

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

CURSO DE JORNALISMO

FELIPE MATEUS CARVALHO

MARIANA INOCÊNCIO TELLES

ARQUIVOS MÁGICOS: UMA SÉRIE DE PODCAST SOBRE MAHOU SHOUJO

(GAROTAS MÁGICAS)

GOIÂNIA

2020

FELIPE MATEUS CARVALHO

MARIANA INOCÊNCIO TELLES

**ARQUIVOS MÁGICOS: UMA SÉRIE DE PODCAST SOBRE MAHOU SHOUJO
(GAROTAS MÁGICAS)**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em jornalismo. Orientador(a): Prof. Ma. Denize Daudt Bandeira

GOIÂNIA

2020

FOLHA DE APROVAÇÃO

FELIPE MATEUS CARVALHO
MARIANA INOCÊNCIO TELLES

ARQUIVOS MÁGICOS: UMA SÉRIE DE PODCAST SOBRE MAHOU SHOUJO

(GAROTAS MÁGICAS)

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Comunicação da Pontifícia Universidade Católica Goiás, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo.
Orientador(a): Prof. Ma. Denize Daudt Bandeira

Aprovada em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Ma. Denize Daudt Bandeira (Orientador)

Prof. Me. Murilo Gabriel Berardo Bueno

Prof. Me. Rogério Pereira Borges

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a professora Denize Daudt Bandeira, nossa orientadora, por sua dedicação, os grandes ensinamentos e por acreditar e apoiar o projeto. Professora Denize, você fez um trabalho para além do exigido pela academia; foi paciente, acessível e nos tornava cada vez mais confiante durante o processo de construção desse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Agradeço também ao jornalista Nilson Ribeiro Filho, que editou o projeto final, deixando o trabalho maravilhoso, do jeito que queríamos. Meus agradecimentos ainda a minha parceira de trabalho Mariana Inocência Telles, yin do meu yang durante esse período. E a todos os entrevistados pela presteza em um momento de tantos desafios.

Além disso, agradeço a todos os meus amigos, familiares e queridos, que me aguentaram e me ajudaram tanto nesses tempos difíceis. Vocês me apoiaram até nas mensagens de bom dia. Muito obrigado por tudo, amo vocês!

Felipe Mateus Carvalho

Primeiramente, sou extremamente grata a professora Denize Daudt Bandeira, nossa orientadora, pela calma na condução do trabalho, e por acreditar e apoiar o projeto de braços abertos. Professora Denize, você foi e é uma orientadora incrível e maravilhosa. Foi paciente e entrou nesse projeto comigo e com o Felipe de cabeça, passando confiança e acreditando no nosso potencial durante o processo de construção deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Nunca esquecerei das nossas orientações, e de você dançando com as músicas das animações escolhidas, foi muito importante pra mim.

Meus agradecimentos também ao jornalista Nilson Ribeiro Filho, que editou o projeto, nos recebeu na faculdade para as gravações e deixou o Arquivos Mágicos maravilhoso, do jeito que imaginamos. Minha gratidão ainda ao meu parceiro Felipe Mateus Carvalho, que foi a minha fonte de calma durante esse período, aguentou todos os meus momentos de estresse e desespero, tendo toda a paciência do mundo. E aos entrevistados que foram extremamente pacientes e gentis, disponibilizando do seu tempo, mesmo em tempos difíceis, em um contexto da Covid-19, obrigada.

Por último, agradeço a todos os meus amigos, que atendiam as minhas ligações e assistiam os programas da nossa infância com o Disney+ quando busquei relaxar. Aos seus familiares, alguns me receberam em suas casas para que pudesse terminar este projeto, obrigada. Aos venenosos, que nunca deixavam de conversar comigo todos os dias, também ficam meus agradecimentos.

Aos meus familiares, que me aguentaram, e se animaram comigo durante esse processo, também minha eterna gratidão. E aos meus avós, pelo pequeno tempo que passei com eles para cuidar da minha vó, e que tiveram paciência de me esperar terminar o projeto para poder ajudá-los, muito obrigado por tudo, amo muito vocês!

Mariana Inocência Telles

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que resultou em cinco produções audiovisuais para agregadores de *Podcast*, discute o gênero de animação e mangá *Mahou Shoujo*, focando em quatro protagonistas influentes no mundo dos animes e outras duas com inspiração do gênero originalmente japonês. Projeto que objetiva disponibilizar informações pautadas na temática, além de algumas curiosidades sobre o tema. Em seu embasamento teórico, foram abordados os seguintes temas: comunicação, jornalismo e internet, fundamentais para o conhecimento da história e da teoria do jornalismo, bem como para a compreensão da plataforma *Youtube* como ferramenta de distribuição de conteúdos. O capítulo de revisão teórica também resgata a história e as características do mangá e do anime para uma maior compreensão do tema do TCC. O trabalho relata ainda, em um memorando, os caminhos percorridos pela equipe na realização das atividades práticas do projeto.

Palavras-chave: Jornalismo; Comunicação; Podcast; YouTube; Mahou Shoujo; Anime.

ABSTRACT

This Course Conclusion Paper, which resulted in five podcasts for its platforms, discusses the animation and manga genre Mahou Shoujo, focusing on four influential protagonists of certain animations and two other animations with a lot of inspiration from the originally Japanese genre. A project that aims to provide information based on the theme. In its theoretical basis, the following topics were addressed: communication, journalism, and the internet, which are fundamental for the knowledge of the history and theory of journalism, as well as in the understanding of the Youtube platform as a content distribution tool, the history and analysis of podcasts and what these media achieve. The work also reports, in a memo, the paths taken by the team in carrying out the practical activities of the project.

Key Words: Journalism; Communication; Podcast; YouTube; Mahou Shoujo; Anime.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES E QUADROS

Figura Gráfico 1 - Os avanços tecnológicos da comunicação na história	11
Figura Gráfico 2 - Resultado das pesquisas dos símbolos	13
Figura Quadro 3 - Significado dos símbolos	13
Figura 4 - Pesquisa Think with Google	16
Figura 5 - Pesquisa do YouTube About/ Imprensa	17
Figura Quadro 6 - Os videos mais visualizados YouTube	18
Figura 7 - Gêneros mais ouvidos no Spotify	21
Figura Quadro 8 - Os 10 podcasts mais ouvidos no Brasil no Spotify.....	21
Figura Gráfico 9 - Produção de podcast mensal	23
Figura Gráfico 10 - Produção de podcast anual	24
Figura Gráfico 11 - Cidades brasileiras onde mais se escuta podcast	24
Figura Gráfico 12 - Agregadores mais utilizados	25
Figura Imagem 13 - Capa mangá Sakura Card Captors	27
Figura Imagem 14 - Página mangá Sakura Card Captors	27
Figura Imagem 15 - Aviso de leitura mangá Sakura Card Captors	28
Figura Imagem 16 - Ilustração de como desenhar mangá/ anime	29
Figura Imagem 17 - Cavaleiros do Zodíaco	30
Figura Imagem 18 - Death Note	31
Figura Imagem 19 - Sakura Card Captors	32
Figura Imagem 20 – Bible Black	33
Figura Imagem 21 - Características dos animes expressões	34
Figura Imagem 22 - Características dos animes expressões	34
Figura Imagem 23 - Características dos animes corpo homem	35
Figura Imagem 24 - Características dos animes corpo mulher	35
Figura Imagem 25 - Hayao Miyazaki	36
Figura Imagem 26 - Animações do Studio Ghibli	36
Figura Imagem 27 - Avatar: a lenda de Aang	37
Figura Imagem 28 – Sally	40
Figura Imagem 29 - Toei Animation	41
Figura Imagem 30 - Miraculous as aventuras de Ladybug	41
Figura Imagem 31 - O clube das Winx	42
Figura Imagem 32 - Puella Magi Madoka Magica	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I	11
1. REFERENCIAL TEÓRICO I	11
1.1 Sociedade da informação: um mundo em constante mudança	11
1.2 Os desafios da sociedade da informação, ou tecnológica	14
1.3 <i>YouTube</i> : maior plataforma de vídeo na internet	16
1.4 <i>Podcast</i> , uma nova forma de distribuição e consumo de informação	19
1.5 <i>Anime</i> e Mangá: Origem	25
1.5.1 O que é <i>Anime</i> ?	29
1.5.2 Tipos de animes	30
1.5.2.1 Características	33
1.5.3 Garotas Mágicas (<i>Mahou Shoujo</i>)	38
1.5.3.1 Análises e Polêmicas	42
1.5.3.1.1 A relação homoafetiva em <i>Sailor Moon</i> e <i>Sakura Card Captors</i>	42
1.5.3.1.2 Sexualização de garotas em <i>Sailor Moon</i>	43
1.5.4 A reconstrução do gênero <i>Mahou Shoujo</i> em <i>Madoka Magica</i>	44
CAPÍTULO II	46
1. MEMORANDO - FELIPE MATEUS	46
1.1 Definição e justificativa do tema, do público alvo e do formato	46

1.2 Pesquisa bibliográfica e definição das pautas – fevereiro a agosto	46
1.3 Entrevistas – agosto a setembro	47
1.4 Elaboração dos roteiros – agosto e outubro	48
1.5 Gravação e edição – setembro a novembro	48
1.6 Conclusão	48
2. MEMORANDO MARIANA TELLES	49
2.1 Definição e justificativa do tema	49
2.2 Pesquisa bibliográfica e definição das pautas – fevereiro a agosto	49
2.3 Entrevistas – agosto a outubro	50
2.4 Elaboração dos roteiros – agosto e setembro	50
2.5 Gravação e edição – setembro a novembro	50
2.6 Conclusão	51
APÊNDICE	52
1. Pautas	52
2. Roteiros de cabeças	58
REFERÊNCIAS	95

INTRODUÇÃO

Com o crescente número de pessoas online compartilhando seus interesses e opiniões, e consumindo informações nos mais variados formatos, diversas mídias ganham força. O *Podcast*, por exemplo, vem conquistando cada vez mais espaço, principalmente nos últimos três anos, o que justifica a escolha do formato na execução do projeto aqui apresentado. Plataforma que alcança pessoas de diferentes regiões e faixa etária. Este trabalho, a partir desse contexto, tem como objetivo colaborar para a divulgação do gênero de animação *Mahou Shoujo*, por meio de uma série de *Podcast*, dividida em cinco episódios, assim como relatar suas histórias, personagens, inspirações e curiosidades.

O primeiro capítulo do trabalho, que abordou a comunicação, o jornalismo, a internet, o *Youtube* e o *Podcast*, aponta para o avanço das novas tecnologias da informação, que se inserem de forma sistemática nas práticas sociais. Estar conectado a essa realidade, como discutido no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), se torna uma necessidade. Panorama que se ampliou, de forma significativa, com o digital. Avanço tecnológico que possibilitou ainda o surgimento do *YouTube* e do *Podcast*, que expandiram a possibilidade de acesso do usuário ao tema do presente projeto, que pode ser conferido em Arquivos Mágicos Podcasts.

O mangá, que também ganha destaque no capítulo um, significa “desenhos involuntários”, tendo surgido da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Gênero que começa a fazer sucesso no Brasil a partir da década de 1980. Existem vários gêneros de animes, como discutido ainda no capítulo teórico, que trata de forma mais aprofundada o *Mahou Shoujo* (Garotas Mágicas). Discussão fundamental para as etapas de produção da série de cinco *Podcasts*, produto prático deste TCC. Etapa registrada no capítulo dois (Memorando), no qual o grupo descreve as seguintes fases: elaboração das pautas, entrevistas, produção/escrita dos roteiros, gravação, edição e finalização dos *Podcasts*.

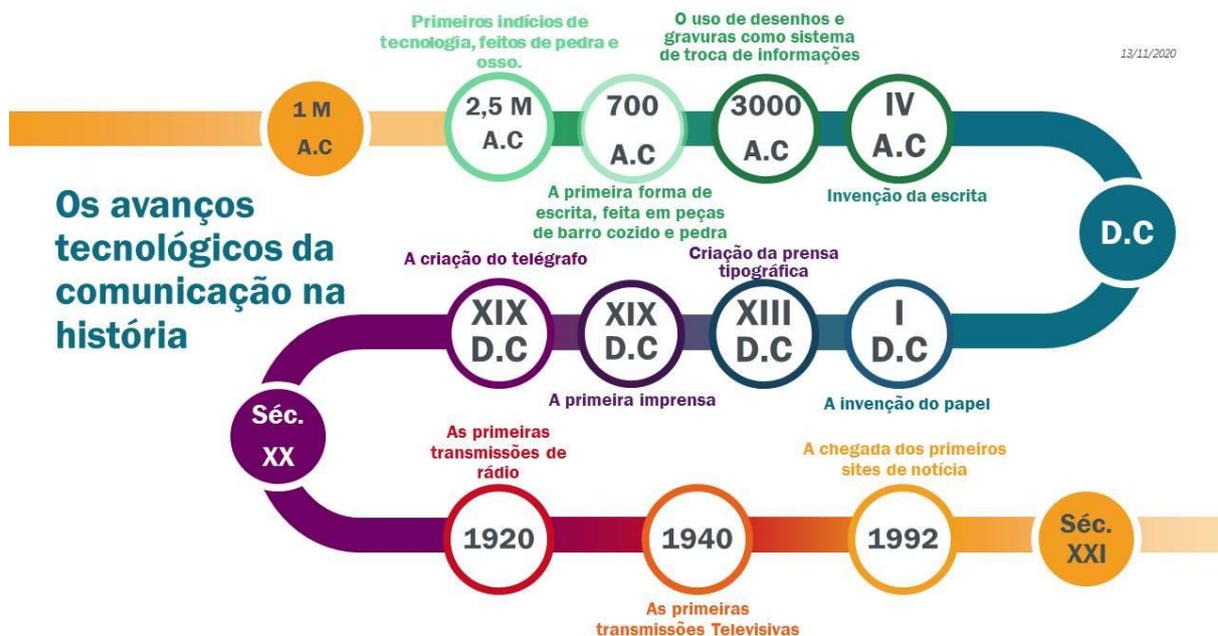
CAPÍTULO I

REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 Sociedade da informação: um mundo em constante mudança

O mundo pós moderno é marcado pelo avanço das novas tecnologias da informação, que se inserem de forma sistemática nas práticas sociais, como pode ser observado na figura abaixo (Figura 1). Estar conectado a essa realidade, que para muitos autores ganha a denominação de sociedade da informação e/ou tecnológica, se torna uma necessidade. Panorama que se ampliou, de forma significativa, com o digital. Conformação que trouxe diferentes possibilidades de interação, mas também a urgente necessidade de adaptação social às demandas comportamentais que permeiam os usos efetivos de nova ferramentas, bem como a urgência de discussões sobre o tema.

Figura 1. Avanços tecnológicos da comunicação na história



Fonte: Elaboração própria com base em BATISTA (2007), TRAQUINA (2005), THOMPSON (1998)

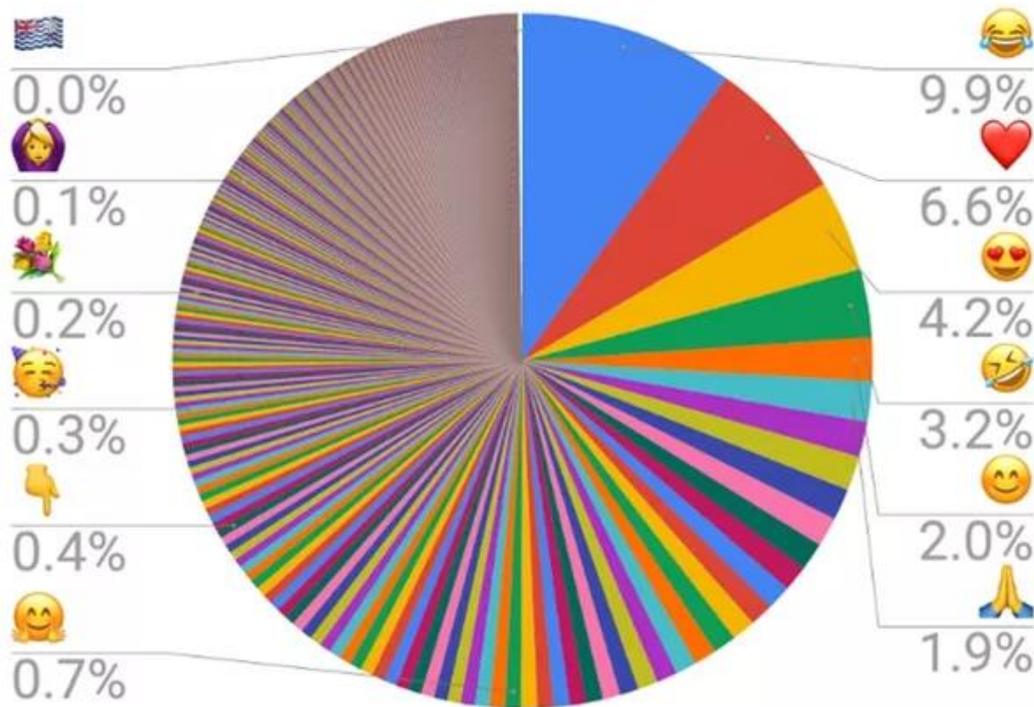
É bom destacar que, nesse contexto, o ser humano, com o objetivo de estabelecer comunicação, procura desenvolver novas estratégias de linguagens (XAVIER; AZEVÊDO, 2008, p.1). Cenário que aponta desafios nos processos comunicacionais, principalmente com a reconfiguração de formas de se relacionar, modificadas e/ou adaptadas às evoluções do próprio panorama aqui descrito. Mudanças que advêm, em boa parte, do avanço tecnológico, cada vez

mais presente nas práticas discursivas. Um exemplo bem interessante é o uso dos *emojis*, que podem substituir palavras, frases e expressões. Usar símbolos nas conversas em redes sociais virou uma ação bem comum na Internet, dependendo do *emoji*, pode-se demonstrar o que a pessoa está pensando ou sentindo. Prática que também, em certa medida, agiliza os processos comunicacionais.

Contudo, é importante lembrar que o significado de alguns ícones pode não estar claros para todos os usuários e a interpretação tende a ser diversificada. Mas colocar significado em cima de um *emoji* depende do contexto, e de como a pessoa que está enviando interpreta essa mesma mensagem. O mal entendido pode ser maior, considerando que os *emojis* para *iPhone* (iOS), *Android* e *Windows Phone* são diferentes. Para facilitar e impedir interpretações erradas nas próximas conversas, o TechTudo¹ listou os significados de alguns *emojis* mais utilizados. A Unicode, órgão responsável pelos modelos dos *emojis*, divulgou no dia 11 de outubro de 2019, os mais usados na Internet. O estudo estipulou a média do fluxo de uso de cada símbolo em diferentes plataformas. A Unicode ponderou a frequência que os símbolos são manuseados em plataformas e softwares variados, para fazer a lista dos mais utilizados.

Segundo a Unicode, os dez *emojis* mais usados são, na maioria, felizes e animados, de sorrisos ou com coração, presentes na maior parte do ranking, a única exceção é a carinha chorando alto. O *emoji* com lágrimas de alegria (9,9%), o coração vermelho (6,6%) e o rosto com olhos de coração (4,2%) aparecem no topo da lista como preferidos pelos usuários. A Unicode publica padrões sobre o que os símbolos significam, mas nem sempre são usados da forma correta. Afinal, eles podem ter significados únicos dentro de certos grupos. Confira na Figura 2 o resultado da pesquisa, e na Figura 3 o significado de cada um dos símbolos segundo a TechTudo:

¹ <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-cada-emoji-usado-no-whatsapp-significa-veja-principais-explicacoes.ghtml>

Figura 2. Os dez *emojis* mais usados

Fonte: Divulgação/Unicode (2019)

Figura 3. Significado dos símbolos

1- Emoji com lágrimas de alegria 😂	Representa o riso mais forte ou intenso
2- Coração vermelho ❤️	<i>Emoticon</i> de coração de amor clássico, expressando carinho, amizade ou romance
3- Emoji sorridente com olhos de coração 😍	Revela amor, adoração e/ou gratidão. Pode ser usado para uma pessoa, lugar ou coisa
4- Emoji rolando no chão de tanto rir 🤣	Versão mais recente de "ROFL", que significa "Rolling On The Floor Laughing". Em português, é utilizado para dizer que você está "rolando no chão de tanto rir" – uma gíria da Internet
5- Emoji com rosto e olhos sorridentes 😊	São os emojis usados com mais frequência na web. Eles indicam felicidade ou positividade. Raramente são usados após um insulto ou crítica
6- Mãos juntas 🙏	Embora não tenha a intenção de ser explicitamente religiosa, costuma dizer "obrigado", ou para mostrar

	oração ou súplica. Você pode usar quando for pedir um favor
7- Dois corações 	Não é muito usado entre pessoas apaixonadas, mas sim em textos românticos, como expressão de afeto por alguém ou amizade
8- Emoji chorando alto 	É uma versão mais forte do “Rosto Chorando”. Isso mostra dor ou transtorno. Ao contrário dos outros rostos tristes, é frequentemente usado ironicamente
9- Emoji soprando um beijo 	É usado para mostrar romance ou afeição. O “Rosto jogando beijo” é tipicamente mais romântico devido ao pequeno coração vermelho
10- Polegar para cima (“joinha”) 	Mostra aceitação ou acordo.

Fonte: Unicode (2019)

Com o avanço das novas tecnologias², as relações interpessoais também se modificaram profundamente, na medida em que a praticidade e a velocidade da Internet ampliam os atos comunicativos e a distribuição de informação. Esse cenário propicia o nascimento de uma sociedade que se caracteriza pela velocidade na transmissão de informação, e que utiliza, como discutido anteriormente, das novas formas de interação social. Silva (2006, p. 63-81), por exemplo, afirma que “as sociedades contemporâneas são construídas a partir da engenharia tecnológica”. O surgimento dessa sociedade se deu em consonância com as demandas que as novas tecnologias de informação e da comunicação inseriram nas atividades realizadas em sociedade (XAVIER; AZEVÊDO, 2008, p.2). Conjetura que aponta a necessidade de estudos mais aprofundados que deem conta de entender essa nova realidade, que impacta a comunicação e as formas de relacionamento, que serão discutidas na próxima seção.

1.2 Os desafios da sociedade da informação, ou tecnológica

O digital é uma realidade em grande parte das atividades humanas, o que impactou os processos de comunicação e de distribuição de informação, introduzindo, assim, novas práticas discursivas, como apontado brevemente na seção anterior. Digital que proporcionou mais

² são tecnologias e métodos para se comunicar, que surgiram no contexto da Revolução Informacional, "Revolução Telemática" ou Terceira Revolução Industrial.

agilidade nos processos comunicacionais, possibilitando a abertura de uma rede ampla de contatos. No entanto, manifestações socioculturais contemporâneas mostram que o excesso de circulação de informação nada mais é do que a emergência de vozes e discursos, anteriormente reprimidos pela edição da informação pelos *mass media*. Aqui, a máxima é “tem de tudo na internet”, “pode tudo na internet” (SILVA; TESSAROLO, 2014, p.10 apud LEMOS, 2005, p. 2). A capacidade de contato através da rede aumentou, produzindo um cotidiano que torna, constantemente, pessoas e ideias virtualmente conectadas por interesses e identificações.

Destaca-se que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos em experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem (SILVA; TESSAROLO, 2014, p. 13 apud LEVY, 1997, p. 37). Ao adaptar uma relação social ao ciberespaço³, os usuários da internet têm a possibilidade de trocar conhecimentos diversos, assim como hábitos culturais, experiências, opiniões e vivências. Essas características estão presentes, desde muito tempo, em nossa sociedade (WASSERMAN E FAUST, 1994; DEGENNE E FORSE, 1999 apud RECUERO, 2009, p. 24). Diante desse universo tecnológico, que aponta para uma linguagem digital, a relação entre os sujeitos e as novas tecnologias se torna necessária. Mas, apesar da internet ser um espaço rico, cheio de informações, também é um espaço complexo, com problemas que colocam grandes desafios à sociedade. Um exemplo é a garantia à privacidade, algo que se torna quase impossível com o compartilhamento de informações pessoais, muitas vezes fornecidas pelos próprios usuários.

A segurança de dados de empresas e do próprio Estado também vivem esse cenário. Pode-se ressaltar ainda os desafios impostos à integração dos que estão “*offline*”, o que resulta no debate sobre a inclusão digital, tão importante no mundo contemporâneo. Nesse universo vasto de comunicação (escrita, sonora, audiovisual, multimídia e hipermídia), e com a disponibilidade crescente de recursos tecnológicos, como é o caso dos *smartphones*, ganham evidência também os canais de distribuição de conteúdos e/ou informação, como o canal do *YouTube*, que será apresentado no próximo capítulo do trabalho.

³ Ciberespaço: espaço no mundo da comunicação por redes* de computação.

*Rede: conjunto de dispositivos que permitem a possibilidade de comunicar entre si; sistema interligado de meios de comunicação.

1.3 YouTube: maior plataforma de vídeo na internet

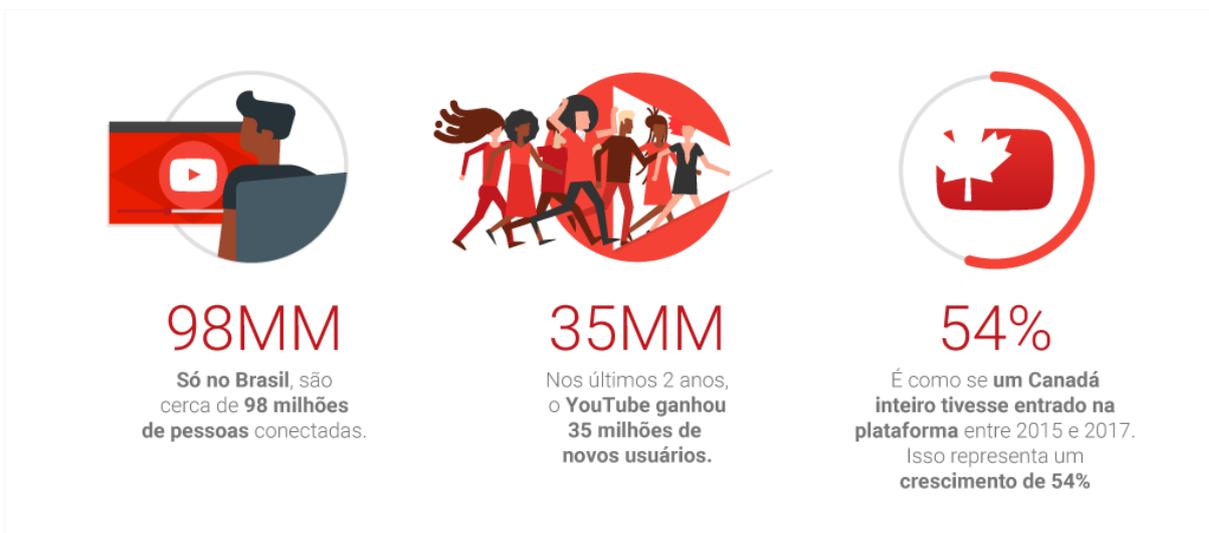
Liberdade de expressão, diversidade e autenticidade são valores centrais do *YouTube*, que dá a chance, em larga escala, para que as pessoas possam se reconhecer e se relacionar com os assuntos que mais "amam". Segundo relatório feito pelo *YouTube*, mundialmente, 1,5 bilhão de pessoas acessam a plataforma todo mês, e passam mais de uma hora por dia assistindo a vídeos no canal. Uma das grandes vantagens desse site de relacionamento é a produção por demanda⁴, que pode explicar esses números.

O *YouTube* começou como uma *startup* em 2005. Hoje, é um dos sites mais acessados da internet, perdendo só para o Google, sendo a plataforma dominante para vídeos *online*. A influência do *YouTube* é gigante. Segundo o Google, globalmente, o canal possui 1.5B de pessoas logadas, e que acessam a plataforma todo mês. O *YouTube* pauta assuntos que ganham visibilidade e, conseqüentemente, relevância. Na sequência, são amplificados para a audiência, o que resulta nos números aqui destacados (Figura 4).

O *Think with Google* aponta que só no Brasil,

São cerca de 98 milhões de pessoas conectadas. Nos últimos dois anos, o YouTube ganhou 35 milhões de novos usuários. É como se um Canadá inteiro tivesse entrado na plataforma entre 2015 e 2017. Isso representa um crescimento de 54%. Esse movimento foi acompanhado pela expansão da penetração de internet, mobile e conexão 4G2 (*Think with Google*, 2017).

Figura 4. Audiência no *Youtube*



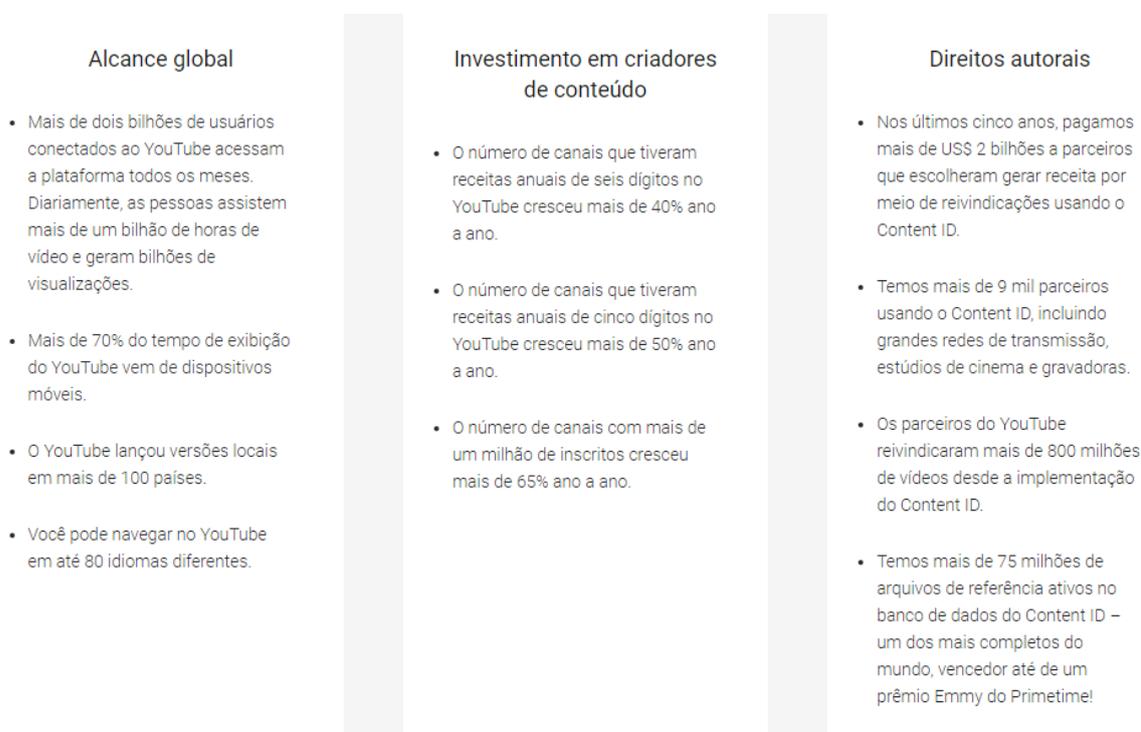
Fonte: Comscore, Multiplatform 2014-2017, Brasil

⁴ Demanda: significa a quantidade de um bem ou serviço que os consumidores desejam adquirir

No dia 14 de fevereiro de 2005, Steve Chen, Jawed Karim e Chad Hurley registraram o domínio “youtube.com” com o dinheiro dos seus antigos empregos na *PayPal*, que é um serviço de pagamento *online*. A ideia surgiu em 2004, quando os três perceberam que havia uma dificuldade de compartilhar vídeos na internet. Anos depois, Karim explicou que foi o incidente com a Janet Jackson no *Super Bowl* e um *tsunami* que desencadeou a ideia.

O site da *Tecmundo* conta a história do *YouTube*, que em abril de 2005 teve o primeiro vídeo carregado, “*Me at the Zoo*”, postado⁵ por Karim. Após um período de testes beta⁶, o site foi lançado (dezembro de 2005). Meses depois, um comercial da *Nike* tornou-se o primeiro vídeo a receber um milhão de visualizações. A *Engadget* informa que, de acordo com Lev Grossman, em entrevista para a revista *Time*, foi quando o *Google* pagou US \$ 1,65 bilhão em ações pela empresa (outono de 2006). A Figura 5 traz o número de pessoas na plataforma, os investimentos em produção de conteúdo, e como funcionam os direitos autorais.

Figura 5. Número de pessoas no *Youtube*



Fonte: YouTube About/ Imprensa (2017)

⁵ Postado (postar): postar na Internet ou compartilhar algo em sites, redes sociais etc.: postou o vídeo e já teve 1000 acessos

⁶ Testes beta: são testes realizados por um grande número de pessoas, a execução do sistema ocorre de forma não planejada por pessoas desconhecidas, que não possuem nenhuma relação com a equipe ou empresa que desenvolve o produto. Frequentemente o teste é utilizado como uma forma de aceitação externa para softwares de prateleira possibilitando avaliar o feedback do mercado.

Apesar de a internet ter favorecido a expansão comunicacional com o *YouTube*, *Instagram*, *Twitter* etc., pode-se perceber alguns riscos e perigos na utilização dessas plataformas com o público infantil. A pesquisa “*EU Kids Online*”, - desenvolvida em diversos países europeus -, identificou várias possibilidades de atividades infantis no meio cibernético. Segundo o estudo, a criança está vulnerável a todo tipo de conteúdo e crimes com o acesso à internet (FANTIN; RIVOLTELLA, 2010, p. 96 apud LIVINGSTONE; HADDON, 2009; PONTE; CARDOSO, 2008).

Segundo o *CanalTech*, o *YouTube*, em novembro de 2019, divulgou os 10 vídeos brasileiros mais visualizados na plataforma durante aquele ano. A lista foi dividida por região, pelos mais curtidos, pelo tempo em que ficou nos "Vídeos em Alta", novos criadores, vídeos musicais e vídeos de games. O vídeo mais assistido no Brasil foi o "Ticolé é Muito Bom", que viralizou no início do ano. Com mais de 34 milhões de visualizações, o "Ticolé" se tornou o "hit viral do verão". Nele, duas crianças, em Porto Alegre, cantaram uma espécie de funk sobre um sorvete, o ticolé, conforme Figura 6.

Figura 6. Os 10 vídeos mais visualizados no *YouTube* (o número de visualizações foi acessado no dia 26 de abril)

1º -Ticolé é Muito Bom!	41.273.198 visualizações
2º - O Dia em Que Assisti Bird Box.	19.309.610 visualizações
3º - Finais <i>Free Fire Pro League Season 3</i> .	15.606.735 visualizações
4º - Minha Slime Deu Certo. Consegui Desta Vez. Realizei Meu Sonho Minhas Amigas	13.887.735 visualizações
5º - Caneta Azul Esta Marcado Com Minha Letra.	o vídeo original não está mais disponível no youtube
6º - Visita ao Túmulo do Chaves, Seu Madruga e Bruxa do 71.	16.900.886 visualizações

7° - Especial - Nego Ney.	9.346.013 visualizações
8° - Piscininha Amor - Whadi Gama Paródia.	12.562.825 visualizações
9° - Em Prova - O Rival (Episódio 1)	8.839.641 visualizações
10° - Tudo Sobre Meu Acidente	9.500.583 visualizações

Fonte: YouTube

E foi com o *YouTube* que as pesquisas em relação aos animes, as Garotas Mágicas, teve mais facilidade. Pois o *YouTube* hospeda uma grande quantidade dessas animações japonesas, não são todas, porém podemos assistir algumas na plataforma.

1.4 Podcast, uma nova forma de distribuição e consumo de informação

Há alguns anos, um produto, fruto de novas formas de comunicação, vem se tornando também muito popular, o *Podcast*. O formato é como um programa de rádio, contudo, não é. De acordo com o site Comunidade Rock Content⁷, diferente de seu parente próximo, o primeiro não tem uma hora fechada para ir ao ar, pode ser ouvido quando o ouvinte e/ou consumidor quiser. Logo, assim como o *YouTube*, sua produção segue a lógica da demanda. E, em vez de sintonizar em uma estação de rádio, o consumidor pode encontrar esse produto na internet. Dá para escutar em um aplicativo próprio só para *Podcast* no celular, em sites ou em plataformas de músicas, onde ficam disponíveis para *download*.

O podcast tem como objetivo produzir conteúdo próprio, sem "qualquer tipo de controle", sendo disponibilizado na internet. O material pode ser temático, contando histórias, trazendo debates ou simplesmente assumindo formato de conversa, sobre os mais diversos assuntos, o que representa sua versatilidade. Segundo Leo Lopes, do site Curso de Podcast, a proposta surgiu em 2004, quando Adam Curry (DJ de MTV) e Dave Winer (criador de *software*) criaram um programa que permitia automaticamente baixar transmissões de rádio na

⁷ <https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-podcast/>

Internet, diretamente *iPods*. O *podcasting* é a fusão da palavra *iPod* e *broadcasting*, na qual é usado para descrever a tecnologia utilizada para descarregar conteúdos e é um modo de difusão de emissões de rádio.

O que faz do *Podcast* uma ferramenta atraente é a possibilidade que o ouvinte tem de subscrever aos materiais que lhe interessam, usando um agregador RSS⁸ (*Real Simple Syndication*) que garante a atualização dos *Podcasts*. Através da subscrição “*feed RSS*”⁹, e com a ajuda de um programa específico, pode-se baixar automaticamente episódios para o computador, celulares etc. Assim, o ouvinte pode escutar o produto à vontade, a qualquer hora do dia, e em qualquer lugar, principalmente se for acompanhado em um dispositivo móvel.

De acordo com o site Meio e Mensagem, o *Podcast* é uma das mídias que mais cresce no Brasil. O levantamento, que usou dados de usuários do *Spotify*, *Apple iTunes*, *Google Podcast* e de outros aplicativos especializados, aponta que o consumo aumentou em 67% no país no ano de 2019. Conforme dados divulgados pela Associação Brasileira de *Podcasters* (ABPod), o Brasil é o 2º país que mais ouve *Podcasts* no mundo, ficando atrás apenas dos Estados Unidos. Para o site B9 e do *Spotify*, esse crescimento anda em sintonia com o serviço de streaming de áudio do *Spotify*, líder absoluto no consumo de *Podcasts* no país, conforme pesquisa da *VoxNet*. O *Spotify*, plataforma de *streaming* de áudio mais popular do mundo, é um serviço de *streaming* digital que dá acesso instantâneo a milhões de músicas, *Podcasts*, vídeos e outros conteúdos de artistas de todo o mundo. A plataforma está disponível para vários dispositivos, incluindo computadores, celulares, *tablets*, entre outros. Lançado em 2008, o serviço chegou oficialmente ao Brasil em 2014.

Devido ao crescimento do *Podcast* no Brasil, - que representa 21% em média mensalmente desde janeiro de 2018 -, o *Spotify* decidiu promover a primeira edição do *Spotify for Podcasters Summit*, realizado na cidade de São Paulo, nos dias 1º e dois de novembro de 2019. O evento trouxe, em sua programação, painéis, palestras e *workshops* com grandes nomes do mercado. Um dos seus objetivos era apresentar a riqueza da produção, criação e monetização de *Podcasts*. Confira na Figura 7 os gêneros mais ouvidos no Brasil pelo *Spotify*, e na Figura 8 os *Podcasts* mais ouvidos no país.

⁸ RSS é uma maneira de um programa chamado agregador de conteúdo saber que um blog foi atualizado sem que a pessoa precise visitar o site. Ou seja, em vez de o internauta ir até o conteúdo, é o conteúdo que “vai” para o internauta.

⁹ Feed RSS, ou Really Simple Syndication, é um recurso de distribuição de conteúdo em tempo real baseado na linguagem XML. Essa tecnologia permite que os usuários de um blog ou canal de notícias acompanhem suas atualizações por meio de um software, website ou browser agregado.

Figura 7. Gêneros de *Podcast* mais ouvidos no *Spotify* Brasil:



Fonte: B9 (2019)

Figura 8. Os dez *Podcasts* mais ouvidos no Brasil em audiência

1. Café da Manhã	Agora você vai levantar da cama com notícias e análises quentinhas no Café da Manhã, o podcast mais importante do seu dia. Em uma parceria entre Folha de S.Paulo e <i>Spotify</i> , os jornalistas Rodrigo Vizeu e Magê Flores trazem nas manhãs de segunda a sexta, de forma leve e simples, o fundamental sobre os assuntos do momento no Brasil e no mundo
2. Não Ouvo Podcasts	Todos os podcasts da família Não Salvo. Um programa diferente por dia. Segunda: Xêpa! Terça: Inferno Astral Quarta: Bicuda Quinta: Não Ouvo Sexta: Se Eu Fosse Você
3. Kpapo	Toda segunda-feira Érica Imenes e Babi Dewet mergulham no mundo do <i>k-pop</i> para explorar e explicar esse fenômeno tanto pra quem já ama e

	acompanha a cena como para quem (ainda) não foi cativado pela música pop coreana
4. Eleição Na Chapa	Uma parceria Folha e <i>Spotify</i> , o podcast diário Eleição na chapa conta o que você precisa saber sobre a corrida eleitoral de 2018, direto ao ponto e de forma leve e simples. De segunda a sexta, Rodrigo Vizeu, editor-adjunto de política na Folha, explica, com ajuda de entrevistados, o fundamental da eleição
5. Oêa: Copa Feminina 2019	O OÊA é o podcast original do <i>Spotify</i> em parceria com o <i>B9 Company</i> . Ju Wallauer e Cris Bartis, do <i>Mamilos Podcast</i> , comandam o time de craques e dão o clima da festa. Segue a escalação: Ana Freitas garante os comentários ácidos, Thayna Espinoza os destaques do dia e, direto da França as Dibradoras, Renata e Roberta apresentam as análises técnicas
6. Jogo de Damas	Jogo de Damas traz, quinzenalmente, duas representantes da indústria da publicidade e comunicação falando sobre suas carreiras e vidas pessoais. Descubra as experiências que moldaram suas carreiras, os valores por trás de suas escolhas e as crenças que fazem essas mulheres traçarem trajetórias de sucesso e ajudam a redefinir a indústria da qual fazem parte
7. Reply All	"A podcast about the internet' that is actually an unfailingly original exploration of modern life and how to survive it (Um podcast sobre a Internet 'que é na verdade uma exploração infalivelmente original da vida moderna e como sobreviver a ela)." - <i>The Guardian</i> . Hosted by PJ Vogt and Alex Goldman, from Gimlet
8. Science Vs	<i>There are a lot of fads, blogs and strong opinions, but then there's SCIENCE. Science Vs is the show from Gimlet Media that finds out what's fact, what's not, and what's somewhere in between. We do the hard work of sifting through all the science so you don't have to. This season we tackle football concussions, heartbreak, 5G networks, sleep, free healthcare, police use of force, asteroids and more</i> (Existem muitos modismos, blogs e opiniões fortes, mas há CIÊNCIA. Science Vs é o programa da <i>Gimlet Media</i> que descobre o que é fato, o que não é e o que está no meio. Fazemos o trabalho duro de filtrar toda a ciência para que você não precise. Nesta temporada, enfrentamos concussões no futebol, desgosto, redes 5G, sono, assistência médica gratuita, uso da força pela polícia, asteróides e muito mais)
9. Serial Killers	<i>Every Monday and Thursday, Serial Killers takes a psychological and entertaining approach to provide a rare glimpse into the mind, methods and madness of the most notorious serial killers with the hopes of better understanding their psychological profile. With the help of in-depth research, we delve deep into their</i>

	<p><i>lives and stories. Serial Killers is part of the Parcast Network and is a Cutler Media Production (Toda segunda e quinta-feira, Serial Killers adota uma abordagem psicológica e divertida para fornecer um raro vislumbre da mente, métodos e loucura dos mais notórios assassinos em série, com a esperança de entender melhor seu perfil psicológico. Com a ajuda de pesquisas aprofundadas, nos aprofundamos em suas vidas e histórias. Serial Killers faz parte da Parcast Network e é uma Cutler Media Production)</i></p>
<p>10. Xêpa / Não Salvo</p>	<p>Todos os podcasts da família Não Salvo. Um programa diferente por dia. Segunda: Xêpa! Terça: Inferno Astral Quarta: Bicuda Quinta: Não Ovo Sexta: Se Eu Fosse Você</p>

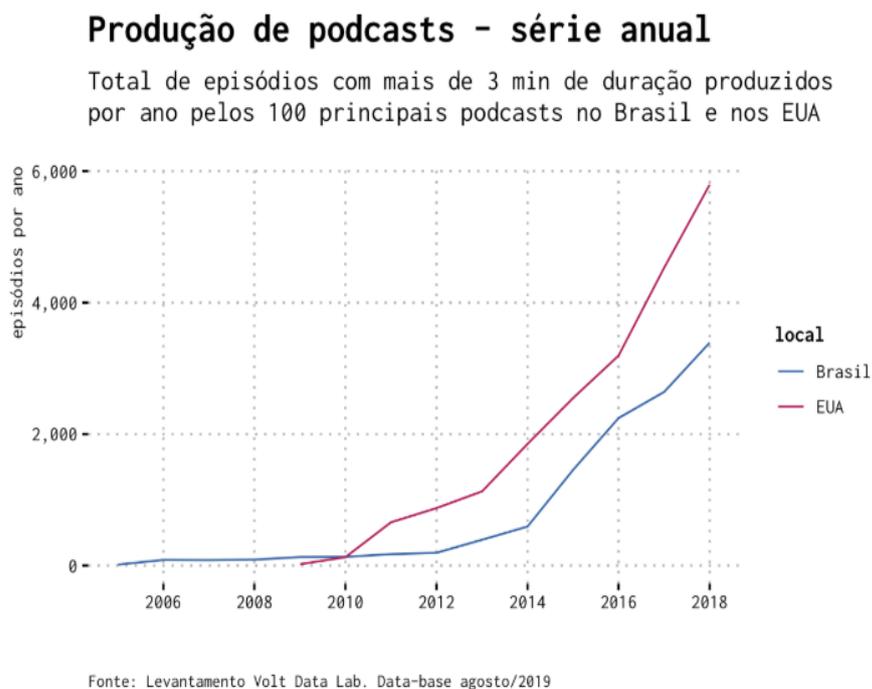
Fonte: *Spotify* (2019)

Soraia Alves, do site B9, chama a atenção para uma declaração do Diretor do *Spotify Studios* na América Latina, Javier Piñol, que diz pretender ser o “número um do mundo”. Piñol reforça ainda: “estamos focados no áudio mais do que qualquer outra empresa global. O Brasil é um dos mercados mais importantes para o *Spotify* em busca desse nosso objetivo, já que 40% dos usuários de internet no país já escutaram podcast, segundo pesquisa do Ibope”. Na Figura 9 e 10, confira a produção brasileira em números.

Figura 9. Produção de *Podcasts* – série mensal



Fonte: Levantamento Volt Data Lab. (2019)

Figura 10. Produção de *Podcasts* – série anual

Fonte: Levantamento Volt Data Lab. (2019)

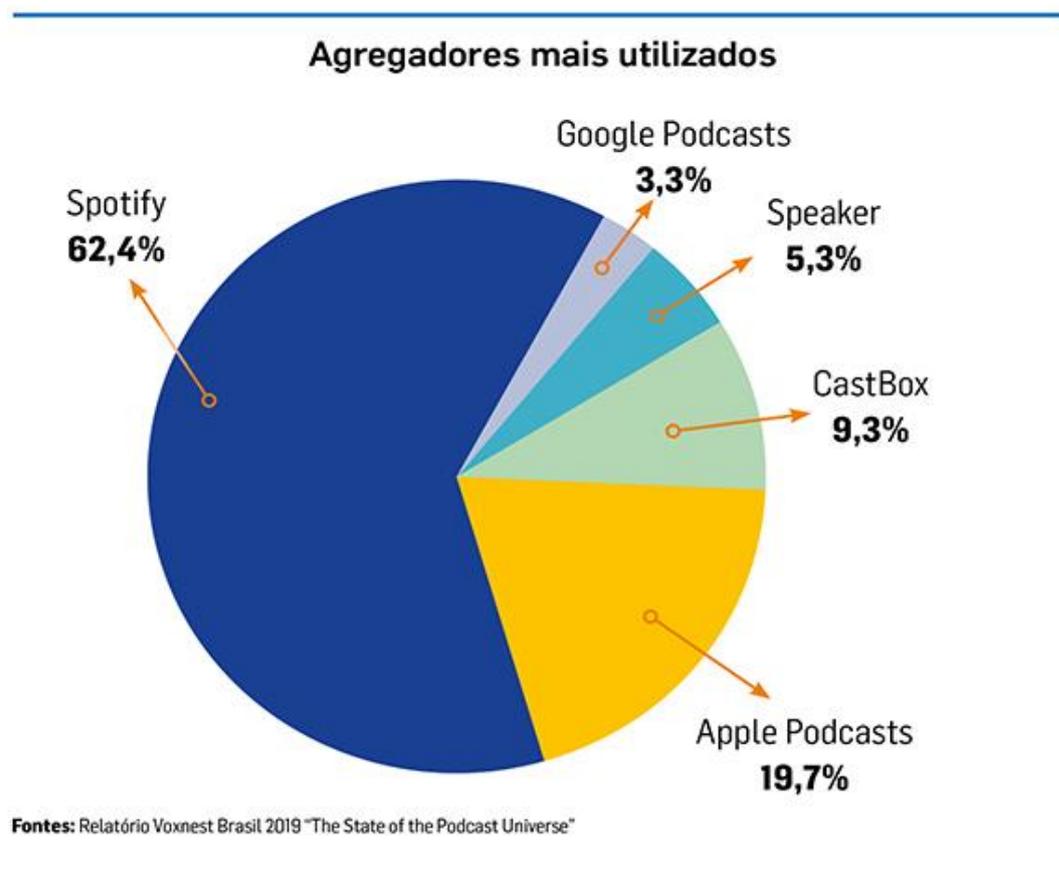
Segundo estudo da *Voxnest*, entre janeiro e novembro de 2019, São Paulo foi a cidade que mais consumiu *Podcast* no Brasil e o *Spotify* a plataforma mais utilizada, como revelado pela Figura 11. Na Figura 12, os agregadores mais utilizados.

Figura 11. Cidades brasileiras onde mais se escutam Podcasts



Fonte: Relatório Voxnest Brasil (2019)

Figura 12. Agregadores mais utilizados



Fonte: Relatório Voxnest Brasil (2019)

1.5 *Anime* e *Mangá*: Origem

E foi o avanço tecnológico que possibilitou o surgimento do *YouTube* e do *Podcast*, que expandiram o acesso do usuário a temas como o do presente projeto, que pode ser conferido no Arquivos Mágicos *Podcast*. Mas, para compreender esse processo, é fundamental discorrer sobre a própria história do tema abordado no produto prático desse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Para quem não sabe, muitos animes se originam a partir do sucesso de alguns mangás, histórias em quadrinho japonesas, que apresentam como principal característica o modo de leitura: feito de trás para frente, e da direita para a esquerda, ao contrário do que é comum nas convencionais HQ's ocidentais. Existe muitas editoras que publicam os mangás aqui no Brasil, mas as principais são a *Newpop*, a *Panini* e a *JBC*, referência na publicação do gênero *mahou shoujo*.

Estreitar a distância entre Brasil e Japão e difundir a cultura japonesa entre os brasileiros, essa é a meta da Editora JBC, responsável por traduzir e publicar os mangás aqui no país, desde sua fundação, pelo empresário *Masakazu Shoji*, em 1992, ainda sob o nome de Patrimônio Tokyo. Passados 25 anos, a Editora JBC se estabelece como vanguardista na área de comunicação, seja com suas publicações (Mangás JBC, *Ink! Comics*, revista *Hashitag*), ou no desenvolvimento de conteúdo digital para os seus sites (*Made in Japan*, *Henshin*, *Akibaspace*, *Hashitag*) e redes sociais. A Editora integra o *JBGroup*, que engloba outras empresas prestadoras de serviços como a Agência Japorama (braço do grupo especializado na produção de eventos) e a *Ohmina*, especializada na prestação de serviços de logística e distribuição.

É indiscutível que o mangá ganhou um lugar importante no Ocidente, e que suas fartas coleções de revistas, assim como sua produção audiovisual, como os animes, já integram o mundo do entretenimento. Segundo Câmara (2009),

No começo, as coisas não foram fáceis fora do seu Japão natal, porque o conteúdo de suas histórias escandalizou alguns setores que viam nos mangás só violência e erotismo. A verdade é que o tempo e a penetração do mangá no mercado demonstraram que há mangás para todos os gostos, para absolutamente todos os públicos. E o mais importante: demonstra que sua influência é crescente pelo fato de que muitos atores ocidentais adaptaram ao seu estilo pessoal algumas das características do mangá, não apenas no sentido, mas também na narrativa (CÂMARA, 2009, p. 6).

Como os *animes*, os mangás possuem como marca traços muito exagerados, destacando muito as expressões faciais de seus personagens. A palavra mangá, que significa “desenhos involuntários”, surgiu da junção de dois vocábulos: “*man*” (involuntário) e “*gã*” (desenho, imagem). Conforme o site da JBC,

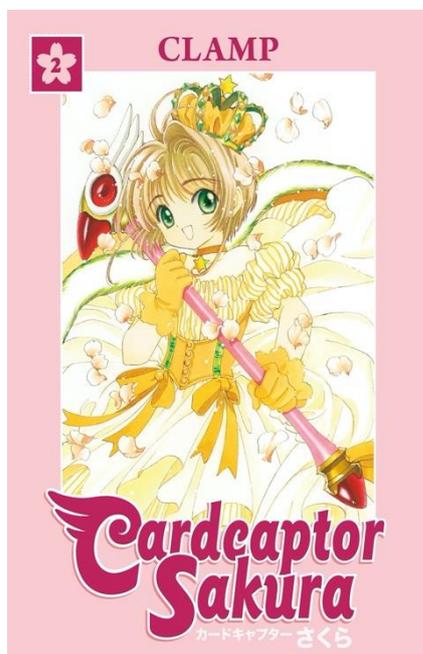
Apesar dos primeiros quadrinhos japoneses serem do século XI, com caricaturas de animais chamadas “*chôjûngiga*”, foram necessários 600 anos para que o termo “mangá” efetivamente surgisse, mas foi em 1814 que o pintor Katsushika Hokusai lançou o primeiro encadernado contendo uma coleção de histórias com desenhos sequências. A série, que teve 15 volumes, foi batizada de “*Hokusai Mangá*”. A partir daí os quadrinhos japoneses passaram a ser chamados de “mangás”, no entanto, essa denominação seria consolidada somente no Japão pós-Segunda Guerra, já nos anos 1950, com as obras de Osamu Tezuka (JBC).

Segundo o site Brasil Escola, o mangá,

Teve sua origem através do Oricom Shohatsu (Teatro das Sombras), que na época feudal percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas acabaram sendo escritas em rolos de papel e ilustradas, dando origem às histórias em sequência, e consequentemente originando os mangás (BRASIL ESCOLA).

O site *Época* explica que a palavra mangá foi usada pela primeira vez com o *mangaká* e artista *nihonga* japonês Rakuten Kitazawa (1876-1955), que "começou a desenhar histórias em quadrinhos para o jornal diário *Jiji Shimpō*". Sua origem está no Teatro das Sombras, que na época feudal percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas acabaram sendo escritas em rolos de papel e ilustradas, dando origem às histórias em sequência, e conseqüentemente aos mangás. A forma atual dos mangás surgiu no início do século XX, sob influência de revistas e jornais comerciais ocidentais, vindas dos Estados Unidos e da Europa. As publicações traziam humor, sátiras sociais e políticas em curtas tiras de um ou quatro quadros. Os mangás abordam vários temas, como vida escolar, trabalho, amor, guerra, esportes, medo e muito mais. Muitos dão origem aos animes, alguns até viram novelas e séries, conhecidas como *doramas*, nos países asiáticos, mas também há o processo inverso, quando os animes se tornam mangás, nas Figuras 13, 14, 15 e 16 podem ser observados os traços que caracterizam o gênero.

Figura 13 e 14. traços característicos do gênero



Fonte: *Pinterest* (2020)

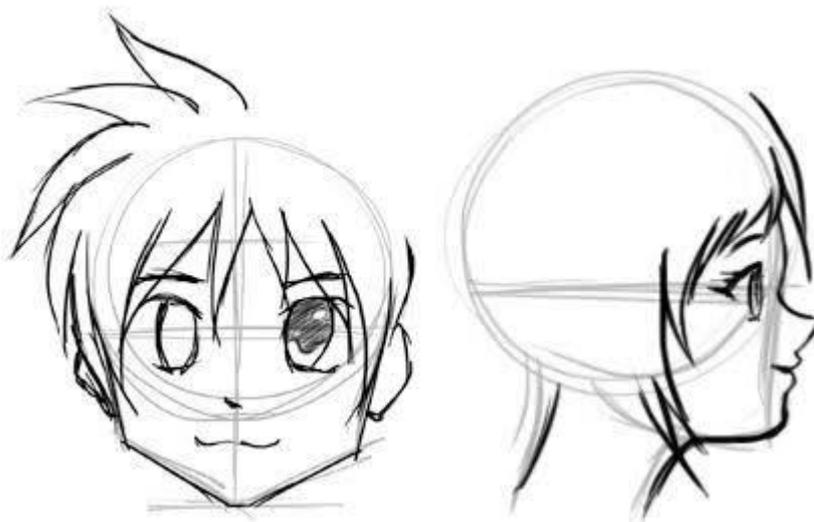
Figura 15. traços característicos do gênero



Fonte: Mariana Telles (2020)

Existem diversos tipos de traços no mundo dos animes, geralmente cada um tem uma relação intrínseca com os autores das obras, mesmo assim, há uma certa semelhança entre eles. O gênero, muitas vezes, segue um padrão, destacando os personagens com seus olhos grandes, para demonstrar a emoção, com pequenas exceções, a não semelhança da fisionomia do corpo. Os padrões do *Shonen* são bem perceptíveis. Eles focam na forma corporal dos personagens e no ambiente ao seu redor (como florestas, ringues, entre outros). A maioria dos traços chama atenção pelo volume, como os músculos extremamente exagerados, mas isso vem mudando. Os “personagens musculosos” estão dando espaço a aparência mais próxima à realidade. Já o *Mahou Shojo* (Garotas Mágicas, tema central deste trabalho) foca principalmente nos traços mais infanto-juvenil, por isso a aparência de seus personagens é suave e delicada, deixando um aspecto mais "fofo".

Figura 16. traços característicos do gênero



Fonte: *Pinterest* (2020)

1.5.1 O que é *Anime*?

O *anime* muitas vezes é confundido como um gênero de animação, quando na verdade é apenas um meio, já que pode apresentar inúmeros tipos diferentes, como infantil, romance, comédia, aventura, entre outros. Anime é o nome dado às animações que são produzidas no Japão. Contudo, segundo o conceito japonês, este termo é utilizado para classificar todos os tipos de animações, ou seja, independente da sua origem, seja ela nacional ou estrangeira. A origem da palavra é incerta, alguns pesquisadores, como Alfons Moliné (2004, p. 47), acreditam que seja uma abreviação do francês, *animée* (“animado”).

Segundo Virginia Ohara, nas décadas de 1970 e 1980, grupos de jovens passaram a incorporar a cultura *kawaii* na moda urbana. Tudo o que é fofo, delicado, gracioso, infantil pode ser chamado de *kawaii* - palavra que se pronuncia *cauai* e, no *kanji* (a escrita japonesa), significa a possibilidade do amor. No Brasil essa cultura chegou junto com os mangás e os animes, e quem adere mais ela são os *otakus*.

Thaís Stein explica que existem eventos e reuniões de *otakus*, conhecidos pelo fanatismo pela cultura pop japonesa, responsáveis também pelos *cosplays*, quando os fãs de determinados animes, mangás, filmes ou séries se caracterizam como os personagens das suas séries japonesas favoritas. No Brasil, os animes começam a fazer bastante sucesso a partir da década de 1980. Segundo Beatriz Sales, os mais populares são: *One Piece*, *Sailor Moon*,

Naruto, *Sakura Card Captor*, Cavaleiros do Zodíaco, *Pokémon*, *Digimon*, *Dragon Ball*, *Death Note* e vários outros.

1.5.2 Tipos de animes

De acordo com o site Aficionados, existem vários tipos de animes que abordam diferentes tipos de temáticas, atingindo um público-alvo específico, sendo classificados de acordo com o que o seu público consome, sendo os mais comuns: *Shonen*, *Shoujo*, *Seinen* e *Hentai*, Figuras 17, 18, 19 e 20.

Shonen: são destinados aos adolescentes do sexo masculino, que gostam de ação e aventura, com o foco no desenvolvimento e na jornada do herói.

Exemplo: Cavaleiros do Zodíaco, *Dragon Ball*, *Naruto*, entre outros.

Figura 17. Shonen

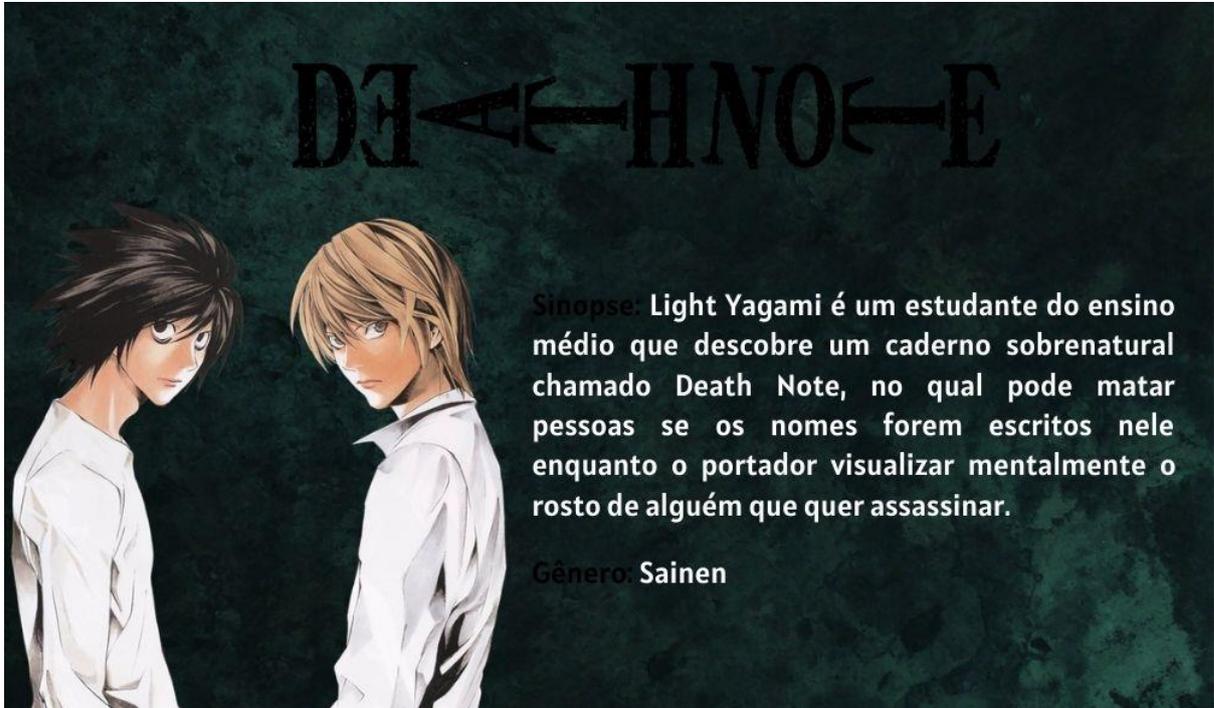


Fonte: Wiki Saint Seiya (2020)

Seinen: são para o público adulto, destinado principalmente aos homens. Tratam de assuntos mais sérios, realistas e profundos.

Exemplo: *Death Note*, *One-Punch Man*, *Death Parade*, entre outros.

Figura 18. Seinen



Fonte: Wiki Death Note (2020)

Shoujo: são direcionados principalmente para as garotas. Essas animações apresentam uma garota como protagonista, sendo as histórias mais focadas em dramas, preocupações típicas das meninas durante a adolescência, romances, como o primeiro amor, o primeiro beijo e os demais acontecimentos que marcam o desenvolvimento da mulher, conhecidos como os ritos de passagem.

Exemplo: *Sakura Card Captors*, *Sailor Moon*, *Madoka Magica*, entre outros.

Figura 19. Shoujo



Fonte: Wiki Sakura card captors (2020)

Hentai: são animes destinados para maiores de 18 anos, pois é um gênero que possui conteúdo erótico-pornográfico.

Exemplo: *BibleBlack*, *DreamNote*, *Kangoku Senkan*, entre outros.

Figura 20. Hentai



Fonte: BibleBlack (2020)

Porém, existem diversas outras categorias e subcategorias de animes de acordo com a temática ou estética que apresentam.

1.5.2.1 Características

Os animes são caracterizados pela intensa demonstração dos sentimentos e emoções de seus personagens, reveladas através das suas expressões faciais. Os olhos grandes, cheios de brilho e cor e as onomatopeias são algumas outras das características mais comuns nos animes, o que pode ser conferido nas Figuras 21 e 22.

Figura 21 e 22. Características mais comuns nos animes



Fonte: *Pinterest* (2020)

A principal diferença das características dos animes é a fisionomia humana. Por exemplo, nas animações voltada para o público masculino, as linhas dos músculos predominam nos personagens. Já as voltadas para o feminino, os traços são mais delicados, Figuras 23 e 24.

Figura 23 e 24. Características mais comuns nos animes

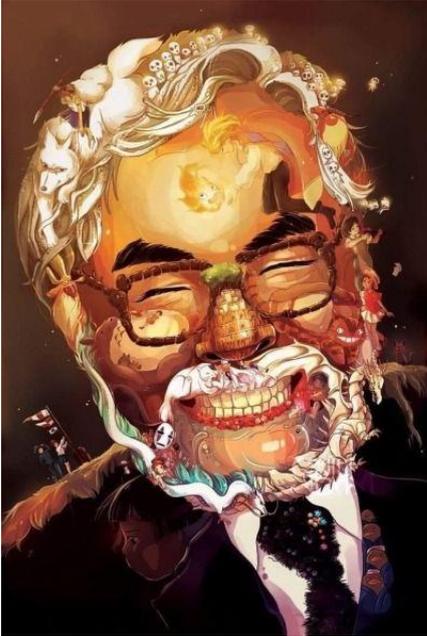


Fonte: *Pinterest* (2020)

Essas características, que revelam o autor da obra e aproximam o público, possuem influências culturais do país de origem, o que agrada os fãs. Muitos autores conseguem criar personagens e ambientes únicos, como por exemplo as animações do *Studio Ghibli*. Roobison Samulak comenta no site *Cinema com Rapadura*, que *Hayao Miyazaki*, diretor, animador, ilustrador, roteirista japonês e co-criador de um dos mais importantes estúdios de animação do mundo, o *Studio Ghibli*, é um dos nomes asiáticos mais conhecidos no ocidente quando o assunto é cinema, e é um dos maiores mestres das animações. Ele dialoga com os costumes japoneses, usando relações sociais. Suas protagonistas geralmente são garotas fortes e independentes, que durante suas trajetórias vão adquirindo lições, passando por quedas e ascensões, sempre com algum tipo de ensinamento ou reflexão, seja sobre o meio ambiente, o autoconhecimento, outras culturas e a relação da humanidade com a natureza. Segundo Yasmin,

do site Definição Net, "o anime *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, foi o único a vencer o Oscar de melhor animação em 2003". Diferente dos animes convencionais, nos quais os estúdios utilizam da computação gráfica, o Estúdio *Ghibli* trabalha com personagens e cenários feitos à mão, e suas produções costumam demorar de cinco a oito anos para serem concluídas, Figuras 25 e 26.

Figura 25. Animação dos *Studio Ghibli*



Fonte: Fonte: *Pinterest* (2020)

Figura 26. Animação dos *Studio Ghibli*



Fonte: *Pinterest* (2020)

Quando chegou ao ocidente, os traços causaram uma certa estranheza, o que pode ser explicado pelo estilo exótico dos desenhos. O uso de olhos grandes dos personagens, por exemplo, não era muito comum. Com o passar do tempo, o estilo conquistou o seu espaço, influenciando novos cartoons (desenhos vindos do ocidente), que adotaram os mesmos traços. O cartoon americano mais famoso que se assemelha a um anime é Avatar: a lenda de Aang, Figura 27.

Figura 27. Avatar: a lenda de Aang



Fonte: *Pinterest* (2020)

Avatar: a lenda de Aang é um cartoon ocidental, mais especificamente norte-americano. De acordo com o *Wiki Fandom*, os traços artísticos são inspirados nas animações orientais. Segundo os produtores da série, o trabalho utiliza dos aspectos visuais e culturais de diversas sociedades asiáticas para contar sua história, seja na mitologia ou nos fatos históricos, integrando os conceitos ao seu próprio universo. O design dos personagens foi influenciado pela arte e pela história chinesas, pelo Hinduísmo, por *Taoismo* e Budismo, e ioga. Os lugares fictícios da série são baseados em locais reais da Ásia, e pelas artes marciais, especialmente *kung fu*, misturado com magia. As culturas das quatro nações também são muito influenciadas pelas culturas do Leste Asiático e indígenas. A Tribo da Água é baseada nos *Inuit*, com influências culturais *Inuit*, *Yupik* e Esquimós; a Nação do Fogo foi projetada a partir do Japão Imperial, com influências culturais japonesas e coreana; os Nômades do Ar teve como inspiração os monges budistas, tibetana e nepaleses, com influências culturais do budismo e

hinduísmo; e o Reino da Terra, na China Imperial, com influências culturais chinesas e coreanas.

1.5.3 Garotas Mágicas (Mahou Shoujo)

O *shoujo* é um gênero voltado para as garotas, mas qualquer um pode ler e assistir. Suas tramas percorrem os mais variados sentimentos, sempre com muito romance, que é a base da narrativa. Os personagens deste estilo possuem traços naturais, fazendo com que eles pareçam mais reais, porém, suas estruturas se diferem em termos de proporções. Em relação ao gênero, sua principal característica são os olhos dos personagens, que são grandes e apresentam uma íris com muito brilho nas pupilas. Vale destacar que em algumas animações, as protagonistas possuem uma fragilidade, que se manifesta nas mandíbulas e no nariz pequeno, quase inexistentes.

Dani explica, no site Garotas que curtem anime, que a palavra Shoujo, que em japonês (少女漫画, *shōjo*) significa garota ou mulher mais jovem, é um gênero de anime e mangá voltado para o público feminino, normalmente entre 10 e 18 anos. O gênero, composto por várias histórias, geralmente tem como foco principal a “*coming of age*”, ou “jornada de amadurecimento”. Aqui, ganham destaques os relacionamentos, as comédias românticas, o amor, entre outras emoções humanas. Os mangás e animes dentro desse gênero vem conquistando diversos públicos, não só o feminino, a explicação está na sua diversidade de opções.

Shoujo, - uma classificação de anime direcionado ao público feminino -, por exemplo, é uma animação que foi amplamente consumida por ambos os sexos. Conforme matéria de 2001, publicada no caderno Folhinha Online⁴, do jornal Folha de São Paulo, que traz como tema central o anime, o desenho havia agradado tanto meninas quanto meninos. O material traz o depoimento de um garoto que afirmava não perder um episódio (SANTILLI; FERNANDES, 2017, p.72).

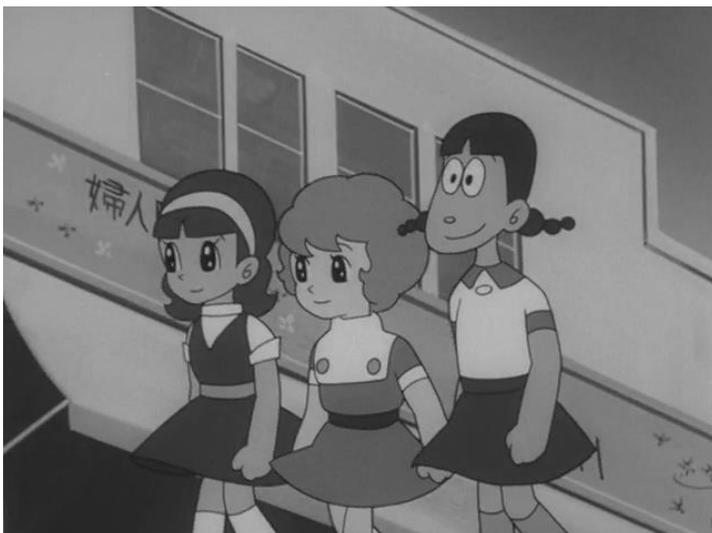
A TV brasileira vivenciou na virada da década de 1990 para os anos 2000 o aparecimento em massa de animações do Japão. A grade permitiu que crianças consumissem histórias como as dos Cavaleiros do Zodíaco, *Sailor Moon*, *Dragonball*, *Sakura Card Captor*, *Pokémon*, *Digimon*, *Yugi-Oh*, entre outros. Algumas séries estenderam suas temporadas a ponto de chegar aos quinhentos (*Dragonball*) ou até mesmo aos mil episódios (*Pokémon*).

Dentre a classificação de *anime shoujo*, *Sakura Card Captors* foi um dos que mais fez sucesso no Brasil, segundo o site ANMTV5, ultrapassando até mesmo *Sailor moon* – outro *shoujo* muito famoso no país (SANTILLI; FERNANDES, 2017, p.72). Segundo Dani Cavallaro (2012), *Sakura Card Captors* se diferencia de muitas animações desse gênero. Dentro dessa classificação, *Sakura Card Captors* faz parte do subgênero “garotas mágicas” (*Mahō shōjo*), assim como *Sailor moon*, *Madoka*, que ganham destaque nesse projeto. Uma categoria de heroínas mágicas, que normalmente possuem uma identidade secreta e não usam poderes em público. A resolução de conflitos com gentileza, bondade e sensibilidade (em contraste com o *Shonen*, gênero voltado aos meninos), como descreve Patrick Drazen (2014, p.127) em “*Anime Explosion*”, é outra marca das “Garotas Mágicas”.

As Garotas Mágicas abriram as portas para o público feminino infanto-juvenil, e para aqueles fora dos padrões masculinos cisgênero, quando se diz animação. Arquétipos criados pelas *Mahō shōjo*, como a transformação, os objetos mágicos, e o mascote foram mais do que inspirações para animações no mundo todo. Um dos primeiros gêneros voltados para o público feminino no entretenimento oriental, o *Mahou Shoujo* (Garotas Mágicas), teve muita evolução desde seu surgimento, e deixou de ser apenas ferramenta de diversão das meninas pequenas para atingir os mais variados públicos.

A trajetória das garotas levou ao crescimento do gênero *Mahou Shoujo*. Na primeira fase, as personagens eram inocentes como crianças. Nesse período, desejam apenas se divertir e usar seus poderes. *Mahoutsukai Sally*, ou *Sally the Witch*, foi a primeira Garota Mágica da história televisiva. Em julho de 1966, *Mitsuteru Yokoyama* lançou o mangá, que inspirou a animação, quatro anos após o primeiro mangá de Garota Mágica, “*Himitsu no Akoo-Chan*”, ou “O Segredo de Akko”, chegar ao público. Esse último seria a segunda Garota Mágica a vir para as animações. Sally teve como inspiração o seriado norte-americano de 1964 *Bewitched*, em português, “A Feiticeira”. O mangá, com apenas um ano de produção, foi posteriormente resumido em apenas um volume. Mas entre dezembro de 1966 e 1968, o primeiro episódio da animação televisiva *Mahoutsukai Sally* se torna, não apenas o primeiro anime de Garotas Mágicas, embora não incluía transformações, mas o primeiro anime voltado para o público feminino infantil. Outra curiosidade sobre o anime é que os primeiros episódios da série, isso nos anos de 1960, foram filmados em preto e branco, Figura 28. Posteriormente, se torna um dos primeiros a ser exibido colorido.

Figura 28. Primeiro episódio da animação televisiva *Mahoutsukai Sally*

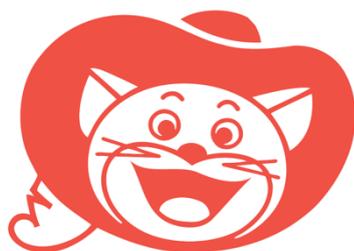


Fonte: *Pinterest* (2020)

Em 1966 o Japão estava em ascensão econômica, muito do que era mostrado na televisão era entretenimento. Os valores patriarcais da época impactavam diretamente a vida das mulheres. Casar, ter filhos e se tornar dona de casa era quase obrigação. Isso fez com que mulheres e crianças passassem seus tempos livres assistindo televisão. É interessante notar ainda que os programas infantis eram majoritariamente voltados ao público masculino, ou o que foi construído para vender “para meninos”. Mas o mercado de animações percebeu que garotas também passavam o tempo assistindo TV. E é aqui que entra a Sally, que reflete os problemas e anseios das crianças da época.

Nos anos de 1960 e 1970, praticamente a *Toei* dominava o gênero *Mahou Shoujo*, as séries desse período, até os anos de 1980, praticamente seguiam uma fórmula muito próxima a de Sally, com aventuras causadas pela magia, como a troca de roupas. A *Toei Animation* é um estúdio de animação que faz parte da *Toei Company*. Criado em 1951, o estúdio teve origem na junção da *Toyoko* e *Oizumi Studios*, e a *Tokyo Motion Picture Distribution Company*. A partir dos anos 1980, a *Toei Animation*, Figura 29, produziu várias séries de animes de sucesso, e se consolidou como a maior distribuidora do gênero do Japão. Mas o formato só ganhou proporção no ocidente com *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors*, que se tornaram um dos maiores sucessos da história dos *animes* e mangás, consolidando a importância do gênero *Mahou Shoujo*, não apenas para seu público alvo, mas para todos os telespectadores, sendo referências do gênero e inspirando outras animações.

Figura 29. Toei Animation



TOEI ANIMATION

Fonte: *Pinterest* (2020)

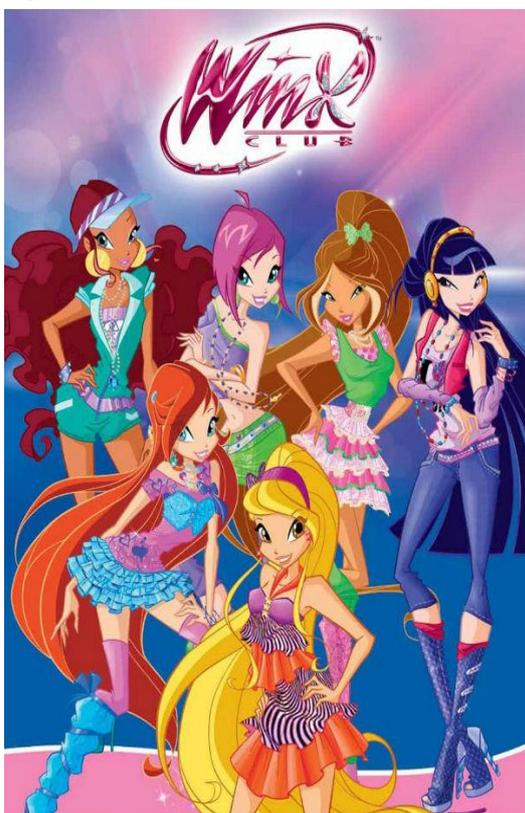
Existem muitas animações que possuem influências das *Mahou Shoujo*. Um exemplo delas é a *Ladybug. Miraculous* as Aventuras de *Ladybug* e “*Cat Noir*” possuem influência das animações japonesas, européias e americanas. Uma série de animação nipo-franco-coreana, criada pelo francês Thomas Astruc, e co-produzida pelos estúdios *Zagtoon* (França), *Method Animation* (França), TF1 (França), *Toei Animation* (Japão), *Samg Animation* (Coreia) e *SK Broadband* (Coreia do Sul). Inclusive a personagem principal, Marinette, possui traços orientais. De início, a ideia de Thomas Astruc era que *Miraculous* fosse uma versão anime. A *Toei* chegou a criar um vídeo na tentativa de convencer os outros produtores da série. Apesar da *Toei* estar orgulhosa do material, o estilo da arte japonesa se tornou menos fácil de vender, e havia razões técnicas para não o usar, por causa da roupa da *Ladybug*, Figura 30. Os produtores decidiram então fazer a série em 3d, que oferecia menos problemas técnicos.

Figura 30. *Miraculous* as aventuras de *Ladybug*

Fonte: *Pinterest* (2020)

Outra animação que possui grandes influências das *Mahou Shoujos* é o Clube das Winx, Figura 31, uma série animada italiana de fantasia e aventuras, criada por Iginio Straffi e produzida pela *Rainbow Spa*. Uma de suas personagens teve uma grande inspiração em uma Garota Mágica muito famosa, de acordo com Iginio Straffi, alguns outros aspectos do Clube das Winx foram inspirados do anime *Sailor Moon*, incluindo as transformações e a aparência, assim como a personalidade de Stella e Bloom, similar a de Usagi/Serena Tsukino. Muitas mídias do gênero *Mahou Shoujo*, como mangás e animes, abordaram temas delicados para suas épocas. Dentre eles, podemos citar os relacionados à sexualidade, às questões de gênero, o amor, e até a depressão. Nos animes *Sailor Moon*, *Sakura Card Captors* e *Puella Magi Madoka Magica*, trabalhados no projeto deste TCC, essas temáticas ganham espaço para a discussão.

Figura 31. Influência de *Mahou Shoujos* no Clube das Winx



Fonte: *Pinterest* (2020)

1.5.3.1 Análises e Polêmicas

1.5.3.1.1 A relação homoafetiva em *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors*

Há duas personagens na série *Sailor Moon* que são tão populares quanto as cinco guerreiras principais, são elas: Haruka Tennou (Sailor Urano) e Michiru Kaiou (Sailor Netuno).

As duas foram alvo de muita polêmica nos anos 1990. No Japão, elas são abertamente um casal e a criadora de *Sailor Moon*, Naoko Takeuchi, sempre expressou sua gratidão pela aceitação do público às meninas, algo que foi censurado nos demais países nos quais a série foi exibida. Nos Estados Unidos a relação amorosa entre essas duas heroínas foi completamente alterada, lá, o casal é retratado como duas primas.

Sakura Card Captors foi outro anime que trabalhou a relação homoafetiva, e a animação trazia, de maneira sutil, alguns temas que podem ser considerados do universo "adulto". Segundo o site *Delirium Nerd* o anime aborda diferentes relações entre os seus personagens, que são vistos como “não convencionais” aqui no ocidente, principalmente na época em que foi lançado. Um exemplo é a relação de Touya e Yukito, que seria um casal homossexual, apesar de nunca se chamarem de namorados. Sakura, Shoran, Tomoyo, Touya e Yukito, dos cinco, dois assumem interesse romântico-afetivo em alguém do mesmo gênero ao longo da trama (Shoran e Tomoyo), e dois têm relacionamentos sugestivos com alguém do mesmo gênero, (Touya e Yukito). Aparentemente, só a personagem principal, Sakura, é héterossexual.

Tomoyo, melhor amiga e prima de Sakura, logo no início da trama, conta que gosta da amiga de um jeito diferente, e, ao longo da história, vai deixando óbvio seus sentimentos românticos em relação à personagem, que nunca corresponde. Já Shoran passa praticamente metade do mangá e do anime correndo atrás do Yukito, chegando a dar para ele um chocolate de São Valentim. Ele também não é correspondido, e, em um momento, fica confuso se gosta mesmo de Yukito ou de Sakura, escolhendo, no final, Sakura. Shoran entra na história sentindo algo pelo Yukito e rivalizando com a Sakura, que tem uma queda assumida pelo garoto de 16 anos. Em nenhum momento, os outros personagens o julgam por isso. Mas, em um ponto da trama, o personagem revela para a Sakura que não sabe de onde vem esse sentimento, o que indica que é algo novo e que possivelmente o incomoda. Posteriormente, ele começa a sentir algo também pela Sakura, e fica confuso sobre seus interesses românticos, sendo então bissexual. Depois de vários acontecimentos, sua bissexualidade sofre uma espécie de apagamento, quando é explicado que ele apenas gostava do Yukito porque “as magias deles se atraem”.

1.5.3.1.2 Sexualização de garotas em *Sailor Moon*

É comum esperar em animações a extrema sexualização de mulheres. Isso não é apenas no Japão, mas em *Sailor Moon* isso se torna ainda mais evidente, tendo em vista que as personagens têm entre 14 e 15 anos de idade. O corpo delas é sexualizado, assim como as

roupas, e os assuntos (como casamento e a eterna necessidade de arranjar um namorado), tudo isso em personagens menores de idade. Existem momentos da animação em que as protagonistas falam que mulheres são fortes e independentes, que não precisam agradar os outros. Mas tudo isso se contradiz pela imensa quantidade de episódios que dizem que “ser acima do peso é feio, ser magra e esbelta é bonito, e que só assim "você" vai arranjar um "namorado”, ou quando algum personagem mentor, como Luna, caça de Usagi por não ser feminina a seus olhos, por ser desastrada e desajeitada, e por isso “ela não conseguirá um namorado”. Já em *Sakura Card Captors*, uma das amigas de Sakura, Rika, é constantemente descrita pelas outras personagens como muito madura, ou seja, adulta. A personagem se apaixona pelo professor Terada. Fica implícito que seria algo apenas sentimental, deixando para o telespectador interpretar se é ou não recíproco.

1.5.4 A reconstrução do gênero *Mahou Shoujo* em *Madoka Magica*

Não se engane com o visual fofinho da protagonista, ao contrário das outras Garotas Mágicas, como *Sailor Moon* ou *Sakura Card Captors*, *Puella Magi Madoka Magica*, Figura 32, é mais sombrio. Um bicho chamado *Kyubei* propõe à jovem Madoka e outras garotas um contrato. Nele, promete realizar qualquer desejo, com a condição de enfrentarem bruxas como uma Garota Mágica. No entanto, as coisas vão ganhando ares mais pesados com o passar dos episódios.

Figura 32. *Puella Magi Madoka Magica*



Fonte: *Pinterest* (2020)

Puella Magi Madoka Magica fala muito sobre a multiplicidade de sentimentos que invadem a vida de uma adolescente, as ilusões e as armadilhas, com promessas de uma vida brilhante. É possível fazer diversos parâmetros da história com a vida real de muitas jovens. A obra passa pelo amadurecimento, o militarismo infanto-juvenil, fazendo até mesmo uma analogia à prostituição ou relacionamentos abusivos e religiosos. Afinal, como seu público, o gênero também cresceu e chegou à vida adulta. A história de garotas que, em troca do desejo de possuírem poderes mágicos, abalou as estruturas do gênero *Mahou Shoujo*, e mudou a visão sobre o assunto.

Até metade do terceiro episódio, *Madoka Magica* parece seguir uma fórmula já conhecida, mas uma reviravolta mostra que a obra não é algo comum. No aspecto artístico, Shaft (uma das produtoras) fez um trabalho diferente, misturando a animação tradicional com outro estilo, que parece recorte e colagem, ao estilo russo, trabalho realizado pela *Gekidan Inu Curry*, que fez os labirintos e as bruxas. A questão abordada por todo o desenho é: até que ponto vale arriscar a própria vida por um desejo? A desconstrução do gênero *Mahou Shoujo* se encontra exatamente neste ponto. No anime eram apenas abordados os aspectos positivos de ser uma garota mágica, em tons de aventura, romance, magias cor-de-rosa e algumas dancinhas felizes. *Puella Magi Madoka Magica* se transformou em um dos animes mais importantes de seu tempo. Segundo o site *Delirium Nerd* perguntas como "o que é ser uma Garota Mágica?" e "o que significa ser uma?" não tinham sido feitas até então, pois pareciam já consolidadas para seu público. *Madoka* reinventa estas convicções em outro circunstância, ousando ainda tratar de temas como morte e suicídio.

CAPÍTULO II

1. MEMORANDO - FELIPE MATEUS CARVALHO

1.1 Definição e justificativa do tema, do público alvo e do formato

Eu e minha colega, companheira de universidade e de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), Mariana Inocência Telles, já tínhamos pensado em uma proposta de projeto sobre as *Mahou Shoujo* (Garotas Mágicas). Escolha baseada, não apenas na paixão pelo tema, mas na sua representatividade nas nossas infâncias. Mas afunilar os assuntos a serem abordados e definir o formato foi um desafio. De início, pensamos na produção de um documentário, trazendo o histórico de uma Garota Mágica específica, a *Sakura Cardcaptor*, ideia que se revelou inviável pelas limitações financeiras e técnicas. Após conversa com alguns professores e colegas, decidimos não só afunilar melhor o tema, mas trazer a proposta para o formato de *Podcast*. Foi assim que decidimos convidar a professora Denize Daudt Bandeira para ser nossa orientadora.

A proposta inicial era de quatro *Podcasts* sobre *Mahou Shoujo*, e outro sobre obras inspiradas nesse gênero, que são influentes até hoje na cultura pop, o que pareceu mais plausível, tendo em vista que seriam episódios abordando a história, as curiosidades e as polêmicas envolvendo a série. Essas animações, vale ressaltar, inspiraram muitas crianças e adolescentes, talvez por abordarem as dificuldades e os sonhos de personagens também em fase de transformação. Como hoje muitas dessas crianças e adolescentes têm entre 21 e 40 anos, faz sentido relembrar essas animações, não apenas para esse público, mas também para os novos fãs, o que justifica a escolha aqui apresentada.

1.2 Pesquisa bibliográfica e definição das pautas – fevereiro a agosto

Entre os meses de fevereiro e agosto de 2020, ainda na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I (TCCI), foi iniciada pesquisa bibliográfica, que culminou na fundamentação teórica do trabalho, que integra o Capítulo I deste trabalho, etapa concluída apenas na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (TCCII), em concomitância com a parte prática do trabalho: elaboração de pautas, realização de entrevistas, elaboração dos roteiros, gravação e edição. A partir da leitura de diversos artigos, e de conferir vários vídeos relacionados aos animes e animações, foi possível entender mais sobre o objeto do estudo, e a sua importância. É indiscutível que o mangá ganhou um lugar importante no Ocidente, e que

suas fartas coleções de revistas, assim como sua produção audiovisual, como os animes, já integram o mundo do entretenimento. Segundo Câmara (2009),

No começo, as coisas não foram fáceis fora do seu Japão natal, porque o conteúdo de suas histórias escandalizou alguns setores que viam nos mangás só violência e erotismo. A verdade é que o tempo e a penetração do mangá no mercado demonstraram que há mangás para todos os gostos, para absolutamente todos os públicos. E o mais importante: demonstra que sua influência é crescente pelo fato de que muitos atores ocidentais adaptaram ao seu estilo pessoal algumas das características do mangá, não apenas no sentido, mas também na narrativa (CÂMARA, 2009, p. 6).

Para contar uma história, devemos começar de algum ponto, por isso a escolha por Sally *the Witch*, a primeira Garota Mágica a chegar a televisão. Sua jornada deu início ao gênero nas animações, além de ser o que cativou as garotas da época (1966 a 1967) a consumirem esses conteúdos. Alguns animes do gênero *Mahou Shoujo* abordaram alguns temas “sensíveis” até os dias de hoje, como os relacionados à sexualidade, às questões de gênero, e até a depressão. Nos animes *Sailor Moon*, *Sakura Card Captors* e *Puella Magi Madoka Magica*, trabalhados no projeto de TCC, essas temáticas abrem espaço para o debate, o que torna a série bastante representativa.

1.3 Entrevistas – agosto a setembro

Um dos grandes desafios apresentado pelo projeto foi encontrar fontes sobre o tema, e ter retorno de alguns especialistas. Com um nicho bastante específico, era importante que os entrevistados conhecessem, minimamente, o universo das animações. Entrevistas fãns entre 21 e 40 anos também se revelou desafiador, principalmente em um contexto de pandemia e afastamento social, motivado pela pandemia da Covid-19. Para se ter ideia, o processo de entrevistas, que teve início ainda no primeiro semestre de 2020, só foi concluído em setembro do mesmo ano. Nossos agradecimentos a psicóloga e professora universitária Marina Morabi, ao professor, filósofo e *Youtuber* Marcos Roberto, e ao também professor e estudioso de cinema Murilo Berardo. Sem eles, o projeto não teria sido efetivado sem a colaboração de vocês.

1.4 Elaboração dos roteiros – agosto e outubro

Durante os meses de agosto e outubro de 2020, foram desenvolvidos os roteiros dos cinco episódios. O primeiro traz a história de *Sally the Witch*, a primeira *Mahou Shoujo* a ser animada. O segundo apresenta *Sailor Moon*, uma das Garotas Mágicas mais famosas. O episódio três contempla a segunda Garota Mágica mais influente na América Latina, e também no mundo, *Sakura Card Captor*. O quarto discute o anime que inovou e mudou o gênero, *Madoka Magica*. E para finalizar, o episódio cinco, que traz duas animações com fortes inspirações nas *Mahou Shoujo*, *O clube das Winx* e *Miraculous: as aventuras de Ladybug e Cat Noir*.

1.5 Gravação e edição – setembro a novembro

Nos meses de setembro e novembro de 2020, nos deslocamos à PUC Goiás, Campus V, para iniciar as gravações, realizadas sempre às quartas-feiras, sendo dois episódios por dia. Para isso, foi solicitada autorização à Escola de Comunicação, já que, nesse período, estávamos em regime extraordinário remoto, resultante das medidas de segurança impostas pela pandemia causada pelo novo coronavírus. Os dois primeiros roteiros precisaram ser regravados, por conter muitos erros de locução. Esses episódios foram o segundo e terceiro. A edição foi realizada, em grande parte, pelo jornalista e técnico do laboratório de rádio da PUC Goiás, Nilson Ribeiro Filho, etapa que contempla a mixagem do áudio, a inclusão das sonoras (entrevistas), BGs (trilha musical) e vinheta (abertura que dá nome à série). Fui responsável por limpar os áudios, retirando respirações, além de erros e repetições de locução, antes de encaminhar o áudio ao laboratório para a fase de finalização. O grupo também ficou responsável pela escolha das músicas que integram a sonoplastia (BGs), e de todos os efeitos e trechos utilizados no material.

1.6 Conclusão

O presente trabalho, além de contribuir para uma reflexão sobre os conceitos apresentados no Capítulo I, também colabora com o debate das temáticas apresentadas pelas séries que dão origem ao trabalho prático (*Podcasts*), como as relacionadas às questões de gênero, a comunidade LGBTQIA+, o amadurecimento e seus desafios, bem como o suicídio. A etapa de produção prática foi fundamental ainda para o aperfeiçoamento das técnicas jornalísticas apreendidas ao longo da formação acadêmica da equipe.

2. MEMORANDO - MARIANA INOCÊNCIO TELLES

2.1 Definição e justificativa do tema

A definição do tema deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) partiu de uma afinidade compartilhada com o colega de equipe Felipe Mateus Carvalho, que pretendia a produção de um material audiovisual com o objetivo de retratar *Mahou Shoujo* (Garotas Mágicas). A primeiramente ideia era a produção de um documentário sobre *Sakura Cardcaptor*, anime que motivou nossa aproximação durante o percurso acadêmico. No entanto, precisamos repensar a proposta por problemas operacionais. Ao conversar com colegas e professores, decidimos então pela produção de uma série de *Podcast*, sob a orientação da professora Denize Daudt Bandeira, o que resultou em uma série sobre quatro Garotas Mágicas, e outras animações inspiradas no gênero. A proposta é “falar” com fãs das *Mahou Shoujo*, e estimular a curiosidade de quem ainda não conhece o gênero.

2.2 Pesquisa bibliográfica e definição das pautas – fevereiro a agosto

No início do ano, entre os meses de fevereiro e agosto, foi iniciado o processo de pesquisa para a escrita da fundamentação teórica do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que resultou no Capítulo I, etapa finalizada na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC II), entre os meses de agosto a novembro de 2020, processo fundamental para ampliar os conhecimentos dos temas abordados ao longo do trabalho prático e teórico, tão importantes na definição das pautas que resultaram na série Arquivos Mágicos Podcast.

O percurso teórico passa pela definição de *Podcast*, formato que há alguns anos vem se tornando muito popular, como revelam as pesquisas apresentadas no trabalho, seus objetivos, e formas de distribuição (internet e nos próprios aplicativos), e pelo debate sobre o avanço tecnológico, que possibilitou o surgimento do *YouTube* e do *præopio Podcast*, e que impactou a produção e distribuição de informação. A revisão de literatura também traz uma discussão sobre os mangás, que dão origem aos animes.

A palavra mangá, como descrito no Capítulo I, significa “desenhos involuntários”, sendo resultado da junção de dois vocábulos: “*man*” (involuntário) e “*gá*” (desenho, imagem). Segundo o site da JBC, apesar dos primeiros quadrinhos japoneses serem do século XI, com caricaturas de animais chamadas “*chôjûngiga*”, foram necessários 600 anos para que o termo

“mangá” efetivamente surgisse, mas foi em 1814 que o pintor Katsushika Hokusai lançou o primeiro encadernado contendo uma coleção de histórias com desenhos sequências.

2.3 Entrevistas – agosto a outubro

A maioria das fontes especialistas no tema contactada pela equipe, infelizmente, não respondeu, outras apenas enviaram observações em formato de texto, o que tornou o processo de produção bastante cansativo e estressante. Com a colaboração da professora Denize Daudt Bandeira, realizamos novos ajustes nas pautas, além de novos contatos, que resultaram em retornos positivos, como: Marcos Roberto (filósofo, professor e youtuber), Marina Morabi (psicóloga e professora universitária) Murilo Berardo (professor universitário, pesquisador em cinema). Nessa etapa também foram feitos contatos com alguns fãs das séries. Acreditamos que a pandemia foi um complicador nessa fase de execução do trabalho.

2.4 Elaboração dos roteiros – agosto e setembro

De agosto até outubro de 2020, escrevemos os roteiros, sendo um para cada episódio (ver apêndice). Durante esse processo, fiquei sem computador, passando a utilizar o celular do meu avô para finalizar a produção, realizada ainda por meio de chamadas de vídeos e de ligações de áudio. A ordem de produção era por animação: *Sally the Witch*, *Sailor Moon*, *Sakura Card Captor*, *Madoka Magica*, *O clube das Winx* e *Miraculous: as aventuras de Ladybug e Cat Noir*. Às vezes, durante as gravações dos episódios, foram necessárias algumas correções e ajustes no material.

2.5 Gravação e edição – setembro a novembro

As gravações dos roteiros foram realizadas no laboratório de rádio do Campus V da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás). Iniciamos pelos episódios dois e três, que tiveram que ser regravados na semana seguinte, para correção de erros e ajustes na locução, que estava muito monótona. Para adentrar ao espaço, foi necessária autorização da Escola de Comunicação, já que as aulas estavam sendo ministradas apenas em sistema remoto extraordinário devido à pandemia da Covid-19.

Meu colega de equipe (Felipe) ficou responsável por limpar os áudios, retirando os erros e pausas, para envio ao jornalista e técnico do laboratório Nilson Ribeiro Filho, responsável pela mixagem de todo material: sonoras (entrevistas e trechos de episódios da série), *BGs* (música de fundo), e vinheta, que dá nome à série. Fiquei responsável por corrigir os roteiros,

se necessário, fazer as marcações de entrada de sonoras e bgs, e pela edição de algumas sonoras das animações. Para isso, utilizei o celular do meu avô, já que, conforme relatado, fiquei sem computador, o que dificultou bastante o processo.

2.6 Conclusão

O presente trabalho, além de contribuir para uma reflexão sobre os conceitos apresentados no Capítulo I, também colabora com o debate das temáticas apresentadas pelas séries que dão origem ao trabalho prático (*Podcasts*), como as relacionadas às questões de gênero, a comunidade LGBTQIA+, o amadurecimento e seus desafios, bem como o suicídio. A etapa de produção prática foi fundamental ainda para o aperfeiçoamento das técnicas jornalísticas apreendidas ao longo da formação acadêmica da equipe.

APÊNDICE

1. PAUTAS

Pauta: Sally the Witch - A primeira garota mágica na TV

I.Episódio 1: Sally the Witch - A primeira garota mágica

II.Justificativa: Esse episódio é o piloto. Nele iremos apresentar os ouvintes ao universo de garotas mágicas e a Sally a primeira do gênero televisivo.

III.Objetivo: Trazer a discussão principal do podcast: As garotas mágicas. Focando esse episódio na Sally, a protagonista da primeira animação do gênero e todo o legado e arquétipos que ela trouxe.

IV.Metodologia: A pauta será desenvolvida por meio de artigos, livros, pesquisas, entrevistas e vídeos que tratam do assunto. A partir disso será gravado o episódio, no modelo de uma roda de conversa/debate.

V.Dados:

- Inspiração principal para o roteiro, Video da criadora de conteúdo canadense Eryn Cerise: “SALLY THE WITCH // Mahou Profile: A History of Magical Girls”(https://www.youtube.com/watch?v=GODLxdDU2j0); Acessado no dia: 26/09/2020.
- Datas e Nome dos profissionais envolvidos retirados em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mah%C5%8Dtsukai_Sally ; <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1385>; Acessados no dia: 26/09/2020.
- História e curiosidades de “Sally the Witch” : https://manga.fandom.com/wiki/Sally_the_Witch; Acessado no dia: 26/09/2020.

- Opinião de fãs na internet: <https://deliriumnerd.com/2017/03/13/animemangas-mahou-shoujo/> ; <https://www.anime-planet.com/anime/mahou-tsukai-sally>; Acessados no dia: 26/09/2020.

VI.Entrevistados:

- Professor Universitário Doutorando em Performances Culturais - Murilo Gabriel Berardo Bueno

Pauta: Sailor Moon - Garotas Mágicas na América Latina #1

I.Episódio 2: Sailor Moon - Garotas Mágicas na América Latina #1

II.Justificativa: Este episódio é o início da discussão das garotas mágicas na América Latina, mais especificamente a primeira parte de duas. Neste iremos falar da animação *Sailor Moon*, a garota mágica mais famosa no ocidente.

III.Objetivo: Trazer em pauta a discussão das garotas mágicas no ocidente, especificamente na América Latina e seus impactos. Focando esse episódio na *Sailor Moon* e sua grande influência na história e nos arquétipos desse gênero de animação

IV.Metodologia: A pauta será desenvolvida por meio de artigos, livros, pesquisas, entrevistas e vídeos que tratam do assunto. A partir disso será gravado o episódio, no modelo de uma roda de conversa/debate.

V.Dados:

- História e curiosidades de “*Sailor Moon*”, “*Codename: Sailor V*” :
<https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/sailor-moon/>;
<https://www.planocritico.com/entenda-melhor-sailor-moon/>;
<https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/sailor-moon/>;
<https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/codename-sailor-v/codename-sailor-v-historia/>; <https://segredosdomundo.r7.com/sailor-moon/>; Acessados no dia 05/09/2020.

- Opinião dos fãs na internet: <http://valkirias.com.br/sailor-moon-uma-historia-de-representatividade-feminismo-e-sororidade>; Acessado no dia 05/09/2020.

VI.Entrevistados:

- Professora e Psicóloga Comportamental - Marina Morabi

Pauta: Sakura Card Captors - Garotas Mágicas na América Latina #2

I.Episódio 3: Sakura Card Captors - Garotas Mágicas na América Latina #2

II.Justificativa: Este episódio é a continuação da discussão das garotas mágicas na América Latina. Neste iremos falar da animação *Sakura Card Captors*, a segunda garota mágica mais famosa no ocidente.

III.Objetivo: Trazer em pauta a discussão das garotas mágicas no ocidente, especificamente na América Latina e seus impactos. Focando esse episódio na *Sakura Card Captors* e sua grande influência na história e nos arquétipos desse gênero de animação, como *Sakura* é, frequentemente, considerado um mangá/anime com uma enorme representatividade LGBT.

IV.Metodologia: A pauta será desenvolvida por meio de artigos, livros, pesquisas, entrevistas e vídeos que tratam do assunto. A partir disso será gravado o episódio, no modelo de uma roda de conversa/debate.

V.Dados:

- História e curiosidades de “*Sakura Card Captor*” : <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/card-captor-sakura/card-captor-sakura-a-historia/> ; <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-sakura-card-captors.html#list-item-3> ; Acessados no dia 12/09/2020
- Opinião dos fãs na internet: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-sakura-card-captors.html#list-item-3>; Acessado no dia 12/09/2020

VI. Entrevistados:

- Professora e Psicóloga Comportamental - Marina Morabi
- Estudante de Psicologia e Fã - João Guardini

Pauta: Puella Magi Madoka Magica: A filosofia e a psicologia na animação

I. Episódio 4: Puella Magi Madoka Magica: A filosofia e a psicologia na animação

II. Justificativa: Neste iremos falar da animação Puella Magi Madoka Magica, a animação que marcou o gênero em 2011 por trazer temas mais maduros e discussões filosóficas.

III. Objetivo: Trazer em pauta a discussão do possível novo direcionamento que Madoka Magica causou nas subseqüentes animações do Gênero. Discussões filosóficas sempre existiram nas animações das garotas mágicas, mas a que teve seu foco principal em discutir o peso das suas próprias escolhas, a saúde mental, os desejos humanos e muito mais foi a Puella Magi Madoka Magica. Neste episódio vamos dialogar sobre tais questões.

IV. Metodologia: A pauta será desenvolvida por meio de artigos, livros, pesquisas, entrevistas e vídeos que tratam do assunto. A partir disso será gravado o episódio, no modelo de uma roda de conversa/debate.

V. Dados:

- História de e curiosidades “*Puella Magi Madoka Magica*”:
https://aminoapps.com/c/otanix/page/item/puella-magi-madoka-magica/2epl_zbiwir2dkxp0b7rgongoy18n7qqrđ ;
<https://woomagazine.com.br/madoka-magica-uma-historia-sobre-escolhas/>;
<http://www.comix.com.br/puella-magi-madoka-magica-n-01.html> ; Acessados no dia 19/09/2020
- Informações sobre “*Magia Record*”: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/entenda-magia-record-a-nova-serie-no-mundo-de-madoka-magica> ;

<https://www.densetsugames.com.br/game-mobile-de-madoka-magica-sera-lancado-no-ocidente/>; Acessados no dia 19/09/2020

- Opinião de fãs da internet: <https://deliriumnerd.com/2017/04/09/puella-magi-madoka-magica/>; <https://www.vortexcultural.com.br/tv/review-puella-magi-madoka-magica/>; Acessados no dia 19/09/2020

VI.Entrevistados:

- Filósofo e Professor - Marcos Roberto
- Estudante de Psicologia e Fã - Gustavo Nunes
- Estudante de Relações Internacionais e Fã - Artur Borges

Pauta: O legado da Garotas Mágicas

I.Episódio 5: O legado da Garotas Mágicas

II.Justificativa: Neste iremos falar das animações que se inspiraram nas garotas mágicas, como as Winx, Ladybug, entre outros.

III.Objetivo: Trazer em pauta a discussão das animações atuais que se inspiraram no conceito garota mágica.

IV.Metodologia: A pauta será desenvolvida por meio de artigos, livros, pesquisas, entrevistas e vídeos que tratam do assunto. A partir disso será gravado o episódio, no modelo de uma roda de conversa/debate.

V.Dados:

- História e curiosidades de “*Miraculous: As Aventuras de Ladybug*”:
[https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Miraculous: As Aventuras de Ladybug](https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Miraculous:_As_Aventuras_de_Ladybug;);
https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Marinette_Dupain-Cheng;
<https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Tikki>;

https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Adrien_Agreste;
<https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Plagg>;
https://miraculousladybug.fandom.com/pt-br/wiki/Ladybug_PV;
<https://www.youtube.com/watch?v=xFkwVZpMSqY>;
[https://www.universo4kids.com.br/blog/cinema/voce-conhece-a-historia-da-ladybug-e-seu-companheiro-de-batalhas-cat-noir#:~:text=A%20super%2Dhero%C3%ADna%20Marinette%2C%20mais,sigilo%20sobre%20suas%20identidades%20secretas.&text=Como%20Ladybug%2C%20Marinette%20tem%20o,misterioso%20vil%C3%A3o%20%22Le%20Papillon%22](https://www.universo4kids.com.br/blog/cinema/voce-conhece-a-historia-da-ladybug-e-seu-companheiro-de-batalhas-cat-noir#:~:text=A%20super%2Dhero%C3%ADna%20Marinette%2C%20mais,sigilo%20sobre%20suas%20identidades%20secretas.&text=Como%20Ladybug%2C%20Marinette%20tem%20o,misterioso%20vil%C3%A3o%20%22Le%20Papillon%22;);
<https://tvefamosos.uol.com.br/listas/veja-10-curiosidades-do-desenho-ladybug-fenomeno-entre-as-criancas.htm>; Acessados no dia 26/09/2020.

- História e curiosidades de “ O Clube das Winx”: https://club-winx.fandom.com/pt-br/wiki/Winx_Club; https://winx.fandom.com/pt-br/wiki/Winx_Club_WOW:_World_of_Winx;
<https://temalguemassistindo.com.br/serie-live-action-da-netflix-de-o-clube-das-winx-ganha-novidades-confira/>; Acessados no dia 26/09/2020.

VI.Entrevistados:

- Professor Universitário Doutorando em Performances Culturais - Murilo Gabriel Berardo Bueno
- Estudante de Letras e Fã - Natália Regina
- Estudante de Jornalismo e Fã - Maria Eduarda Panza

2. Roteiros de cabeças

EPISÓDIO 1 - (SALLY THE WITCH - A PRIMEIRA GAROTA MÁGICA NA TV)

PRODUÇÃO: 23/09 A 30/09

DURAÇÃO: 14 minutos e 19 segundos

1 BG MÚSICA DE FUNDO

LOC 1: BEM VINDOS AO ARQUIVOS MÁGICOS, / SUA SÉRIE DE PODCAST RELACIONADO A GAROTAS MÁGICAS E SEUS UNIVERSOS. //

LOC 2: OI! / EU SOU O FELIPE //

LOC 1: E EU SOU A MARIANA //

LOC 2: ESSE PODCAST TEM COMO INTUITO CONTAR AS ORIGENS DE QUATRO GAROTAS MÁGICAS EXTREMAMENTE INFLUENTES NO GÊNERO MAHOU SHOUJO / E DUAS ANIMAÇÕES QUE POSSUEM INFLUÊNCIAS NO GÊNERO. //

2 VINHETA MUSICA ABERTURA

LOC 1: E NESSE PRIMEIRO EPISÓDIO FALAREMOS SOBRE A SALLY, / A PRIMEIRA GAROTA MÁGICA DAS ANIMAÇÕES. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: A TRAJETÓRIA DAS GAROTAS MÁGICAS AO LONGO DOS ANOS, / LEVOU AO CRESCIMENTO DO GÊNERO MAHOU SHOUJO. / PRA QUEM NÃO SE LEMBRA, / NA PRIMEIRA FASE, / AS GAROTAS ERAM INOCENTES COMO CRIANÇAS. / NESSE PERÍODO, / DESEJAVAM APENAS SE DIVERTIR E USAR SEUS PODERES. / MAS O MUNDO DA MAGIA, / QUE TAMBÉM ESTÁ PRESENTE EM PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS OCIDENTAIS COMO HARRY POTTER, / A FEITICEIRA E AS CRÔNICAS DE NÁRNIA, / É BEM MARCANTE. //

LOC 1: A MAGIA ESTÁ PRÓXIMA A CULTURA POP, / QUE INFLUENCIA NO GÊNERO MAHOU SHOUJO, / TRANSFORMANDO, / NESSE CASO, / A MAGIA

NAQUILO QUE SE DIZ FEMININO. / O PROFESSOR UNIVERSITÁRIO, / DOUTORANDO EM PERFORMANCES CULTURAIS PELA UFG, / MURILO BUENO, / EXPLICA ESSA APROXIMAÇÃO DO UNIVERSO MÁGICO E DO MUNDO FEMININO INFANTIL. //

3 SONORA: MURILO FALA 1

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: VOCÊ SABIA QUE NOS ANOS DE MIL 960 E MIL 970, / A TOEI ANIMATION PRATICAMENTE DOMINAVA O GÊNERO MAHOU SHOUJO? / AS SÉRIES DESSE PERÍODO, / ATÉ OS ANOS DE MIL 980, / SEGUIAM UMA FÓRMULA MUITO PRÓXIMA A DE SALLY, / COM AVENTURAS CAUSADAS PELA MAGIA, / COMO A TROCA DE ROUPAS E SERES MÁGICOS. //

LOC 2: A TOEI É UM ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO QUE FAZ PARTE DA TOEI COMPANY / CRIADA EM MIL 951, / O ESTÚDIO TEVE ORIGEM NA JUNÇÃO DA TOYOKO E OIZUMI STUDIOS E A TOKYO MOTION PICTURE DISTRIBUTION COMPANY. / A PARTIR DOS ANOS MIL 980, / A TOEI ANIMATION, / PRODUZIU VÁRIAS SÉRIES DE ANIMES DE SUCESSO, / E SE CONSOLIDOU COMO A MAIOR DISTRIBUIDORA DE ANIME DO JAPÃO. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: EM JULHO DE MIL 966, MITSUTERU YOKOYAMA LANÇOU O MANGÁ, QUE INSPIROU A ANIMAÇÃO, QUATRO ANOS APÓS O PRIMEIRO MANGÁ DE GAROTA MÁGICA, “HIMITSU NO AKKO-CHAN”, OU “O SEGREDO DE AKKO” A CHEGAR AO PÚBLICO / ESSA ÚLTIMA SERIA A SEGUNDA GAROTA MÁGICA A VIR PARA AS ANIMAÇÕES. //

LOC 2: SALLY TEVE COMO INSPIRAÇÃO O SERIADO NORTE AMERICANO DE MIL 964 BEWITCHED, / EM PORTUGUÊS “A FEITICEIRA”. / O MANGÁ, / COM APENAS UM ANO DE PRODUÇÃO, / FOI, / POSTERIORMENTE, / RESUMIDO EM APENAS UM VOLUME. / MAS ENTRE DEZEMBRO DE MIL 966 E MIL 968, / O PRIMEIRO EPISÓDIO DA ANIMAÇÃO TELEVISIVA MAHOUTSUKAI SALLY SE TORNA, / NÃO APENAS O

PRIMEIRO ANIME DE GAROTAS MÁGICAS, / MAS O PRIMEIRO ANIME VOLTADO PARA O PÚBLICO FEMININO INFANTIL. //

LOC 1: OUTRA CURIOSIDADE SOBRE O ANIME É QUE OS PRIMEIROS EPISÓDIOS DA SÉRIE, ISSO LÁ NOS ANOS DE MIL 960, / FORAM FILMADOS EM PRETO E BRANCO. / POSTERIORMENTE, O ANIME SE TORNA UM DOS PRIMEIROS A SER EM CORES. / VOCÊ PODE ENCONTRAR NA INTERNET AS VERSÕES EM PRETO E BRANCO E COLORIDA DA ABERTURA DE SALLY. //

4 SONORA; FRASE TEMA DA SALLY

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: SALLY NÃO FOI TRANSMITIDA NOS ESTADOS UNIDOS, MAS FOI NA ITÁLIA, NO CANADÁ, / EM LÍNGUA FRANCESA, NA POLÔNIA, / EM POLONÊS. / CHEGOU TAMBÉM NA AMÉRICA DO SUL, / BASEADA NA VERSÃO ITALIANA, / EM PAÍSES COMO: BOLÍVIA, / CHILE, / PARAGUAI E PERU. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: UM SEGUNDO ANIME DA SALLY FOI AO AR DE MIL 989 A MIL 991. / A PRODUÇÃO RESULTA EM UM TOTAL DE 88 EPISÓDIOS. / O ANIME TAMBÉM FOI LANÇADO EM FRANCÊS, ITALIANO, POLONÊS, ESPANHOL E RUSSO. / ESSA É UMA SEQUÊNCIA DA VERSÃO ORIGINAL. / NELA, / SALLY, / QUE ESTÁ MAIS VELHA, RETORNA AO MUNDO HUMANO E SE REENCONTRA COM ANTIGOS AMIGOS, / EMBARCANDO EM NOVAS AVENTURAS MÁGICAS. //

LOC 2: E VAMOS DE MAIS CURIOSIDADE. / VOCÊ SABIA QUE SALLY GANHOU UMA VERSÃO EM FILME? / ISSO MESMO.../ UMA VERSÃO ESPECIAL DE TV CHAMADO "SALLY THE WITCH: MOTHER'S LOVE IS ETERNAL". / A PRODUÇÃO SERVIU DE FINAL PARA A SEGUNDA SÉRIE. //

5 SONORA: SALLY CHEGA AO MUNDO HUMANO

LOC 1: PRA QUEM NÃO SABE, SALLY YUMENO NASCEU COMO HERDEIRA DO MUNDO MÁGICO DAS BRUXAS. / NO ENTANTO, A GAROTA NÃO SE SENTIA

CONFORTÁVEL COM ESSA OBRIGAÇÃO. / CANSADA DE TER QUE ESTUDAR PARA SER A RAINHA DOS BRUXOS, / DECIDE FUGIR PARA O MUNDO DOS HUMANOS. / LÁ, A GAROTA CRIA UMA CASA COM SUA MAGIA, / FAZ AMIGOS E DECIDE APRENDER MAIS SOBRE ESSE MUNDO E SOBRE SI MESMA. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: QUE TAL ENTENDER UM POUQUINHO DE COMO TUDO ISSO GANHA FORMA? / PRA ISSO, / PRECISAMOS VOLTAR AO JAPÃO DOS ANOS DE MIL 966. //

LOC 1: EM MIL 966 O JAPÃO ESTAVA EM ASCENSÃO ECONÔMICA, / MUITO DO QUE ERA MOSTRADO NA TELEVISÃO ERA ENTRETENIMENTO. / OS VALORES PATRIARCAIS DA ÉPOCA IMPACTAVAM DIRETAMENTE A VIDA DAS MULHERES. / CASAR, TER FILHOS E SE TORNAR DONA DE CASA ERA QUASE UMA OBRIGAÇÃO. / ISSO FEZ COM QUE MULHERES E CRIANÇAS PASSASSEM SEUS TEMPOS LIVRES ASSISTINDO O QUE? / TELEVISÃO. / O PROFESSOR MURILO BUENO COMENTA COMO ESSE HÁBITO, RELACIONANDO COM OS ANIMES, / SE DEU EM OUTROS LOCAIS, E COMO A TELEVISÃO CONTRIBUIU NA NOSSA PERCEPÇÃO DE MUNDO, INFLUENCIANDO TAMBÉM OS PADRÕES SOCIAIS. //

6 SONORA: MURILO FALA 2

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: É INTERESSANTE NOTAR AINDA QUE OS PROGRAMAS INFANTIS ERAM MAJORITARIAMENTE VOLTADOS AO PÚBLICO MASCULINO, / OU O QUE FOI CONSTRUÍDO PARA VENDER “PARA MENINOS”. / MAS O MERCADO DE ANIMAÇÕES PERCEBEU, / LOGO, LOGO QUE GAROTAS TAMBÉM PASSAVAM O TEMPO ASSISTINDO TV. / DE OLHO NESSE PÚBLICO, SURGEM PRODUTOS PARA ESSA FATIA DO MERCADO. / AFINAL DE CONTAS, A IDEIA AQUI É PROVOCAR O CONSUMO. //

7 SONORA: SALLY E SUA MÃE

LOC 1: E É AQUI QUE ENTRA A SALLY, QUE REFLETE OS PROBLEMAS E ANSEIOS DAS CRIANÇAS DA ÉPOCA. / SALLY FOGE PARA O MUNDO DOS HUMANOS PORQUE O PAI ESTAVA MUITO OCUPADO TRABALHANDO, / A MÃE NÃO A DEIXAVA BRINCAR, / APENAS ESTUDAR... E ASSIM VAI. / UM PAI TRABALHADOR, UMA MÃE DONA DE CASA, QUE NÃO TEM MUITO TEMPO PARA COISAS TRIVIAIS, / E UMA CRIANÇA QUE QUER ATENÇÃO. / ESSAS CARACTERÍSTICAS PARECEM FAMILIAR? / LEMBRA OUTROS SERIADOS OU DESENHOS ANIMADOS? / O PROFESSOR UNIVERSITÁRIO MURILO BUENO COMENTA O TEMA, / ACOMPANHE. //

8 SONORA: MURILO FALA 3

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: SE VOCÊ AINDA NÃO VIU O EPISÓDIO FINAL, E PRETENDE VER, ABAIXE O SOM... / NELE, SALLY É COMUNICADA PELA AVÓ QUE PRECISA RETORNAR AO REINO MÁGICO. / NO EPISÓDIO, / ACONTECE UM ACIDENTE EM SUA ESCOLA PRIMÁRIA, / QUE PEGA FOGO. / SALLY, / AO AJUDAR, / ACABA REVELANDO SEUS PODERES, / O QUE REFORÇA A NECESSIDADE DE PARTIR. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: NO INÍCIO DO PODCAST, FALAMOS QUE O MUNDO DA MAGIA APROXIMA O UNIVERSO DAS GAROTAS MÁGICAS AO FILMES NÁRNIA E HARRY POTTER, LEMBRA? / A ABERTURA ORIGINAL DA SÉRIE É INSPIRADA EM UM DESENHO QUE MARCOU A INFÂNCIA DE MUITA GENTE: TOM E JERRY. / SÓ QUE AQUI, É O RATO QUE LEVA A PIOR. / SALLY TRANSFORMA UMA ESCOVA DE CABELOS EM UM BICHANO, / PARA PERSEGUIR O PEQUENO ROEDOR. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: E QUAIS SÃO AS CARACTERÍSTICAS DESTE ANIME ESTÃO ESTABELECIDAS NO GÊNERO MAHŌ SHŌJO? / LEMBRANDO QUE ELAS AINDA INFLUENCIAM O GÊNERO FEMININO MÁGICO. //

LOC 1: PRIMEIRO, / A HEROÍNA DEVE MANTER O SEGREDO DE SUA MAGIA. / SE ELA REVELAR O SEGREDO, / SERÁ PUNIDA. //

LOC 2: SEGUNDO, / QUANDO A HEROÍNA USA MAGIA, ELA PRECISA DE SUA FRASE MÁGICA, QUE NO CASO DA SALLY É "MAHARIKU MAHARITA YANBARAYAN YAN", UMA FRASE COM TANTO SIGNIFICADO QUANTO "BIBBIDI-BOBBIDI-BOO" DA FADA MADRINHA DA CINDERELA DA DISNEY. //

LOC 1: TERCEIRO, POSSUIR UM ANIMAL MÁGICO QUE SEGUE A HEROÍNA EM UM MUNDO MUNDANO, / ESSE SERIA KABU, UM SER MÁGICO QUE SE TRANSFORMA EM UM CORVO E SE DISFARÇA DE HUMANO COMO IRMÃO DA SALLY //

LOC 2: QUARTO, / DUAS AMIGAS DA HEROÍNA UMA MENINA MOLECA E A OUTRA GAROTA FEMININA. //

9 SONORA: SALLY CONHECE AS AMIGAS

LOC 1: ESSAS CARACTERÍSTICAS TE LEMBRAM ALGUMA OUTRA HEROÍNA, OU UM OUTRO ANIME OU ATÉ MESMO UM FILME QUE TRAZ COMO CENTRO A MAGIA? //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1 - E ESSE FOI O PRIMEIRO EPISÓDIO DO ARQUIVOS MÁGICOS, / NÓS AGRADECEMOS SUA AUDIÊNCIA E ESPERAMOS VOCÊS, / COM MUITA MAGIA, / NOS PRÓXIMOS EPISÓDIOS. / ATÉ MAIS PESSOAL. //

LOC 2: FIQUE COM UM TRECHO DO QUE ACONTECERÁ NO PRÓXIMO EPISÓDIO. / TCHAU! //

10 SONORA - TRECHOS DE EPISÓDIO DAS GAROTAS MÁGICAS (SAILOR MOON)

11 ENCERRAMENTO - MÚSICA DE ENCERRAMENTO DO ANIME

EPISÓDIO 2 - SAILOR MOON - GAROTAS MÁGICAS NA AMÉRICA LATINA #1

PRODUÇÃO: 2/09 A 9/09

DURAÇÃO: 14 minutos e 57 segundos

1 BG MÚSICA DE FUNDO

LOC 1: BEM VINDOS DE VOLTA AO ARQUIVOS MÁGICOS, SUA SÉRIE DE PODCAST RELACIONADO A GAROTAS MÁGICAS E SEUS UNIVERSOS. //

LOC 2: OI! / EU SOU O FELIPE //

LOC 1: E EU SOU A MARIANA //

LOC 2: ESTAMOS NO SEGUNDO EPISÓDIO DO NOSSO PODCAST, E HOJE VAMOS FALAR DE SAILOR MOON. //

2 VINHETA MÚSICA ABERTURA BRASILEIRA

LOC 1: SAILOR MOON SE TORNOU UM DOS MAIORES SUCESSOS DA HISTÓRIA DOS ANIMES E MANGÁS. / UMA REFERÊNCIA DO GÊNERO MAHOU SHOUJO, A SÉRIE, QUE É TEMA DO NOSSO EPISÓDIO DE HOJE, INFLUENCIOU UMA GERAÇÃO, NÃO SÓ DE MENINAS, MAS TAMBÉM DE MENINOS. //

LOC 2: FERNANDA ALONSO, UMA ENTRE TANTAS FÃS DA SÉRIE, EM UM COMENTÁRIO NO YOUTUBE, REFORÇA QUE ADORAVA ASSISTIR OS EPISÓDIOS. / "NESTA ÉPOCA, / COMO ME IDENTIFICAVA COM A SERENA NA OITAVA SÉRIE, / SEMPRE TIRANDO NOTAS RUINS EM MATEMÁTICA E SEMPRE PENSANDO EM GAROTOS! / NOSSA, / COMO AMAVA A LEALDADE DELA COM AS AMIGAS", REFORÇA A GAROTA. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: AINDA NOS ANOS MIL 990, / AS GUERREIRAS LUNARES CONQUISTARAM, / ASSIM COMO O CORAÇÃO DE FERNANDA, / VÁRIOS OUTROS, / CONTINUANDO UMA TRAJETÓRIA DE SUCESSO QUE JÁ DURA QUASE 30 ANOS. //

LOC 2: CRIADO POR NAOKO TAKEUCHI E LANÇADO ENTRE MIL 991 E MIL 997, A VERDADEIRA HISTÓRIA COMEÇOU EM TRÊS DE AGOSTO DE MIL 991 COM O MANGÁ “CODENAME: SAILOR V”, / QUE CONTA A HISTÓRIA DE MINAKO AINO, / A SAILOR VÊNUS. / A PROPOSTA ERA VER A REAÇÃO DO PÚBLICO COM AS GUERREIRAS SAILOR. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: APÓS A ACLAMAÇÃO DO PÚBLICO EM 28 DE DEZEMBRO DE MIL 991/ FOI LANÇADO O PRIMEIRO MANGÁ DE SAILOR MOON, CONTANDO A HISTÓRIA DE USAGI (NO BRASIL SERENA) TSUKINO, / UMA GINASIAL DE 14 ANOS COM A IDENTIDADE SECRETA DE SAILOR MOON, / A GUERREIRA DA LUA. //

3 SONORA - MÚSICA ABERTURA JAPONÊS

LOC 2: BASEADO NO MANGÁ, / O ANIME FOI PRODUZIDO PELA TOEI ANIMATION. / QUANDO A TOEI DEMONSTROU INTERESSE EM ADAPTAR CODENAME: SAILOR V PARA ANIME, / A EDITORA KODANSHA PEDIU QUE NAOKO TAKEUCHI MUDASSE O CONCEITO DA OBRA, / ACRESCENTANDO MAIS GUERREIRAS, EXPANDINDO A HISTÓRIA E CONSTRUINDO UMA NOVA MITOLOGIA. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: ESTREANDO APENAS UM MÊS DEPOIS DO INÍCIO DO MANGÁ, / O ANIME É BEM DIFERENTE DA OBRA IMPRESSA, / TANTO NO TRAÇO ARTÍSTICO QUANTO NO TOM, / QUE ERA BEM MAIS LEVE E ENGRAÇADO. / ATÉ MESMO AS PERSONALIDADES DAS GUERREIRAS ERAM LIGEIRAMENTE DIFERENTES NA VERSÃO ANIMADA. / TAMBÉM HÁ MUITOS FILLERS, / ARCOS INEXISTENTES NO MANGÁ PARA ESTENDER AINDA MAIS A HISTÓRIA. //

LOC 2: A IDEIA ORIGINAL, / TANTO DA TOEI ANIMATION, QUANTO DE NAOKO TAKEUCHI, / ERA DE FAZER APENAS UMA TEMPORADA. / MAS O SUCESSO FOI TANTO QUE NÃO DAVA PARA PARAR POR AÍ. / A SÉRIE CLÁSSICA TEVE CINCO TEMPORADAS: SAILOR MOON, / SAILOR MOON R, / SAILOR MOON S, / SAILOR MOON SUPER S E SAILOR MOON: SAILOR STARS. / AO TODO, O ANIME TEVE 200 EPISÓDIOS, / QUE FORAM AO AR ENTRE MIL 992 E MIL 997, / O MESMO TEMPO DE DURAÇÃO DO MANGÁ. //

TEC: SOBE E DESCE BG

SAILOR MOON CRYSTAL

4 SONORA - MÚSICA ABERTURA CRYSTAL

LOC 1: EM 2012, / ANO DE COMEMORAÇÃO DOS 20 ANOS DA FRANQUIA, / A TOEI ANIMATION ANUNCIOU UMA NOVA SÉRIE ANIMADA ESTRELADA PELAS GUERREIRAS: SAILOR MOON CRYSTAL, QUE TINHA A PROPOSTA DE SER UMA ADAPTAÇÃO MAIS FIEL AO MANGÁ. / COM UM TRAÇO LEMBRANDO MUITO MAIS O DE NAOKO TAKEUCHI, / O ANIME ESTREOU EM CINCO DE JULHO DE 2014, / TRAZENDO KOTONO MITSUISHI, / A VOZ ORIGINAL DE USAGI, / NOVAMENTE AO PAPEL. / MAS COM O RESTO DO ELENCO SUBSTITUÍDO POR NOVOS DUBLADORES. //

5 SONORA - FALA DO ANIME SAILOR MOON

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: SAILOR MOON NARRA A HISTÓRIA DAS SAILORS, / GUERREIRAS DO AMOR E DA JUSTIÇA. / MAS SEU PRINCIPAL FOCO É A HISTÓRIA DE USAGI TSUKINO, / UMA ADOLESCENTE DE 14 ANOS, / DESASTRADA E MEIO BOBINHA, / PORÉM, / UM TANTO QUANTO NORMAL. / ELA MORA COM OS PAIS E O IRMÃO CAÇULA, / FREQUENTA A ESCOLA, E TINHA AMORES PLATÔNICOS, / ASSIM COMO QUALQUER JOVEM ADOLESCENTE. //

6 SONORA - SERENA CONHECENDO A LUNA PARTE 1

LOC 1: CONTUDO, / A SUA VIDA ACABA MUDANDO COMPLETAMENTE DE UM DIA PARA O OUTRO QUANDO, / A CAMINHO DA ESCOLA, / USAGI SALVA UMA GATINHA PRETA QUE ESTAVA SENDO MALTRATADA POR UM GRUPO DE GAROTOS. / A GATINHA RESGATADA, / QUE TEM O SÍMBOLO DE UMA LUA CRESCENTE NA TESTA, / SE CHAMA LUNA. / O BICHANO REVELA A USAGI QUE ELA ESTÁ DESTINADA A SER SAILOR MOON, / A GUERREIRA DO AMOR E DA JUSTIÇA, / RESPONSÁVEL POR PROTEGER A TERRA DAS FORÇAS DO MAL. //

7 SONORA - SERENA CONHECENDO A LUNA PARTE 2

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: MAS, / USAGI NÃO ESTAVA SOZINHA NESTA MISSÃO. / NO DECORRER DA HISTÓRIA, / A JOVEM ENCONTRA OUTRAS GUERREIRAS QUE POSSUEM O MESMO DESTINO QUE ELA, / MAS COM PODERES DIFERENTES. / SÃO ELAS: AMI, / MINA, / REI E LITA, / AS CHAMADAS SAILORS INNERS; QUE TAMBÉM SÃO AMIGAS DE USAGI. / PORÉM, / EXISTEM OUTRAS SAILORS QUE FUTURAMENTE APARECEM, / SÃO ELAS: SETSUNA, / MICHIRU, / HARUKA, / HOTARU. //

8 SONORA - SAILOR MOON TRANSFORMAÇÃO BRASILEIRA

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - A CHEGADA NA AMÉRICA LATINA

LOC 1: POR AQUI NO BRASIL, / SAILOR MOON CHEGOU EM MIL 996, / INDO AO AR PELA EXTINTA REDE MANCHETE, / QUE SÓ EXIBIU A PRIMEIRA TEMPORADA. / A SÉRIE SÓ RETORNOU AO PAÍS EM 2000, / QUANDO O CARTOON NETWORK COMEÇOU A EXIBIR SAILOR MOON R. / AS SÉRIES SEGUINTE TAMBÉM FORAM AO AR NO CANAL. //

LOC 2: HÁ DUAS DUBLAGENS DE SAILOR MOON NO BRASIL: A DA PRIMEIRA TEMPORADA, / FEITA PELO ESTÚDIO GOTA MÁGICA COM MARLI BORTOLETTO NO PAPEL PRINCIPAL; E A DAS TEMPORADAS SEGUINTE, / FEITA NA BKS, / COM DANIELA PIQUET QUE DEU VOZ À PROTAGONISTA. //

LOC 1: O MANGÁ, / ASSIM COMO SUAS HISTÓRIAS PARALELAS E CODENAME: SAILOR V, / FOI PUBLICADO NO BRASIL PELA EDITORA JBC. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - “ÀS POLÊMICAS”

POLÊMICA DO CASAL HOMOAFETIVO

LOC 2: HÁ DUAS PERSONAGENS DA SÉRIE QUE SÃO TÃO POPULARES QUANTO AS CINCO GUERREIRAS PRINCIPAIS, / ESSAS SÃO HARUKA TENNOU (SAILOR URANO) E MICHIRU KAIYOU (SAILOR NETUNO). //

9 SONORA: SAILOR URANO E SAILOR NETUNO

LOC 1: AS DUAS FORAM ALVO DE MUITA POLÊMICA NOS ANOS 90. / NO JAPÃO, / ELAS SÃO ABERTAMENTE UM CASAL, / E A CRIADORA DE SAILOR MOON SEMPRE EXPRESSOU A SUA GRATIDÃO PELA ACEITAÇÃO DO PÚBLICO ÀS MENINAS, / ALGO QUE FOI CENSURADO NOS DEMAIS PAÍSES ONDE A SÉRIE FOI EXIBIDA. / NOS ESTADOS UNIDOS A RELAÇÃO AMOROSA ENTRE ESSAS DUAS HEROÍNAS FOI COMPLETAMENTE ALTERADA, / ELAS TRANSFORMARAM O CASAL EM DUAS PRIMAS. / PARA A PSICÓLOGA E PROFESSORA UNIVERSITÁRIA MARINA MORABI, ESSA NÃO ACEITAÇÃO ESTÁ RELACIONADA AO PRECONCEITO DE GÊNERO AINDA TÃO PRESENTE NA SOCIEDADE. //

**10 TEC: SOLTAR SONORA 1 DA MARINA, SAILOR MOON (EPISÓDIO 2)
PERGUNTA 1**

LOC 2: AS DUAS PERSONAGENS SE TORNARAM UM SÍMBOLO DE AMOR VERDADEIRO NOS ANIMES E PREPARARAM TERRENO PARA OUTROS CASAIS DO MESMO SEXO QUE VIRIAM DEPOIS, / SOFREDO COM A POLÊMICA PARA QUE SUAS ANTECESSORAS NÃO PASSASSEM PELO MESMO//

TEC: SOBE E DESCE BG

SEXUALIZAÇÃO E MACHISMO

LOC 1: INFELIZMENTE É COMUM ESPERAR EM ANIMAÇÕES A EXTREMA SEXUALIZAÇÃO DE MULHERES. / ISSO NÃO É APENAS NO JAPÃO, / MAS EM SAILOR MOON ISSO SE TORNA AINDA PIOR, TENDO EM VISTA QUE AS PERSONAGENS TÊM ENTRE 14 A 15 ANOS DE IDADE. / O CORPO DELAS É SEXUALIZADO, / AS ROUPAS, / OS ASSUNTOS (COMO CASAMENTO E A ETERNA NECESSIDADE DE ARRANJAR UM NAMORADO), / TUDO ISSO EM PERSONAGENS MENORES DE IDADE. //

LOC 2: EXISTEM MOMENTOS DA ANIMAÇÃO EM QUE AS PROTAGONISTAS FALAM QUE MULHERES SÃO FORTES E INDEPENDENTES, / QUE NÃO PRECISAM AGRADAR OS OUTROS. / MAS TUDO ISSO SE CONTRADIZ PELA IMENSA QUANTIDADE DE EPISÓDIOS QUE DIZEM QUE “SER ACIMA DO PESO É FEIO, / SER MAGRA E ESBELTA É BONITO, / SÓ ASSIM VOCÊ VAI ARRANJAR UM NAMORADO”, / OU QUANDO ALGUM PERSONAGEM MENTOR, / COMO LUNA, /

CAÇA DE USAGI POR NÃO SER FEMININA A SEUS OLHOS, / POR SER DESASTRADA E DESAJEITADA, / E POR ISSO “ELA NÃO CONSEGUIRÁ UM NAMORADO”/ MARINA MORABI EXPLICA COMO ESSA SEXUALIZAÇÃO AFETA O UNIVERSO FEMININO. //

11 TEC: SOLTAR SONORA 2 DA MARINA, SAILOR MOON (EPISÓDIO 2) PERGUNTA 2

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: O ANIME DE SAILOR MOON FOI DISPONIBILIZADO DE GRAÇA NO YOUTUBE NO CANAL OFICIAL DA TOEI ANIMATION DO JAPÃO. / OS 127 EPISÓDIOS DAS TRÊS PRIMEIRAS TEMPORADAS DA ANIMAÇÃO, / ORIGINALMENTE EXIBIDAS ENTRE MIL 992 E MIL 995, / FORAM LANÇADOS GRADUALMENTE NA PLATAFORMA ENTRE 24 DE ABRIL E 23 DE JULHO DE 2020 DE ACORDO COM O *CRUNCHYROLL*. //

12 SONORA - TRANSFORMAÇÃO JAPONESA

LOC 2: OS CAPÍTULOS FORAM EXIBIDOS PARA AQUECER OS FÃS PARA A ESTREIA DE SAILOR MOON ETERNAL THE MOVIE. / FILME QUE ADAPTA O QUARTO ARCO DO MANGÁ DE NAOKO TAKEUCHI, / QUE TEVE SUA ESTREIA INFELIZMENTE ADIADA PARA O INÍCIO DE 2021, / AINDA DE ACORDO COM O *CRUNCHYROLL*. / PREVIAMENTE ERA ESPERADO PARA SETEMBRO DESTES ANO (2020), / A PRODUÇÃO SOFREU ATRASOS POR CAUSA DA PANDEMIA DO CORONAVÍRUS. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - E ESSE FOI MAIS UM ARQUIVOS MÁGICOS, / NÓS AGRADECEMOS SUA AUDIÊNCIA E ESPERAMOS VOCÊS, COM MUITA MAGIA, NOS PRÓXIMOS EPISÓDIOS. / ATÉ MAIS PESSOAL. //

CABEÇA: FIQUE COM UM TRECHO DO QUE ACONTECERÁ NO PRÓXIMO EPISÓDIO. / TCHAU. //

13 SONORA - TRECHOS DE EPISÓDIO DAS GAROTAS MÁGICAS (SAKURA CARD CAPTORS)

14 ENCERRAMENTO - MÚSICA DE ENCERRAMENTO DO ANIME

EPISÓDIO 3 - SAKURA CARD CAPTORS - GAROTAS MÁGICAS NA AMÉRICA LATINA #2

PRODUÇÃO: 9/09 A 16/09

DURAÇÃO: 18 minutos e 53 segundos

1 BG MÚSICA DE FUNDO

LOC 1: BEM VINDOS AO ARQUIVOS MÁGICOS, SUA SÉRIE DE PODCAST RELACIONADO A GAROTAS MÁGICAS E SEUS UNIVERSOS. //

LOC 2: OI! / EU SOU O FELIPE //

LOC 1: E EU SOU A MARIANA //

LOC 2: ESTAMOS NO TERCEIRO EPISÓDIO DO NOSSO PODCAST, E HOJE VAMOS FALAR DE SAKURA CARD CAPTORS. //

2 VINHETA MÚSICA ABERTURA BRASILEIRA

LOC 1: SAKURA CARD CAPTORS FOI MUITO ACLAMADO POR UMA GERAÇÃO QUANDO PASSOU NA TV BRASILEIRA. / RECENTEMENTE, FOI PUBLICADO NA NETFLIX DOS EUA, / O QUE INDICA QUE, MUITO EM BREVE, ELE PODE VIR PARA O CATÁLOGO BRASILEIRO. / E NO EPISÓDIO QUE VOCÊ ACOMPANHA AGORA, VAMOS TE ATUALIZAR SOBRE A SÉRIE. / PRA QUEM JÁ CONHECE, É UMA FORMA DE RECORDAR SEUS PERSONAGENS E TRAMAS. / VAMOS LÁ? / MAS ANTES, VAMOS OUVIR O QUE OS FÃS TÊM PRA FALAR. //

3 SONORA: JOÃO 1

LOC 2: ESSE FOI JOÃO GUARDINI, / UM FÃ DO ANIME, / NO YOUTUBE É POSSÍVEL ENCONTRAR DIVERSOS COMENTÁRIOS DE FÃS. / MATEUZINHO ALMEIDA É UM DELES. / O GAROTO DIZ, / EM UM POST DA ABERTURA DA SÉRIE, / QUE ESSE É UM DOS ANIMES MAIS MARCANTES PRA ELE. / "PASSAVA NAS TARDES DO CARTOON NETWORK. / EU ASSISTIA TODO DIA, / E DANE-SE SE ERA 'PARA MENINAS' OU NÃO", RELATA O GAROTO. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - HISTÓRIA DA SAKURA (ANO DE CRIAÇÃO/ ADAPTAÇÃO) DO MANGÁ E DO ANIME

MANGÁ

LOC 1: EM MAIO DE MIL 996, / O GRUPO CLAMP LANÇA A SAGA CARD CAPTOR SAKURA, / O MANGÁ FOI PRODUZIDO ATÉ 2000. / A SAGA CONTA A HISTÓRIA DE SAKURA KINOMOTO, / UMA MENINA COMUM QUE CURSA O QUARTO ANO E TREINA PARA SER LÍDER DE TORCIDA EM SUA ESCOLA. / UM DIA, / ELA ENCONTRA UM MISTERIOSO LIVRO NO ESCRITÓRIO DO PAI. //

LOC 2: AO ABRI-LO, / SAKURA LIBERA AS CARTAS CLOW, / 19 CARTAS CRIADAS PELO MAGO CLOW LEAD, / QUE ATRIBUI PODER A ELAS MISTURANDO MAGIA INGLESA E CHINESA. / O GUARDIÃO DO LACRE DO LIVRO, KERBEROS, / TAMBÉM DESPERTA E AVISA À MENINA QUE AS CARTAS DEVERIAM SER CAPTURADAS, / SENÃO UMA GRANDE DESGRAÇA PODERIA ACONTECER. //

4 SONORA - SAKURA CONHECENDO O KERO

LOC 1: ENTÃO, / SAKURA SE TORNA UMA CARD CAPTOR, / COM A DIFÍCIL MISSÃO DE CAPTURAR TODAS AS CARTAS QUE ESCAPARAM! //

TEC: SOBE E DESCE BG

ANIME

LOC 2: CRIADO EM SETE DE ABRIL DE MIL 998, O ESTÚDIO MADHOUSE ADAPTOU A SAGA PARA UM ANIME, / QUE POR SUA VEZ É BEM FIEL AO MANGÁ. / AS ÚNICAS DIFERENÇAS SÃO O NÚMERO DE CARTAS, / QUE NA SÉRIE TELEVISIVA SÃO 52, / E A HISTÓRIA DO PAI DE SAKURA, / QUE É OMITIDA. / A ANIMAÇÃO CONTÉM 70 EPISÓDIOS, DIVIDIDOS EM TRÊS TEMPORADAS, DOIS FILMES E TRÊS OVAS, / QUE É UMA SIGLA PARA ORIGINAL VIDEO ANIMATION, / OU ANIMAÇÃO ORIGINAL EM VÍDEO / TODOS SEGUINDO UMA ORDEM CRONOLÓGICA NA HISTÓRIA. //

5 SONORA - SAKURA USANDO O PODER DO BÁCULO

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - A CHEGADA NA AMÉRICA LATINA

LOC 1: A SÉRIE DE MANGÁ FOI PUBLICADA PELA JBC EM 24 VOLUMES NO FORMATO MEIO-TANKOBON, ISSO EM 2001. / ESSE FOI O PRIMEIRO MANGÁ DO BRASIL A SER VENDIDO EM BANCA, / QUE POR SUA VEZ DEU IMPULSOS A OUTROS MANGÁS. / EM 2012, A JBC FEZ UMA EDIÇÃO ESPECIAL COM PÁGINAS COLORIDAS, / EM 12 VOLUMES, / ASSIM COMO O ORIGINAL JAPONÊS. //

LOC 2: NO BRASIL FOI EXIBIDO NO CANAL CARTOON NETWORK, / EM 2000, / NA REDE GLOBO, EM 2001, / NA ULBRA TV E NO CANAL A CABO BOOMERANG, EM 2008. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: ASSIM COMO PRATICAMENTE TODO ANIME QUE PASSOU NA TV ABERTA NO BRASIL, / SAKURA CARD CAPTORS SOFREU ALGUNS CORTES. / POR EXEMPLO: AO FINAL DE CADA EPISÓDIO DO ANIME, / NO JAPÃO, EXISTIU UM SEGMENTO CHAMADO “KERO-CHAN NI OMAKASE”, QUE SIGNIFICA ALGO PARECIDO COM “DEIXE COM KERO” (AQUI USARAM “SEÇÃO KERO”). / KERO DESCREVE ALGUNS OBJETOS DOS EPISÓDIOS. / OUTRO SEGMENTO QUE FOI CORTADO NO BRASIL É UMA PEQUENA ANIMAÇÃO QUE APARECE ANTES DOS COMERCIAIS. / PORÉM, / ESQUECERAM DE TIRÁ-LA NO SEGUNDO EPISÓDIO. / ALGUNS DESSES SEGMENTOS FORAM EXIBIDOS NO BRASIL QUANDO O ANIME FOI PARA O CARTOON NETWORK. //

7 SONORA: DEIXE COM KERO EM JAPONÊS

TEC: SOBE E DESCE BG

MUDANÇAS NOS EUA

LOC 2: SE VOCÊ ACHA QUE ESSES CORTES NO BRASIL FORAM DESNECESSÁRIOS, / NOS EUA A EMPRESA QUE TROUXE A SÉRIE PARA O PAÍS, / FEZ, ALÉM DOS CORTES, GRANDES MODIFICAÇÕES. / PULARAM VÁRIOS EPISÓDIOS E O ANIME COMEÇOU A SER EXIBIDO A PARTIR DO EPISÓDIO OITO. / MUDARAM ATÉ OS NOMES DE ALGUNS PERSONAGENS, / COMO YUKITO TSUKISHIRO, QUE VIROU JULIAN STAR, / TOMOYO DAIDOUJI, / QUE PASSOU A SER MADISON TAYLOR, / KAHO MIZUKI, A LAYLA MACKENZIE, / E SAKURA KINOMOTO QUE GANHOU O NOME DE SAKURA AVALON. / A JUSTIFICATIVA ERA A DE ADEQUAR A SÉRIE AO PÚBLICO AMERICANO, E FACILITAR A PRONÚNCIA DOS NOMES. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - ÀS POLÊMICAS

LOC 1: MUITAS POLÊMICAS ENVOLVERAM A ANIMAÇÃO. / A NELVANA, / EMPRESA RESPONSÁVEL PELA DISTRIBUIÇÃO NOS ESTADOS UNIDOS, ADAPTOU TODA A SÉRIE, / MUDANDO SUA CRONOLOGIA, / ENREDO, / E TRILHA SONORA. / A SÉRIE FOI RESUMIDA A 39 EPISÓDIOS, / SENDO REBATIZADA DE CARDCAPTORS, TENDO SEU FOCO PRINCIPAL NO PERSONAGEM SHORAN. / O OBJETIVO ERA CONQUISTAR O PÚBLICO MASCULINO. //

8 SONORA - MÚSICA ABERTURA AMERICANA

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: MESMO SENDO UM ANIME QUE PASSOU EM TV ABERTA, / SAKURA CARD CAPTORS TINHA ALGUNS TEMAS QUE PODEM SER CONSIDERADOS UM POUCO "ADULTOS", / QUE ERAM TRATADOS DE MANEIRAS MUITO SUTIS. //

LOC 1: NA ANIMAÇÃO EXISTEM DIFERENTES RELAÇÕES ENTRE OS PERSONAGENS, / QUE SÃO VISTOS COMO NÃO CONVENCIONAIS AQUI NO

OCIDENTE, / PRINCIPALMENTE NA ÉPOCA EM QUE FOI LANÇADO. / UM EXEMPLO É A RELAÇÃO DE TOUYA E YUKITO, / QUE SERIA UM CASAL HOMOSSEXUAL, / APESAR DE NUNCA SE CHAMAREM DE NAMORADOS. //

9 SONORA: TOUYA E YUKITO

10 SONORA: JOÃO 2

LOC 2: SAKURA, SHORAN, TOMOYO, TOUYA E YUKITO. / DESSES CINCO PERSONAGENS, DOIS ASSUMIDAMENTE POSSUEM UM INTERESSE ROMÂNTICO-AFETIVO EM ALGUÉM DO MESMO GÊNERO AO LONGO DA TRAMA, / ESSES SERIAM SHORAN E TOMOYO, / E DOIS TÊM RELACIONAMENTOS SUGESTIVOS COM ALGUÉM DO MESMO GÊNERO, / TOUYA E YUKITO. / APARENTEMENTE, SÓ A PERSONAGEM PRINCIPAL SAKURA, / É HÉTÉROSSEXUAL. //

LOC 1: TOMOYO, MELHOR AMIGA E PRIMA DE SAKURA, LOGO NO INÍCIO DA TRAMA, CONTA QUE GOSTA DA AMIGA DE UM JEITO DIFERENTE E, AO LONGO DA HISTÓRIA TODA, VAI DEIXANDO ÓBVIO SEUS SENTIMENTOS ROMÂNTICOS EM RELAÇÃO À PERSONAGEM, QUE NUNCA CORRESPONDE, NA VERDADE, ELA NEM PERCEBE. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: JÁ SHORAN PASSA PRATICAMENTE METADE DO MANGÁ E DO ANIME CORRENDO ATRÁS DO YUKITO, CHEGANDO A DAR PARA ELE UM CHOCOLATE DE SÃO VALENTIM. / ELE TAMBÉM NÃO É CORRESPONDIDO E, EM DADO MOMENTO, FICA CONFUSO SE GOSTA MESMO DE YUKITO OU DE SAKURA, ESCOLHENDO, NO FINAL, SAKURA. //

LOC 1: SHORAN ENTRA NA HISTÓRIA SENTINDO ALGO PELO YUKITO E RIVALIZANDO COM A SAKURA, QUE TEM UMA QUEDA ASSUMIDA PELO GAROTO DE 16 ANOS. / EM NENHUM MOMENTO, OS OUTROS PERSONAGENS O JULGAM POR ISSO. / MAS, EM UM PONTO DA TRAMA, ELE DIZ PARA A SAKURA QUE NÃO SABE DE ONDE VEM ESSE SENTIMENTO, O QUE INDICA QUE É ALGO NOVO E QUE POSSIVELMENTE O INCOMODA. / POSTERIORMENTE, ELE COMEÇA A SENTIR ALGO TAMBÉM PELA SAKURA, E FICA CONFUSO SOBRE SEUS INTERESSES ROMÂNTICOS, SENDO ENTÃO BISSEXUAL. / DEPOIS DE VÁRIOS

ACONTECIMENTOS, / SUA BISSEXUALIDADE SOFRE UMA ESPÉCIE DE APAGAMENTO, / QUANDO É EXPLICADO QUE ELE APENAS GOSTAVA DO YUKITO PORQUE “AS MAGIAS DELES SE ATRAEM”. /

11 SONORA: SHORAN CONFUSO

LOC 2: NÓS CONVERSAMOS COM A PSICÓLOGA COMPORTAMENTAL E PROFESSORA UNIVERSITÁRIA MARINA MORABI SOBRE O TEMA, / VEJA A OPINIÃO DELA SOBRE A REPRESENTATIVIDADE LGBTQ+ DOS PERSONAGENS NA SÉRIE, MESMO DE FORMA VELADA. //

12 TEC: SOLTAR FALA 1 DA MARINA

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: O YUKITO É UM PERSONAGEM IDENTIDADE/DISFARCE HUMANO DE YUE, UM GUARDIÃO DA LUA, DAS CARTAS CLOW, CRIADO PELO MAGO CLOW. / OU SEJA, ELE TEM MAGIA, MAS NÃO SABE DISSO PORQUE A IDENTIDADE HUMANA NÃO TEM CONHECIMENTO SOBRE A IDENTIDADE REAL. //

13 SONORA: AI AI YUKITO

LOC 2: O SHORAN É MUITO MAIS PRÓXIMO DA SAKURA: ELES USAM MAGIA, ESTÃO AMBOS PROCURANDO AS CARTAS, GOSTAM DO MESMO GAROTO E INCLUSIVE POSSUEM ALGUM GRAU DE PARENTESCO DIRETAMENTE OU INDIRETAMENTE COM O MAGO CLOW. / O RELACIONAMENTO ENTRE ELES É DO PRINCÍPIO DO DOUSEI-AI, / ELES SÃO PARECIDOS E SÓ ENTRAM EM UM RELACIONAMENTO QUANDO ESTÃO EM PÉ DE IGUALDADE: AMBOS SE DÃO CONTA DO QUANTO GOSTAM UM DO OUTRO DEPOIS DE LEVAR UM FORA DO YUKITO. / O ROMANCE SÓ OCORRE DEPOIS QUE ELES PASSAM PELO PROCESSO DE ENTENDER MELHOR SEUS SENTIMENTOS. //

TEC; SOBE E DESCE BG

14 SONORA: RIKA E PROFESSOR TERADA

LOC 1: UMA DAS AMIGAS DE SAKURA, / RIKA, / É CONSTANTEMENTE DESCRITA PELAS OUTRAS PERSONAGENS COMO MUITO MADURA, OU SEJA, MUITO

ADULTA. / A PERSONAGEM SE APAIXONA PELO PROFESSOR TERADA. / FICA IMPLÍCITO QUE SERIA ALGO APENAS SENTIMENTAL, DEIXANDO PARA O TELESPECTADOR INTERPRETAR SE É OU NÃO RECÍPROCO. / MARINA MORABI COMENTA A SITUAÇÃO. //

15 TEC: RODAR FALA 2 DA MARINA

TEC; SOBE E DESCE BG

16 SONORA: CLEAR CARD

LOC 2: A HISTÓRIA AINDA NÃO TERMINOU, / A CONTINUAÇÃO SAKURA CARD CAPTOR CLEAR CARD REN ESTÁ EM DESENVOLVIMENTO. //

LOC 1: NO NOVO ARCO, SAKURA, AGORA NA SÉTIMA SÉRIE, / ESTÁ ANIMADA COM A VIDA PACÍFICA E O RETORNO DE SHORAN. / PORÉM, APÓS UM ESTRANHO SONHO COM UMA PESSOA ENCAPUZADA, / AS CARTAS SAKURA SE TORNAM TRANSPARENTES E SEM PODER, / E ENTÃO NOVAS CARTAS APARECEM. //

LOC 2: O MANGÁ CONTINUA COM NOVOS CAPÍTULOS EM PRODUÇÃO, / E, / FORA ISSO, / JÁ EXISTE UMA ADAPTAÇÃO PARA TV DE MESMO NOME, / NO MOMENTO COM UMA TEMPORADA DE 22 EPISÓDIOS. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - E ESSE FOI MAIS UM ARQUIVOS MÁGICOS, / NÓS AGRADECEMOS SUA AUDIÊNCIA E ESPERAMOS VOCÊS, COM MUITA MAGIA, NOS PRÓXIMOS EPISÓDIOS. / ATÉ MAIS PESSOAL. //

CABEÇA: FIQUE COM UM TRECHO DO QUE ACONTECERÁ NO PRÓXIMO EPISÓDIO. / TCHAU. //

17 SONORA - TRECHOS DE EPISÓDIO DAS GAROTAS MÁGICAS (PUELLA MAGI MADOKA MAGICA)

18 ENCERRAMENTO - MÚSICA DE ENCERRAMENTO DO ANIME

EPISÓDIO 4 - PUELLA MAGI MADOKA MAGICA: A FILOSOFIA E A PSICOLOGIA NA ANIMAÇÃO

PRODUÇÃO: 16/09 A 23/09

DURAÇÃO: 15 minutos e 04 segundos

1 BG MÚSICA DE FUNDO

LOC 1: BEM VINDOS AO ARQUIVOS MÁGICOS, SUA SÉRIE DE PODCAST RELACIONADO A GAROTAS MÁGICAS E SEUS UNIVERSOS. //

LOC 2: OI! / EU SOU O FELIPE //

LOC 1: E EU SOU A MARIANA //

LOC 2: ESTAMOS NO QUARTO EPISÓDIO DO NOSSO PODCAST, E HOJE VAMOS FALAR DE MADOKA MAGICA. AH E ATENÇÃO! ESSE EPISÓDIO TERÁ MUITOS SPOILERS! //

2 VINHETA MUSICA ABERTURA

LOC 1: NÃO SE ENGANE COM O VISUAL FOFINHO DA PROTAGONISTA, / AO CONTRÁRIO DAS OUTRAS GAROTAS MÁGICAS, / COMO SAILOR MOON OU SAKURA CARD CAPTORS, / PUELLA MAGI MADOKA MAGICA É MAIS SOMBRIO. / UM BICHO CHAMADO KYUBEI PROPÕE À MADOKA E OUTRAS GAROTAS UM CONTRATO. / NELE, PROMETE REALIZAR QUALQUER DESEJO, COM A CONDIÇÃO DE ENFRENTAREM BRUXAS COMO UMA GAROTA MÁGICA. / MAS COM O PASSAR DOS EPISÓDIOS, AS COISAS VÃO FICANDO BEM SOMBRIAS E TRAUMATIZANTES. //

LOC 2: EM UM DOS COMENTÁRIOS NO VÍDEO DA ABERTURA DO ANIME NO YOUTUBE, UM FÃ DESTACA: / ESSE ANIME ME MARCOU MUITO. / EU, QUE GERALMENTE SOU UM POUCO FRIA COM TUDO, CHOREI BASTANTE NOS ÚLTIMOS EPISÓDIOS. / PUELLA MAGI: MADOKA MAGICA É UM DOS MELHORES ANIMES E TAMBÉM UM DOS PRINCIPAIS QUANDO O ASSUNTO ESTÁ

RELACIONADO A PERDAS, / ESCOLHAS, / DESEJOS E MEDOS. / O ANIME PASSA UMA IMAGEM REAL DE COMO SERIAM OS “SUPER HERÓIS” COM SEUS “SUPER PODERES”. / PROVAVELMENTE, IRIAM QUERER ALGO EM TROCA (O DESEJO) E TAMBÉM ACHARIAM QUE SERIA MANEIRO SALVAR O MUNDO. / MAS COMO EM “MADOKA MAGICA”, TERIAM DADO A ALMA PARA TER ESSES PODERES E PARA REALIZAREM UM DESEJO. / A QUESTÃO É QUE VIVERIAM PRESOS A ESSE ACORDO. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - HISTÓRIA DA MADOKA (ANO DE CRIAÇÃO/ ADAPTAÇÃO) DO MANGÁ E DO ANIME

LOC 1: MADOKA MAGICA É UMA ANIMAÇÃO CRIADA PELA MAGICA QUARTET, / FORMADA POR ATSUHIRO IWAKAMI RESPONSÁVEL PELA PRODUÇÃO, / GEN UROBUCHI NO ROTEIRO, / UME AOKI COM A ARTE, / AKIYUKI SHINBO NA DIREÇÃO E PRODUZIDA EM COLABORAÇÃO COM OS ESTÚDIOS ANIPLEX, SHAFT E A EMISSORA MBS / ESTREANDO EM 6 DE JANEIRO DE 2011. / A IDEIA FOI INICIALMENTE DE AKIYUKI, / QUE GOSTARIA DE TER UMA OBRA EM MAHOU SHOUJO COM A ARTE DE UME AOKI, ACOMPANHADO DE ALGUMA PROPOSTA DIFERENTE. //

LOC 2: DIFERENTE DE MUITOS OUTROS ANIMES, MADOKA INICIOU COMO ANIMAÇÃO E DEPOIS FOI ADAPTADA PARA O MANGÁ. / A FRANQUIA CONTA COM A ANIMAÇÃO PRINCIPAL PUELLA MAGI: MADOKA MAGICA, COM 12 EPISÓDIOS, / TRÊS FILMES LANÇADOS COM UM QUARTO ANUNCIADO, / E VÁRIOS MANGÁS SPIN-OFFS MAIORIA JÁ LANÇADO OFICIALMENTE PELA NEWPOP. / ALÉM DISSO TEM UM JOGO PARA PSP E UM PARA CELULAR, LANÇADO APENAS NO JAPÃO. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - INTRODUÇÃO/SINOPSE SOBRE O ANIME

LOC 1: PUELLA MAGI MADOKA MAGICA NARRA A HISTÓRIA DAS GAROTAS QUE FORAM RECRUTADAS POR UM INCUBADOR, QUE SE PARECE UM BICHINHO TÍPICO DO GÊNERO, / KYUBEY. / EM TROCA DE UM PEDIDO REALIZADO, ELAS

ACABAM VIRANDO GAROTAS MÁGICAS E LUTAM CONTRA AS BRUXAS, / QUE SE SUSTENTAM DE PESSOAS OU OS LEVAM AO SUICÍDIO. //

3 SONORA: MADOKA SONHO

LOC 2: A PROTAGONISTA É MADOKA KANAME, / DE 14 ANOS, / QUE VIVE UMA VIDA COMUM COM A FAMÍLIA, / QUE POR SI SÓ JÁ É UMA QUEBRA DE PARADIGMAS: É SUA MÃE QUEM TRABALHA E O PAI O DONO-DE-CASA, / QUE JÁ É UMA QUEBRA DE PARADIGMAS DO COMUM NO JAPÃO, / ONDE NORMALMENTE SÃO AS MULHERES QUE FICAM EM CASA. / MAS TUDO MUDA DEPOIS QUE ELA SONHA COM UMA GAROTA LUTANDO SOZINHA CONTRA UM MONSTRO IMENSO EM UM MUNDO DESTRUÍDO. / NO DIA SEGUINTE, / JÁ NA ESCOLA, / ELA DESCOBRE QUE A GAROTA DE SEU SONHO CHAMADA HOMURA AKEMI SE TRANSFERIU PARA SUA SALA. //

4 SONORA: CONHECENDO HOMURA

LOC 1: MAIS TARDE, / QUANDO SAI PARA FAZER COMPRAS EM UM SHOPPING COM AS AMIGAS, / MADOKA OUVI UMA VOZ PEDINDO SOCORRO, / E ENCONTRA HOMURA PERSEGUINDO UMA PEQUENA CRIATURA CHAMADA KYUBEY. / MADOKA E SUA AMIGA, SAYAKA MIKI, ESCAPAM LEVANDO KYUBEY COM ELAS, / MAS FICAM PRESAS EM UMA REALIDADE PARALELA, OS LABIRINTOS DE BRUXAS. / LÁ, TUDO É DESTORCIDO, E MONSTROS ESTRANHOS ESPREITAM, / MAS ELAS SÃO SALVAS POR UMA GAROTA CHAMADA MAMI TOMOE. //

5 SONORA: CONHECENDO KYUBEY

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - A “MUDANÇA” DE GÊNERO

LOC 2: A HISTÓRIA DE GAROTAS QUE GANHAM PODERES EM TROCA DE UM DESEJO DESESTRUTUROU TUDO O QUE SEMPRE VIMOS NO GÊNERO MAHOU SHOUJO, E TRANSFORMOU NOSSAS PERSPECTIVAS SOBRE O TEMA. / MAS COMO O SEU PÚBLICO AMADURECEU, O GÊNERO TAMBÉM SE DESENVOLVEU E CHEGOU NA FASE MAIS ADULTA. //

LOC 1: PUELLA MAGI MADOKA MAGICA ABORDA MUITO SOBRE OS SENTIMENTOS, / AS ILUSÕES E AS ARMADILHAS POR TRÁS DAS PROMESSAS DE UMA VIDA MARAVILHOSA. / É POSSÍVEL FAZER VÁRIAS REFERÊNCIAS DA ANIMAÇÃO COM O MUNDO REAL. / A OBRA PASSA PELO AMADURECIMENTO, / O MILITARISMO INFANTO-JUVENIL, / FAZENDO ATÉ MESMO UMA ANALOGIA À PROSTITUIÇÃO, RELACIONAMENTOS ABUSIVOS E RELIGIOSOS. //

6 SONORA: MORTE MAMI

LOC 2: ATÉ O TERCEIRO EPISÓDIO, / O ANIME APRESENTA SEGUINDO UM ROTEIRO JÁ CONHECIDO NO GÊNERO MAHOU SHOUJO, / MAS FOI COM A MORTE DE MAMI TOMOE, / QUE A ANIMAÇÃO FEZ UMA GRANDE REVIRAVOLTA, / MOSTRANDO QUE MADOKA MAGICA NÃO É UMA OBRA COMUM. / GUSTAVO NUNES UM FÃ DO ANIME, / COMENTA SOBRE COMO SE SENTIU AO EXPERIENCIAR ESSA REVIRAVOLTA. //

7 SONORA: GUSTAVO FALA 1

LOC 1: NO ASPECTO ARTÍSTICO, / A SHAFT FEZ UM TRABALHO DIFERENTE, / MESCLANDO A ANIMAÇÃO TRADICIONAL COM OUTRO ESTILO QUE LEMBRA RECORTE E COLAGEM, COMO O ESTILO RUSSO, / QUE FOI FEITO PELA GEKIDAN INU CURRY, / QUE CRIOU OS LABIRINTOS E AS BRUXAS. / PERGUNTAMOS AO FILÓSOFO E PROFESSOR MARCOS ROBERTO SUA OPINIÃO SOBRE “DARK MAHOU SHOUJO”. //

8 SONORA: MARCOS FALA 1

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: UM EXEMPLO DE PERSONAGEM “ANTI-HEROI” PARA ESSA TRAMA SERIA O KYUBE, / APESAR DE TRAZER UMA VIDA DE LUTA E SACRIFÍCIOS PARA AS GAROTAS, ELE DIZ FAZER ISSO PARA MANTER A RAÇA HUMANA E O PLANETA VIVO. / AS AÇÕES DE KYUBE É ALGO QUE INTRIGA OS FÃS, FAZENDO COM QUE MUITOS DETESTEM O PERSONAGEM. //

CABEÇA - ÀS POLÊMICAS

LOC 1: A QUESTÃO PRINCIPAL DO ANIME É: ATÉ QUE PONTO É VÁLIDO SE SACRIFICAR POR ALGO? / A DESCONSTRUÇÃO DO GÊNERO, QUE MADOKA MAGICA FAZ, SE ENCONTRA NO PESO DAS RESPONSABILIDADES; NAS ANIMAÇÕES ANTERIORES DO GÊNERO ESSAS QUESTÕES ERAM TRATADAS COM MAIOR LEVEZA, / COM HUMOR, / SENTIMENTOS / E ROMANCE, QUE SÃO A BASE DA NARRATIVA / E ÀS VEZES ATÉ LEVADAS A SÉRIO PORÉM ERAM DISFARÇADAS DE ALGO MAIS CHARMOSO, / COM UMA CERTA FRAGILIDADE. //

LOC 2: OS ARQUÉTIPOS E AS REGRAS DE O QUE É SER UMA GAROTA MÁGICA JÁ ESTAVAM DEFINIDOS. / QUESTIONAR ISSO ERA ATÉ ESTRANHO ANTES DE MADOKA. / ALÉM DE SUBVERTER OU ATÉ RECRIAR ESSAS DEFINIÇÕES, A ANIMAÇÃO TRATA DE TEMAS COMO MORTE E SUICÍDIO. / O FILÓSOFO E PROFESSOR MARCOS ROBERTO EXPLICA COMO O CINEMA CONTRIBUI NA DISCUSSÃO DESSES TEMAS. //

9 SONORA: MARCOS FALA 2

LOC 1: VAMOS SABER AINDA A OPINIÃO DOS FÃS

10 SONORA: ARTUR FALA 2

LOC 1: E ESSE FOI ARTUR BORGES

LOC 2: PUELLA MAGI MADOKA MAGICA SE TRANSFORMOU EM UM DOS ANIMES MAIS IMPORTANTES DE SEU TEMPO. POR ISSO A SÉRIE ESTÁ DE VOLTA COM UM NOVO ANIME, / MAGIA RECORD. QUE FOI AO AR EM JANEIRO DE 2020 E FINALIZOU EM MARÇO DO MESMO ANO//

11 SONORA: MAGIA RECORD

LOC 1: AO MESMO TEMPO QUE MAGIA RECORD É A NOVA SÉRIE DO UNIVERSO DE MADOKA MAGICA E TRAZ UMA NOVA HISTÓRIA E NOVOS PERSONAGENS, / ELA TAMBÉM TEM LIGAÇÕES COM O ANIME ANTIGA, / QUE PODE DIFICULTAR A QUEM COMEÇA A ASSISTIR POR ESSE NOVO ANIMAÇÃO. //

LOC 2: A PROTAGONISTA DESTE SPIN-OFF É IROHA E ELA JÁ COMEÇA A HISTÓRIA SENDO UMA GAROTA MÁGICA. / PORÉM, NÃO SE LEMBRA QUAL FOI SEU DESEJO. / ASSIM COMO NO ANIME ORIGINAL, / ESSE TAMBÉM POSSUI UM LADO SOMBRIO. //

LOC 1: ORIGINALMENTE, MAGIA RECORD ERA UM JOGO DE RPG TÁTICO, / COM UMA GRANDE VARIEDADE DE GAROTAS MÁGICAS PARA JOGAR. / INFELIZMENTE O JOGO NÃO CONTÉM TRADUÇÃO EM PORTUGÊS //

LOC 2: APESAR DE SER UM SPIN OFF DE MADOKA MAGICA, / A ANIMAÇÃO NÃO É ACESSÍVEL PARA TODOS OS PÚBLICOS. / EXISTE MUITAS COISAS NOVAS NA SÉRIE, / NÃO SÓ NA HISTÓRIA EM SI, MAS NO UNIVERSO DE MADOKA. / PORÉM, O ANIME PODE POSSUIR UMA NARRATIVA QUE NÃO AGRADE O PÚBLICO RECÉM-CHEGADO, / PARA ENTENDER TUDO DESSE UNIVERSO É NECESSÁRIO VER O ORIGINAL. //

LOC 1: A ANIMAÇÃO ESTÁ OFICIALMENTE DISPONÍVEL AQUI NO BRASIL PELA CRUNCHYROLL. / JÁ A ANIMAÇÃO ORIGINAL, PUELLA MAGI MADOKA MAGICA, ESTÁ NO CATÁLOGO DA PLATAFORMA NETFLIX. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: E ESSE FOI MAIS UM ARQUIVOS MÁGICOS, / NÓS AGRADECEMOS SUA AUDIÊNCIA E ESPERAMOS VOCÊS, COM MUITA MAGIA, NOS PRÓXIMOS EPISÓDIOS. / ATÉ MAIS PESSOAL. //

LOC 2: FIQUE COM UM TRECHO DO QUE ACONTECERÁ NO PRÓXIMO EPISÓDIO. / TCHAU! //

CABEÇA - CHAMADA PARA O PRÓXIMO EPISÓDIO

12 SONORA - LADYBUG TRECHOS DE EPISÓDIO DAS GAROTAS MÁGICAS NO BRASIL (EPISÓDIO 5)

13 BG ENCERRAMENTO - MÚSICA DE ENCERRAMENTO DO ANIME

EPISÓDIO 5 - O LEGADO DA GAROTAS MÁGICAS

PRODUÇÃO: 30/09 A 07/10

DURAÇÃO: 22 minutos e 31 segundos

1 BG MÚSICA DE FUNDO

CABEÇA - FALAR DAS “NOVAS GAROTAS MÁGICAS” (AS MAIS FAMOSAS)

LOC 1: BEM VINDOS DE VOLTA AO ARQUIVOS MÁGICOS, SUA SÉRIE DE PODCAST RELACIONADO A GAROTAS MÁGICAS E SEUS UNIVERSOS. //

LOC 2: OI! / EU SOU O FELIPE //

LOC 1: E EU SOU A MARIANA //

LOC 2: ESTAMOS NOSSO QUINTO E ÚLTIMO EPISÓDIO DO PODCAST SOBRE AS GAROTAS MÁGICAS. / HOJE VAMOS FALAR SOBRE AS ANIMAÇÕES QUE POSSUEM INFLUÊNCIAS DAS MAHOU SHOUJO. / E UMA DELAS É A LADYBUG. / ATENÇÃO, / ESSE PODCAST TERÁ SPOILERS. //

CABEÇA - LADYBUG

2 VINHETA ABERTURA LADYBUG

LOC 1: MIRACULOUS AS AVENTURAS DE LADYBUG E “CAT NOIR” POSSUEM INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES JAPONESAS, EUROPÉIAS E AMERICANAS. / A ESTUDANTE DE LETRAS NA UNIP E FÃ, NATÁLIA REGINA COMENTA COMO CONHECEU A ANIMAÇÃO MIRACULOUS. //

3 SONORA - NATÁLIA

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: “MIRACULOUS” CONTA A HISTÓRIA DE MARINETTE, UMA MENINA SINCERA, ENTUSIASMADA E MEIO ATRAPALHADA, QUE SE TRANSFORMA EM LADYBUG. / AO LADO DE CAT NOIR, QUE NA VERDADE É SEU AMIGO E PAIXÃO SECRETA, ADRIEN AGRESTE, ELA TEM A DIFÍCIL TAREFA DE SALVAR A CIDADE DE PARIS DE UM MISTERIOSO VILÃO, HAWK MOTH. / NO DECORRER DOS EPISÓDIOS APARECEM NOVOS SUPER HERÓIS, CONVIDADOS PELA LADYBUG. / COM ELES CONHECEMOS NOVOS KWAMIS, E SEUS PODERES COM O OBJETIVO DE DERROTAR O HAWK MOTH E SEUS AKUMATIZADOS. //

TEC: SOBE E DESCE BG

4 SONORA - TRANSFORMAÇÃO MARINETTE

LOC 1: MARINETTE DUPAIN-CHENG É UMA DAS PROTAGONISTAS PRINCIPAIS DA SÉRIE, COM SEUS BRINCOS MÁGICOS. / O MIRACULOUS DA JOANINHA, HABITADO PELA KWAMI TIKKI, SE TRANSFORMA EM UMA SUPER-HEROÍNA CHAMADA LADYBUG, QUE POSSUI O PODER DA BOA SORTE E O DA CRIAÇÃO, PARA DERROTAR HAWK MOTH E SEUS VILÕES AKUMATIZADOS. / ELA TAMBÉM É A LÍDER DA EQUIPE FRANCESA DE SUPER-HERÓIS MIRACULOSOS. //

5 SONORA - TALISMÃ

LOC 2: SEU PODER ESPECIAL, TALISMÃ, A AJUDA COM A CONVOCAÇÃO DE UM OBJETO QUE ELA USA PARA ALCANÇAR O SEU OBJETIVO, SENDO MUITAS VEZES PARA PARAR UM VILÃO. / NO ENTANTO, ELE DRENA SEU PODER E A REVERTE DE VOLTA EM MARINETTE. / APÓS O AKUMA SER LIBERTO DE SEU OBJETO CORROMPIDO, ELA USA O IÔ-IÔ PARA PEGAR O AKUMA, REMOVENDO A ENERGIA DE HAWK MOTH DELE, DEIXANDO A BORBOLETA VOLTAR A SUA FORMA NORMAL. //

6 SONORA - CONHECENDO A TIKKI

LOC 1: TIKKI É O KWAMI, QUE ESTÁ LIGADO AO MIRACULOUS DA JOANINHA, / ESTÁ ASSOCIADO À TRANSFORMAÇÃO DE MARINETTE EM LADYBUG. / ELA É MUITO SEMELHANTE A UMA JOANINHA EM SUA APARÊNCIA. /TIKKI SIGNIFICA "FELICIDADE" EM OUTRO IDIOMA. / O NOME TEM ORIGEM POLINÉSIA, NO QUAL O CRIADOR DE TODAS AS COISAS SE CHAMA TIKI. //

TEC: SOBE E DESCE BG**7 SONORA - TRANSFORMAÇÃO ADRIEN**

LOC 2: ADRIEN AGRESTE É O OUTRO PROTAGONISTA PRINCIPAL DA SÉRIE. / ELE É O PORTADOR DO MIRACULOUS DO GATO, / UM ANEL HABITADO PELO KWAMI PLAGG, / QUE O TRANSFORMA NO SUPER-HERÓI CAT NOIR, / GANHANDO O PODER DO AZAR E DA DESTRUÇÃO. //

8 SONORA - CATACLISMO

LOC 1: SEU SUPER PODER É O CATACLISMO, UMA "FUMAÇA REDONDA" PRETA QUE COBRE SUA MÃO. / A PARTIR DISSO, / TUDO O QUE ELE TOCA COM A MÃO DIREITA É DESTRUÍDO. / O CATACLISMO, NO ENTANTO, TAMBÉM DRENA O SEU PODER E O REVERTE DE VOLTA EM ADRIEN, POUCO TEMPO DEPOIS. //

9 SONORA - CONHECENDO O PLAGG

LOC 2: COM A AJUDA DO PODER DE PLAGG, ADRIEN USA O ANEL PARA SE TRANSFORMAR EM CAT NOIR. / PLAGG POSSUI O MESMO PODER DE CAT NOIR, O DA DESTRUÇÃO, OU SEJA, ELE TAMBÉM PODE USAR O "CATACLISMO". / O KWAMI DE ADRIEN É UMA PEQUENA CRIATURA NEGRA, SUA APARÊNCIA É BASEADO EM UM GATO PRETO, QUE É UM DOS SÍMBOLOS DE MÁ SORTE, O QUE PROVAVELMENTE ORIGINA O CATACLISMO. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: MIRACULOUS: AS AVENTURAS DE LADYBUG ESTREOU NO BRASIL NO DIA SETE DE MARÇO DE 2016, SENDO TRANSMITIDA ATRAVÉS DO CANAL PAGO GLOOB. / É UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO NIPO-FRANCO-COREANA, CRIADA PELO FRANCÊS THOMAS ASTRUC, E CO PRODUZIDA PELOS ESTÚDIOS ZAGTOON (FRANÇA), METHOD ANIMATION (FRANÇA), TF1 (FRANÇA), TOEI ANIMATION (JAPÃO), SAMG ANIMATION (CORÉIA) E SK BROADBAND (CORÉIA DO SUL). / A PERSONAGEM PRINCIPAL, MARINETTE, INCLUSIVE POSSUI TRAÇOS ORIENTAIS.

/

LOC 2: THOMAS ASTRUC É O CRIADOR, DIRETOR, CO-PRODUTOR E ESCRITOR DA SÉRIE MIRACULOUS: AS AVENTURAS DE LADYBUG E SUA INSPIRAÇÃO PARA A SÉRIE, ALÉM DAS MAHOU SHOUJOS, FOI ATRAVÉS DE UMA GAROTA QUE ENTROU NA EQUIPE COM UMA ROUPA ESTAMPADA DE JOANINHA. / ELE TRABALHOU NA ANIMAÇÃO DE 2001 W.I.T.C.H. COMO UM ARTISTA DE STORYBOARD E TAMBÉM EM TRES ESPIAS DEMAIS. //

TEC: SOBE E DESCE BG

10 SONORA - ANIME

LOC 1: SE VOCÊ CONHECE ESSA MÚSICA, SAIBA QUE MIRACULOUS POSSUI OUTRAS VERSÕES E UMA DELAS É O LADYBUG PV, VÍDEO PROMOCIONAL. / UM VÍDEO VAZADO NO YOUTUBE PELO CANAL ZAGTOON, / QUE FOI UM PONTA INICIAL NO ESTILO ANIME, / CRIADO COM OUTROS FINS PARA A ANIMAÇÃO E ISSO LEVOU À SÉRIE EM 3D OU CGI (IMAGEM GERADA POR COMPUTADOR) MIRACULOUS: AS AVENTURAS DE LADYBUG. /

LOC 2: O VÍDEO FOI POSTADO PELA PRIMEIRA VEZ COMO PRIVADO NO DIA 26 DE AGOSTO DE 2012, / MAS ACIDENTALMENTE FOI ALTERADO PARA PÚBLICO, POR POUCO TEMPO, NAS DATAS DE CINCO E SEIS DE SETEMBRO DE 2012. //

LOC 1: O VÍDEO FOI CRIADO PELA TOEI ANIMATION EM UMA TENTATIVA DE CONVENCER OS OUTROS PRODUTORES DA SÉRIE, QUE A ANIMAÇÃO DEVERIA SER FEITO EM UM ESTILO ANIME, IDEIA DE INÍCIO DO CRIADOR THOMAS ASTRUC. //

LOC 2: ENTÃO FOI FEITO UM OVA (ORIGINAL VIDEO ANIMATION) E ELES TESTARAM LADYBUG COMO UM ANIME COM TRÊS MINUTOS DE ANIMAÇÕES EM 2D. / ENQUANTO A TOEI ESTAVA ORGULHOSA DO SEU MATERIAL, O ESTILO DA ARTE JAPONESA SE TORNOU MENOS FÁCIL DE VENDER, E HAVIA RAZÕES TÉCNICAS PARA NÃO USÁ-LO, / POR CAUSA DA ROUPA DA LADYBUG. //

LOC 1: EM VEZ DE FAZER O SHOW EM UM ESTILO ANIME, OS PRODUTORES DECIDIRAM FAZER A SÉRIE EM 3D, QUE OFERECIA MENOS PROBLEMAS TÉCNICOS. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: APESAR DO VÍDEO TER SIDO DEFINIDO COMO PRIVADO, ALGUNS FÃS REFIZERAM O UPLOAD DO VÍDEO SOB O NOME "LADYBUG PV". / A DESCRIÇÃO DA ZAG NO VÍDEO DIZ QUE ELE É "APENAS PARA USO INTERNO." / ESSE VÍDEO EM VERSÃO ANIME FOI USADO EM UM DOS EPISÓDIOS DA SÉRIE. //

LOC 1: MAIS TARDE FOI REVELADO QUE HAVERIA UMA SÉRIE WEB 2D SENDO DESENVOLVIDO JUNTAMENTE COM A SÉRIE EM 3D, E SE PRESUME QUE SERIA NO ESTILO DO VÍDEO VAZADO. / PORÉM, NÃO HÁ PLANOS PARA FAZER QUALQUER TIPO DE VERSÃO ANIME DE LADYBUG, DE ACORDO COM ASTRUC, / POIS A SÉRIE EM CGI ESTÁ FAZENDO MUITO SUCESSO. //

LOC 2: MAS SE VOCÊ GOSTOU DESSA VERSÃO EM ANIME COMO NÓS, NÃO FIQUE DESANIMADO, POIS ELES MANTÊM TODAS AS PESQUISAS E PROJETOS DA TOEI PARA A VERSÃO DESSE ESTILO, MAS SEM PERMISSÃO PARA COMPARTILHÁ-LO. / NO ENTANTO, / SE OS PRODUTORES PERMITIREM, A TOEI ANIMATION, QUE É O MESMO ESTÚDIO DE SAILOR MOON, PODE USAR E CRIAR A VERSÃO ANIME. //

TEC: SOBE E DESCE BG

CABEÇA - CURIOSIDADE

11 SONORA - FIESTAR

LOC 1: A COREIA DO SUL FOI O PRIMEIRO PAÍS A ESTREAR LADYBUG, COM O GRUPO DE K-POP FIESTAR CANTANDO UMA VERSÃO EM COREANO DA MÚSICA DE ABERTURA DA SÉRIE. //

LOC 2: NO REINO UNIDO, NA IRLANDA E EM PORTUGAL A SÉRIE É TRANSMITIDA NO DISNEY CHANNEL. / NOS ESTADOS UNIDOS FOI PELA NICKELODEON. // APENAS EM ALGUNS PAÍSES OS FÃS CONSEGUEM ASSISTIR PELA NETFLIX. /

LOC 1: NA VERSÃO EM ANIME, O PV APRESENTA FÉLIX, O PERSONAGEM ORIGINAL, QUE ERA CAT NOIR, MAS ELE FOI SUBSTITUÍDO POR ADRIEN, UM PERSONAGEM COM UMA PERSONALIDADE MUITO DIFERENTE. / SE VOCÊ COMPARAR ESSAS DUAS VERSÕES, PERCEBERÁ A GRANDE DIFERENÇA ENTRE ELES, SENDO O FÉLIX UM PERSONAGEM, MEIO FRIO, E O ADRIEN, UM AMOR DE PESSOA. //

LOC 2: O FÉLIX APARECE DEPOIS NA ANIMAÇÃO COMO O PRIMO GÊMEO DO ADRIEN. / OS FÃS VÃO PERCEBER QUE EXISTEM MUITOS ELEMENTOS DO PV QUE FORAM ALTERADOS NA SÉRIE EM 3D. / OS DESENHOS SÃO DIFERENTES, OS PERSONAGENS FORAM MODIFICADOS, E O SHOW TEM ASSUMIDO UM TOM MAIS CLARO. PARA SABER MAIS SOBRE A SÉRIE ACESSE O CANAL DO GLOOB, / MUNDO GLOOB, / NO YOUTUBE E ASSISTAM MUNDO MIRACULOUS. //

12 SONORA: ZEROU

13 BG MÚSICA DE FUNDO

LOC 1: OUTRA ANIMAÇÃO QUE POSSUI GRANDES INFLUÊNCIAS DAS MAHOU SHOUJO É O CLUBE DAS WINX. / E TEM UMA PERSONAGEM EM ESPECÍFICA, QUE CONTÉM UMA GRANDE INSPIRAÇÃO EM UMA GAROTA MÁGICA MUITO FAMOSA E QUE JÁ FOI DISCUTIDA EM UM DOS EPISÓDIOS PASSADOS. //

CABEÇA - WINX

14 VINHETA ABERTURA WINX

LOC 2: WINX CLUB É UMA SÉRIE ANIMADA ITALIANA DE FANTASIA E AVENTURAS, CRIADA POR IGINO STRAFFI. / A PRODUÇÃO É DA RAINBOW SPA. / CRIADA EM 2001, ORIGINALMENTE CHAMADO "MAGIC BLOOM" (MÁGICA BLOOM). / EM 2002 O NOME FOI ALTERADO PARA "WINX, SOLO LE FATÊ" EM PORTUGÊS WINX, APENAS FADAS, E AINDA EM 2002 FINALMENTE MUDOU PARA "WINX CLUB", EM PORTUGUÊS O CLUBE DAS WINX. / A ESTUDANTE DE JORNALISMO DA PUC GOIÁS E FÃ, MARIA EDUARDA PANZA RELATA COMO FOI A SUA INFÂNCIA COM AS FADINHAS. //

15 SONORA - MARIA EDUARDA

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: WINX FOI TRANSMITIDA EM CANAL PAGO, ATRAVÉS DA NICKELODEON, NO CARTOON NETWORK E NO BOOMERANG, E EM TV ABERTA PELO SBT E NA TV GLOBINHO, DA REDE GLOBO. / A ANIMAÇÃO ESTÁ EM EXIBIÇÃO ATÉ HOJE PELO CANAL PAGO DISCOVERY KIDS, / PELA TV ABERTA COM A CULTURA E

TAMBÉM PELA NETFLIX COM APENAS A QUINTA E A SEXTA TEMPORADA. / MAS A HISTÓRIA DAS WINX COM A NETFLIX NÃO FICA SÓ POR ISSO E EXPLICAREMOS SOBRE ESSA RELAÇÃO MAIS PRA FRENTE. / A ANIMAÇÃO CONTA COM OITO TEMPORADAS, TRÊS LONGAS-METRAGENS ANIMADOS E COM SÉRIES SPIN-OFF. //

TEC: SOBE E DESCE BG

16 SONORA - TRANSFORMAÇÃO WINX

LOC 2: A SÉRIE CONTA A HISTÓRIA DAS WINX, SEIS AMIGAS FADAS COM PODERES DIFERENTES. / ATRAVÉS DE TODAS AS TEMPORADAS, AS INTEGRANTES DO CLUBE DAS WINX ENCONTRAM MUITOS INIMIGOS E SÃO TESTEMUNHAS DE MUITOS EVENTOS IMPORTANTES PARA TODA A DIMENSÃO MÁGICA. / EM CADA TEMPORADA, ELAS SE FORTALECEM, SUBINDO EM NÍVEL FADA. //

17 SONORA - BLOOM E STELLA SE CONHECENDO

LOC 1: A ANIMAÇÃO COMEÇA COM UMA MENINA NORMAL DO PLANETA TERRA, BLOOM, QUE VIVE NA CIDADE DE GARDENIA. / TUDO MUDA QUANDO ELA CONHECE STELLA, UMA PRINCESA DO PLANETA SOLARIA, QUE ESTÁ EM APUROS. / AO AJUDAR STELLA, BLOOM DESCOBRE SEUS PODERES MÁGICOS. / STELLA CONVENCE BLOOM A SE JUNTAR A ALFEA, A MELHOR ESCOLA DE FADAS DE TODOS OS REINOS. / TE LEMBRA ALGUMA OUTRA SÉRIE OU UM ALGUM FILME? //

18 SONORA - STELLA FALANDO DA ESCOLA

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: LÁ BLOOM E STELLA CONHECEM AS OUTRAS WINX, MUSA, TECNA E FLORA E MAIS À FRENTE, AISHA. / NAS OUTRAS ESCOLAS SOMOS APRESENTADOS AOS ESPECIALISTAS DE FONTE RUBRA: PRÍNCIPE SKY, BRANDON, RIVEN, TIMMY E MAIS À FRENTE HÉLIA, QUE EVENTUALMENTE SE TORNAM OS NAMORADOS DELAS, E ENCONTRAM SUAS INIMIGAS, UM TRIO DE

BRUXAS CHAMADAS TRIX: ICY, DARCY E STORMY. / ELES SÃO VETERANAS DA TORRE NEBULOSA, UMA ESCOLA BRUXA. //

19 SONORA: WINX

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: DE ACORDO COM IGINIO STRAFFI, ALGUNS ASPECTOS DO CLUBE DAS WINX FORAM INSPIRADOS NO ANIME SAILOR MOON, INCLUINDO AS TRANSFORMAÇÕES E A APARÊNCIA. / ASSIM COMO A PERSONALIDADE E APARÊNCIA DE STELLA E BLOOM SEREM SIMILARES A DE USAGI/SERENA TSUKINO. / O PROFESSOR UNIVERSITÁRIO, / DOUTORANDO EM PERFORMANCES CULTURAIS PELA UFG, / MURILO BUENO, / EXPLICA SOBRE A HIBRIDAÇÃO NAS ANIMAÇÕES. //

20 SONORA: MURILO

LOC 2: PERAÍ, VOCÊ NÃO SABE QUEM É A SERENA OU USAGI? ENTÃO PARE AQUI MESMO E ASSISTA AO SEGUNDO EPISÓDIO. //

LOC 1: AINDA DE ACORDO COM IGINIO STRAFFI, WINX CLUB TAMBÉM FOI INSPIRADO PARCIALMENTE PELA SAGA DE FILMES DO HARRY POTTER, INCLUINDO AS ESCOLAS DE MAGIA. / VAI DIZER QUE VOCÊ NÃO REPAROU?

TEC: SOBE E DESCE BG

21 SONORA - ABERTURA MUNDO DAS WINX

LOC 2: WORLD OF WINX (MUNDO DAS WINX, EM PORTUGUÊS) É UM SPIN-OFF MINI-SÉRIE DO CLUBE DAS WINX. / É UMA CO-PRODUÇÃO RAINBOW S.R.L. E NETFLIX. //

LOC 1: A ESTRÉIA DO SPIN-OFF OCORREU NO DIA QUATRO DE NOVEMBRO DE 2016 E FORAM FEITAS DUAS TEMPORADAS, CADA UMA COM 13 EPISÓDIOS. / NESSA VERSÃO AS WINX ESTÃO UM POUCO DIFERENTES E AS TRANSFORMAÇÕES MUDARAM, SENDO APENAS DUAS, UMA PARA CADA TEMPORADA. //

TEC: SOBE E DESCE BG

22 SONORA: ACHAR O TALENTO

LOC 2: COMO CAÇADORAS DE TALENTOS PARA WOW, UM SHOW DE TALENTOS, AS WINX ESTÃO NA TERRA PARA ENCONTRAR MENINOS E MENINAS EM TODO O MUNDO, COM UM TALENTO NATURAL E UM SONHO PARA ALCANÇAR. //

23 SONORA: REGRAS

LOC 1: PARA ELAS, ESTA TAREFA É ENGRAÇADA, MAS DIFÍCIL TAMBÉM. / QUANDO SE DESLOCAM DE UMA CIDADE PARA OUTRA, PRECISAM TER CUIDADO PARA ESCONDER SUAS IDENTIDADES DE FADAS, / VIRANDO ESPIÃS. / ELAS PRECISAM ESTAR ATENTAS AO LADRÃO DE TALENTOS, UM SER MISTERIOSO QUE, POR RAZÕES DESCONHECIDAS, JÁ RAPTOU ALGUMAS PESSOAS POR CAUSA DE SEUS TALENTOS. //

LOC 2: AS WINX TÊM QUE AGIR CONSTANTEMENTE DISFARÇADAS E SALVAR TODOS OS TALENTOS EM PERIGO. / INVESTIGANDO SEM CHAMAR A ATENÇÃO, AS SEIS MENINAS APARECERÃO COMO BABÁS DE CACHORROS, JORNALISTAS E OUTRAS PROFISSÕES. //

LOC 1: EM UMA ILHA MÁGICA, A MÍTICA TERRA DO NUNCA É GOVERNADA POR UMA RAINHA MÁ, QUE ERA CONHECIDA COMO TINKER BELL. / ISSO MESMO QUE VOCÊ OUVIU, A NOSSA AMADA FADINHA TINKER BELL É A VILÃ. / A FADA, AGORA SEM PETER PAN, JÁ ADULTO, ESTÁ PRONTA PARA SUA VINGANÇA, CAPTURANDO TODOS TALENTOS. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 2: MAS A DIMENSÃO MÁGICA NÃO ACABA POR AÍ E NEM A RELAÇÃO DAS WINX COM A NETFLIX. // HÁ ALGUM TEMPO, A NETFLIX CONFIRMOU UMA ADAPTAÇÃO EM LIVE-ACTION DO CLUBE DAS WINX. / A SÉRIE AINDA NÃO TEM DATA DE ESTREIA, / MAS ESTÁ CONFIRMADO. / A NETFLIX ANUNCIOU EM SUA CONTA DO TWITTER QUE A SÉRIE FOI GRAVADA NA IRLANDA. //

TEC: SOBE E DESCE BG

LOC 1: E ESSE FOI MAIS UM ARQUIVOS MÁGICOS, / NÓS AGRADECEMOS SUA AUDIÊNCIA ATÉ MAIS PESSOAL! //

LOC 2: FINALIZAMOS NOSSA JORNADA COM AS GAROTAS MÁGICAS POR ENQUANTO. CONTINUEM COM MUITA MAGIA! TCHAU! //

24 BG ENCERRAMENTO WINX



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE DESENVOLVIMENTO
INSTITUCIONAL

Av. Universitária, 1069 | Setor Universitário
Caixa Postal 86 | CEP 74605-010
Goiânia | Goiás | Brasil
Fone: (62) 3946.3081 ou 3089 | Fax: (62)
3946.3080

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante **Felipe Mateus Carvalho**, do Curso de **Jornalismo**, matrícula **2017102702816**, telefone: **(62) 996873273**, e-mail **felipemcar7@gmail.com**, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **Arquivos Mágicos: Uma Série de Podcast sobre Mahou Shoujo (Garotas Mágicas)**, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 11 de dezembro de 2020.

Assinatura do(s) autor(es):

Nome completo do autor: **Felipe Mateus Carvalho**

Assinatura do professor-orientador:

Nome completo do professor-orientador: Denize Daudt dos Santos Bandeira



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE DESENVOLVIMENTO
INSTITUCIONAL

Av. Universitária, 1069 | Setor Universitário
Caixa Postal 86 | CEP 74605-010
Goiânia | Goiás | Brasil
Fone: (62) 3946.3081 ou 3089 | Fax: (62)
3946.3080

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante **Mariana Inocência Telles**, do Curso de **Jornalismo**, matrícula **20172012700358**, telefone: **(62) 998093424**, e-mail **marianaitelles@gmail.com**, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **Arquivos Mágicos: Uma Série de Podcast sobre Mahou Shoujo (Garotas Mágicas)**, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 11 de dezembro de 2020.

Assinatura do(s) autor(es):

Mariana J. Telles

Nome completo do autor: **Mariana Inocência Telles**

Assinatura do professor-orientador:

Denize Daudt dos Santos Bandeira

Nome completo do professor-orientador: **Denize Daudt dos Santos Bandeira**

REFERÊNCIAS

ALVES, Soraia. **Segundo Spotify, Brasil é o segundo maior mercado de podcasts do mundo**. B9, 2019. Disponível em <<https://www.b9.com.br/116720/segundo-spotify-brasil-e-o-segundo-maior-mercado-de-podcasts-do-mundo/>> Acesso em 12.04.2020

ALVES, Robinson Samulak. **Os traços de Hayao Miyazaki: entre o rigor estético e as sutilezas da vida**. CINEMA COM RAPADURA, 2018. Disponível em <<https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/502570/os-tracos-de-hayao-miyazaki-entre-o-rigor-estetico-e-as-sutilezas-da-vida/>> Acesso em 27.10.2020

BATISTA, João Perles. **Comunicação: conceitos, fundamentos e história**. Faculdades Integradas de Três Lagoas, Minas Gerais, 2007.

BOSCARIOL, Matheus. **Podcast: o que é, para que serve e como fazer um podcast** Disponível em <<https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-podcast/>> Acesso em 22.03.2020

CÂMARA, Sérgio. **Aprenda a desenhar personagens de mangá**. São Paulo, Livros Escala, 2009.

CAVALLARO, Dani. *Clamp in context: a critical study about manga and anime*. Carolina do Norte: Mcfarland e Compant, 2012.

DANI. **Sobre Anime: O que é Shoujo?** Garotas Que Curtem Animes, 2020. Disponível em <<https://garotasquecurtemanimes.com.br/o-que-e-shoujo/>> Acesso em 26.05.2020

DRAZEN, Patrick. *Anime explosion: The What? Why? & Wow! Of japanese animation*. California: Stone Bridge Press, 2014.

ENGADGET. **The History of Youtube**. Engadget, 2016. Disponível em <<https://www.engadget.com/2016/11/10/the-history-of-youtube/>>. Acesso em 08.03.2020.

EQUIPE, JBC. **O que é mangá?** JBC. Disponível em <<https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/>> Acesso em 19.05.2020

ESCOLA, Equipe Brasil. **"Mangá"; Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>> Acesso em 22.05.2020

FERNANDES, Carol. **O que cada emoji usado no WhatsApp significa? Veja principais explicações**. TECHTUDO, 2019. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-cada-emoji-usado-no-whatsapp-significa-veja-principais-explicacoes.ghtml>> Acesso em 11.04.2020

GOOGLE, **Introdução**. Think With Google, 2017. Disponível em <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/introducao/>>. Acesso em 02.04.2020

GOOGLE. **Entenda o poder do Youtube**. Think With Google, 2017. Disponível em <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/v%C3%ADdeo/entenda-o-poder-do-youtube/>>. Acesso em 02.04.2020

KLEINA, Nilton. **A história do YouTube, a maior plataforma de vídeos do mundo.** TECMUNDO, 2017. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/youtube/118500-historia-youtube-maior-plataforma-videos-do-mundo-video.htm>> Acesso em 08.03.2020

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix.** in: Seminário Sentidos e Processos. São Paulo, Itaú Cultural, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Leo. **O que é podcast?** Disponível em <<https://cursodepodcast.com.br/o-que-e-podcast/>> Acesso em 22.03.2020

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás.** Editora JBC. São Paulo, 2004.

MONTEIRO, Thaís. **Podcasts: português foi idioma que mais cresceu em 2019.** Meio & Mensagem, 2019. Disponível em <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/12/18/podcasts-em-2019-portugues-foi-idioma-que-mais-cresceu.html>> Acesso em 17.04.2020

MYANIMELIST. **Saint Seiya: Knights of the Zodiac.** My Anime List, 2008. Disponível em <https://myanimelist.net/anime/1254/Saint_Seiya> Acesso em 19.05.2020

NERD, Delirium. **Mahou Shoujo: todas nós somos garotas mágicas!** Delirium Nerd, 2017. Disponível em <<https://deliriumnerd.com/2017/03/13/animemangas-mahou-shoujo/>> Acesso em 26.05.2020

NERD, Delirium. **Puella Magi Madoka Magica: tudo em troca de um desejo.** Delirium Nerd, 2017. Disponível em <<https://deliriumnerd.com/2017/04/09/puella-magi-madoka-magica/>> Acessado em 26.05.2020

OHARA, Virginia. **Ataque de fofura.** Tab Uol, 2019 Disponível em <<https://tab.uol.com.br/edicao/kawaii-cultura-da-fofura/#page10>> Acesso em 19.05.2020

OSWALD, Vivian. **Como é a maior exposição sobre mangás fora do Japão.** Época, Londres, 2019. Disponível em <<https://epoca.globo.com/como-a-maior-exposicao-sobre-mangas-fora-do-japao-23752946>> Acesso em 19.05.2020

PADILHA, Adriano. **Qual o seu tipo de anime favorito? Descubra os principais gêneros e saiba identificá-los!** Aficionados, 2020. Disponível em <<https://www.aficionados.com.br/generos-de-animes/>> Acesso em 29.10.2020

PONTE, C; CARDOSO, D. **Notícias desalinhadas de crianças em linha. Como a imprensa configura riscos e oportunidades na internet.** Comunicação e Sociedade, São Paulo, v.13, p.119-133, 2008.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades em Redes Sociais na Internet: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2006.

RIBEIRO, Carolina. **Unicode revela os emojis mais usados na Internet**. TECHTUDO, 2019. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/unicode-revela-os-emojis-mais-usados-na-internet.ghtml>> Acesso em 11.04.2020

RIBEIRO, Felipe. **YouTube divulga lista com os vídeos mais assistidos de 2019; confira**. CANALTECH, 2019. Disponível em <<https://canaltech.com.br/internet/youtube-videos-mais-vistos-2019-157129/>>. Acesso em 13.04.2020

RIVOLTELLA, Pier Cesare; FANTIN, Monica. **Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação**. REU - Revista de Estudos Universitários, v. 36, n. 1, 23 ago. 2010. Acesso em 29.02.2020

SALES, Beatriz. **O que é um anime? E o que significa Otaku?**. Segredos do Mundo, 2018. Disponível em <<https://segredosdomundo.r7.com/o-que-e-um-anime-e-o-que-significa-otaku/>> Acesso em 10.05.2020

SANTILLI, Ana Catarina; FERNANDES, Rodrigo Fonseca. **Sakura Card Captors e os vínculos: narrativas de amor nos animes japoneses**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017.

SILVA, Antonio de Pádua Dias. **O ensino de língua portuguesa frente às tecnologias da informática**. In: ALMEIDA, M. L. L. ARANHA, S. D. G. CAMPINA, T. N. F. (Orgs.) Ensino de língua: do impresso ao virtual. Campina Grande, 2006.

SILVA, Cristiane Rubim Manzina da; TESSAROLO, Felipe Maciel. **Influenciadores digitais e as Redes Sociais enquanto plataformas de mídia**, 2014

STEIN, Thaís. **O que são Otakus e quais as gírias usadas por eles**. Dicionário Popular, 2017. Disponível em <<https://www.dicionariopopular.com/otaku-gurias/>> Acesso em 11.05.2020

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo II. A tribo jornalística – uma comunidade interpretativa transnacional**. Florianópolis: Insular, 2005.

THOMPSON, John. **A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

VOLT DATA, **Pesquisas, análises e levantame**. Volt Data, 2019. Disponível em <<https://www.voltdata.info/conteudo/2019/estatsticas-de-podcasts>> Acesso em 17.04.2020

USUÁRIOS FANDOM. **Avatar: A Lenda de Aang**. Wiki FANDOM, 2017. Disponível em <https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Avatar:_A_Lenda_de_Aang> Acesso em 15.10.2020

XAVIER, Manassés Moraes, AZEVÊDO, Arão. **Sociedade da Informação: um olhar funcional sobre a sociedade adjetivada de tecnológica**. Universidade Estadual da Paraíba, 2009.

YASMIN. **O que é Anime? Qual a diferença de Mangá?** Definição, 2019. Disponível em <<https://definicao.net/anime/>> Acesso em 19.05.2020

YOUTUBE, **Imprensa**. YouTube, 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/press/>>. Acesso em 02.04.2020

WASSERMAN, S. e FAUST, K. **Social Network Analysis.** Methods and Applications. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1994.