

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

JULIANA WANNER DE ARAUJO

**GAROTA MÁGICA**  
De vestir a desmembrar

Porto Alegre  
2024

JULIANA WANNER DE ARAUJO

## **GAROTA MÁGICA**

De vestir a desmembrar

Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Bacharelado em Artes Visuais.

**Orientador:** Prof. Dr. Flávio Roberto Gonçalves

**Banca Examinadora:**

Prof. Dra. Marina Bortoluz Polidoro

Prof. Dr. Rodrigo Núñez

Porto Alegre

2024

## CIP - Catalogação na Publicação

Wanner de Araujo, Juliana  
Garota Mágica / Juliana Wanner de Araujo. -- 2024.  
43 f.  
Orientador: Flávio Roberto Gonçalves.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,  
2024.

1. artes visuais. 2. arte digital. 3. anime. 4.  
mangá. 5. boneca. I. Roberto Gonçalves, Flávio,  
orient. II. Título.

Dedico este trabalho a memória de Fuki e Yugi, minha família felina que sempre esteve ao meu lado, que me acompanhou na minha jornada como artista e dos quais sentirei eterna saudade.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao professor Flávio Gonçalves, meu orientador, por ter me guiado, me dado conselhos e me acompanhado durante a minha jornada na realização deste trabalho, que muitas vezes mudou e se transformou, mas que com sua ajuda pude me manter no caminho certo.

Aos professores, Marina e Rodrigo, pelos seus conselhos e dicas, bem como seu entusiasmo em ver minha ideia tomar forma.

A minha irmã Alexia que, com paciência, me ajudou a organizar as minhas ideias, a revisar o meu texto e a finalizar o corte de algumas peças do meu trabalho.

Ao meu pai que me auxiliou com meu texto fazendo uma revisão e sugestão de vocabulário.

## RESUMO

O presente trabalho descreve a minha trajetória como artista e o meu processo criativo tendo como tema principal o subgênero das obras de ficção e fantasia conhecido como garota mágica. Esse processo me levou à criação de um jogo de vestir utilizando bonecas de papel. No decorrer do texto faço uma breve introdução sobre este tipo de personagem assim como uma menção aos jogos de vestir e as bonecas de papel. Para a realização deste trabalho foram necessárias pesquisas sobre os assuntos citados, assim como testes e experimentos com diversos tipos de materiais e uma busca em meu acervo artístico e pessoal por obras que influenciaram e marcaram minha jornada como artista.

**Palavras-chave:** desenho, anime, mangá, boneca de papel, arte digital

## **ABSTRACT**

The following work describes my trajectory as an artist and my creative process, having as its main theme the subgenre of fiction and fantasy works known as magical girl. This process led me to create a dress-up game using paper dolls. Throughout the text I make a brief introduction to this type of character as well as a mention of dress-up games and paper dolls. In order to carry out this work it was necessary to research the mentioned topics, as well as tests and experiments with different types of materials and a search in my artistic and personal collection for works that influenced and marked my journey as an artist.

**Keywords:** drawing, anime, manga, paper doll, digital art

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> TAKEUCHI, Naoko. <b>Sailor Moon - capa do Vol.1.</b> 1991. Fonte: Guia dos Quadrinhos .....	12
<b>Figura 2.</b> TAKANASHI, Shizue. <b>Ojamajo Doremi.</b> 1999. ....	13
<b>Figura 3.</b> NAKATANI, Yukiko. <b>Tropical Rouge Pretty Cure.</b> 2021.....	14
<b>Figura 4.</b> TACHIKAWA, Megumi. <b>Kaitou Saint Tail.</b> 1995.....	14
<b>Figura 5.</b> PEACH-PIT. <b>Yamato Maihime.</b> 2007. Fonte: Zerochan.....	14
<b>Figura 6.</b> CUTIEAYAS. <b>Brinquedos da franquia Pretty Cure.</b> 2023. Fotografia. Fonte: Reddit .....	15
<b>Figura 7.</b> NYATCHE. <b>Magical Weapons.</b> 2023. Arte digital. Fonte: Tumblr .....	15
<b>Figura 8.</b> TAKEUCHI, Naoko. <b>Sailor Moon.</b> 1995. Fonte: Minitokyo .....	16
<b>Figura 9.</b> STARLIGHT STUDIO. <b>Sailor Moon S Cosmic Heart Compact.</b> 2013. ....	16
<b>Figura 10.</b> YUFU, Kyouko. <b>Kome-Kome, Pam-Pam, Mem-Mem.</b> 2022. ....	16
<b>Figura 11.</b> TAKEUCHI, Naoko. <b>Luna.</b> 1991. ....	17
<b>Figura 12.</b> IKUMI, Mia. <b>Masha.</b> 2000.....	17
<b>Figura 13.</b> KAWAMURA, Toshie. <b>Cure Dream com Coco e Nutts.</b> 2007 .....	17
<b>Figura 14.</b> IKEDA, Taeko. <b>Tonde Burin.</b> 1994. ....	18
<b>Figura 15.</b> MOKON, Icchokusen. <b>Mahou Shoujo Ore.</b> 2012. Fonte: Pinterest .....	18
<b>Figura 16.</b> TSUKI, Aoi. <b>Mumukya - Queen Form.</b> 2020. Grafite sobre papel. Fonte: Acervo particular da artista. ....	19
<b>Figura 17.</b> JACK, Akai. <b>Fanart de Ching da série Pucca.</b> 2009. ....	21
<b>Figura 18.</b> SOUSA, Mauricio. <b>Turma da Mônica Jovem Vol. 7 - pág.128.</b> 2009. ....	21
<b>Figura 19.</b> YOSHIDA, Reiko; IKUMI, Mia. <b>Tokyo Mew Mew - vol. 2.</b> 2001. Editora Panini, 2010. ....	22
<b>Figura 20.</b> YOSHIDA, Reiko; IKUMI, Mia. <b>Tokyo Mew Mew - vol. 2, pág. 23.</b> 2001. Editora Panini, 2010. ....	22
<b>Figura 21.</b> JACK, Akai. <b>Mew Passion, personagem inspirada em Tokyo Mew Mew,</b> 20 cm x 27,5 cm, grafite e lápis de cor, 2011.....	22
<b>Figura 22.</b> <b>Animeninas: As superpoderosas.</b> Clube do Anime. Editora Minuano, São Paulo. Ano 1, nº 3. pág. 14-16. 2009.....	23
<b>Figura 23.</b> JACK, Akai. <b>Sereja Haruno - Pink Star,</b> 21 cm x 29,7 cm, grafite e lápis de cor, 2011. ....	24
<b>Figura 24.</b> JACK, Akai. <b>Sereja Haruno - Pink Star,</b> 23,9 cm x 33 cm, aquarela e nanquim sobre papel, 2019.....	24
<b>Figura 25.</b> JACK, Akai. <b>Aqua Disaster Manifesto,</b> 23,9 cm x 33 cm, aquarela e nanquim sobre papel, 2019.....	24
<b>Figura 26.</b> JACK, Akai. <b>Jack Moruno e Eevee.</b> Arte digital, 2013.....	25
<b>Figura 27.</b> DRESSUPWHO. <b>Sakura Haruno Dress Up,</b> 2008. Jogo em Adobe Flash Player. <b>Figura 28.</b> JACK, Akai. <b>Jack Moruno e Eevee.</b> Arte digital, 2013.....	25
<b>Figura 29.</b> DRESSUPWHO. <b>Sakura Haruno Dress Up,</b> 2008. Jogo em Adobe Flash Player. ....	26
<b>Figura 30.</b> PAPERGAMES. <b>Shining Nikki,</b> 2021. Jogo mobile.....	26
<b>Figura 31.</b> BANDAI NAMCO, ABC TOEI ANIMATION. <b>Boneca de papel de Cure Prism,</b> 2023. Papel adesivo. ....	27
<b>Figura 32.</b> JACK, Akai. <b>Bases para três tipos de bonecas.</b> Arte digital, 2023.....	28

<b>Figura 33.</b> JACK, Akai. <b>Bonecas de papel coladas em folhas de ímã, 2023.</b> .....	29
<b>Figura 34.</b> JACK, Akai. <b>Rostos transparentes presos por ímãs, 2023.</b> .....	29
<b>Figura 35.</b> JACK, Akai. <b>Boneca e acessórios, 2023.</b> .....	30
<b>Figura 36.</b> JACK, Akai. <b>Detalhe das roupas, 2023.</b> .....	30
<b>Figura 37.</b> JACK, Akai. <b>Dois corpos combinados em uma única personagem, 2023.</b> .....	31
<b>Figura 38.</b> JACK, Akai. <b>Esboço de Gigalaxy e Mangle. Grafite e nanquim sobre papel, 2023.</b> .....	32
<b>Figura 39.</b> JACK, Akai. <b>Grupos de layers separadas por categoria, 2023.</b> .....	32
<b>Figura 40.</b> JACK, Akai. <b>Correções aplicadas ao esboço, 2023.</b> .....	33
<b>Figura 41.</b> JACK, Akai. <b>Três versões de face (rosto) em grupos diferentes de layers, 2023.</b> .....	33
<b>Figura 42.</b> JACK, Akai. <b>Lineart colorida de Mangle e Mystic Sunshine, 2023.</b> .....	34
<b>Figura 43.</b> JACK, Akai. <b>Detalhe das texturas, 2023.</b> .....	34
<b>Figura 44.</b> JACK, Akai. <b>Versões de Rainbow Star, 2023.</b> .....	35
<b>Figura 45.</b> JACK, Akai. <b>Cores sendo modificadas através do ajuste de tom e saturação, 2023.</b> .....	35
<b>Figura 46.</b> JACK, Akai. <b>Todas as opções de rosto disponíveis, 2023.</b> .....	36
<b>Figura 47.</b> JACK, Akai. <b>Duas das cinco opções de cenário, arte digital.</b> .....	37
<b>Figura 48.</b> JACK, Akai. <b>Planos de fundo plastificados e peças recortadas, 2024.</b> .....	38
<b>Figura 49.</b> JACK, Akai. <b>Combinação feita com as peças impressas, 2024.</b> .....	38
<b>Figura 50.</b> JACK, Akai. <b>Gigalaxy, Mangle, Mystic Sunshine e Rainbow Star. Arte digital, 2023.</b> .....	39
<b>Figura 51.</b> JACK, Akai. <b>Boneca montada de forma aleatória, 2024.</b> .....	40
<b>Figura 52.</b> JACK, Akai. <b>Exemplos de combinações de personagens, 2024.</b> .....	40
<b>Figura 53.</b> <b>Montagens feitas durante a banca, 2024.</b> .....	41

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>1. A HEROÍNA GAROTA MÁGICA</b> .....	12
1.1 Identidade visual e narrativa .....	13
1.2 Diversidade que inspira os fãs .....	18
<b>2. PINK STAR, A GAROTA MÁGICA DE AKAI JACK</b> .....	20
2.1 Akai Jack, o pseudônimo .....	25
<b>3. BRINCANDO DE VESTIR E DESMEMBRAR</b> .....	26
3.1 Vestindo .....	28
3.2 Desmembrando .....	31
3.3 Brincando.....	37
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	42
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	43

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta minha trajetória como artista e minha relação com as artes de origem japonesa do mangá e do anime. Minha produção artística abrange as áreas do desenho, da aquarela e das artes digitais tendo como um de seus temas frequentes as personagens chamadas de garotas mágicas. Minhas obras estão assinadas sob o pseudônimo de *Akai Jack* que será introduzido com mais detalhes no decorrer deste texto.

Garotas mágicas, um subgênero das obras de ficção e fantasia encontrados em animes e mangás oriundos da cultura japonesa e também encontrado em muitas mídias do ocidente, coloca a mulher ou, mais comumente, a menina como heroína e protagonista de sua própria história. Não mais a donzela em perigo, elas combatem o mal e protegem as pessoas com sua própria força. Estas personagens levantam discussões sobre o feminino, o amadurecimento, o empoderamento da mulher e os estereótipos sobre a imagem feminina. Utilizando da estética e dos conceitos básicos das garotas mágicas produzi um jogo de vestir bonecas de papel que não segue a forma tradicional onde uma personagem completa está ali apenas para ser vestida, mas sim um jogo onde você deve combinar partes do corpo como cabeça, tronco, braços e pernas para montar uma personagem. Na seção a seguir apresento de forma aprofundada a definição do que são as personagens chamadas de garotas mágicas.

## 1. A HEROÍNA GAROTA MÁGICA

Uma *mahou shoujo* ou garota mágica é uma menina normal que vive em um mundo sem magia. Seus poderes são desencadeados quando um inimigo, normalmente de outro mundo, ameaça a paz de seu universo. De acordo com Rusell uma série sobre garota mágica consiste majoritariamente da seguinte narrativa:

[...] em maior parte apresentam uma protagonista feminina com idade entre os nove e quatorze anos – não uma menininha, mas também não uma mulher. Ela nasce com ou recebe a habilidade de se transformar em um alter ego mágico e deve salvar o mundo de um inimigo claro e presente. A garota mágica deve trabalhar em balancear sua “vida normal” – obrigações domésticas, obrigações educacionais, e relações interpessoais – com o dever dela de proteger o mundo.  
(RUSELL, 2015, p.3, tradução nossa)

Estas histórias, sejam na forma de mangá, anime ou jogos, abordam uma grande variedade de temas que estão presentes em quase todas as obras. ErynCerise cita como alguns dos temas mais frequentes:

[...] a importância de fortes amigas femininas; empoderamento através da feminilidade; amor e comunidade como fontes de poder, a temporária fantasia da idade adulta; percepções sociais de meninas versus mulheres; exploração de identidade de gênero e sexualidade; “bruxas” e como a sociedade as tratam; lidar com mortalidade e morte; fazer sacrifícios pelo bem maior; aprender a se tornar uma pessoa melhor; a importância de ajudar aqueles próximos de você da forma que puder.  
(ERYNCERISE, 2017, tradução nossa)

Além desta narrativa que é comum a todas, é possível observar uma iconografia gráfica que se repete em praticamente todas as obras, elementos estes que surgiram na década de 90 com a popularização do mangá *Sailor Moon* (1991) de Naoko Takeuchi.



**Figura 1.** TAKEUCHI, Naoko. **Sailor Moon - capa do Vol.1.** 1991. Fonte: Guia dos Quadrinhos

## 1.1 Identidade visual e narrativa

Antes da popularização de *Sailor Moon*, garotas mágicas (*mahou shoujo*<sup>1</sup>) eram consideradas “bruxinhas” (*majokko*<sup>2</sup>) e o único elemento que elas possuíam em comum era o enredo similar. Com o sucesso da “guerreira que luta pelo amor e a justiça”<sup>3</sup> novos fundamentos foram introduzidos ao gênero, tanto narrativos quanto visuais. No presente trabalho utilizo do conceito originado pós *Sailor Moon* que consiste no uso de um *alter ego*.

As *majokko* sempre foram tratadas como as únicas a possuírem magia e poderes em seu mundo, devido a isso grande parte dos problemas que ocorrem em seu universo tornam-se responsabilidade única e exclusivamente delas. Entretanto com a popularidade de *Sailor Moon* fomos introduzidos aos grupos de garotas mágicas que lutam e protegem seu mundo trabalhando em equipe, tirando assim a responsabilidade sobre uma única menina que agora compartilha com suas companheiras o dever de salvar o mundo.

Em termos estéticos estes grupos de garotas mágicas caracterizam-se por utilizarem vestimentas uniformizadas para seus *alter egos* que seguem um tema em comum. Em *Ojamajo Doremi* (1999) de Shizue Takanashi, todas as personagens vestem exatamente a mesma roupa distinguindo-se entre si apenas por cores diferentes. Em *Tropical Rouge Pretty Cure* (2021) o tema que existe por trás de suas vestimentas, o verão e o tropical, bem como alguns itens em comum como a concha no peito e a bolsinha na lateral da cintura, são o que as identifica como um grupo.



Figura 2. TAKANASHI, Shizue. *Ojamajo Doremi*. 1999.

<sup>1</sup> *Mahou shoujo* (魔法少女) traduzido literalmente do japonês nesta ordem como “magia/ feitiçaria” e “menina”.

<sup>2</sup> *Majokko* (魔女っ子) é a união das palavras “majo” que quer dizer “bruxa” com o sufixo “ko” que significa “criança” ou “menina”.

<sup>3</sup> A “guerreira que luta pelo amor e a justiça” é um trecho do discurso de apresentação da personagem *Sailor Moon*.



Figura 3. NAKATANI, Yukiko. Tropical Rouge Pretty Cure. 2021.

Normalmente serão encontradas nas roupas dessas heroínas muitas cores vibrantes, babados, laços e acessórios. Suas vestimentas costumam acentuar o feminino, o fofo e o peculiar. Não há uma regra ou limite quanto ao design de suas roupas podendo variar do escuro ao colorido, do curto ao longo, do simples ao detalhado e do fantasioso ao realista. Também podemos encontrar muitas roupas inspiradas em temas futuristas, mitológicos, folclóricos e culturais, mesclando influências ocidentais e orientais.

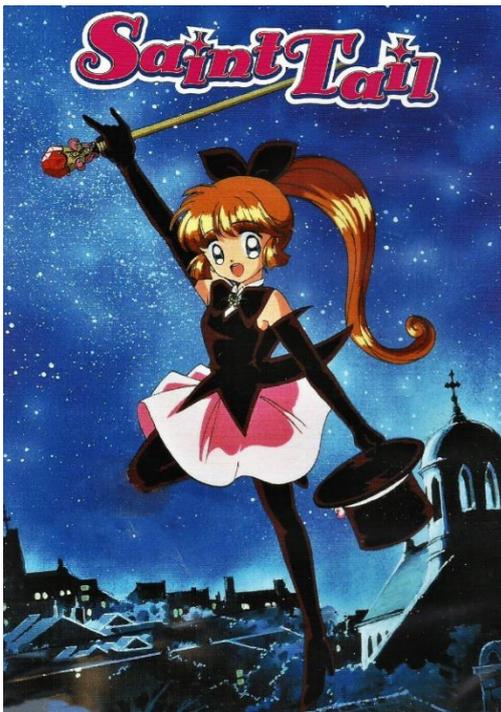


Figura 4. TACHIKAWA, Megumi. Kaitou Saint Tail. 1995.



Figura 5. PEACH-PIT. Yamato Maihime. 2007. Fonte: Zerochan

Magia é um aspecto fundamental do gênero garota mágica, portanto não é surpresa que essas heroínas possuam todo um aparato mágico. Estes itens variam bastante em função e forma indo desde uma simples caneta ou espelho de mão a espadas e cetros. São estes objetos que as dão a habilidade de se transformar em seu *alter ego*<sup>4</sup>, realizar e lançar golpes, purificar, coletar elementos mágicos ou disfarçar-se.



**Figura 7. NYATCHE. Magical Weapons.** 2023. Arte digital. Fonte: Tumblr



**Figura 6. CUTIEAYAS. Brinquedos da franquia Pretty Cure.** 2023. Fotografia. Fonte: Reddit

Estes itens podem ser invocados através de encantamentos e magias ou estarem incorporados diretamente em suas vestimentas como acessórios, permitindo o fácil acesso a sua arma mágica. No exemplo a seguir, o espelho de mão mágico, *Cosmic Heart Compact*, que possui a função de transformar a menina em sua forma de heroína, encontra-se localizado no laço preso ao busto da personagem *Sailor Moon*.

<sup>4</sup> *Alter ego* vem do latim e significa “outro eu”. Normalmente se refere a uma identidade oculta ou personalidade alternativa de um personagem.



**Figura 9.** STARLIGHT STUDIO. **Sailor Moon S Cosmic Heart Compact.** 2013.



**Figura 8.** TAKEUCHI, Naoko. **Sailor Moon.** 1995.  
Fonte: Minitokyo

O principal companheiro de uma garota mágica é a mascote. São elas que normalmente desencadeiam o início da história e introduzem a garota mágica a seus deveres como heroínas. Estas pequenas criaturas falantes, que possuem a forma de animais ou criaturas fantásticas, são responsáveis por realizar diversas funções como fornecer poderes e itens mágicos, identificar e localizar ameaças e combater inimigos ao lado da heroína.



**Figura 10.** YUFU, Kyouko. **Kome-Kome, Pam-Pam, Mem-Mem.** 2022.



**Figura 12.** IKUMI, Mia. **Masha.** 2000.



**Figura 11.** TAKEUCHI, Naoko. **Luna.** 1991.

Os elementos mencionados constituem aspectos centrais da identidade visual e narrativa do subgênero garota mágica. Essas características são consistentemente representadas entre as obras desse tipo, incluindo o trabalho que desenvolvi e que será discutido em mais detalhes posteriormente.



**Figura 13.** KAWAMURA, Toshie. **Cure Dream com Coco e Nutts.** 2007

## 1.2 Diversidade que inspira os fãs

Não há limites para quem ou o que pode ser uma garota mágica. Desde sua origem esse subgênero vem, lentamente, dando espaço para formas inovadoras de criar personagens distintos e únicos. As heroínas podem ser de qualquer idade, gênero, sexualidade, condição física, raça, nacionalidade ou espécie. Como exemplo podemos citar a obra *Tonde Burin* (1994) de Taeko Ikeda onde a protagonista chamada Karin transforma-se em uma porquinha como seu alter ego de garota mágica.



**Figura 14.** IKEDA, Taeko. *Tonde Burin*. 1994.

Outro exemplo é a obra *Mahou Shoujo Ore* (2012) de Ichokusen Mokon onde, Saki e sua parceira Sakuyo assumem uma forma masculina quando transformadas em garotas mágicas permitindo que elas possam lutar corpo a corpo e com força bruta.

**Figura 15.** MOKON, Ichokusen. *Mahou Shoujo Ore*. 2012. Fonte: Pinterest



Essa diversidade se expande ainda mais dentro das comunidades de fãs que influenciados por essas obras também criam suas próprias personagens e histórias. Otakus<sup>5</sup> produzem diversos tipos de conteúdo inspirados nas heroínas, os mais comuns sendo no âmbito das artes e da literatura através de imagens, desenhos, animações, jogos, vídeos e textos. A seguir um exemplo de personagem original criada pela artista Aoi Tsuki.



**Figura 16.** TSUKI, Aoi. **Mumukya - Queen Form.** 2020. Grafite sobre papel. Fonte: Acervo particular da artista.

Como amante deste subgênero, produzi desde o início de minha trajetória artística diversos conteúdos relacionados a estas heroínas, utilizando do desenho como principal linguagem.

<sup>5</sup> *Otaku* é um termo do japonês que se refere principalmente a fãs de anime e mangá. Otaku também é usado para se referir as fãs de outras mídias como por exemplo os *densha otaku* (fãs de trem). Esse termo em alguns casos é usado de forma pejorativa para se referir a pessoas obcecadas por algo específico ou a excluídos da sociedade.

## 2. PINK STAR, A GAROTA MÁGICA DE AKAI JACK

Quem é Akai Jack? O que este nome significa? Para responder esta pergunta terei que retornar ao meu passado e as minhas origens como artista.

Desde muito pequena, antes mesmo de entrar em uma creche, eu já explorava a arte do desenho, rabiscando nas paredes da minha casa tudo que a minha imaginação pudesse imaginar, levando a minha mãe à loucura. Durante minha infância eu gostava muito de assistir desenhos animados e ler livros ilustrados consumindo todo o tipo de história, desde super-heróis as aventuras da boneca Barbie. Dentre todas essas coisas que eu gostava de assistir reparei que um tipo diferente de desenho animado era o que mais prendia a minha atenção não só por seus enredos como também por sua arte. Foi aí então que eu descobri as animações japonesas chamadas de *anime*<sup>6</sup>, sendo alguns que assisti na época *Naruto* (2002) de Masashi Kishimoto, *Pokémon* (1997) de Satoshi Tajiri, *Bakugan* (2007) pela Sega Toys e *Yu-Gi-Oh!* (2000) de Kazuki Takahashi. Logo me tornei uma fã desse universo e sua arte me deixava com muita vontade de criar minhas próprias histórias e personagens. Eu já desenhava daquela forma infantil esperada de uma criança, porém através do anime eu descobri a arte do mangá<sup>7</sup> que abriu portas para o meu desenvolvimento como artista. Meu primeiro contato com mangá não foi com um clássico japonês, mas sim através de uma obra nacional: a Turma da Mônica de Maurício de Sousa. Diferentemente de seus clássicos gibis e almanaques, a série Turma da Mônica Jovem era no estilo mangá. Lançada em 2008, o autor Maurício de Sousa chegou a esta ideia através de observações que ele fez sobre seu público:

[...] eu percebi que estava perdendo meus leitores crianças para o mangá. Se há alguns anos eles liam a Turma da Mônica até seus 14, 15 anos, agora, com suas infâncias cada vez mais “encurtadas”, já aos 9, 10 anos passavam a achar que nossas revistas eram coisa de criança. E se bandeavam para o material japonês. Daí pensei: se eles gostam de mangá e se acostumaram até agora, com a Turma da Mônica tradicional, por que não oferecer a eles a Turma da Mônica...em mangá?  
(SOUSA, Mauricio, 2010, posfácio presente no volume 23 da Turma da Mônica Jovem)

Os mangás da Turma da Mônica Jovem se tornaram parte da minha coleção e através de suas páginas, comecei a aprender a arte do mangá. Eu tracei e copiei muitas e muitas vezes

---

<sup>6</sup> *Anime* é um termo que vem do inglês animation (animação) usado no Japão para se referir a qualquer tipo de animação. No ocidente é usado para se referir especificamente a animações japonesas.

<sup>7</sup> Mangá é um termo usado no Japão para se referir a qualquer tipo de quadrinho ou desenho. No ocidente é usado para se referir especificamente a quadrinhos japoneses.

as figuras e elementos de suas páginas procurando compreender suas formas e como elas eram construídas. Com estes esboços eu obtive poses que usei como base para criar *fanarts*<sup>8</sup> e personagens originais.



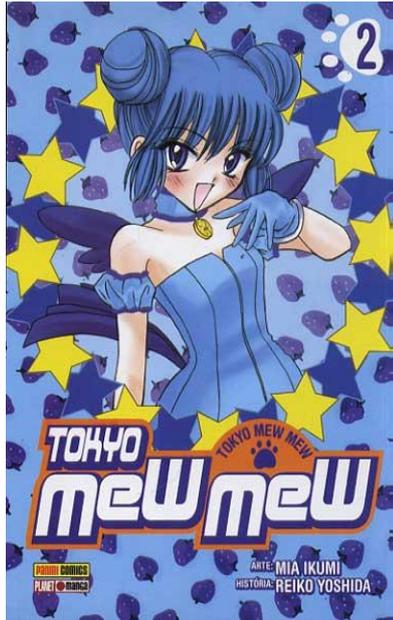
**Figura 18.** SOUSA, Mauricio. *Turma da Mônica Jovem* Vol. 7 - pág.128. 2009.



**Figura 17.** JACK, Akai. *Fanart de Ching* da série *Pucca*. 2009.

Foi por causa desse interesse por desenho e narrativa que comecei a visitar as bancas de jornal e revista em busca de outros volumes da *Turma da Mônica Jovem*. Em uma dessas visitas encontrei um mangá que me chamou a atenção, a capa era toda azul e tinha uma personagem bem no centro. Eu a reconheci como sendo a personagem de um vídeo sobre anime que vi no Youtube e como estava curiosa para saber mais a respeito dela, pedi para que minha mãe comprasse o mangá. A obra se chamava *Tokyo Mew Mew* (2000) das autoras Reiko Yoshida e Mia Ikumi e foi o meu primeiro mangá japonês assim como o primeiro contato que tive com uma obra sobre garota mágica.

<sup>8</sup> *Fanart* é a combinação das palavras em inglês “fan” e “art” que traduzidas significam arte de fã. Uma fanart é uma arte criada por um fã de alguma obra de ficção ou mídia visual que normalmente retrata personagens e elementos dessa obra.



**Figura 19.** YOSHIDA, Reiko; IKUMI, Mia. *Tokyo Mew Mew - vol. 2*. 2001. Editora Panini, 2010.

Tokyo Mew Mew despertou a minha paixão por esse subgênero e a vontade de criar as minhas próprias heroínas. As primeiras personagens que criei eram *OCs*, sigla que possui dois significados dentro de uma comunidade de fãs sendo *original content* para conteúdo original e *original character* para personagem original, no meu caso me refiro ao último onde uma personagem é criada dentro de um universo já existente por um fã, mas não pertence ao seu canônico.



**Figura 20.** YOSHIDA, Reiko; IKUMI, Mia. *Tokyo Mew Mew - vol. 2*, pág. 23. 2001. Editora Panini, 2010.



**Figura 21.** JACK, Akai. *Mew Passion*, personagem inspirada em Tokyo Mew Mew, 20 cm x 27,5 cm, grafite e lápis de cor, 2011.

Eventualmente transitei da criação de apenas *OCs* para a concepção de histórias e personagens originais, uma das principais influências que incentivou essa mudança foi o conhecimento que obtive através da internet e de uma pequena matéria na revista Clube do Anime da Editora Minuano onde o termo *mahou shoujo* e a série *Sailor Moon* foram brevemente mencionados. Coincidentemente, naquela época, descobri que o canal 48 de tv aberta, Ulbra TV, estava transmitindo *Sailor Moon* em dois de seus programas, a Sessão Galerinha e a Tarde Toon, o que me proporcionou a oportunidade de conhecer a obra, inspirando meu desenvolvimento e produção artística.



**Figura 22. Animeninas: As superpoderosas.** Clube do Anime. Editora Minuano, São Paulo. Ano 1, nº 3. pág. 14-16. 2009.

O primeiro enredo que criei foi o que intitulei de *Power Stars*, uma história sobre um grupo de garotas mágicas que luta contra as forças do mal utilizando poderes inspirados nos elementos da natureza. A protagonista é uma menina de doze anos de idade chamada *Sereja Haruno*<sup>9</sup> que se transforma no seu *alter ego* *Pink Star*, ela juntamente com suas parceiras de equipe foram as minhas primeiras garotas mágicas. Assim como outros personagens que criei posteriormente, ela se tornou tema de vários de meus trabalhos, evoluindo com o meu traço ao longo dos anos.

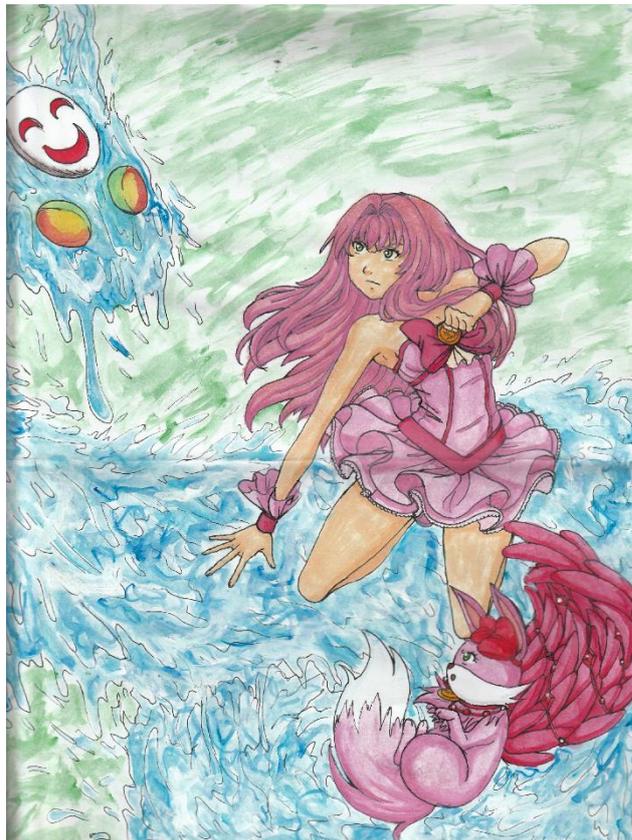
<sup>9</sup> Sereja Haruno é o nome que dei à protagonista da minha obra *Power Stars*. Seu nome consiste da combinação das palavras "cereja" do português e "*Haruno*" um sobrenome japonês que quer dizer "da primavera" sendo assim o seu nome significa "cereja da primavera".



**Figura 23.** JACK, Akai. **Sereja Haruno - Pink Star**, 21 cm x 29,7 cm, grafite e lápis de cor, 2011.



**Figura 24.** JACK, Akai. **Sereja Haruno - Pink Star**, 23,9 cm x 33 cm, aquarela e nanquim sobre papel, 2019.



**Figura 25.** JACK, Akai. **Aqua Disaster Manifesto**, 23,9 cm x 33 cm, aquarela e nanquim sobre papel, 2019.

## 2.1 Akai Jack, o pseudônimo

Com a criação de cada vez mais personagens e enredos senti a necessidade de me organizar e me identificar de alguma forma, então por volta do ano de 2017 adotei o pseudônimo de *Akai Jack*. Os motivos eram simples, a maior parte dos artistas que eu acompanhava nas redes sociais usavam pseudônimos para preservar suas identidades e manter o anonimato, algo que decidi optar também. Além disso, um apelido ou pseudônimo facilitou a minha entrada nas comunidades internacionais de arte como o site *DeviantArt*<sup>10</sup>, onde encontrei diversos materiais de estudos em outras línguas.

O pseudônimo *Akai Jack* foi formado com uma ideia em mente. Na época, eu e minha irmã criávamos e produzíamos histórias e desenhos juntas, então nós pensamos em criar um nome coletivo para usar em nossas publicações. Escolhemos o nome *Akai Tsuki*<sup>11</sup> que foi inspirado na palavra *Akatsuki*<sup>12</sup>, nome que pertence a um grupo de vilões do anime *Naruto* (2002) da qual éramos fãs. Dividimos o nome em dois e cada uma ficou com uma palavra para criar seu nome de artista individual. Eu fiquei com a palavra *Akai* e adicionei *Jack* como segundo nome porque esse foi o nome do meu primeiro OC que criei lá em 2008 para o universo de *Pokémon* (1997).



**Figura 26.** JACK, Akai. Jack Moruno e Eevee. Arte digital, 2013.

<sup>10</sup> DeviantArt é uma comunidade de arte online lançada em 7 de agosto de 2000 por Angelo Sotira, Scott Jarkoff e Matthew Stephens.

<sup>11</sup> *Akai Tsuki* é a combinação das palavras em japonês “*Akai*” que quer dizer vermelho e “*Tsuki*” que quer dizer lua formando assim a frase lua vermelha.

<sup>12</sup> *Akatsuki* é uma palavra do japonês que significa “alvorada”.

### 3. BRINCANDO DE VESTIR E DESMEMBRAR

Como mencionado na introdução, este trabalho consiste na criação de um jogo de construir personagens no intuito de que o público possa interagir com a obra e exercer sua criatividade ao combinar peças.

O que inspirou esse trabalho foram os *Dress up Games* ou jogos de vestir, um gênero de jogo online que consiste em imagens estáticas de personagens, roupas e acessórios que podem ser combinados de diversas formas pelo jogador apenas arrastando as figuras com o cursor do mouse ou selecionando opções através de botões e abas. A principal distinção entre os jogos de vestir online e as bonecas de papel, é que os digitais permitem a sobreposição de várias camadas, o uso de peças separadas e possuem uma falsa impressão de profundidade. Além disso, eles não se limitam somente a gráficos planos em 2D, também é possível encontrar aqueles que utilizam da tecnologia 3D.



**Figura 29.** DRESSUPWHO. *Sakura Haruno Dress Up*, 2008.  
Jogo em Adobe Flash Player.



**Figura 30.** PAPERGAMES. *Shining Nikki*, 2021. Jogo mobile.

A origem desses jogos vem das bonecas de papel que segundo Jonhson consistem em:

[...] uma figura bidimensional desenhada ou impressa em papel para a qual também foram feitas roupas que a acompanham. Pode ser a figura de uma pessoa, animal ou objeto inanimado. O termo pode ser estendido para incluir itens similares feitos de materiais que não sejam papel, como plástico, tecido ou madeira. O termo também pode incluir bonecos tridimensionais e suas fantasias feitas exclusivamente de papel. (JOHNSON, 2005, tradução nossa)

Apesar dessa nova opção digital dos jogos de vestir, as bonecas de papel não caíram em desuso e continuam a ser comercializadas nos tempos atuais, sendo possível encontrá-las em revistas, kits individuais ou arquivos online que podem ser baixados e impressos.



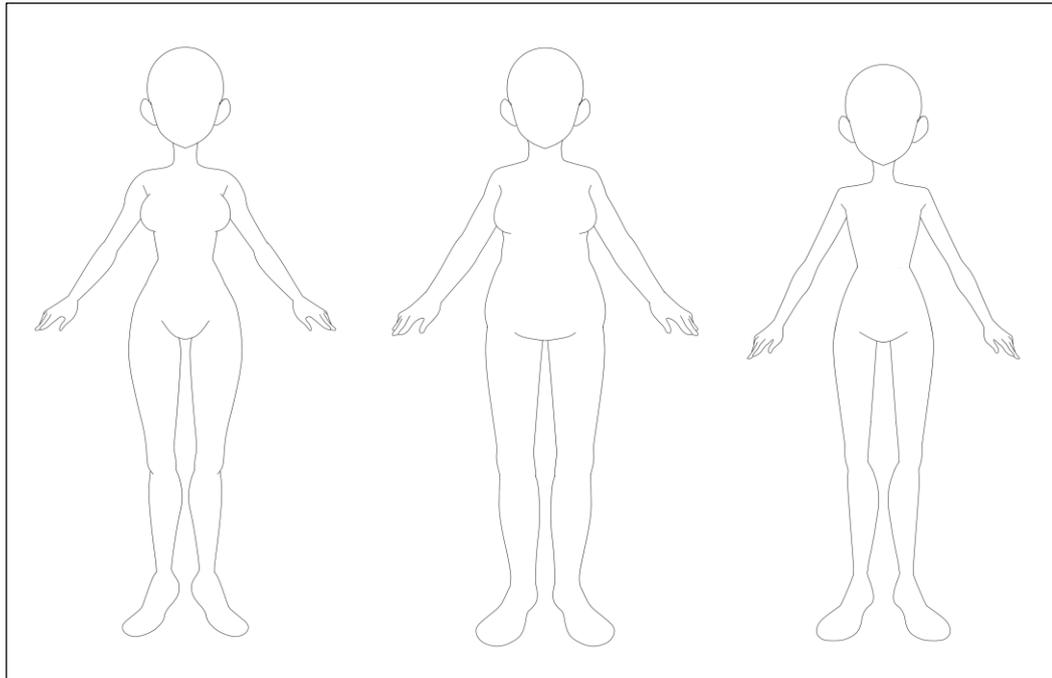
**Figura 31.** BANDAI NAMCO, ABC TOEI ANIMATION. Boneca de papel de Cure Prism, 2023. Papel adesivo.

Para esse trabalho em questão escolhi utilizar as tradicionais bonecas de papel ao invés de criar o jogo em um meio digital como os exemplos que me serviram como inspiração inicial.

### 3.1 Vestindo

Antes de decidir qual seria a forma mais eficaz de traduzir a minha ideia, precisei realizar diversos testes de tentativa e erro. As primeiras experimentações envolveram o uso de diversos materiais, desde papel a tecido. A ideia inicial foi a de usar ímãs para conectar as peças de roupa ao corpo da boneca ao invés de utilizar abas de papel, pois eu estava buscando uma maneira não convencional de fazer as bonecas com o intuito de que elas tivessem um caráter próprio.

Decidi que criaria três modelos, cada uma com um tipo de corpo e um tom de pele, mantendo somente a cabeça como elemento comum entre elas para que a troca de rostos e penteados fosse mais fácil. Desenhei seus corpos e rostos no *Clip Studio Paint*<sup>13</sup> para que todas ficassem com as mesmas proporções depois imprimir as bonecas, cada uma em duas folhas de ofício A4 de 75g, as colei sobre uma manta magnética adesiva e corrigi algumas imperfeições com caneta nanquim e caneta hidrográfica de cor preta.



**Figura 32.** JACK, Akai. Bases para três tipos de bonecas. Arte digital, 2023.

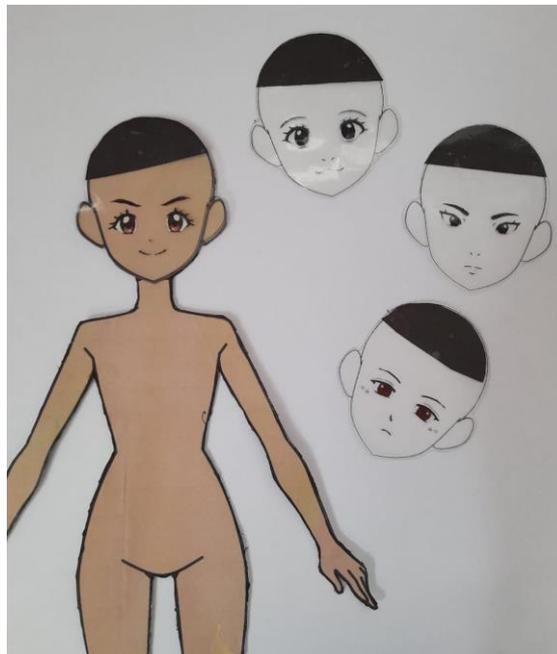
---

<sup>13</sup> *Clip Studio Paint* é um programa de edição de imagem digital muito popular por suas ferramentas e materiais, especialmente nas áreas de ilustração, animação e composição de mangás e quadrinhos profissionais.



**Figura 33.** JACK, Akai. Bonecas de papel coladas em folhas de ímã, 2023.

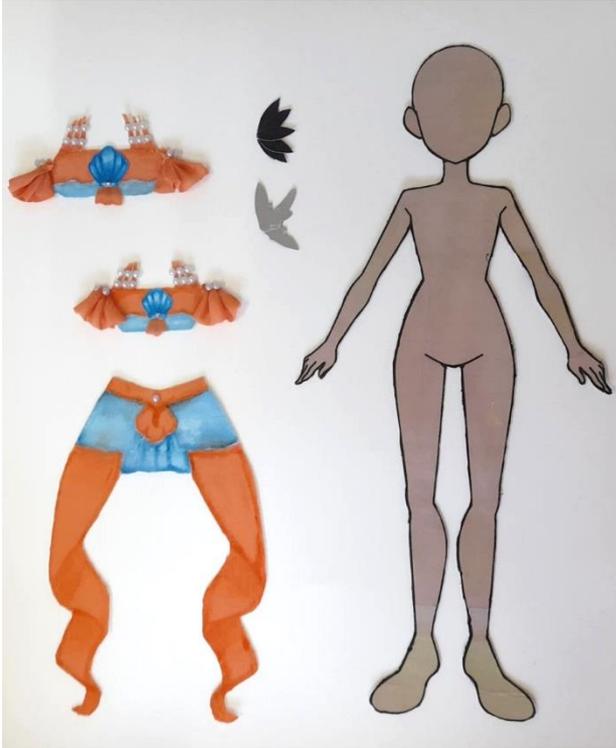
Os rostos foram impressos em vinil adesivo transparente e protegidos dos dois lados com papel contact e um pouco de tinta acrílica foi usada para aumentar a opacidade de alguns elementos dos rostos como olhos e bocas. Sendo as faces transparentes elas permitiam que a cor da pele aparecesse por trás.



**Figura 34.** JACK, Akai. Rostos transparentes presos por ímãs, 2023.

As roupas foram esboçadas em um papel para desenho de 150g e depois recortadas. Para compor as peças foram utilizados retalhos de tecido, papel lamicote<sup>14</sup>, lantejoulas, miçangas e pedrinhas decorativas colados sobre o esboço. Aquarela em pastilha foi usada para realçar a cor do tecido e criar um sombreamento sobre a forma das roupas.

<sup>14</sup> Papel lamicote é um papel cartão com uma face laminada com tom metálico que é usado em artesanato.



**Figura 35.** JACK, Akai. Boneca e acessórios, 2023.



**Figura 36.** JACK, Akai. Detalhe das roupas, 2023.

Mesmo com todo esse trabalho minucioso houveram falhas que tornaram a elaboração das bonecas mais difícil como os corpos descolando dos ímãs e perdendo a cor, rostos com pequenas bolhas por causa do adesivo, ímãs muito finos e sem força suficiente para manter as peças juntas e manchas nos tecidos causados por uma aquarela muito aguada.

Após realizar todos esses procedimentos percebi que eles seriam inviáveis devido ao tempo necessário para a elaboração de todas as peças bem como sua complexidade o que resultaria num trabalho incompleto, então voltei às clássicas bonecas de papel para realizar novos testes.

### 3.2 Desmembrando

Ainda procurando desviar de uma abordagem padrão, realizei um segundo teste utilizando alguns de meus desenhos anteriores. Selecionei duas personagens e separei seus corpos em partes para testar combinações que me pudessem gerar uma nova figura. Os resultados se mostraram positivos então segui com a ideia dos corpos divididos.



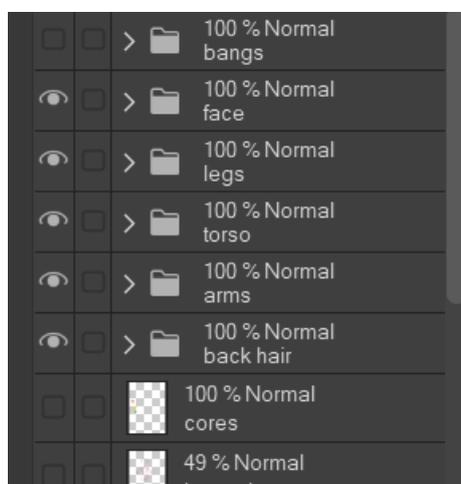
**Figura 37. JACK, Akai. Dois corpos combinados em uma única personagem, 2023.**

Comecei esboçando algumas de minhas personagens no papel procurando escolher aquelas que melhor funcionam como bonecas de vestir, evitando as que possuem roupas muito complexas ou difíceis de separar em partes, como por exemplo personagens que possuem mangas longas ou blusas de ombro caído. Assim que os esboços ficaram prontos e os digitalizei para o computador realizei alguns ajustes de proporção e nitidez nas imagens para que pudesse usá-las como base para um desenho digital.



**Figura 38.** JACK, Akai. **Esboço de Gigalaxy e Mangle.** Grafite e nanquim sobre papel, 2023.

No programa *Clip Studio Paint* fiz alguns esboços sobre as imagens digitalizadas aplicando correções, como a adição de detalhes que foram esquecidos e a construção da forma do corpo sob a vestimenta. Criei grupos individuais de *layers*<sup>15</sup> para cada parte do corpo que foram organizados em cabeça, franja, comprimento do cabelo, braços, tronco, pernas e acessórios.



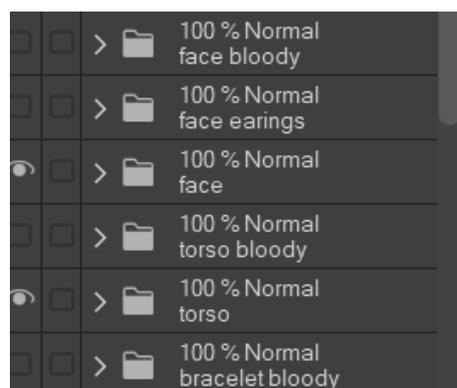
**Figura 39.** JACK, Akai. **Grupos de layers separadas por categoria,** 2023.

<sup>15</sup> *Layer* do inglês significa “camada”. Em um programa de edição de imagens *layers* sevem para separar elementos em níveis diferentes o que permite a modificação destes elementos sem causar alterações aos demais mantendo a imagem uniforme.



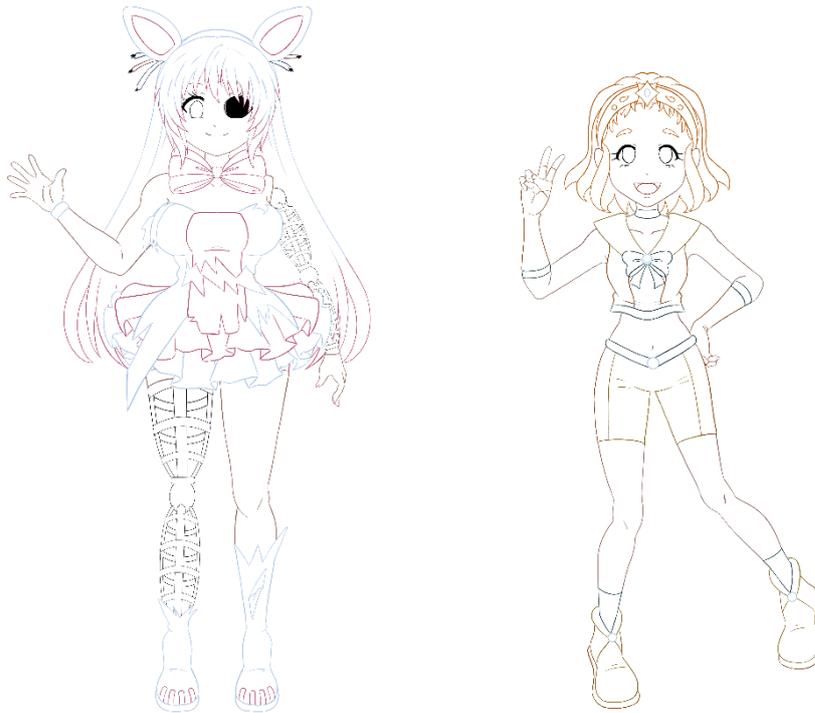
**Figura 40.** JACK, Akai. Correções aplicadas ao esboço, 2023.

O primeiro passo foi a *lineart*<sup>16</sup> onde foi definido a forma final das peças para que posteriormente elas possam ser coloridas. Para algumas personagens eu criei partes alternativas então a *layer* de *lineart* precisou ser duplicada e modificada de acordo com a variação extra que escolhi de algumas peças.



**Figura 41.** JACK, Akai. Três versões de face (rosto) em grupos diferentes de layers, 2023.

<sup>16</sup> *Lineart* traduzido do inglês significa “arte de linha”. Fazer *lineart* é traçar por cima das linhas de um esboço, finalizando e preparando o desenho ou imagem para a pintura e coloração.



**Figura 42.** JACK, Akai. **Lineart colorida de Mangle e Mystic Sunshine, 2023.**

Para a pintura escolhi uma paleta inspirada nas 358 cores da *Copic*<sup>17</sup> e *brushes*<sup>18</sup> que simulam de modo superficial a textura de marcadores à base de álcool e de pincéis aquarela. Também apliquei uma textura de papel por cima de toda a imagem para tornar os desenhos visualmente mais interessantes ao invés de utilizar as cores puras e a pintura chapada presente na estética padrão das animações orientais e ocidentais.



**Figura 43.** JACK, Akai. **Detalhe das texturas, 2023.**

<sup>17</sup> *Copic* é uma marca de marcadores de qualidade profissional fundada em 1987 pelo Too Group em Tóquio, Japão. São muito populares entre ilustradores e artistas de mangá por sua qualidade e grande variedade de cores.

<sup>18</sup> *Brushes* vem do inglês que significa “pincéis”. Um brush é uma das ferramentas básicas de um programa de edição de imagens com ele é possível desenhar, pintar, colorir e aplicar texturas digitalmente.

Como citei anteriormente, fiz versões alternativas das personagens. Redesenhei outras variações de roupas e traços físicos em grupos de *layers* diferentes e criei cores alternativas através de ajustes de tom e saturação com o intuito de disponibilizar uma maior variedade de peças para o jogador.



Figura 44. JACK, Akai. Versões de Rainbow Star, 2023.

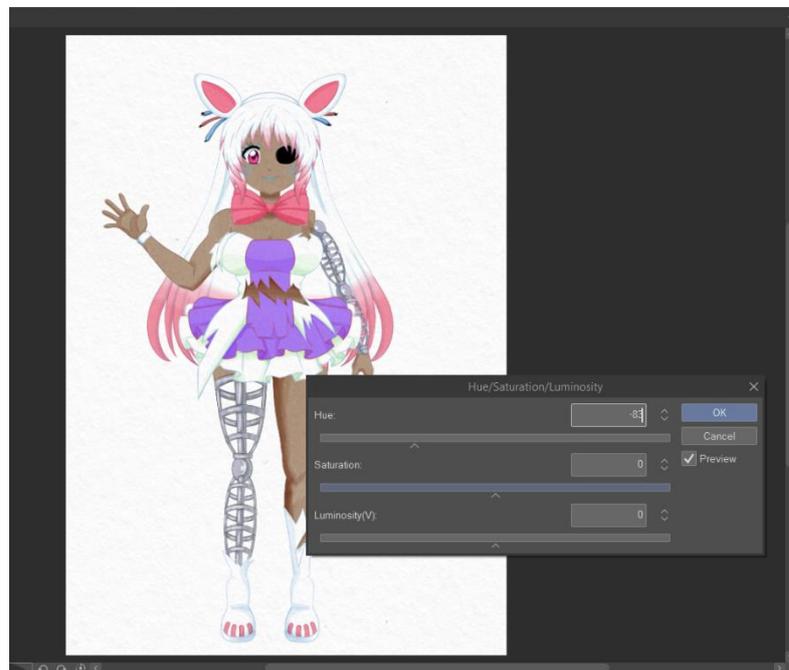
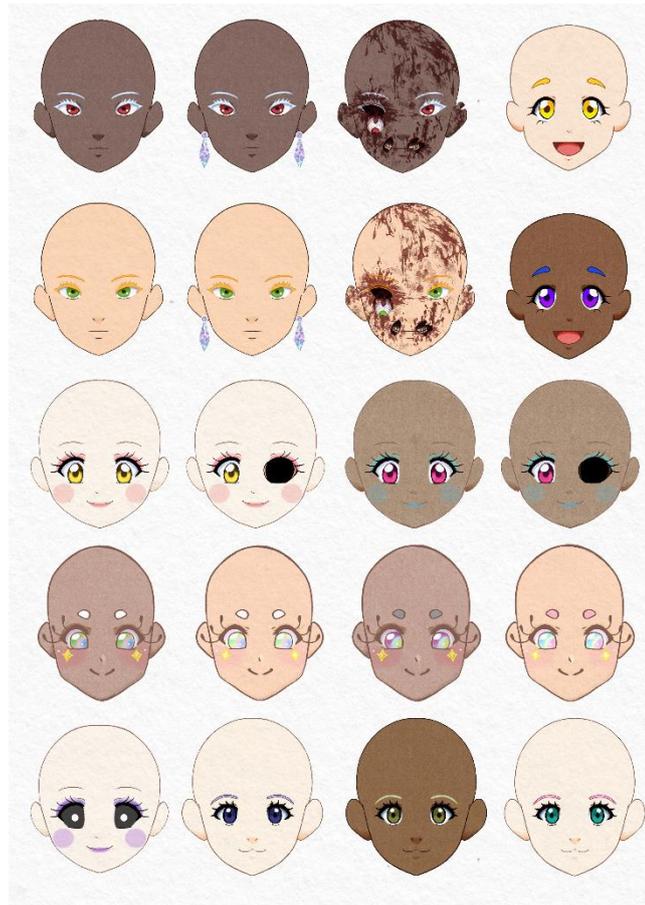


Figura 45. JACK, Akai. Cores sendo modificadas através do ajuste de tom e saturação, 2023.

Com a finalização da pintura as peças ficaram prontas, então as organizei em um novo arquivo em branco para que fossem impressas posteriormente. Foram separadas em cabeça, franja, comprimento do cabelo, braços, tronco, pernas e acessórios. O arquivo tem as dimensões 2480 px x 3508 px o que equivale aproximadamente a 21 cm x 29,7 cm que é o tamanho padrão de uma folha A4.



**Figura 46. JACK, Akai. Todas as opções de rosto disponíveis, 2023.**

Em conjunto com as bonecas decidi incluir cinco cenários, que foram retirados de minhas ilustrações anteriores, como planos de fundo para as garotas mágicas. A decisão de empregar esses cenários veio do fato de que eu não precisaria criar do zero os tornando mais rápidos e práticos. Assim como as partes das bonecas, os planos de fundo foram redimensionados para o tamanho de uma folha A4.

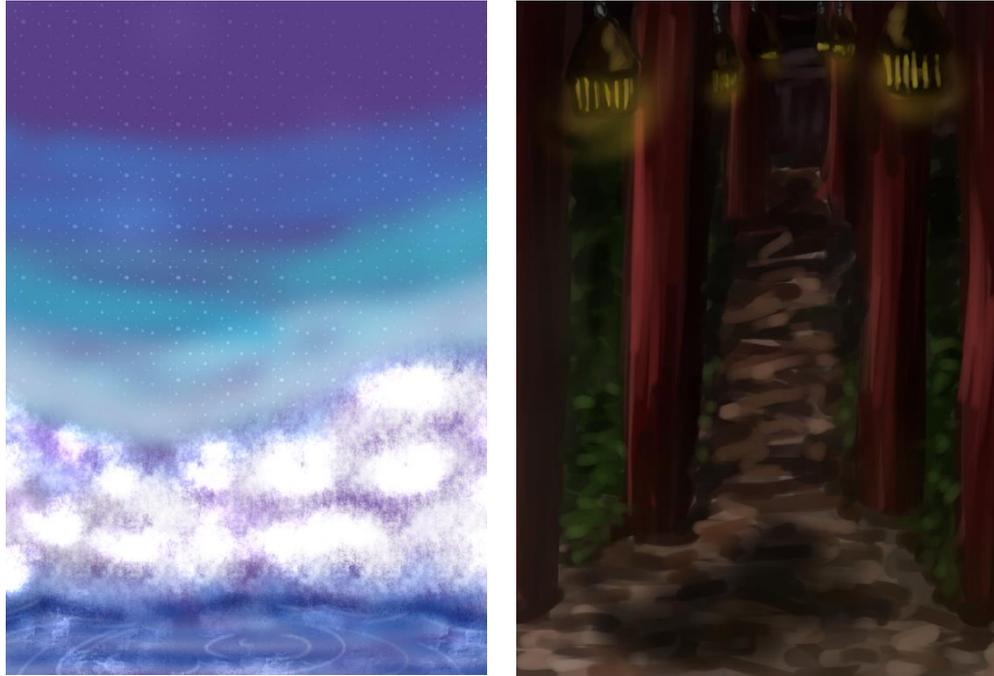


Figura 47. JACK, Akai. Duas das cinco opções de cenário, arte digital.

### 3.3 Brincando

Tendo definido configurações de tamanho e resolução, criei um protótipo do trabalho final. Para decidir como este deveria ser feito, primeiro precisei definir como o jogo teria que funcionar. A ideia é que o jogador possa montar sua garota mágica combinando e colando partes sobre um cenário disponibilizado para isso. Todas as bonecas seriam feitas de vinil adesivo e os cenários em papel *couchê*<sup>19</sup> laminado, o que permitiria a remoção dos adesivos com maior facilidade caso alguma peça precisasse ser reposicionada, e o que ajudaria na conservação das imagens.

Para a amostra final apresentada nesse trabalho, solicitei a impressão dos arquivos para uma gráfica que fez as partes das bonecas em papel adesivo branco e os planos de fundo em papel sulfite plastificado com *polaseal*<sup>20</sup>, um material que funciona praticamente da mesma forma que o papel *couchê* laminado. As peças das personagens foram todas recortadas à mão com tesoura.

<sup>19</sup> Papel *couchê* é um papel revestido de ambos os lados que possui uma superfície lisa e uniforme. Normalmente é usado na criação de folhetos, revistas, pôsteres, encartes, adesivos e folders.

<sup>20</sup> *Polaseal* é um plástico de folha dupla feito à base de poliéster e polietileno usado para revestir placas, cartões e outros impressos.



**Figura 48.** JACK, Akai. Planos de fundo plastificados e peças recortadas, 2024.

Por se tratar de um protótipo é possível encontrar diversos erros de impressão, de corte e de tonalização das cores, assim como arranhões e cores descascadas. As peças são frágeis, mas é possível jogar com elas assim como fiz no teste apresentado na figura 49, onde a personagem foi construída pela simples disposição das peças sobre o cenário.



**Figura 49.** JACK, Akai. Combinação feita com as peças impressas, 2024.



**Figura 50.** JACK, Akai. *Gigalaxy, Mangle, Mystic Sunshine e Rainbow Star*. Arte digital, 2023.

O jogo é composto por quatro personagens base que possuem formas e traços distintos. Através de combinações e mesclas das peças (cabeça, tronco, pernas, etc) o jogador pode criar sua própria versão de garota mágica. Essas composições nem sempre geram algo visualmente harmônico tendo em vista que as formas que compõem as bonecas são diversas e peculiares o que pode resultar, muitas vezes, em algo estranho ou até mesmo imprevisível. Entretanto, a possibilidade de criar uma personagem fora dos padrões de representação de uma garota mágica é um dos resultados plausíveis que acredito tornar a brincadeira mais divertida. A figura 51 apresenta uma simulação da criação de uma personagem utilizando peças do jogo dispostas sobre um cenário. Neste caso a organização da boneca não apresenta uma lógica em relação a proporções, pois é possível observar que o tronco pequeno não se encaixa corretamente com a cintura e que os braços apresentam cores e situações diferentes.



**Figura 51.** JACK, Akai. Boneca montada de forma aleatória, 2024.

Destaco que esse trabalho não possui como finalidade apresentar uma obra pronta e acabada, mas sim de desenvolver um meio de testar a dinâmica do que consistiria no jogo de criar uma garota mágica.



**Figura 52.** JACK, Akai. Exemplos de combinações de personagens, 2024.



Figura 53. Montagens feitas durante a banca, 2024.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por diversas vezes pensei que não concluiria este trabalho, os impasses que encontrei bem como as inúmeras tentativas que precisei fazer alimentaram esse sentimento. Falar do próprio trabalho é sempre difícil e me peguei muitas vezes presa no mesmo lugar. Eu queria falar um pouco do universo das garotas mágicas, algo que não somente me fascina, mas que sempre estive de alguma forma ligado à minha produção artística e que acredito que com este trabalho pude colocar em evidência.

Apesar de brincar com os *drees up games* desde pequena, esta foi a primeira vez que me desafiei a criar algo do gênero. Como imaginei, não foi um processo fácil, especialmente porque me instiguei a não ficar somente no jogo tradicional de vestir. Encontrei diversos obstáculos no caminho, como problemas com falta de tempo e materiais adequados, o que resultou na criação de um único protótipo de jogo, mas que para a dinâmica que propus se mostrou suficiente.

Este trabalho me permitiu refletir sobre o meu passado e o caminho que percorri até aqui. Escavar minha memória me fez perceber o quanto o anime, as garotas mágicas, as bonecas e os jogos têm influência sobre o meu trabalho artístico. E assim como as garotas mágicas tem suas vestimentas como elemento fundamental para a construção de seu *alter ego*, eu tenho o pseudônimo *Akai Jack* como o meu próprio traje de artista.

## REFERÊNCIAS

**ANIMENINAS: As superpoderosas.** Clube do Anime. Editora Minuano, São Paulo. Ano 1, nº 3, 2009. p.

**CUTIEAYAS. how should i organise my precure display?** Reddit. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/precure/comments/152a7c9/how\\_should\\_i\\_organise\\_my\\_precure\\_display/](https://www.reddit.com/r/precure/comments/152a7c9/how_should_i_organise_my_precure_display/)>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

**DRESSUPWHO. Sakura Haruno Dress Up,** 2008. Disponível em: <[https://archive.org/details/haruna\\_sakura](https://archive.org/details/haruna_sakura)>. Acesso em 3 de junho de 2023.

**ERYNCERISE. HIMITSU NO AKKO-CHAN // Mahou Profile: A History of Magical Girls.** YouTube, 22 jun. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v4baaxfKhyg&t=418s>>. Acesso em 7 de junho de 2023.

**ERYNCERISE. INTRO TO MAGICAL GIRLS! // Mahou Profile: A History of Magical Girls.** YouTube, 13 nov. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SUt6PperTKI>>. Acesso em 7 de junho de 2023.

**ERYNCERISE. MAGICAL GIRL ANCESTORS // Mahou Profile: A History of Magical Girls.** YouTube, 12 dez. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ag-x2l0wPBk&t=446s>>. Acesso em 7 de junho de 2023.

**JOHNSON, Judy M. History of Paper Dolls.** OPDAG - The Original Paper Doll Artists Guild, 2005. Disponível em: <<http://opdag.com/History.html>>. Acesso em: 1 junho de 2023.

**NYATCHE. Magical Weapons.** Tumblr. Disponível em: <<https://nyatche.tumblr.com/post/717653489490247680/magical-weapons-available-on-my-shop>>. Acesso em 21 de maio de 2023.

**PAPERGAMES. Shining Nikki,** 2021. Disponível em: <<https://nikki4.playpapergames.com/home>>. Acesso em 3 de junho de 2023.

**PEACH-PIT. Yamato Maihime.** ZeroChan. Disponível em: <<https://www.zerochan.net/666118>>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

**RUSELL, N'Donna Rashi. Make-Up! : The Mythic Narrative and Transformation as a Mechanism for Personal and Spiritual Growth in Magical Girl (Mahō Shōjo) Anime.** 2015. 138 p. B.A. (Hons.), University of Victoria.

**SOUSA, Mauricio. Turma da Mônica Jovem - vol 7.** Rio de Janeiro: Editora Panini, 2009. 132 p.

**SOUSA, Mauricio. Turma da Mônica Jovem - vol 23.** Rio de Janeiro: Editora Panini, 2010. 132 p.

STARLIGHTSTUDIOSTUFF. **Sailor Moon S Cosmic Heart Compact Mirror Brooch Locket Cosplay PROP**. Etsy. Disponível em:

<[https://www.etsy.com/listing/113842049/sailor-moon-s-cosmic-heart-compact?utm\\_source=Pinterest&utm\\_medium=PageTools&utm\\_campaign=Share&epik=dj0yJnU9VHZsejBIdzFBY09kVm14eGtDNXN6MVIxVXdZWE8zajgmcD0wJm49ZC1CWIEyZTZXVHdGMXRBMGFZTNFUSZ0PUFBQUFBR1d0VUZr](https://www.etsy.com/listing/113842049/sailor-moon-s-cosmic-heart-compact?utm_source=Pinterest&utm_medium=PageTools&utm_campaign=Share&epik=dj0yJnU9VHZsejBIdzFBY09kVm14eGtDNXN6MVIxVXdZWE8zajgmcD0wJm49ZC1CWIEyZTZXVHdGMXRBMGFZTNFUSZ0PUFBQUFBR1d0VUZr)>. Acesso em 21 de janeiro de 2024.

STINE, Kyle. **DeviantArt: Of Artists, For Artists**. Cultural History of the Internet.

Disponível em: <<https://culturalhistoryoftheinternet.com/student-projects/fall-2020/deviantart/>>. Acesso em 31 de janeiro de 2024.

TOEI ANIMATION. **Bishoujo Senshi Sailor Moon S**. Minitokyo. Disponível em:

<<http://gallery.minitokyo.net/view/383085>>. Acesso em 21 de janeiro de 2024.

TAKEUCHI, Naoko. **Bishoujo Senshi Sailor Moon (1992) nº1**. Guia dos Quadrinhos.

Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/bishoujo-senshi-sailor-moon-\(1992\)-n-1/5969/45320](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/bishoujo-senshi-sailor-moon-(1992)-n-1/5969/45320)>. Acesso em 19 de janeiro de 2024.

TOEI ANIMATION. **Kawamura Toshie Toei Animation Precure Works Revised Version**. Japão: Ichijinsha, 2021. 312 p.

TOEI ANIMATION. **Yukiko Nakatani Toei Animation Precure Works 2**. Japão: Ichijinsha, 2022. 112 p.

YOSHIDA, Reiko; IKUMI, Mia. **Tokyo Mew Mew - vol. 2**, 2001. Tradução: Karen Kazumi Hayashida. Rio de Janeiro: Editora Panini, 2010. 196 p.