



No Script!

## Editorial

Um ano depois da criação da nossa revista No Script!, a Redação Cinecom traz hoje a 10ª edição. E nada melhor do que trazer como tema um gênero que permeia diversas produções cinematográficas: fantasia. Sendo um ramo da ficção especulativa, ele é conhecido principalmente por seus elementos sobrenaturais e mágicos. Eles podem vir na criação de um mundo imaginário com leis próprias ou apenas lugares fictícios dentro do mundo real.

*As Crônicas de Nárnia, O Senhor dos Anéis, Game of Thrones, Supernatural, A Viagem de Chihiro, Harry Potter...* Podemos citar diversos exemplos de longas que abrangem a ficção fantástica - e ainda mais exemplos que vieram de adaptações literária. J.R.R Tolkien, autor dos livros de *O Senhor dos Anéis*, foi o responsável por popularizar o gênero e, com isso, diversos de seus aspectos que hoje se tornaram comuns. A criação de um universo consistente, elementos e seres fantásticos (como elfos, fadas, ogros, duendes, gigantes, dragões, feiticeiros, etc), a luta entre o bem e o mal, caracterizado pelo grande herói que amadurece durante sua trajetória contra um vilão em busca de poder.

A fantasia é um gênero amplo que abrange diversas nuances e trazê-lo para o cinema é um desafio que diversas produtoras se arriscam cada vez mais para desenvolver. E nesta edição vemos um pouco mais sobre isso. Boa leitura!

*Redação do Cinecom*



imagem: reprodução

- 4 Da construção de mundos a criação da magia
- 6 A construção visual do mundo fantástico
- 8 O que mudou em Fate: A Saga Winx?
- 9 Para além dos estereótipos
- 10 Os vampiros e o cinema
- 11 Do imaginário popular para o cinema
- 12 Basta apenas sonhar
- 14 Destaques da quarentena
- 15 Batalha de séries  
Tinder de personagens
- 16 Playlist de fantasia
- 17 TOP 5 da equipe
- 18 O jeitinho brasileiro de fazer fantasia
- 19 Sessão cinecom
- 20 Aniversário NoScript

CONTEÚDO

# Da Construção de Mundos a Criação de Magia

POR ANTÔNIO DOS SANTOS



Quando o assunto é criar mundos fantásticos e sistemas de magia, todo cineasta precisa decidir entre *Hard Worldbuilding* ou *Soft Worldbuilding* e *Hard Magic Systems* ou *Soft Magic Systems*. Uma decisão difícil da qual muitos espectadores nunca de fato pararam para pensar, o que não significa que não influenciam em como nós vemos essas histórias.

Começando pelo *Hard Worldbuilding*, trata-se de um método que preza pela criação de um mundo consistente e realista, onde cada elemento fictício em cena possui uma explicação lógica e uma função bem definida. *Game of Thrones* é um ótimo exemplo. Na série aprendemos sobre a história das famílias, como o governo funciona e a geografia daquele lugar. Na intenção de fazer com que quem assiste compreenda tudo, é necessário alguns diálogos mais expositivos, demorar mais em cenas onde algo novo está sendo introduzido ou até narrações como em *O Senhor dos Anéis*. Mas sempre mantendo cuidado para não cansar o público com o excesso de explicações - uma tarefa que nem todo cineasta consegue fazer bem.

O *Soft Worldbuilding*, por outro lado, não explica ou dá poucas informações sobre seu mundo, o que não significa que esses universos sejam menos ricos em detalhes - acontece que nesse caso não é necessário explicá-los para o entendimento da história. *O Labirinto do Fauno* e praticamente todo filme do Studio Ghibli, por exemplo, são cheios de detalhes dos quais não sabemos quase nada, mas que ajudam essas histórias a terem uma atmosfera única.

No final, a maior diferença entre esses métodos está na sensação que passam ao espectador. O primeiro nos faz sentir que conhecemos aqueles lugares, quase como se fôssemos parte daquilo. Não é à toa que fãs de filmes ou séries assim costumam fantasiar qual casa ou qual raça seriam se fizessem parte daquele universo.

Enquanto o segundo, por não se explicar demais, cria uma sensação de mistério, curiosidade e deslumbramento por toda a história. É como ver um truque de mágica do qual não sabemos nada. Entretanto, essa divisão nem sempre é tão clara - sendo mais um espectro, onde algumas obras estão mais no extremo, ao passo que outras estão próximas do meio carregando elementos de ambos os tipos.

A partir disso vocês já conseguem ter uma ideia do que seria *Hard Magic Systems* e *Soft Magic Systems* né? No *Hard*, temos um sistema mágico pouco flexível e com muitas regras, o que permite determinar as limitações e possibilidades de seus usuários. Sabemos, por exemplo, que o Kira de *Death Note* só pode matar alguém com seu caderno se ele souber o nome e o rosto da pessoa, enquanto a Katara de *Avatar* pode fazer dobra de sangue, porque contém água. É diferente do *Soft Magic Systems*, que é mais flexível e não apresenta nenhuma ou poucas regras. Em alguns casos pode até existir um código rígido, porém não é apresentado na trama. Em *Game of Thrones*, não sabemos com clareza quais são as limitações e possibilidades dos poderes da Melisandre - nesse caso nem a personagem entende bem como sua mágica funciona. Optar por um sistema assim pode ser arriscado, porque o espectador pode sentir que o roteirista está apenas tentando contornar a situação usando a desculpa de que a mágica resolveu tudo.

Assim como na construção do mundo, os tipos de sistema de magia podem ser colocados em um espectro. Mas, independente de qual desses métodos um cineasta escolha para contar a sua história, o que importa é usá-los bem, explorando ao máximo suas possibilidades. Agora, você sabe dizer em qual desses conceitos o seu filme/série de fantasia preferido se encaixa?



## A construção visual do mundo fantástico

Imagine um mundo totalmente diferente do que conhecemos. Crie novas regras, seres, e leis naturais para o equilíbrio deste novo universo. Conseguiu? É exatamente isso que os enredos de fantasia fazem (porém mais complexo). Um mundo criado através de inspirações e sonhos, sejam eles bons ou não.

Desde o início da história do cinema existem filmes de fantasia. O cineasta ilusionista Georges Méliès foi um dos precursores deste gênero - ainda na época do cinema mudo - e, através de suas produções, ficou conhecido com o pai do Sci-Fi e Fantasia no cinema. Quando as cores chegaram aos projetores, uma nova percepção foi possível. *O Mágico de Oz* (1939) foi uma das películas de fantasia lançadas na época desta transição - uma nova audiência foi conquistada e a fórmula ganhou ainda mais espaço na indústria.

A criação de um universo fantástico na prática pode ser bem complicada. Traduzir todos os elementos com maestria exige muito trabalho. Um novo marco teve início com a saga *O Senhor dos Anéis*. Adaptar os livros densos e cheios de detalhes de J.R.R Tolkien foi, sem dúvida, um grande desafio para Peter Jackson. Contudo, a história que possui seres incomuns, particularidades linguísticas e políticas se tornou referência no gênero. Seu maior legado foi o motion capture, utilizado para criar Gollum e as acrobacias de Legolas - e que futuramente revolucionaria os efeitos digitais modernos. O time de animação usava os dados de captura de movimento e recriação manual das impressões faciais, além de uma vasta quantidade de esboços e maquetes. Mas nem só de efeitos digitais vive a saga: 260 artistas lidaram com os efeitos especiais. Para uma produção meticulosamente planejada, Peter pediu ajuda dos ilustradores de Tolkien para construir sua visão da Terra Média.

Voltando nossos olhos a outros efeitos práticos, é imprescindível falar da importância que as maquiagens, figurinos e penteados tem para a imersão e ambientação do universo fantástico. O filme *O Labirinto do Fauno* (2006) é uma das maiores referências na categoria. O trabalho minucioso dos maquiadores para as criações de Guillermo Del Toro transformou os efeitos especiais em obras de arte.

Quantidades enormes de prótese de silicone eram utilizadas nas modelagens e até mesmo orelhas robóticas foram criadas para simular o movimento das reais de um fauno. Assim ficou quase impossível não levar os merecidos Oscars para casa.

Falando de cenografia, muitas pessoas podem não reparar, mas os cenários ajudam a contar a história tanto quanto os atores. Por mais mágico que o mundo de Harry Potter possa ser, na adaptação cinematográfica os cenários precisavam parecer reais. Houve um trabalho conjunto de cenógrafos, diretores de arte, escultores, desenhistas e marceneiros para criar ambientes críveis e cheios de magia. No Salão Principal, por exemplo, centenas de velas foram de fato penduradas com fios ligados a roldanas para simular a flutuação. E a tão conhecida Hogwarts foi feita em três locações diferentes no primeiro filme e, com o passar dos anos e desuso de alguns locais, fez o conjunto do castelo como um todo ir se modificando ao longo dos oito filmes.

Não posso terminar essa matéria sem falar de *Game Of Thrones* (2011). Baseada nos livros de George R.R Martin, a série levou 59 estatuetas do Emmy no decorrer de suas oito temporadas, destacando-se não apenas por seu enredo muito bem construído e seu universo cativante, mas também por sua qualidade técnica. Conhecida como a produção seriada mais cara da história, suas gravações envolveram até quatro unidades paralelas de filmagem e a produção de efeitos visuais exigiu a participação simultânea de até 14 estúdios em diferentes países.

Agora que já conhece os bastidores das produções de fantasia, o que acha de se aventurar criando uma delas?





## O que mudou em Fate: A Saga Winx?

POR MARIA EDUARDA CARVALHO

Quem não se lembra das fadas amadas de Alfea que participaram da vida de muitas meninas durante os anos 2000? Agora *O Clube das Winx* se transformou em *Fate: A Saga Winx*, mas a repercussão não é totalmente positiva.

É comum que em adaptações tenham divergências com o original. Isso se dá uma vez que alguns cenários e situações são quase impossíveis de se retratar ou até mesmo ficam inviáveis de se manter em uma série coerente de apenas alguns episódios. Por isso, a série que estreou em 2021 apresenta algumas modificações e distinções da animação.

Logo de início, uma coisa que nos chama atenção é a ausência de algumas personagens. Houve uma reconfiguração das integrantes do Clube e Tecna, a fada da tecnologia, não existe no *live-action* enquanto Flora, a fada da natureza, foi substituída por literalmente sua prima, a Terra. Outra mudança que vale a pena ser citada é a ausência das Trix, o trio de bruxas vilãs. Na série, as vilãs foram substituídas por Beatrix, uma fada com um objetivo misterioso que se infiltra em Alfea.

A mudança mais impactante foi o redirecionamento do público alvo da série. A animação que antes era destinada para um público infantil se transformou em uma série destinada ao público jovem. Com isso, tomou-se um outro tom, com uma pegada alternativa e misteriosa - e assuntos como namoro, sexo, violência e drogas são também abordados. Outro ponto importante foi representatividade na série, retratando indiretamente assuntos como gordofobia e racismo.

A produção visual da série ajudou bastante para incrementar esse aspecto de mistério que *Fate: A Saga Winx* quis trazer, com tons escuros e pouca iluminação nos ambientes, além de efeitos especiais mais elaborados, saindo do convencional indicado pela animação.

Fate, apesar de não ter tido somente críticas positivas e ter incomodado bastante os amantes do desenho, reascendeu uma chama antiga. Afinal, foi com essas fantasias que muitos jovens e adultos tiveram contato na infância; e é possível falar que o *live-action* evoluiu, juntamente com seus antigos espectadores, em uma série mais encorpada e com assuntos mais pertinentes ao mundo atual.

## Para além dos estereótipos

A Fantasia como gênero midiático é um dos mais populares que podemos encontrar na cultura pop, nos mais diversos formatos. O alto sucesso de filmes de fantasia proporcionou uma expansão e diversificação ainda maior na literatura e nos jogos eletrônicos. Dentre os produtos mais conhecidos, estão o RPG de mesa *Dungeons & Dragons*, principal precursor da fantasia fora da literatura, além do jogo *Final Fantasy*, que marcou gerações.

A história desse gênero está fundamentada em alguns dos documentos mais antigos da humanidade: as mitologias. Desde sempre elas incorporaram elementos fantásticos para explicar a realidade de suas respectivas civilizações. Além disso, poemas épicos como a *Odisseia* e *A Divina Comédia*, e, posteriormente, os romances medievais com aventuras de bravos heróis e heroínas, monstros e reinos secretos inspiraram muitas obras e tiveram papel fundamental na formação de um conceito geral do gênero.

A fantasia, no entanto, não se resume só a cavaleiros, dragões, elfos, anões e castelos. É um gênero caracterizado principalmente pela sua independência da ciência e tecnologia como conhecemos, não se limitando a um só mundo e ao material. Há muita liberdade para desenvolver a imaginação ao extremo. Com isso, surgem alguns subgêneros da fantasia que se diferenciam em alguns aspectos da famosa fantasia medieval, que se tornou quase que domínio público.

O escritor britânico Neil Gaiman é um dos mais consagrados autores contemporâneos de fantasia. Algumas de suas obras ganharam adaptações cinematográficas e são bons exemplos de como o gênero pode ser explorado mais diversificadamente. *Coraline* é um longa *stop-motion* baseado no livro de mesmo nome e incorpora elementos assustadores na fantasia, gerando uma atmosfera mais sombria e sensação de horror e medo.

Do mesmo autor também temos *American Gods* e *Sandman* - que ganhará adaptação em breve. Ao contar sobre a relação de manifestações antropomórficas de entidades e divindades com o ser humano, essas obras revelam um lado da fantasia que, além de ter raízes na mitologia, têm no cotidiano um pano de fundo fundamental para a construção de suas narrativas. Essas obras evidenciam a grande diversidade de possibilidades que a fantasia enquanto gênero midiático possibilita aos artistas explorarem.

POR PEDRO LANGER



# Os vampiros e o cinema

POR MAI MEDEIROS

É impossível pensar no gênero fantasia sem pensar também em todos os seres fantásticos que nele estão presentes. Mas, no tapete da fama, poucos desses seres são tão facilmente reconhecidos como os vampiros.

Os vampiros nada mais são do que mortos-vivos que retornam à vida após serem transformados por outros de sua espécie, sendo fadados à imortalidade e à sede de sangue. Assim, nada mais justo do que retratá-los como criaturas decrépitas, cadáveres assustadores que vasculham as ruas escuras atrás de pessoas desavisadas. Quem representou muito bem este papel e ajudou a criar parte dessa imagem ao vampiro foi Orlok, o conde de *Nosferatu* (1921), que se tornou um dos clássicos mais conhecidos nesta área e o qual, em alguns aspectos, mais se aproxima do folclore original. Com a pele extremamente branca, uma careca bulbosa, longos dedos e garras, orelhas de morcegos e dentes assustadores, Orlok com certeza se tornou símbolo de pesadelos para toda uma geração.

Entretanto, já em 1931, o cinema é apresentado à uma nova imagem do vampiro. Na pele do homem que viria a ser marcado para sempre como o clássico *Drácula*, Béla Lugosi, aquele que antes era um monstro agora se apresentava como um homem bem cuidado e que, apesar de usar capa preta e ter presas, era também um cavalheiro extremamente hipnotizante, estava nascendo em tela o “imortal irresistível”. Não foi à toa que essa versão do vampiro se mostrou um estrondoso sucesso.

A partir daí tivemos uma verdadeira chuva de vampiros representados por belos atores. Os seres da noite se tornando cada vez mais sedutores e afastando-se da imagem de monstros que um dia os definiram. Em *Entrevista com o Vampiro* (1994), por exemplo, conhecemos um elenco de vampiros construído em cima de nomes como Brad Pitt, Tom Cruise e Antonio Banderas. Nada fraco, não é mesmo?

Mas talvez aquele que tenha mais êxito em mostrar os dois lados da moeda quando falamos do mito do vampiro seja *Drácula* de Bram Stoker (1992) - não por sua versão romantizada do livro de Bram, mas pela dualidade do conde que nele conhecemos. Alguém que pode ser o ancião monstruoso, recluso e poderoso que desperta medo, mas também o aristocrata jovem e belo que encanta e hipnotiza, se aproximando muito do mito vampírico que as mães e pais romênicos contavam para suas filhas como forma de mantê-las virtuosas.



# DO IMAGINÁRIO POPULAR PARA O CINEMA

POR MAÍRA GOMES

As lendas fazem parte da identidade de um povo - assim, até mesmo quando alguns personagens são recorrentes, as histórias se dinamizam ao ingressarem nas diferentes culturas e épocas. Desde os tempos mais remotos, bruxas, divindades e vampiros fazem parte do imaginário de quase todas as culturas, mas com diferentes características.

Nesse sentido, não podemos citar as bruxas e nos esquecer do período da Inquisição, em que tribunais foram criados para combater a prática de bruxaria, fazendo com que muitas mulheres cheias de conhecimentos e tradições fossem perseguidas e mortas por características como marcas na pele e narizes grandes.

Fato histórico do século XIII, as bruxas ultrapassaram o estigma social e chegaram às telas, a exemplo temos *O Mágico de Oz* (1939), *Convenção das Bruxas* (1990) e *Abracadabra* (1993). Essas representações guiadas pelo imaginário popular ainda se pautaram na associação da maldade com a “feiura”, perpetuando, sobretudo, um padrão ideal de beleza feminino. Em contrapartida, uma nova perspectiva é construída com *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018), série que traz elementos da bruxaria em conjunto com ideais feministas, de amizade e companheirismo.

Outra figura que foi universalizada é o vampiro, com caninos afiados usados para sugar o sangue de suas vítimas. O tema foi analisado pela primeira vez por médicos, políticos e filósofos em épocas de grandes crises e doenças; sendo John Polidori o responsável por romantizar a figura deste ser. Desse modo, com a apropriação dessa figura pela produção cinematográfica surgiram grandes sucessos como *Entrevista com o Vampiro* (1976) e *The Vampire Diaries* (2009).

Nesse viés, *O Beijo do Vampiro* (2002) e *Os Mutantes* (2009) são produções brasileiras que também conquistaram um grande público. Estas obras nacionais - e outras como *Cidade Invisível* (2021), que retrata o folclore de várias regiões do país - reiteram o poder do imaginário popular na construção de grandes contos fantásticos, em que fatos históricos e relatos populares ultrapassam o tempo e a cultura de origem.



# Basta apenas sonhar

POR CATHERINE CECCON

Três palavras: filmes de fantasia. No tema da No Script! do mês, como não lembrar automaticamente de pelo menos um entre os grandes clássicos cinematográficos que o gênero nos proporcionou? Se *Harry Potter*, *Crepúsculo*, *Disney*, *Studio Ghibli*, *Marvel* ou *DC* passou pela sua mente nesse momento, eis um segredo: você tem bom gosto (risos). Que essa temática entrega obras extraordinárias a gente já sabe, mas e a história dela? Já parou para pensar como a fantasia finalmente chegou ao cinema?

Para começo de conversa, vamos introduzir o básico do básico: o que um filme precisa para fazer parte do gênero fantasia? Essa resposta você com certeza já sabe, mas vou recapitular mesmo assim: o filme de fantasia é aquele que aborda manifestações sobrenaturais ou mágicas como principal elemento da história. Criando do zero enredos nunca pensados antes e levando a sério o termo ficção, muitas obras dentro do gênero ocorrem em mundos imaginários onde há criaturas e itens mágicos (alô *Star Wars!*).

Bom, reconheço que fiz uma pergunta fácil, mas para minha defesa estou esquentando o cérebro dos nossos leitores para a que vem agora: e qual foi a obra pioneira do gênero? (rufem os tambores) Se você pensou em *O Hobbit*, preciso reconhecer que temos um cinéfilo de carteirinha por aqui!

Do aclamado escritor e filólogo britânico J. R. R. Tolkien e lançados respectivamente em 1937 e 1955, os marcos *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* são considerados os pontapés iniciais do gênero, que se difundiu e tornou-se um fenômeno de público e mídia ao longo das décadas seguintes. Outros trabalhos importantes são *As Crônicas de Nárnia* do também britânico C. S. Lewis (composta de sete volumes, publicados entre 1950 e 1956), e a série *Earthsea* da escritora americana Ursula K. Le Guin (o primeiro dos seis volumes da série, intitulado *A Wizard of Earthsea*, publicado em 1968, que deu continuidade ao trabalho de escritores anteriores -Tolkien e Lewis principalmente- no gênero).



A literatura fantástica viu a sua popularidade renovada no fim do século XX, muitas vezes influenciada por estes trabalhos e, tal como eles, influenciada por mitos e romances épicos e medievais. E a partir dessa literatura que tivemos, a partir dos anos 2000, as adaptações das obras que hoje tanto amamos para as telonas (já agradeceu a tecnologia hoje?).

E por falar em anos 2000, como não mencionar os principais hits no quesito adaptação? Dessa vez tenho certeza que nem preciso fazer uma pergunta: se *O Senhor dos Anéis* ou *Harry Potter* não foi a primeira coisa que passou pela sua mente, foi com certeza uma das. Nos cinemas, a adaptação da obra de Tolkien é considerada um clássico da história cinematográfica, faturando mais de uma dezena de Oscar em toda a trilogia. E HP não fica atrás nessa, viu? O best-seller de J.K. Rowling sobre o bruxinho órfão que vivia debaixo de uma escada foi sucesso absoluto, tanto literária quanto cinematograficamente falando (a história está na terceira posição dos livros mais vendidos do mundo, ficando atrás apenas da - pasmem- Bíblia e O livro vermelho). Suas mais de 400 milhões de cópias vendidas mostram como a fantasia é capaz de 'unir tribos' dos mais diversos nichos, gêneros, cidades e nacionalidades a fim de uma mesma proposta: sonhar.

Porque, afinal de contas, os filmes de fantasia nos levam a isso. Seja em um chuvoso fim de tarde ou em uma noite com vontade de mergulhar em uma história diferente, após embarcar em alguma obra se torna impossível encerrá-la sem carregar consigo a esperança e sensação de que, afinal, tudo é possível, basta, apenas, sonhar.



imagem reprodução

# Destques da Quarentena

Estamos sempre descobrindo e redescobrimo 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?

um contratempo

@tayingridy

Free Guy

@ant27s

Estômago

@luizaneubaner

Filmes do Studio Ghibli

@rachel.agc

Love 101

@paloma\_fag

Kimetsu no Yaiba

@pedro\_didico

Peixe grande e suas histórias maravilhosas

@jeanmendz

Comedians in cars getting coffee

@jeanmendz

A maldição da Residência Hill

@jeanmendz

Chicago PD  
2 hearts

@\_sandrofilho

## Batalha de Séries

Qual série de fantasia é a campeã quando o assunto é nos levar para lugares mágicos? Confira o resultado da nossa enquete!

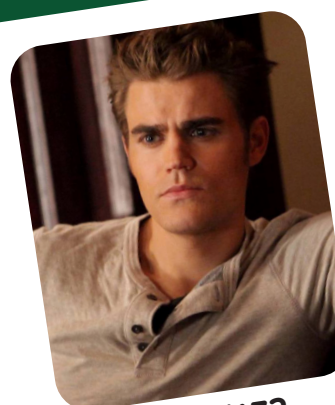


## the Vampire Diaries

Mystic Falls é assombrada por seres sobrenaturais. Damon e Stefan Salvatore são irmãos vampiros que buscam manter sua imortalidade em segredo. Ambos conhecem Elena Gilbert, uma linda estudante, e logo se atraem por ela. No entanto, a jovem corresponde apenas um dos interessados e estes iniciam uma disputa por sua alma.

## Tinder de Personagens

Quem nunca quis sair com um(a) vampiro(a)? Mas tenha cuidado, ao dar match com um desses personagens de *The Vampire Diaries*, no final do encontro eles podem apagar as suas lembranças!



**Stefan, 17/172**

Mystic Falls  
Há um episódio de distância

39%



61%



**Elena, 17**

Mystic Falls  
Há um episódio de distância

56%



44%



**Damon, 25/179**

Mystic Falls  
Há um episódio de distância

21%



79%



# Playlist de fantasia

- 1 - Alice (Avril Lavigne)
- 2 - I put a spell on you (Sylvia Black)
- 3 - Sunny (Boney M.)
- 4 - Decode (Paramore)
- 5 - Dream lantern (RADWIMPS)
- 6 - Belle (Emma Watson)
- 7 - Salem (Christophe Beck)
- 8 - Main Title (Nathan Barr)
- 9 - Scars (Boy Epic)
- 10 - Soldier (Fleurie, Tommes Profit)



# Top 5 da equipe

ANTÔNIO  
DOS SANTOS



Senhor dos Anéis 3  
Harry Potter 3  
Labirinto do Fauno  
Stardust  
As Crônicas de Spiderwick

BEATRIZ  
VALENTE



A Viagem de Chihiro  
Harry Potter  
O Senhor dos Anéis  
As Crônicas de Nárnia  
Viva: A Vida É Uma Festa

CATHERINE  
CECCON



Ponyo  
O serviço de entregas da Kiki  
A maldição da residência Hill  
Divertidamente  
The vampire diaries

LENIR  
COSTA



Harry Potter e A Pedra Filosofal  
Ponte para Terabitia  
As Crônicas de Spiderwick  
Os Seis Signos da Luz  
Stardust Os Outros

MAI  
MEDEIROS



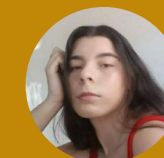
Piratas do Caribe  
Jumanji  
Ponte para Terabitia  
Goosebumps: Monstros e Arrepios  
Labirinto - A Magia do Tempo

MAÍRA  
GOMES



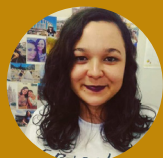
Cidade Invisível  
Animais fantásticos  
The Witcher  
Stranger Things  
Ponte para Terabitia

MARIA  
EDUARDA



The Vampire Diaries  
O mundo sombrio de Sabrina  
True Blood  
The Originals  
Teen Wolf

PALOMA  
FAGUNDES



Game of thrones  
Teen Wolf  
The vampire diaries  
The witcher  
Kimetsu no Yaiba

PEDRO  
LANGER



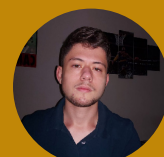
O senhor dos anéis  
Coraline  
A viagem de chihiro  
Game of thrones  
Como treinar o seu dragão

SAMARA  
RAMOS



Harry Potter  
The Librarians  
Crônicas de Nárnia  
Game of thrones  
Stranger things

SANDRO  
FILHO



Harry Potter  
Animais Fantásticos  
As Crônicas de Nárnia  
Uma Noite no Museu  
Questão de Tempo

SARA  
MENDES



Kimetsu no Yaiba  
Castlevania  
The Vampire Diaries  
Saga Piratas do Caribe  
Saga Harry Potter

Confira a Playlist completa:



## O jeitinho brasileiro de fazer filme de fantasia

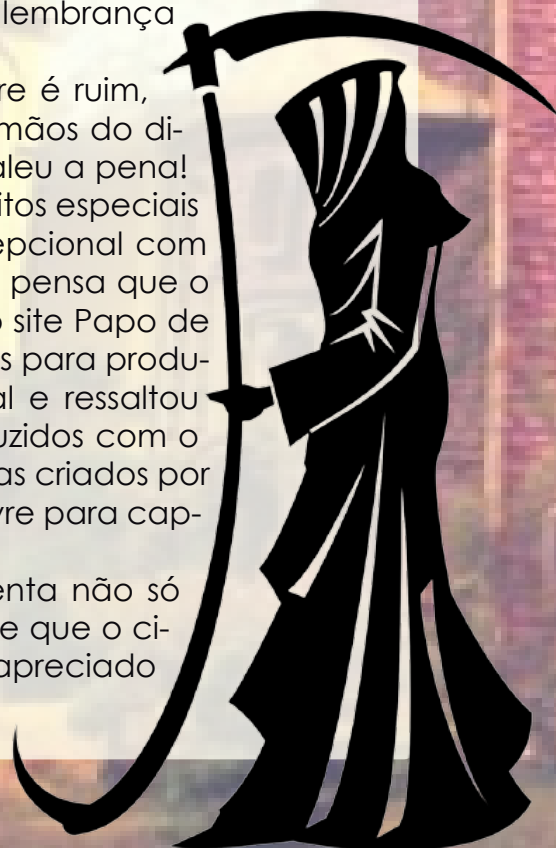
POR SAMARA RAMOS

Em *Malasartes e o Duelo com a Morte*, produzido por Paulo Morelli, temos Pedro Malasartes, um típico malandro que engana os moradores de uma pequena zona rural. Para seu azar, a morte se interessa em tirar algumas férias e decide enganá-lo. Como se não bastasse, ele ainda precisa lidar com o irmão da sua amada desejando vê-lo morto e a bruxa Cortadeira se juntando aos seus inimigos.

O longa-metragem possui figurinos, linguajar e trilha sonora que representam bem a população brasileira, tornando-se um espelho da cultura e do modo de vida brasileiro. Além disso, ele conta com a presença de um personagem principal que remete a uma figura popular em algumas regiões no Brasil e já vista em livros e outras produções que auxiliam o telespectador a se identificar com o enredo ou alguma cena presente no filme. É o próprio cenário utilizado, uma cidade em uma zona rural, que remete o público a uma lembrança de um local parecido ou familiaridade.

A produção prova que esperar nem sempre é ruim, dado que o roteiro ficou 28 anos pronto nas mãos do diretor até começar a ser produzido. E como valeu a pena! O filme conta com altas doses de humor e efeitos especiais que o moldaram para uma experiência excepcional com fantasia brasileira. Contudo, se engana quem pensa que o trabalho foi simples. Em uma entrevista para o site Papo de Cinema, Paulo Morelli compartilhou os desafios para produzir uma fantasia com personalidade nacional e ressaltou que muitos efeitos presentes não foram produzidos com o fundo verde, popular na maioria dos filmes, mas criados por materiais, como concreto, e gravados ao ar livre para capturar o verde do próprio horizonte.

*Malasartes e o Duelo com a Morte* representa não só mais um filme de fantasia, mas um exemplo de que o cinema nacional merece ser reconhecido e apreciado por todos nós.



## O mundo mágico das 4 Pilastras da UFV

POR SANDRO FILHO

Dois anos atrás, em outubro de 2019, os gramados da UFV estavam em clima de fantasia quando um dos maiores clássicos da sétima arte brasileira foi exibida para a população viçosense. Com um sabor de infância, eu não poderia estar falando de outra obra que não fosse o filme do bruxinho mais amado do Brasil, isso mesmo que você pensou: *Castelo Rá-Tim-Bum, o Filme!*

Sendo uma das séries mais populares da década de 90 que quebraram as barreiras do tempo atingindo diversas gerações através do canal da TV Cultura. No ano de 1999, o aprendiz de feiticeiro Nino deixou as telinhas para chegar às grandes telas de cinema em um filme do diretor Cao Hamburger. Na trama, algumas mudanças são feitas, como a do ator responsável por interpretar o personagem Nino, que agora teve cara e corpo de criança, uma estratégia para deixar mais palpável a relação do personagem com as outras crianças do elenco.

O filme mantém a essência do seriado clássico, mas sem se render a alguns clichês, trazendo uma nova história, um novo Nino e novas lembranças para todos que assistiram ao programa original. Possuindo um elenco com nomes como o de Marieta Severo, Rosi Campos, Sergio Mamberti e Diegho Kozievitch, *Castelo Rá-Tim-Bum, o Filme* é único, tendo magia e até mesmo uma bruxa malvada - os ingredientes perfeitos para uma fantasia de respeito.



*Castelo Rá-Tim-Bum* é um dos maiores clássicos da dramaturgia brasileira e sua versão em longa metragem é um prato cheio para reunir a família inteira em frente à televisão, dos mais novos ao mais velhos, aproveite o clima de fantasia da No Script e embarque nesse mundo mágico!



imagem: reprodução/pngtree

# ANIVERSÁRIO DA NO SCRIPT!

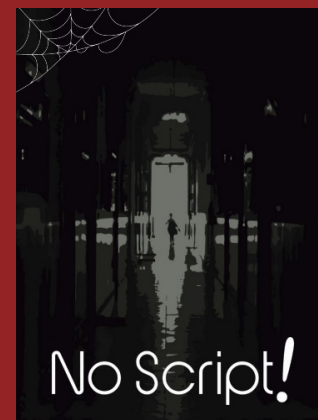
Um ano. Parece que foi ontem, mas na verdade já faz um ano desde que lançamos a primeira edição da nossa revista No Script! Em outubro de 2020, depois de alguns meses de pesquisa e reuniões para decidir como seria a composição da revista, ela finalmente saiu. Lembro das discussões sobre que tipos de textos seriam incluídos. Opinião? Coluna? Crítica? Algo mais técnico e acadêmico? E como deixaríamos nosso produto mais próximo do público? E se fizéssemos algumas páginas dedicadas exclusivamente àqueles que nos acompanham? E como seria a decisão do tema de cada edição?

Desde então tivemos dez edições, cada uma discutindo um tema ou gênero diferente no mundo cinematográfico. Foram edições feitas com bastante cuidado e carinho. Tivemos a passagem de várias pessoas nas colunas - membros da redação que já não estão mais no projeto, novos membros que chegaram durante esse ano, até mesmo membros de outras editorias e participações especiais de pessoas de fora. Foram dez edições que marcaram o Cinecom e espero que venham muitas outras nos próximos anos. E que sejam tão especiais para vocês quanto serão para nós.

POR BEATRIZ VALENTE



HALLOWEEN - OUT. 2020



CINEMA NEGRO - NOV. 2020

NATAL - DEZ. 2020

FICÇÃO CIENTÍFICA - FEV. 2021



ANIME - MAR. 2021

PRIMÓRDIOS - ABR. 2021

AMÉRICA LATINA - MAIO 2021



DIA DOS NAMORADOS - JUN. 2021

ESPORTES - SET. 2021

# No Script!

10ª edição - outubro/2021

## CAPA

Michelle S. Silveira  
michellebeatrizverissimo@gmail.com

## EDIÇÃO GERAL

Beatriz Valente  
beatriz.v.silva@ufv.br

## DIAGRAMAÇÃO

Paloma Fagundes  
paloma.fagundes@ufv.br

## PROJETO GRÁFICO

Beatriz Valente  
beatriz.v.silva@ufv.br

## REVISÃO

Antônio dos Santos  
antonio.henrique@ufv.br

Lenir Costa  
lenir.lcosta21@gmail.com

## REPORTAGEM E REDAÇÃO

Antônio dos Santos  
antonio.henrique@ufv.br

Catherine Ceccon  
catherinececcon@id.uff.br

Mai Medeiros  
maianna.vitorino@ufv.br

Maíra Gomes  
maira.gomes@ufv.br

Maria Eduarda Carvalho  
maria.bigonha@ufv.br

Pedro Langer  
pedro.langer@ufv.br

Sandro Filho  
sandro.filho@ufv.br

Samara Ramos  
samara.ramos@ufv.br

Sara Mendes  
sara.rocha@ufv.br

[ufvcinecom@gmail.com](mailto:ufvcinecom@gmail.com)

[www.jornalismo.ufv.br/cinecom/](http://www.jornalismo.ufv.br/cinecom/)



APOIO



PRO-REITORIA DE  
EXTENSÃO E CULTURA

REALIZAÇÃO

