



No Script!

“

Na infância, vimos Naruto finalmente aprender o jutsu clone das sombras, Goku pedir que levantemos nossas mãos para ajudá-lo e Ash escolher Pikachu para sua grande jornada. Momentos emocionantes que nos ensinaram a termos perseverança, a valorizar a união e sermos corajosos para corrermos atrás dos nossos sonhos. Mas não pense que animes são antiguidades que ficaram presas no passado, até hoje saem inúmeros anos após ano, seja em formato de séries animadas, seja em filme, alcançando assim um público global. E suas obras foram fonte de inspiração não só em termos pessoais.

De Walt Disney a Maurício de Sousa, o traço, a técnica, e as histórias japonesas influenciaram e influenciam legiões de artistas ocidentais. Conservando o trabalho com desenhos 2D como se fosse uma tradição, o Japão conseguiu criar narrativas de ação, romance, suspense e tantos outros gêneros com extrema qualidade narrativa e visual, permitindo, assim, competirem com as animações 3D que se popularizaram nos grandes estúdios norte-americanos. Os animes romperam as fronteiras de seu pequeno país oriental e sobreviveram ao teste do tempo, criando uma legião de fãs de todas as idades, mas se você não é um deles e nada disso fez muito sentido para você, sinta-se à vontade para deixar essa revista te contagiar.

”

*Redação do Cinecom*

- 4 um olhar para a história
- 6 quando o desenho ganha vida
- 8 animes x cartuns: existem diferenças?
- 9 os caminhos do fogo
- 10 quando elas roubam a cena
- 11 segundo olhar sobre as personagens femininas
- 12 o que está por trás do sucesso de your name
- 13 a mitologia nipônica em animes
- 14 destaques da quarentena
- 15 batalha de séries tinder de personagens
- 16 playlist de anime
- 17 top 5 da equipe
- 18 os personagens do bairro limoeiro de maneira nunca vista
- 19 para matar a saudade!
- 20 continua no blog...
- 21 #stopasianhate

CONTENIDO



# Um olhar para a história

## OS PIONEIROS DAS ANIMAÇÕES JAPONESAS

POR PEDRO LANGER

Os animes representam um fenômeno de comunicação de massa que alcança rendas trilionárias, não só no seu país de origem, como também no mundo inteiro. Com o aumento do acesso através das plataformas de streaming, a cultura pop japonesa faz parte do cotidiano de jovens do mundo inteiro.

Para entendermos um pouco do surgimento desse fenômeno é preciso voltar ao Período Taisho. Dando continuidade ao legado de Meiji, o Japão continuou experimentando com influências da cultura ocidental. Entre 1914 e 1917 cerca de 93 filmes de animação estrangeiros foram exibidos, sendo as produções estadunidenses as de maior popularidade.

Diante disso, produtores japoneses se dedicaram à realização de cinema de animação nacional. A primeira companhia a dar esse passo foi a Ten-nenshoku Katsudo Shashin, que atribuiu ao desenhista Oten Shimokawa a árdua tarefa de escrever um filme do gênero. Em janeiro de 1917 foi lançada

a animação Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki. Foi o primeiro filme de animação nacional exibido nos cinemas do país.

Para produzir o filme, Shimokawa utilizou variadas técnicas de anima-

ção que eram originais do início do século XX como o uso de giz ou cera branca em uma placa escura para desenhar personagens, a técnica de esfregar partes de filme uma na outra para criar uma sequência animada e técnicas de desenhar com tinta diretamente no filme. As cédulas de celulose, que são indispensáveis para animações, eram escassas no Japão e tinham que ser importadas. Por isso, ele utilizava técnicas que barateavam o custo de produção.

Na mesma época, o pintor Seitarō Kitayama, com grandes influências do estilo ocidental, apresentou um projeto à companhia Nippon Katsudo Shashin. Baseou-se em um conto popular japonês para escrever sua obra Saru Kani gassen, lançada em maio de 1917. Coincidentemente, o desenhista de mangá Sumikazu Kouchi também começou a produzir sua obra Hanawa Hekonai, pela companhia Kobayashi Shokai.

Embora os trabalhos desses animadores tenham sido significativos para a gênese das animações, alguns não tiveram carreira longa no ramo. Os trabalhos de Shimowaka foram interrompidos por problemas de saúde crônicos. Devido à sobreexposição ao reflexo luminoso do processo, seus olhos sofreram grande cansaço, por isso voltou a escrever mangás. Kouchi também se distanciou para se dedicar

à vida política, mas retornou temporariamente ao campo para produzir propagandas.

Ao contrário de seus contemporâneos, Kitayama se dedicou plenamente à realização de filmes de animação. Realizou 10 filmes apenas em 1917, um deles baseado no personagem infantil Momotaro, que se tornou o primeiro produto de animação japonesa a chegar ao ocidente, quando foi exportado para a França. Além disso, Kitayama contratou como ajudantes jovens aspirantes a pintores. Também criou o seu próprio estúdio de animação, cujas instalações foram destruídas pelo Grande sismo de Kantō, em 1923, destruindo grande parte dos materiais.

O grande legado de Kitayama está no ensino de técnicas de animações para os seus jovens aprendizes, que deram prosseguimento ao seu trabalho. Sanae Yamamoto criou o próprio estúdio e conseguiu o patrocínio da Secretaria de Educação para uma série de filmes educativos. Hakuzan Kimura destacou-se pelas histórias de samurai e rodou o primeiro filme erótico de animação japonesa, em 1932, que foi confiscado pela polícia.

Assim é possível entender a importância desses nomes para a gênese e para a estabilização das animações como ramo da indústria cinematográfica japonesa. Além de contribuir para

o reconhecimento da cena no ocidente com a exportação de obras, o que seria o primeiro passo para os animes se tornarem um fenômeno mundial de comunicação de massa.



Rock Lee vs Gaara, uma das lutas mais memoráveis de Naruto (Imagem: Reprodução Internet)



QUANDO O  
DESENHO  
GANHA  
VIDA



O termo “anime” é utilizado para descrever animações japonesas e seus traços característicos, apesar de apresentar os mesmo elementos que uma animação tradicional (design de personagens e animações, roteiro e dublagem, por exemplo), essa técnica de produção é revolucionária em muitos aspectos cinematográficos ao longo de sua história. Antigamente, os animes eram desenhados a mão num modelo pose por pose, fazendo com que cada cena fosse estrategicamente elaborada por uma equipe com seus recursos à mão e, essa, só pode contar com a ajuda dos computadores a partir de 1990, o que foi uma grande evolução para o mundo 2D e o prazer de seu público.

Os japoneses são os pioneiros na aplicação de inúmeras técnicas a respeito da animação limitada, sempre focando na qualidade das artes acompanhadas de seu design preciso e compensando a falta nos movimentos muito rapidamente retratados, devido ao fato das animações utilizarem uma velocidade menor de exibição (frames por segundo) juntamente com a repetição de cenas e atos. O cenário também é uma parte fundamental na elaboração do contexto, afinal de contas, é o responsável pela localização do personagem na compreensão do público e entendimento do que está por vir, o que mostra a intencionalidade de uma visão tridimensional proposta pelos produtores de animes.

Já a criação de personagens é a extensão da mensagem proposta pelas diversas obras, ou seja, cada enredo se manifesta nos corpos de seus supos-

tos protagonistas por sua complexidade emocional, estética e maneirismos exibidos para o público. Os desenhos visam uma ordem proporcional, na maioria das vezes, destacando os olhos como janelas da alma para a captação de emoções e cabelos coloridos vibrantes para chamar a atenção do espectador à intensidade de seus atos. O ponto de toda essa contextualização é a compreensão de como a animação japonesa é criteriosa, inteligente e profunda. Mas você pode estar se perguntando: como são feitas as lutas nos animes?

**“O ponto de toda essa contextualização é a compreensão de como a animação japonesa é criteriosa, inteligente e profunda.”**

A explicação é bem simples na verdade, ou não, trata-se da manutenção de maiores frames por segundos que podem se repetir, enquanto há o cuidado crítico quanto a fidelidade às proporções anatômicas de cada personagem juntamente com o estudo de ângulos possíveis e a captação de retratação da emoção particular de cada momento vivido durante o embate, onde estabelecem pontos de focos para o público. Ou seja, requer muito estudo do desenhista e um grande trabalho em equipe para a contemplação da espetacular união entre o manual e o digital com a maior qualidade possível. A arte da animação japonesa é linda por seu esforço e possui inúmeras camadas a serem apreciadas.

POR ANA VITÓRIA MESSIAS OLIVEIRA



# ANIMES X CARTUNS EXISTEM DIFERENÇAS?

POR MARCELA AGUIAR



Aqueles que não costumam acompanhar animações podem nunca ter pensado em diferentes categorias para os desenhos, mas no universo dos animes a discussão é polêmica e muito séria: animes e cartuns são a mesma coisa?

Muitos responderiam sim a essa pergunta, observando que os dois são animações 2D criadas de formas bastante semelhantes – sendo os animes de origem oriental e os cartuns de origem ocidental. No entanto, alguns responderiam que animes e cartuns não poderiam ser mais diferentes. Isso porque, principalmente, os chamados cartuns costumam ser direcionados a um público mais infantil. Por mais que seja verdade, isso não é regra, afinal, conhecemos diversos desenhos que são direcionados ao público adulto – como BoJack Horseman e Futurama, por exemplo – porém, quase sempre com temas cômicos e narrativas “besteirol”.

Os animes são um pouco diferentes. Com narrativas mais variadas, esse tipo de animação pode abordar qualquer tema, desde cômicos como os outros desenhos, até mesmo temas adultos, pesados, dramáticos, sérios e ou polêmicos. Por isso, muitos animes são classificados como impróprios para o público infantil. Essa é, talvez, uma das grandes diferenças apontadas pelos fãs das animações japonesas, mesmo que conheçamos várias dessas produções que são direcionadas às crianças, os animes alcançam uma gama maior de assuntos e públicos.

Outra diferença bastante apontada nessa discussão é o estilo autêntico dos animes. Os olhos grandes, os cabelos com cores vivas e muito movimento e as expressões faciais exageradamente detalhadas para demonstrar humores e sentimentos são algumas das características que os tornam inconfundíveis para quem assiste. Porém, por mais que esse estilo de desenho seja característico das produções orientais, muitos desses atributos já foram implementados nos cartuns, resultando nos chamados pseudoanimes – ou murikanimes, desenhos não-japoneses que utilizam das técnicas de desenho e animação dos animes. Alguns exemplos muito conhecidos são As Três Espiãs Demais, Avatar e Caverna do Dragão, todos animações ocidentais.

Uma coisa fica clara, os cartuns e animes podem até mesmo serem produzidos de formas similares, mas os processos criativos e seus objetivos acabam sendo responsáveis por diferenciá-los, na maioria das vezes. Mesmo assim, a discussão continua fervorosa para aqueles que acompanham os dois mundos.

# OS CAMINHOS DO FOGO

POR LENITH ALYANOVA



Quem nunca viu o famoso garoto de seta azul na cabeça? Sem sombras de dúvidas Avatar: A Lenda de Aang é um dos desenhos que marcaram a infância de muitos. A saga é um pseudo-anime de 2005 e segue Aang e seus amigos na missão de impedir a nação do fogo de dominar o mundo. E é justamente sobre os antagonistas que vamos falar! Os herdeiros do Trono de Fogo: Zuko e Azula.

“Meu pai disse que minha irmã nasceu com sorte, e que eu tive sorte por nascer!” Essa fala de Zuko entrega a discrepância entre os dois, ambos são apresentados como completos opostos. Zuko é o Príncipe Exilado; deserdado pelo próprio pai e condenado a capturar o Avatar para obter sua honra de volta. Em contrapartida, Azula é um verdadeiro prodígio, a filha perfeita.

No início, Zuko é arrogante e desesperado por aceitação. Com o tempo, ele passa por uma jornada de autodescobrimento e percebe que ninguém pode devolver sua honra — cabe a si mesmo recuperá-la. Ele está em constante conflito sobre suas ações e mesmo após ter reconquistado seu direito ao trono, seus dilemas internos permanecem. Zuko então foge, a fim de se aliar ao Avatar e acabar com a guerra. Já Azula se mostra uma personagem manipuladora e sedenta por poder. Enquanto o irmão teve que aprender a lidar com suas falhas, Azula sempre teve sucesso em tudo que tocava. Ela foi convencida de sua superioridade.

Então, após a traição de suas aliadas, ela se torna paranóica e entra em decadência emocional.

Mas afinal, qual foi a peça chave para destinos tão diferentes? Simples: afeto. Durante a infância Zuko tinha sua mãe que sempre o cuidou e o amou. Mesmo quando ela se foi, ele tinha seu tio Iroh, que foi seu suporte e sua luz. Quando ele estava caído, sempre havia alguém para segurar sua mão e o reerguer. Quanto a Azula, vemos uma jovem que foi abusada psicologicamente pelo pai, criada para ser impiedosa e fria, um cão de guerra. Sem uma mãe ou um tio para guiá-la. Ela aprendeu a controlar as pessoas através do medo, Azula nunca conheceu o amor. No final, não havia ninguém para segurar sua mão e reerguê-la, restou-lhe então apenas a queda.



# QUANDO ELAS ROUBAM A CENA

POR STELA MARIS

“Eu sou uma mulher, e mesmo que esteja errado quando diz que sou fraca, o que eu herdei do Primeiro não foi apenas a força, mas algo que continua fluindo através das eras: a Vontade do Fogo.” Essa é a resposta de Tsunade diante das provocações de Uchiha Madara. Além de ser a primeira e, oficialmente, a única mulher Hokage, ela precisou encarar diversas tragédias pessoais durante sua trajetória, enquanto se desdobrava para provar a qualquer um em seu caminho que ser uma mulher não a impediria de lutar por qualquer objetivo.

Porém, se em Naruto há uma certa quantidade de mulheres que, protagonistas ou não, ganham boas demonstrações de força, alguns outros animes, principalmente shounens, costumam concentrar boa parte do foco e poderes grandiosos nos núcleos masculinos.

Mas e quando até em um cenário desses, elas roubam a cena e mostra o potencial enorme que têm conquistando uma legião de fãs e, para variar, haters? Um exemplo disso é Caska de Berserk, uma das poucas garotas com destaque em boa parte dos arcos iniciais. Ainda que pudesse ter sido melhor aproveitada naqueles episódios, ela sem dúvidas se tornou bastante querida e reconhecida até por quem não é parte da fanbase, principalmente por ser a única guerreira do Bando do Falcão e por conseguir dar bastante trabalho nas lutas em que aparecia, sem precisar de nenhum poder sobrenatural.

É também o caso da Tatsumaki, de One-Punch Man. Apesar de aparecer bem mais no mangá, ainda passa a sensação de que ela pode muito mais do que aparenta dentro dos limites da série. Ela provavelmente não derrotaria Saitama (uma vez que a graça do anime está no protagonista ganhar de qualquer pessoa) mas, sendo uma habilidosa heroína do maior nível, a única entre eles, talvez merecesse mais atenção, além de ter virado uma queridinha do público.

Essas são apenas algumas das personagens que se destacam em obras que não protagonizam e não são valorizadas pelos autores, mas você certamente conhece outras mulheres cheias de personalidade e força que quando aparecem trazem os holofotes para si. Qual é a sua favorita?

POR ANA CAROLINE DE SOUZA

# SEGUNDO OLHAR SOBRE AS PERSONAGENS FEMININAS

Uma das principais problemáticas quando falamos de animes, está na representação sexualizada das personagens femininas nas histórias, incluindo aquelas menores de idade. É preciso esclarecer o conceito de três palavras que se confundem quando abordamos os assunto, sendo elas: loli, lolita e lolicon. Loli é um termo japonês referente a uma menina pequena, com características infantis e menor de idade. Nessa definição são tomados elementos que lhe atribuem um ar de fofa, como olhos bem grandes, rostos redondos e rechonchudos e a voz fina. Lolita, por sua vez, é conhecido devido ao polêmico livro de mesmo nome, escrito por Vladimir Nabokov, em que uma história de pedofilia é narrada.

O grande problema vem interligado com essas expressões, sendo os chamados “lolicon” abreviação de Lolita Complex, termo inglês que se refere ao complexo de lolita. Esse subgênero dos animes consiste em produções com personagens femininas menores de idade sendo hipersexualizadas, seja pelas roupas curtas ou pelas situações sexuais às quais são expostas. Ao passo em que são sexualizadas por seus corpos, suas personalidades e atitudes reforçam uma ideia de infantil, quando são mostradas como personagens inocentes e sem maldade.

Não por acaso, no Japão o termo significa pornografia infantil ou pedofilia, e essa subcultura já foi acusada de promover a prostituição infantil. No país e também no México, o lolicon é permitido, desde que não sejam empregadas crianças de verdade. Para difarçar, em animes como Nanatsu No Taizai (2012), as personagens são apresentadas como seres de milhares de anos, mas com a aparência de criança, o que alimenta a cultura da pedofilia na cabeça de seus consumidores, em sua maioria jovens e adolescentes. Os homens desejam mulheres com traços e comportamentos infantis e condenam o envelhecimento.

O X da questão está justamente na representação dessas personagens, de formas eróticas e hipersexualizadas, mas ao mesmo tempo infantilizadas. Uma obra não é responsável pelas atitudes de seus consumidores, mas devemos refletir sobre o tipo de conteúdo que tem chegado a nossos jovens.

EI! ESSA É UMA SESSÃO ESPECIALMENTE PENSADA EM COMEMORAÇÃO AO MÊS DAS MULHERES!

QUER VER MAIS CONTEÚDOS ASSIM, QUE ENALTECEM OU CRITICAM A REPRESENTAÇÃO FEMININA NO CINEMA? VENHA DAR UMA OLHADA NO NOSSO BLOG!



Quando falamos de filmes japoneses, a maioria das pessoas já pensa automaticamente em algumas animações que ficaram famosas nas últimas décadas - os longas produzidos pelo Studio Ghibli estão nessa lista desde seu primeiro lançamento em 1986. A Viagem de Chihiro (2001), inclusive, esteve no topo de bilheteria no Japão durante vários anos, até o lançamento de Your Name em 2016. A animação é escrita e dirigida por Makoto Shinkai, responsável também por sucessos como Cinco Centímetros Por Segundo e O Jardim das Palavras. Mas Your Name foi o único a ultrapassar A Viagem de Chihiro como a maior bilheteria de todos os tempos nos cinemas japoneses - superando ainda os hollywoodianos Titanic (1997) e Frozen (2013).

Mas o que está por trás de todo esse sucesso?

Começo dizendo que o filme é uma obra de arte. É capaz de cativar até mesmo os espectadores mais relutantes, um espetáculo visual e utiliza de um enredo aparentemente simples para tratar de temas profundos, como memória e destino, com a devida delicadeza e harmonia. Já vimos a ideia de troca de corpos em diversos outros longas, mas a forma como é utilizada em Your Name como uma introdução a uma trama muito maior é surpreendente.

Mitsuha é uma garota de um vilarejo e Taki é um menino da grande Tóquio e, à medida que eles precisam lidar com as trocas, a construção das cenas nos permite dar uma espiada entre os contrastes do Japão moderno e tradicional - assim como um pouco da mitologia oriental. A excelência técnica é essencial para as transições suaves entre paisagens e costumes. A parte visual da animação é impecável. Ela segue os padrões de qualidade japoneses, com traços suaves e delicados, detalhamento impressionante dos locais retratados e uma tabela de cores que já é a marca de Shinkai em seus trabalhos.

Your Name não é um filme só para adolescentes. É uma história universal com magia que envolve e encanta. Ele expõe a dicotomia do tempo como aliado e inimigo e um destino implacável, apresentando personagens cativantes e um enredo bem traçado com uma reviravolta surpreendente. Você termina o filme querendo assistir de novo.

POR BEATRIZ VALENTE

A mitologia sempre esteve presente em produções cinematográficas, desde A queda de Tróia (1911) até a recente série brasileira da Netflix, Cidade Invisível (2020). Isso não seria diferente com animes. As referências à mitologia nipônica são bem comuns, contudo, devido ao contato restrito com essa cultura, por vezes, deixamos que essas referências passem batido, mas, o que realmente foi criado pelos autores e o que remete aos mitos e lendas japoneses?

É certo que as criaturas mitológicas inspiram a construção de personagens e enredos. Uma das mais conhecidas e representadas são os Youkais, um termo genérico que designa, basicamente, todo ser sobrenatural e que se subdivide em algumas categorias, dentre estas os onis, os bakemonos ou obake, os yureis e criaturas animais.

Os onis são demônios, geralmente descritos como entidades maléficas, e são referenciados em diversos animes, como Kimetsu no Yaiba e Hiroyuki Kakera. Os bakemonos podem mudar de forma temporariamente e estão presentes em Bakemonogatari e Ayakashi Japanese Classic Horror. Já os Yurei são espíritos que retornam ao mundo físico em busca de vingança por suas vidas passadas. Dentre os animes que abordam este tema estão: Ayakashi Japanese Classic Horror e Mononoke. Por fim, existem diversos youkais que possuem formas animais, os mais conhecidos são as kitsunes (raposas) que aparecem em Naruto e em Yu Yu Hakusho e a Yamata no Orochi (cobra de oito cabeças), criatura descrita em Donten Ni Warau.

Além dos youkais, diversas produções aludem a outras entidades mitológicas. Vários deuses fazem parte da cultura nipônica e são abordados em animes. Alguns exemplos são Kamisama Hajimemashita que traz várias deidades e Death Note que se centra apenas nos shinigamis, deuses da morte. Ademais, guerreiros lendários também estão presentes em inúmeros animes e podemos conhecer alguns deles através de Naruto ou Sengoku Basara. Não é possível retratar todos os mitos e lendas de um país, entretanto, os animes permitem que possamos adentrar a esse mundo tão extraordinário que é a cultura e mitologia japonesa.

POR PALOMA FAGUNDES

# DESTAQUES DA QUARENTENA

Estamos sempre descobrindo e redescobrimos filmes e séries que não demos a devida atenção antes. Ou então encontramos algum lançamento que nos surpreende mais que do que esperávamos. Quais são as descobertas recentes dos nossos seguidores?

@paloma\_fag  
Marrowbone,  
Truque de Mestre I e II,  
Dash e Lilly

Kingsman,  
Brinquedo Assassino,  
Rebelde Way  
@anavit\_messiasoliveira

@pedrolanger  
Um Cão Andaluz,  
Requiem for a Dream

@julianadiasalmeida  
Por trás de seus olhos

@triz\_valente  
Moxie,  
A Voz Suprema do  
Blues

A vida e a história  
de Madam C.J.  
Walker,  
EUA: A luta pela  
Liberdade,  
O código Bill Gates  
@anccaroline

@stelarios\_  
devilman crybaby

Wandavision  
leh.alyanova

Akatsuki no yona,  
Black clover  
@biafonsecaf

O Poço,  
O Milagre da Cela 7  
@anazelia\_paes

Bom dia, Verônica  
@viihpimenta\_

@julia\_tlourenco  
Community

Quando nos Conhecemos,  
The Last Kingdom  
maiwho\_

# BATALHA de SÉRIES

Confira abaixo qual anime campeão faz os nossos cinelovers perderem a cabeça




## ATTACK ON TITAN

Eren vive em um mundo onde a humanidade se esconde e protege atrás de grandes muralhas, mas quando o Titã Colossal destrói a Muralha Maria, ele e seus amigos Mikasa e Armin se juntam a Divisão de Exploração em busca de vingança. Entretanto, um poder secreto muda completamente os rumos dessa guerra levantando inúmeros mistérios.


## Tinder de Personagens

Esses três são destaques dentro da Divisão de Exploração, mas será que eles se dão bem no nosso Tinder? Veja como esses guerreiros se saíram no campo de batalha que é a vida amorosa.




**Eren**  
Shiganshina, Muralha Maria  
Há um episódio de distância

45% 55%



**Mikasa**  
Shiganshina, Muralha Maria  
Há um episódio de distância

24% 76%

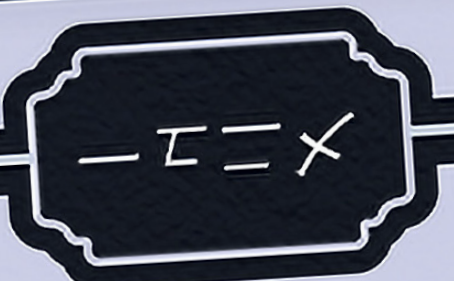


**Levi**  
Submundo, Muralha Sina  
Há um episódio de distância

25% 75%

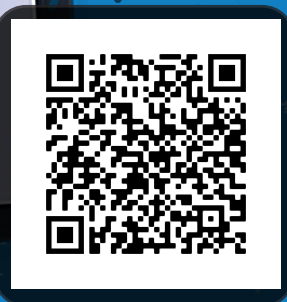


# PLAYLIST DE ANIME



- 一 Fly to the Future - QUARTET NIGHT
- 二 Rap da Akatsuki - 7 Minutoz
- 三 Sakura Kiss - AmaLee
- 四 Strike Back - AmaLee
- 五 Isabella's Lullaby - AmaLee
- 六 Blue Bird - Otaku
- 七 Guren No Yumiya - Otaku
- 八 KISS OF DEATH - Mika Nakashima
- 九 ODD FUTURE - UVERworld
- 十 Double Trouble - Pokémon
- 十一 Recall - Ray
- 十二 Another - Solter
- 十三 Sakura Saku - Yunomi
- 十四 We Go! - Nordex

[https://open.spotify.com/playlist/3ShyiwpKdHOou8s0FAFW0f?si=qYyhjpljQV2zrso\\_BIW2Q](https://open.spotify.com/playlist/3ShyiwpKdHOou8s0FAFW0f?si=qYyhjpljQV2zrso_BIW2Q)



**ANA CAROLINE DE SOUZA**

- Naruto
- One Punch Man
- Dragon Ball
- One Piece
- Kimetsu no Yaiba

**BEATRIZ VALENTE**

- Your Name
- A Viagem de Chihiro
- A Garota Que Conquistou o Tempo
- Charlotte
- Kamisama Kiss

**ANA VITORIA MESSIAS OLIVEIRA**

- Uta No Prince-Sama
- Death Parade
- Quran High School Host Club
- Naruto
- Ao Haru Ride

**ANTONIO DOS SANTOS**

- Castelo de Cagliostro
- Your Name
- Perfect Blue
- Castelo Animado
- A Voz do Silêncio

**MARCELA AGUIAR**

- Your Name
- Charlotte
- A Voz do Silêncio
- Vidas ao Vento
- Kyoukai no Kanata

**LENITH ALVARONA**

- Fullmetal Alchemist: Brotherhood
- Death Note
- Akame Ga Kill
- Tokyo Ghoul
- Death Parade

**MARI MEDEIROS**

- Castlevania
- Blood of Zeus
- Sailor Moon
- Little Witch Academia
- O Mundo dos Pequenos

**STELA MARIIS**

- Attack on Titan
- No. 6
- Berserk
- Neon Genesis Evangelion
- Lovely Complex

**PALOMA FAGUNDES**

- Death Note
- Your Name
- Monster
- Fullmetal Alchemist: Brotherhood
- Kimetsu no Yaiba

**PEDRO LANGER**

- Ghost Story
- Coraline
- Café com Canela
- Viajo Porque Preciso Volto Porque te Amo
- Requiem For a Dream

TOP 5  
DE  
EQUIPE



## OS PERSONAGENS DO BAIRRO LIMOEIRO DE MANEIRA NUNCA VISTA

POR BÁRBARA PINHEIRO

A indicação desse mês vai para a série animada brasileira "Turma da Mônica Jovem". Apesar de não ser um anime, se encaixa bem no conceito de pseudo-anime, visto que assim como nos quadrinhos possui influência de desenhos animados japoneses, porém em conjunto com elementos visuais da cultura pop ocidental!

A série baseada nas revistas em quadrinhos, criadas por Maurício de Sousa, e de mesmo nome, estreou no dia 7 de novembro de 2019 pelo Cartoon Network e aborda temas

relacionados ao universo adolescente e suas questões. O enredo gira em torno de Mônica, Cebola, Cascão e Magali - os quatro personagens principais -, e seus amigos. A animação já possui uma primeira temporada, concluída no dia 30 de janeiro de 2020, com 13 episódios tendo em média 11 minutos de duração cada. O conjunto da obra se deu a partir da co-produção entre Cartoon Network, Maurício de Sousa e Lighstar Studios.

Mônica em banner de divulgação da Turma da Mônica Jovem. (Imagem: Reprodução Internet)



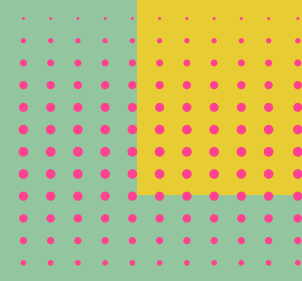
## Para matar a saudade!

POR BÁRBARA PINHEIRO

E por falar em animações orientais, é bom lembrar de quando o Cinecom passou no gramado das Quatro Pilstras um dos animes preferidos de muita gente, A viagem de Chihiro. Isso foi nos meados de 2019, mais precisamente dia 25 de agosto, quando nós ainda podíamos deitar na grama, correr pra fila da pipoca e ver crianças e doguinhos brincando de um lado pro outro.

O filme em questão, A Viagem de Chihiro (2001), conta a história de Chihiro, uma garota de 10 anos mimada, que fica furiosa ao descobrir que terá de mudar de cidade junto com os seus pais. No meio da viagem, o pai de Chihiro se perde no caminho para a nova cidade, assim indo parar na frente de um túnel antigo, no qual eles decidem entrar. Ao chegar na cidade misteriosa, que aparenta não ter habitantes, eles decidem comer um dos pratos de uma das barraquinhas, mas o que eles não sabem é que a cidade é um mundo fantasma, cheia de seres fantásticos, em que humanos não são bem vindos. Nessa aventura, Chihiro encontra Haku, e para saber o resto rs... só assistindo!

Esperamos que vocês tenham matado a saudade um pouquinho da saudade do Cinecom com essa matéria, assim como a gente!



# Continua no blog...

Apesar de ser nossa primeira revista sobre anime, não é de hoje que falamos sobre esse assunto. No blog, temos várias matérias sobre de cinedica até artigos de opinião, tudo para você que mesmo depois da nossa revista ainda quer mais conteúdo deste universo. Então, confira abaixo uma listinha com alguns dos nosso textos sobre anime:



## O MELHOR VILÃO DE NARUTO

O arco do Ataque de Pain nos traz o grande conflito de Protagonista vs Antagonista do anime



## O ANIME PERFEITO NÃO EXISTE ATÉ VOCÊ CONHECER DEATH PARADE

Profundidade, aclamação, coesão e muitos sentimentos intensos são o que aguardam o público que decide ver a obra



## TOP 5 ANIMAÇÕES JAPONESAS

Entre produções clássicas e atuais, selecionamos cinco filmes que valem a pena conferir (e se apaixonar)



PASIANHATE

#STOPASIANHATE

#STOPASIA

PASIANHATE

#STOPASIA

PASIANHATE

#STOPASIA

PASIANHATE

#STOPASIA

PASIANHATE

#STOPASIA

PASIANHATE

#STOPASIA



Skip

## NÃO AO ÓDIO CONTRA OS ASIÁTICOS!

“Stop Asian Hate” é mais uma campanha contra o ódio que ganhou força nas redes sociais nesta última semana.

De acordo com Stop AAPI Hate, desde o início da quarentena até o dia 16/03 já foram relatados, nos EUA, 3.975 casos de ataques xenofóbicos contra pessoas asiáticas. E essas foram só aquelas que denunciaram. Ainda no dia 16, 3 casas de massagem foram atacadas e 8 mulheres mortas. 6 delas eram asiáticas.

Isso não é algo exclusivo dos EUA. Asiáticos não são um vírus. Piadinhas brasileiras que incentivam a xenofobia não são engraçadas. E ao contrário do que dizem, hoje é o Brasil um dos países com maior número de mortes e variantes do coronavírus. E aí, tem alguma piadinha sobre isso?



# No Script!

5ª edição - março/2021

## CAPA

Beatriz Valente  
beatriz.v.silva@ufv.br

## EDIÇÃO GERAL

Antônio dos Santos  
antonio.henrique@ufv.br

## DIAGRAMAÇÃO

Mai Medeiros  
maianna.vitorino@ufv.br

## PROJETO GRÁFICO

Beatriz Valente  
beatriz.v.silva@ufv.br

## REVISÃO

Antônio dos Santos  
antonio.henrique@ufv.br

## REPORTAGEM E REDAÇÃO

Ana Caroline Souza  
ana.silveira2@ufv.br

Ana Vitória Messias Oliveira  
ana.v.oliveira@ufv.br

Bárbara Pinheiro  
barbara.pinheiro@ufv.br

Beatriz Valente  
beatriz.v.silva@ufv.br

Lenith Alyanova  
lenith.valadares@ufv.br

Marcela Aguiar  
marcela.a.pereira@ufv.br

Paloma Fagundes  
paloma6.fagundes@gmail.com

Pedro Langer  
pedro.langer@ufv.br

Stela Maris  
stela.moura@ufv.br

ufvcinecom@gmail.com

www.jornalismo.ufv.br/cinecom/

APOIO

PEC

PRÓ-REITORIA DE  
EXTENSÃO E CULTURA



REALIZAÇÃO

CINECOM  
redação



design: freepik