

# CINEASTROS

"O CINEMA POR  
OUTROS OLHOS E  
OUVIDOS"

TOP 3 FILMES  
DE 2022

ANIMAÇÕES  
ME  
DEIXAM  
MUITO  
ANIMADO

EXTRA!  
LUA PROTESTA  
CONTRA A  
EXPEDIÇÃO  
DE MÉLIÈS

EDIÇÃO 1A  
BULLSEYE!



# CONHEÇA SUA TRIPULAÇÃO!

A Cineastros é escrita por alunos da Imagem e Som, Curso de Audiovisual da Universidade Federal de São Carlos (022).

Ambos temos formas diferentes de amar o Cinema e as ferramentas do audiovisual que essa arte trouxe ao mundo, então decidimos nos reunir uma vez por mês para escrever esta carta de amor a esse universo tão vasto e bonito.

Escrevemos para quem compartilha desses mesmos laços conosco, para os curiosos, os cinéfilos, os nerds (hoje chamam de "amantes de cultura pop") e principalmente para você, que teve a vontade de abrir este E-zine.

***Per Audacia ad Astra***

CAMILA  
CLAUDINO



FELIPE  
ODAS



JOÃO "JOGS"  
GUILHERME



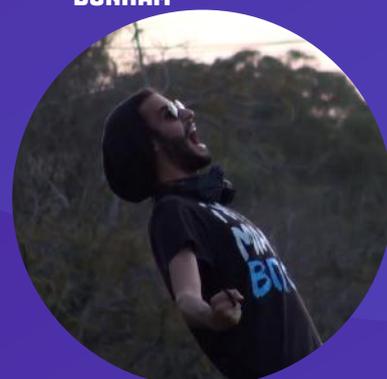
JOÃO PEDRO  
PERES



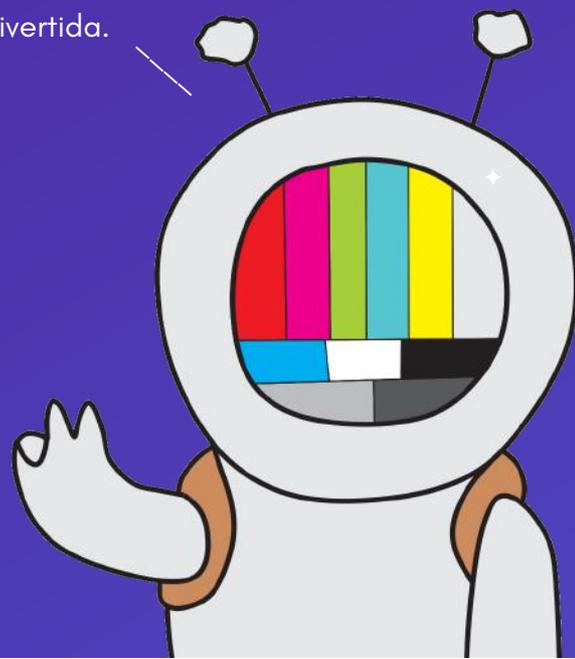
LUIS FILIPY  
"SAITAMA"



TIAGO  
DUNHAM



Fala aí! Sou o MeliêTv. Vou te acompanhar durante toda a viagem e deixá-la ainda mais divertida.



Vanguarda em Marte...

# Hollywood: Esse filme você já viu!

Camila Claudino de Lima



*Se você já assistiu a todo o acervo de filmes de colegial da Netflix e notou uma semelhança bizarra entre eles, este artigo explicará o porquê*

Tente adivinhar o filme que está sendo descrito: a história se passa em uma cidade interiorana nos Estados Unidos. A protagonista, interpretada por uma atriz bonita, mas propositalmente desleixada pela direção de arte, sofre bullying no colégio. Depois, há uma lacuna no roteiro: ela pode conhecer um cara popular, entrar para o time de dança ou começar a andar com os populares. Essa mudança de perspectiva faz com que ela tenha seu caráter corrompido e sua aparência melhorada. No final, a personagem se arrepende de suas ações mesquinhas causadas pela ilusão do poder da popularidade e é eleita rainha do baile. E aí, conseguiu adivinhar?



# Vanguarda em Marte...

Conforme Theodor Adorno, a lógica dessa indústria se baseia no fato de que, se determinado filme faz sucesso (ou seja, obtém altos lucros), dificilmente as próximas produções, dentro desse mesmo gênero, serão muito distintas. Afinal, se já está dando certo, para que mudar? O compromisso com a exibição de uma arte legítima e séria é substituído pela preocupação com os efeitos causados no público, de forma a reproduzir incessantemente a mesma narrativa para ser exibida nas telas.

*"A pseudo-individualização, por seu lado, faz os consumidores esquecerem que aquilo que escutam já foi escutado ou "previamente digerido". (ADORNO, 1991 apud STRINATI, 1999, p. 74).*

Mesmo que você já tenha assistido a todo o acervo teen da netflix, fica difícil dizer qual é, exatamente, a obra em questão. Afinal, os filmes atuais muito se assemelham a produções do final do século passado/ começo do atual: As patricinhas de Beverly Hills, Mean girls, She's all that, Wild Child, entre escopos clássicos do gênero besteirol.

A razão dessa repetitividade, segundo Adorno e Horkheimer, teóricos da escola de Frankfurt, é a "negação ao novo" e as marcas da "pseudo-individualidade" comuns ao cenário da Indústria Cultural ou, nesse caso específico, a industrialização do cinema hollywoodiano.

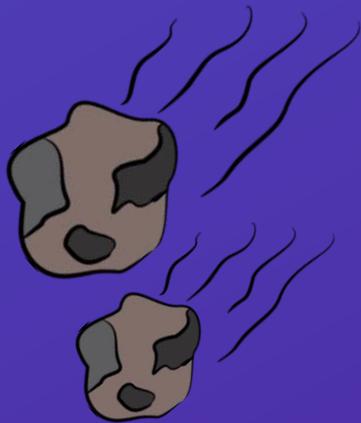
*"O insistentemente novo que ela (a Indústria Cultural) oferece, permanece, em todos os seus ramos, a mudança de indumentária de um sempre semelhante". (ADORNO, 1978, p.289).*

Nesse cenário, os mesmos escopos de obras de sucesso são reciclados, visto que novos roteiros contam com pequenas variações de modo a "enganar" o espectador e massagear sua consciência contaminada pela mesmice: em um longa, a personagem principal entra para o clube de canto; na outra, para o time de lacrosse e assim em diante. Do mesmo modo, o contato com a popularidade trará conflitos e um desfecho tão semelhante que parece ridículo que a pseudo-individualização realmente possa passar despercebida pelo público.

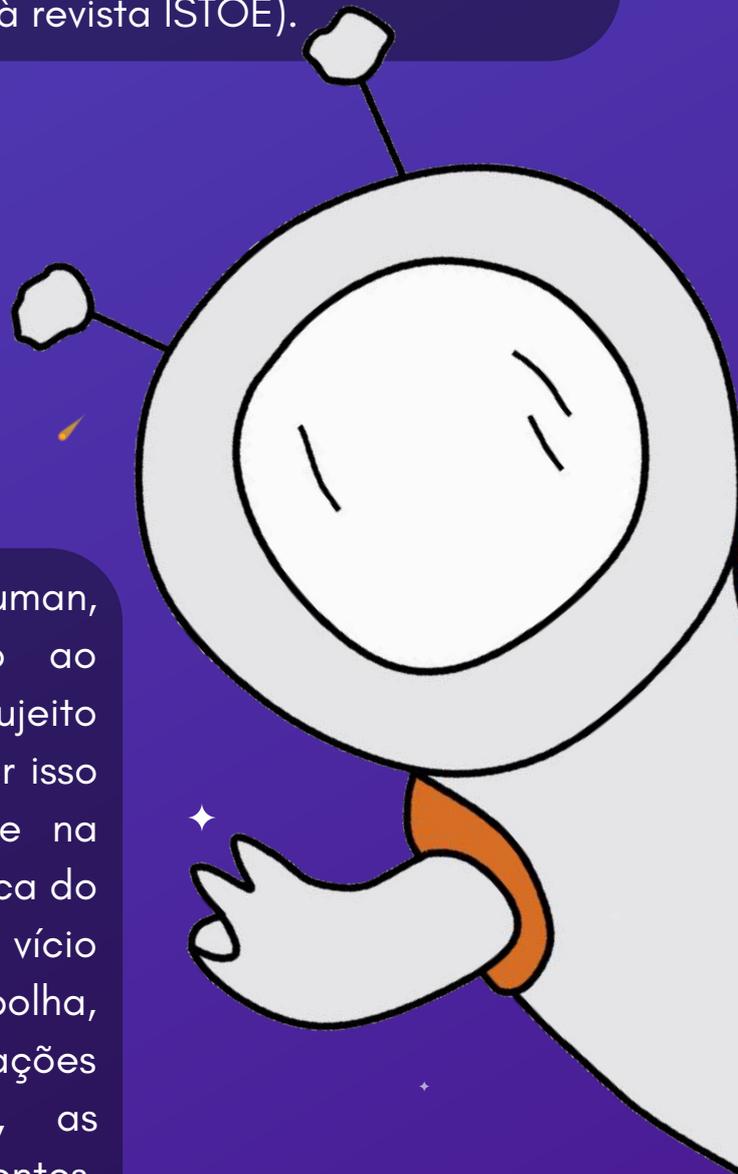


# Vanguarda em Marte...

Tal cenário faz com que exhibições inovadoras, vanguardistas e longas percam o espaço no mundo cinematográfico de Hollywood e em seu raio de influência, dominados por clones pouco modificados que detém poder hegemônico sobre as bilheterias e prendem o público em um estado de transe e conforto. Outro tema pertinente é a noção de zona de conforto, a qual, além de manter o indivíduo em um estado de inércia e negação a horizontes exteriores, pode ser enganosa e nociva para sua compreensão da realidade como um todo. Foi provado, além de qualquer dúvida razoável, que a nossa induzida intolerância à dor é uma fonte inesgotável de lucros comerciais. Por essa razão, podemos esperar que essa nossa intolerância se agrave ainda mais, em vez de ser atenuada." (Bauman em entrevista à revista ISTOÉ).

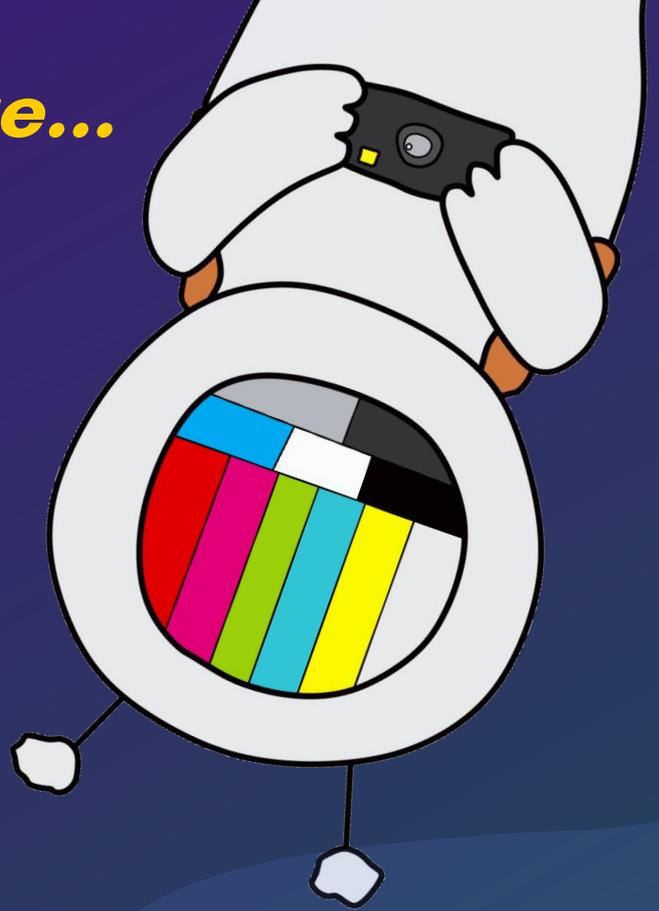


Desenvolvendo o raciocínio de Bauman, pode-se inferir que a exposição ao diferente pode, por vezes, causar no sujeito algum tipo de dor ou desconforto, por isso o hábito doentio de insistir sempre na mesmice cinematográfica característica do cinema americano. No entanto, esse vício pode prender o espectador numa bolha, impedindo-o de conhecer as variações artísticas nas telas do cinema, as diferentes realidades e estilos existentes, enfim, outras formas de pensar a arte imagética.



# Vanguarda em Marte...

Pelo crivo da inércia e da negação ao diferente, não passam as realidades do gueto, do deficiente, do transsexual, do negro. Não adentram uma consciência limitada as variações estéticas, o abstrato e qualquer material fora dos moldes de Hollywood.



O papel da Indústria Cultural no contexto das produções norte-americanas é de homogeneizar, padronizar as obras e os sentimentos emitidos por elas ao espectador, de forma a concretizar seu vício. O cinema da mesmice promete saciar uma necessidade falsa, por meio de uma satisfação vulgar e transitória, o que Bauman chamou de "prazer imediato". O prazer imediato gera padrões de comportamento, alimentando o ciclo do sistema e impedindo o indivíduo de buscar novas verdades e perspectivas cinematográficas.

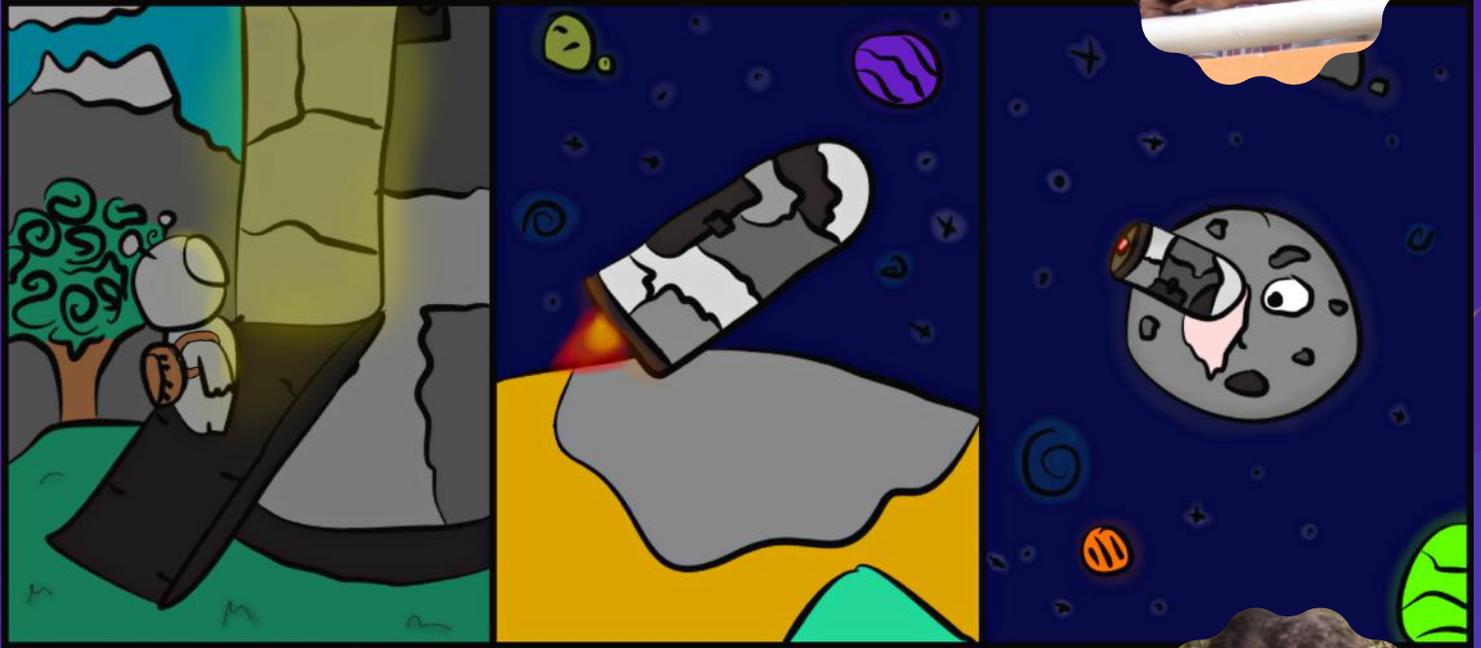
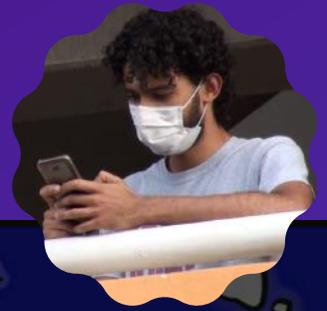
Assim, não devemos esperar que as pessoas parem tão cedo de estourar pipoca e assistir filmes de patricinha em suas longas tardes de domingo. Afinal, elas não querem sair da alienação tão prazerosa do mesmo roteiro, dos mesmos movimentos de câmera e do mesmo final feliz.



# Transmissão Nave-Mãe

## Destino no Alvo

João "Jogs" Guilherme Souza Silva



## Papo Bilac com Luna\*



"Acho isso uma sacanagem sem limites, morô, cara?" Relatou o satélite natural da Terra com a equipe Bilac do Cineastros, especialistas em ouvir estrelas.

"É inacreditável o fetiche que essa gente tem em pisar em mim! Montar acampamento, fincar bandeira, ficar tirando foto que nem turista... parece que voltamos pra 1500! Já não tem espaço o bastante pra vocês aí em baixo, bando de bípede desgraçado!?"

"Aqui é um Protesto, ta ligado, cara? Vocês já não tem respeito nenhum por seus vizinhos, vegetal, bicho, nem por outros humanos iguais a vocês, mas me incluam fora dessa, morô?! E não me venham com essa de que a água tá acabando na terra, por quê é a agropecuária que mais consome e polui água no planeta. Fiquem na de vocês e me poupem, que eu tô cheia de buraco desses seus foguetes e balas."

Tiago Dunham Sales

\*Aviso: Tal como a Tirinha acima, esse é apenas um conteúdo ficcional por fins de entretenimento e satíricos. Não somos capazes de ouvir astros ou estrelas, e se você alega tal capacidade, procure um médico.

# Júpiter disse...

## Uma breve história da animação

Camila Claudino de Lima

Nesse breve resumo, vocês descobrirão de onde vieram as evoluções das atuais animações cinematográficas tão amadas pelo público. Desde o filme "Toy Story" (1995) até produções atuais como "Soul" (2020), "O encanto" (2021) e "Red: crescer é uma fera" (2022), é nítido que os desenhos animados não podem ser considerados apenas para o público infantil, visto às maravilhas visuais do 3D, a qualidade inegável dos roteiros e a capacidade dessas obras de divertir e emocionar até mesmo os adultos. No entanto, é vasta a caminhada realizada para atingir os padrões atuais das animações. Portanto, nesse resuminho vocês perceberão que os atuais filmes que amamos são evoluções das pinturas rupestres, dos instrumentos ópticos do século XIX e de técnicas de animação rudimentares e extremamente trabalhosas.

Não é interessante entender de onde vem essa incrível tecnologia cinematográfica? Bem, comecemos do princípio, quando o homem acidentalmente propôs o princípio da animação: cavernas animadas!



*Júpiter disse...*

# Cavernas animadas

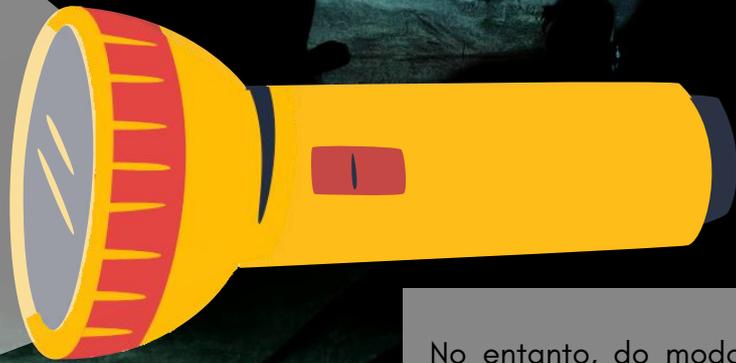
O que nossos queridos leitores vêem são nada mais nada menos do que representações de pinturas rupestres. Mas, o que isso tem a ver com a história da animação? Ora, o fato de que tais desenhos, em sequência e determinando uma progressão de acontecimentos, configuram o princípio do desenho animado: imagens sequenciais que dão a ideia de movimento. Obviamente, as animações evoluíram de imagens sequenciais no mesmo plano (caso das paredes das cavernas) para quadros com espaçamentos de tempo cada vez menores, dando a impressão de que as imagens em sequência estão em movimento. Tal fenômeno é possível devido à persistência retiniana, ou seja, a característica do cérebro humano de demorar 0,1 segundo para processar uma imagem. Assim, se um quadro sucede o outro a uma taxa de, por exemplo, 12 fps (frames por segundo), o cérebro não consegue perceber a mudança e interpreta o conjunto como sequencial.

As primeiras animações possuíam uma taxa de 12 fps e, após o advento da TV aberta, a frame rate foi duplicada para 24 fps. Hoje em dia, essa taxa normalmente é igual ou superior a 24 fps, sendo o padrão 29,9 fps. O aumento da frequência dos quadros leva a uma intensificação do processo de persistência retiniana, o que leva à realização de animações cada vez mais realistas.



# lanterna mágica

Criada em 1640 por Athanasius Kircher, a lanterna mágica foi um dos primeiros instrumentos ópticos que principiou a ideia da animação cinematográfica. Na realidade, discutir qual foi, de fato, o início da animação, é um tanto difuso. Afinal, o que seria um desenho animado? Podem ser as pinturas rupestres, a lanterna mágica, o dinossauro Gertie (desenhado à mão frame a frame por Winsor McCay) ou o primeiro desenho clássico que passou na TV.



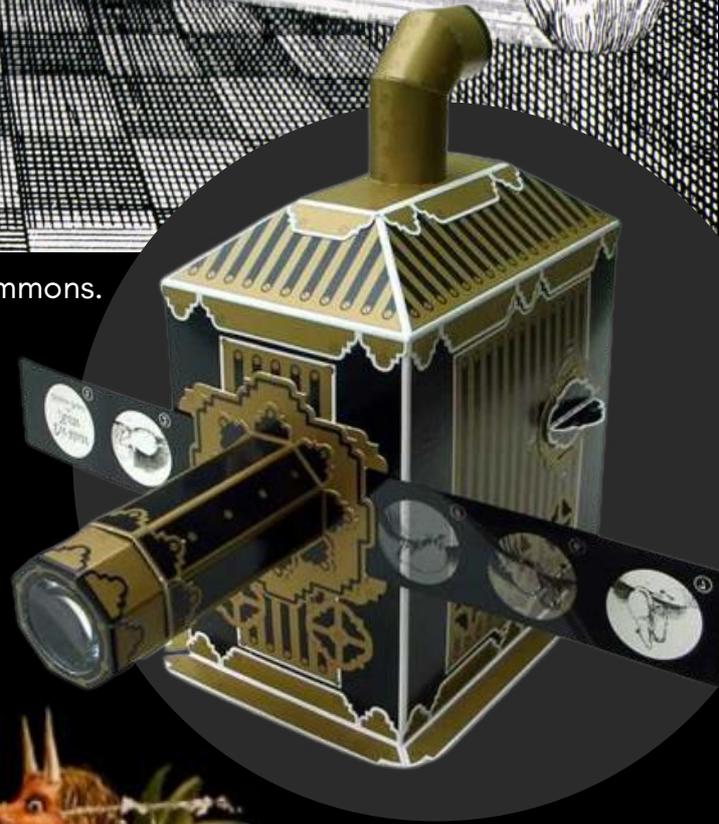
No entanto, do modo como era utilizada, a lanterna mágica causava uma imersão interessante ao espectador. A exemplo disso, no ano 1794, Etienne Gaspard Robert utilizou o instrumento na montagem de uma exposição de nome "Phantasmagorie". Para o espetáculo, uma sala escura com decorações assustadoras acompanhavam uma lanterna mágica, cujo operador trocava os quadros de acordo com a narração de uma história e efeitos sonoros horripilantes. Apresentações como essa criavam uma ambientação imersiva, capaz de dialogar com o espectador e, portanto, são um marco importante para o início da jornada cinematográfica.

Júpiter disse...

# lanterna mágica



Experiences Physiques de Robertson in 1797, Creative Commons.



Phantasmagoria Magic Lantern -  
Fantasmagoria Llanterna Màgica.  
Museu del Cinema. Tempo: 2:02 -  
2:04. Disponível em:  
<https://youtu.be/S9hVVLOHdTI>

# Júpiter disse...

# As primeiras animações

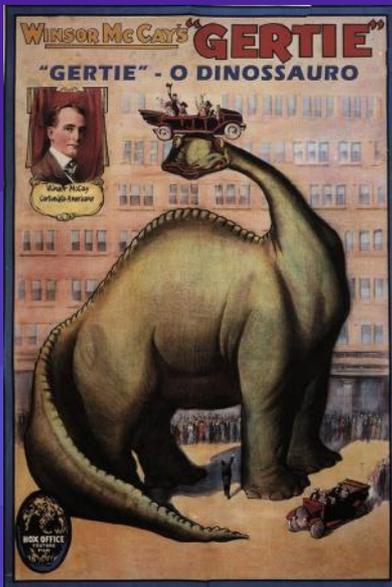
"Humorous phases of funny faces":



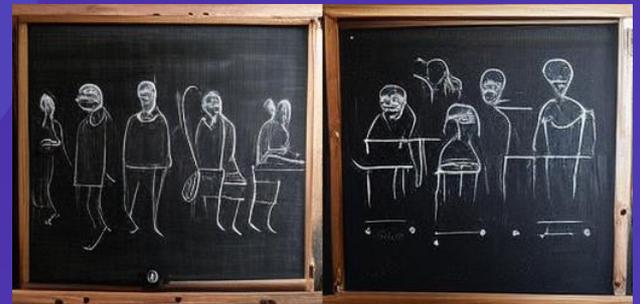
"Gertie, the dinosaur":



No que se trata de um menor intervalo de tempo entre os frames, a animação pioneira é a "Humorous phases of funny faces" (1906). Disponível no primeiro QR CODE. O desenho, feito em um quadro negro, mostra a relação entre personagens e suas mudanças de expressão. Assim como o curta "Gertie, the dinosaur" (1914), disponível no segundo QR CODE e realizado por Winsor McCay, o processo foi realizado frame a frame. No caso da segunda animação, durante seis meses foram desenhados mais de 10.000 quadros para uma sequência de, aproximadamente, cinco minutos. Era claro que, para o desenvolvimento da animação de forma industrial, algumas tecnologias deveriam ser desenvolvidas para facilitar esse processo.



A cel from Winsor McCay's 1914 animated film Gertie the Dinosaur



Arte inspirada em "Humorous phases of funny faces", 1906.

Inbetweens: o desenhista principal desenhava as keyframes, quadros de posições distantes entre si que descreviam os extremos de uma ação. Por exemplo, para representar um homem pulando, desenharia o mesmo pegando impulso com os pés, depois o homem já no pico de sua trajetória e, por fim, no chão novamente. Os inbetweens eram encarregados de desenharem todos os frames intermediários entre os quadros. Que trabalho, hein?

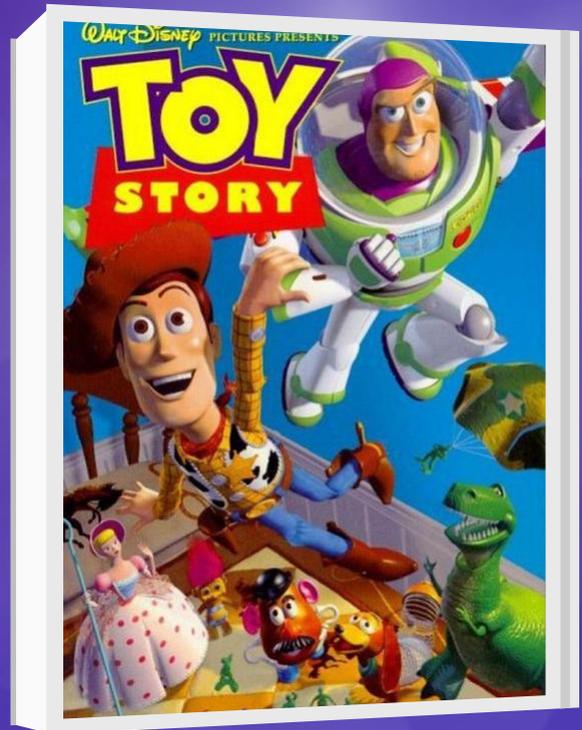
# Nossas queridas animações



Hoje em dia, muitas são as tecnologias para a realização de uma animação. Existem engines (motores), plataformas robotizadas que simplificam a produção audiovisual e são normalmente utilizadas para o desenvolvimento de jogos. Alguns exemplos de engine são: GameMaker, Unity e Unreal 5. No que se trata da animação, as engines são capazes de gerar desenhos animados de forma muito mais simplificada do que o modelo "frame a frame" de antigamente, contando com uma ajuda significativa da inteligência artificial. A exemplo disso, a animação "Love, death and robots" foi desenvolvida por meio do Unreal 5 e é de caráter bastante realista.

Para a simulação de movimento, há trajes de Motion Capture (mocap), utilizados por pessoas que simulam movimentos e então os transferem aos personagens, facilitando em muito o processo.

Alguns filmes, como é o caso de "Toy story" (a primeira animação 3D), utilizam também moldes tridimensionais dos personagens, os quais são computados para plataformas especializadas, auxiliando a técnica do movimento dos bonecos nas telas.

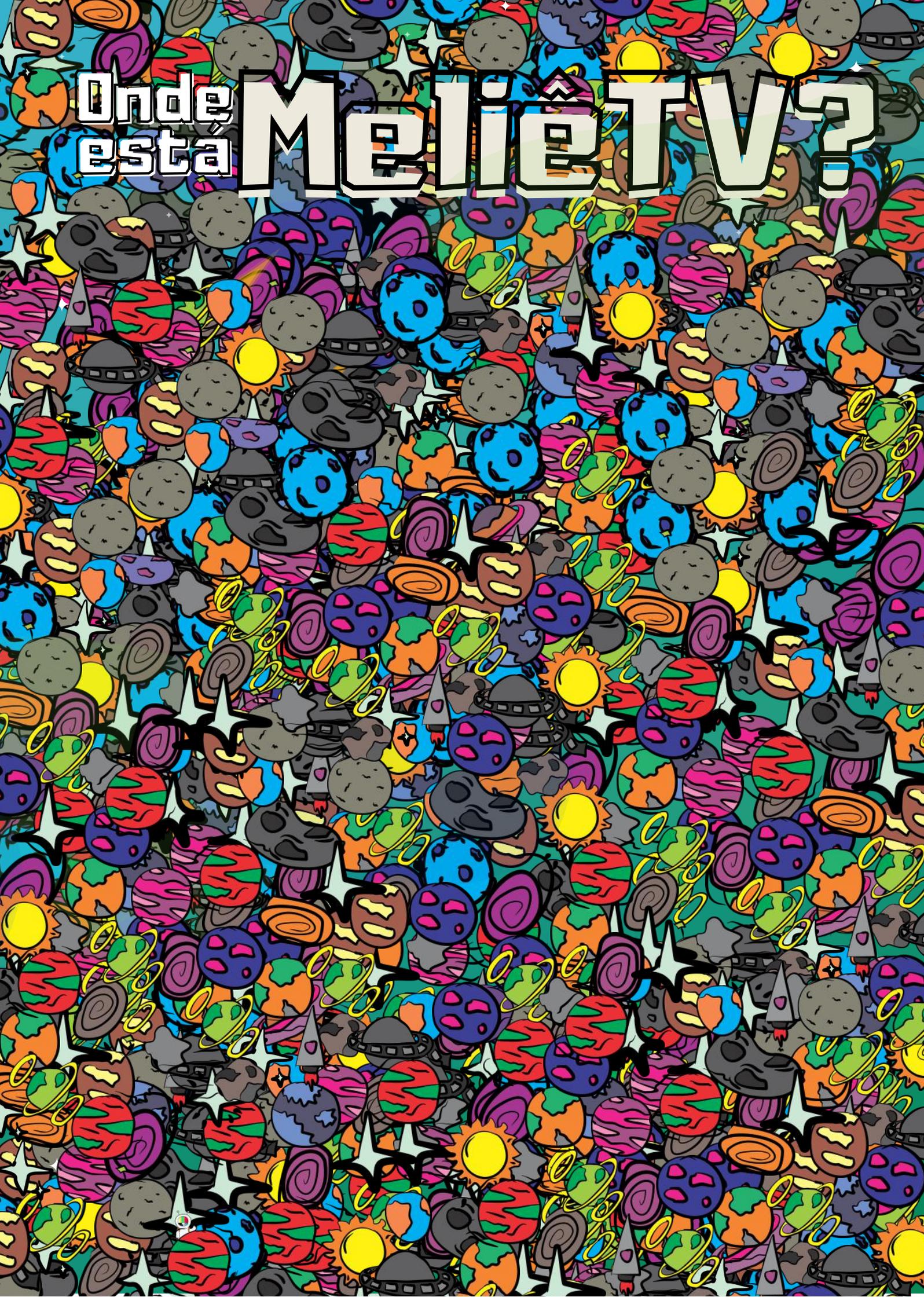


Toy Story, 1995



Arte inspirada em Mocap

Onde  
está **Meliê TV?**

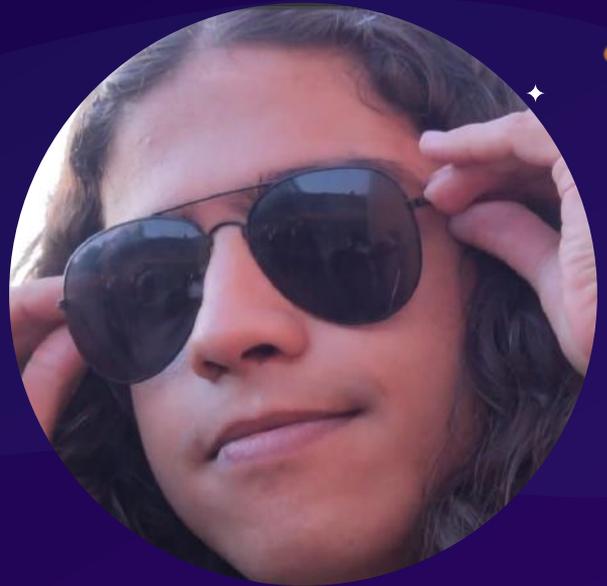


*Vanguarda em Marte...*

# *O que os olhos não vêem, o coração ainda sente*

Felipe Odas

Você já tentou assistir um filme inteiramente sem som e compreendê-lo? Ou já tentou fechar os seus olhos e entender um filme apenas pelos sons disponíveis? Se nunca o fez, provavelmente não entende o que pelo menos 9,7 milhões de deficientes auditivos e os 6,5 milhões de pessoas com deficiência visual, destes, enfrentam cotidianamente 2,147,366 milhões com perda auditiva severa enquanto meio milhão são totalmente cegos. Tal número ainda não reflete a realidade sentida na pele por pelo menos 18 milhões de brasileiros com algum grau de deficiência, de acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Todos esses habitantes de nosso País não têm a possibilidade de consumir inteiramente um produto audiovisual, especialmente quando se trata de ir ao cinema.



Os recursos para implementar uma experiência mais completa a tais pessoas já se encontra disponível através dos seguintes recursos: Janela de libras, audiodescrição e legendas. Porém na prática, não encontramos esses recursos de forma acessível, tanto no cinema, DVD's ou plataformas de streaming, assim afastando estes brasileiros dessa possibilidade de cultura que é a arte audiovisual.

# Vanguarda em Marte...

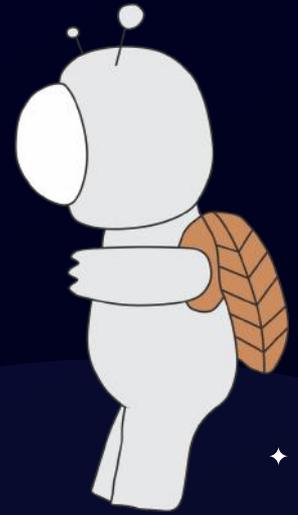
A Janela de Libras é muito importante para os surdos que são usuários da Língua de Sinais, pois uma grande parcela deles, se comunicam exclusivamente por ela e tem dificuldades em ler textos em português, a primeira língua deles é a Libras e a segunda é o português. Existem pessoas surdas que leem bem o português, mas há uma boa parcela que não tem essa facilidade, exigindo a necessidade da tradução e interpretação para língua de sinais. A pessoa surda tem o direito de escolher qual modalidade linguística - a legenda ou a janela de Libras - é a mais adequada para acessar os conteúdos audiovisuais. É necessário de que as duas formas estejam à disposição, para que, a partir do nível linguístico individual, a pessoa exerça sua cidadania e escolha o que é melhor para si.

Já a respeito da deficiência visual, esta pode ser total ou parcial, fazendo com que os indivíduos que a possuem necessitem de recursos para leitura e entretenimento como o braile, softwares de leitura e audiodescrição, ou ser parcial, permitindo que o cidadão usufrua de certos materiais, porém, com a ajuda de alguns recursos, como ampliador de texto e muitas vezes a audiodescrição.

Historicamente, as pessoas com deficiência sofreram várias violações dos seus direitos, tais como educação, mercado de trabalho e cultura, dentre outros. As condições/motivos caritativa e médica relegaram essas pessoas a um papel secundário na sociedade. Soraya Ferreira, professora adjunta da Universidade de Brasília - UnB (desde 2009), vinculada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, apresentou um guia orientador sobre o uso de audiodescrição, legendagem e janela para Libras em produções audiovisuais, um guia fundamental aos cineastas que compartilham a visão de um mundo igualitário e acolhedor, o guia destaca as Leis nº 10.048/00 e 10.098/00 e o Decreto nº 5.296/04.

# Vanguarda em Marte...

Em seu artigo 8º, o Decreto define acessibilidade como sendo as condições para utilização, com segurança e autonomia, total ou assistida, dos espaços, mobiliários e equipamentos urbanos, das edificações, dos serviços de transporte e dos dispositivos, sistemas e meios de comunicação e informação, por pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida. O mesmo artigo classifica como barreira qualquer entrave ou obstáculo que limite ou impeça o acesso, a liberdade de movimento, a circulação com segurança e a possibilidade de as pessoas se comunicarem ou terem acesso à informação. Podemos facilmente identificar que o acesso a informação de deficientes é limitado pela falta de recursos próprios para seu consumo.



Um levantamento feito pela Agência Nacional de Cinema (Ancine), agência responsável por regulamentar a produção cinematográfica brasileira e a distribuição de produtos cinematográficos em todo território nacional, revela que apenas 8% das salas de cinema contam com recursos de acessibilidade. Isso equivale a 269 das 3300 salas de cinema de todo país. Entretanto, tal cenário não se limita apenas aos cinema: Nas plataformas de streaming disponibilizadas no país o paradigma é o mesmo, por exemplo; atualmente, a única plataforma de Streaming que utiliza a Janela de Libras aqui no Brasil é a PingPlay, do grupo ETC Filmes. Lançada em março de 2021, ela oferece conteúdos com recursos de acessibilidade como audiodescrição, legendas descritivas e, principalmente, LIBRAS, um recurso praticamente inexistente nas plataformas mundiais. Apesar de já previstos em lei e regulamentados desde 2004 pelo Decreto 5.296/04, mecanismos como audiodescrição, legendas descritivas e janela para a Língua Brasileira de Sinais (Libras) ainda alcançam uma parcela muito pequena das produções audiovisuais.

# Vanguarda em Marte...

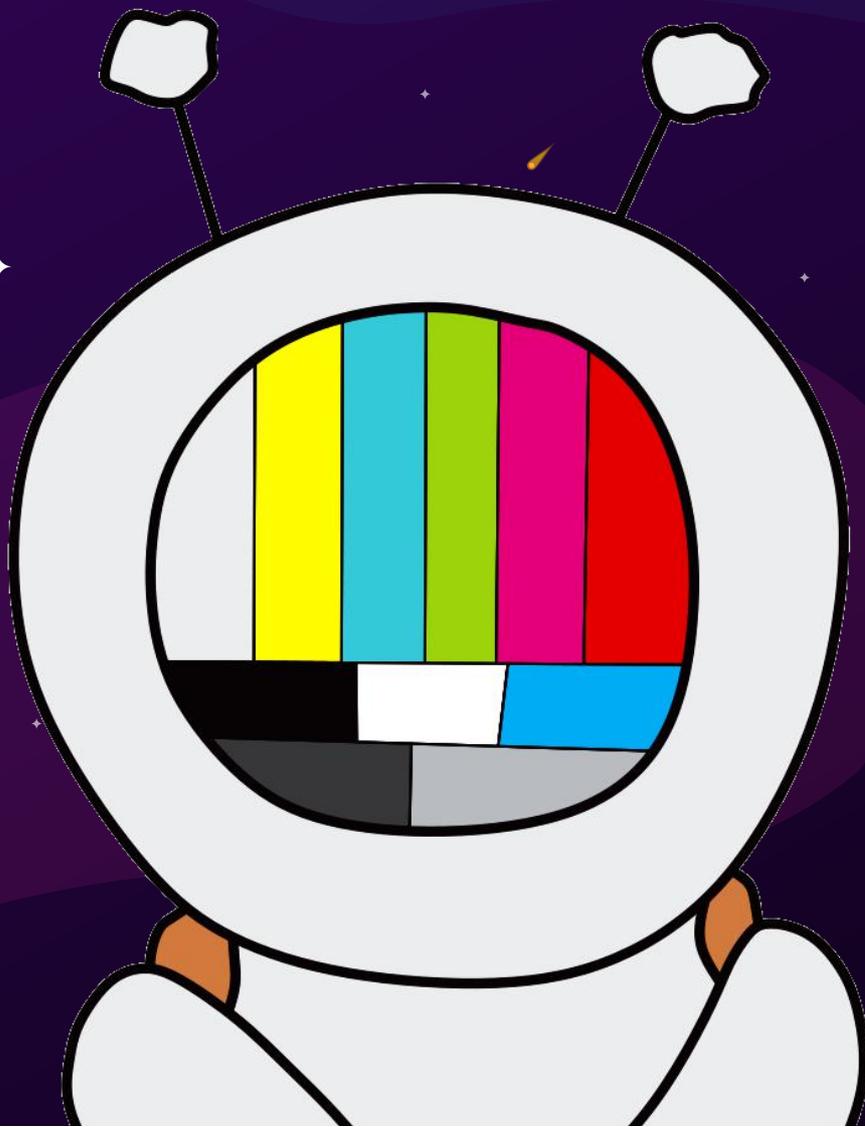
A cadeia de produção e distribuição, por exemplo, precisaria se adequar ao uso de ferramentas de áudio descrição já conhecidas, como os aplicativos Whatscine e MovieReading. Essas tecnologias descrevem as informações das imagens que não podem ser percebidos somente pelos diálogos — expressões faciais e corporais dos atores, características do ambiente, figurino, efeitos especiais e mudança de tempo e de espaço, por exemplo. Outros dados poderiam ser apresentados em aparelhos como Blitad, que exibem conteúdo em braile.



Outra tecnologia com potência para trazer mudanças é a ProAccess desenvolvida pelas empresas brasileiras Riote e ETC Filmes, a qual permite que deficientes visuais e auditivos consigam assistir aos filmes no cinema juntos com o público em geral, sem que um interfira no outro. Em Curitiba, uma das salas de cinema da Cineplus é o piloto deste projeto inédito no Brasil, desde o final do mês passado e pretende incluir pessoas com deficiência neste tipo de lazer com suas famílias. A tecnologia está em fase de implantação no Espaço Itaú de Cinema Frei Caneca e, em breve, estará disponível para a população. Contudo, para que essas tecnologias sejam implantadas eficientemente, cada produção cinematográfica teria que passar por uma compatibilização.

# Vanguarda em Marte...✦

Nesse contexto, é preciso ressaltar que: Ao assistir um filme, aprendemos muito, ampliamos nosso repertório cultural, ficamos mais criativos e, principalmente, aumentamos nossa capacidade de sonhar. Nenhum indivíduo, cidadão deveria estar excluído desse contato, e para exemplificar tal importância da arte cinematográfica para todos, cabe lembrar duas frases de Albert Einstein: “A arte, mais do que a ciência, pode desejar e esforçar-se por atingir o aperfeiçoamento moral e estético. A compreensão de outrem somente progredirá com a partilha de alegrias e sofrimentos”, e “A comunidade ou o Estado não encarnam verdadeiros símbolos, porque um direito se fundamenta de este modo: se o Estado exige uma abnegação do indivíduo, se tem esse direito, em compensação deve dar ao indivíduo a possibilidade de um desenvolvimento harmonioso.” Frases que demonstram como um desenvolvimento digno e igualitário para os deficientes, poderá um dia contribuir não só para um indivíduo, como para o progresso social em sua totalidade.



# COMETA DE OURO

Camila Claudino de Lima

Olá, nosso querido cinéfilo! Você acaba de aterrissar no Cometa de Ouro, o ranking das melhores produções de 2022 segundo a galera da UFSCar.

Não parece, mas já estamos quase encerrando o mês de Setembro desse ano que passou voando e, é claro, queremos celebrar agora todas as vezes que fomos ao cinema ou que abrimos um título novo em algum streaming sem saber o que esperar.

2022 foi um ano rico em produção audiovisual e, durante nossa pesquisa de campo, muitos foram os títulos citados: "A fera do mar", "O homem do norte", "The Batman", "Tudo em todo lugar ao mesmo tempo", "Telefone preto", "Cidade Perdida", "Doutor Estranho no multiverso da loucura", "Pânico 5", "Thor: Amor e Trovão", "Top Gun Maverick", "Não, não olhe!", "Jurassic World: Domínio", "Red: crescer é uma fera", "Elvis", "Os caras malvados", "Sing 2", "Hotel Transilvânia: Transformonstrão", "Minions 2", "Medida Provisória"... chega né?

Bom, nós da Cineastros reunimos os títulos mais votados para esse Cometa de Ouro eeeeeee... lá vai!

Dois títulos empataram em 3º lugar...



# COMETA DE OURO

Tiago Dunham Sales



Em terceiro lugar, Doutor Estranho no multiverso da loucura! a surpresa de Sam Raimi na sequência do mago (não mais) supremo não agradou a todos, pois se por um lado invocou aquele aspecto horripilante e bizarro que faltava ao doutor estranho e à feiticeira escarlata com uma direção mais apontada para o terror, alguns furos de roteiro e conveniência na narrativa em conjunto com a inconstância nos efeitos especiais deixou um tanto a desejar. Contudo, o filme de fato deixou sua marca nos amantes de cinema, garantindo a ele um justo empate nessa posição.

Camila Claudino de Lima

Também em terceiro lugar, temos "Não, não olhe!", do célebre e querido Jordan Peele, famoso por produzir filmes de suspense como "Corra", "Nós" e "A lenda de Candyman" (os quais, aliás, são filmes incríveis para quem curte o gênero thriller) além de algumas animações como "Toy Story 4". "Não, não olhe!" está na fronteira entre ficção científica e suspense, carregando diversas características dos dois gêneros. Trata-se de dois jovens que tentam capturar fotos de um OVNI. A sensação de ansiedade, chave-mestra de um bom filme de suspense, é bem trabalhada deixando-nos viciados. Ressalva para a presença marcante da personagem Emerald, que trás vida para esse filme.



# COMETA DE OURO



Tiago Dunham Sales



E para nosso segundo lugar foi eleita a mais nova adaptação do maior detetive dos quadrinhos, The Batman! Apesar de todas as piadas em cima de Robert Pattinson interpretando o homem morcego, ele trouxe um ar único ao personagem, ainda jovem enquanto justiceiro em Gotham. O filme também destaca a face mais investigativa do Cavaleiro das Trevas, detalhando sua caçada contra o temível Charada em uma longa brincadeira de gato e rato.

Apesar dessa abordagem desagradar alguns espectadores, delcarando o filme como lento, a apresentação de Batman como detetive não prejudica o desenvolvimento dos personagens ou sua aclamada ação, sendo cautelosa com efeitos sonoros e luminosos para estabelecer a atmosfera sombria na cruzada de Bruce Wayne, garantindo um sólido posto no Cometa de Ouro. Entretanto, mesmo com tamanha popularidade, havia *algo no caminho* para que chegasse no primeiro lugar dessa premiação...

# COMETA DE OURO



Camila Claudino de Lima



O 1ª lugar muito merecido vai para "Tudo em todo lugar ao mesmo tempo", dirigido por Daniel Scheinert e Daniel Kwan com Michelle Yeoh, Ke Huy Quan, da aclamada produtora A24 (conhecida por fazer muitos filmes incríveis como "Moonlight: sobre a luz do luar", "X - A marca da morte", "Hereditário" e "O farol", todos com uma pegada de horror e suspense). "Tudo em todo lugar ao mesmo tempo" trata-se de uma ficção científica que fala sobre viagens

interdimensionais. O filme inicia com um embate entre uma mãe (Evelin) e sua filha (Joy) homossexual, que se sente incompreendida. Durante a trama, revela-se o alter-ego de Joy, Jobu Tupaki, uma viajante interdimensional que está em crise existencial e quer se suicidar. A obra, além de trazer o gênero sci-fi, aborda drama, humor trash e muito mais, tudo unido com uma dose de ironia numa produção audiovisual incrível e digna de prender a atenção do espectador.

# Portões de Mercúrio

Parado! Você deu de cara com os portões de Mercúrio! A partir daqui, o MeliêTv não poderá te ajudar :(

**Se vira ai!**

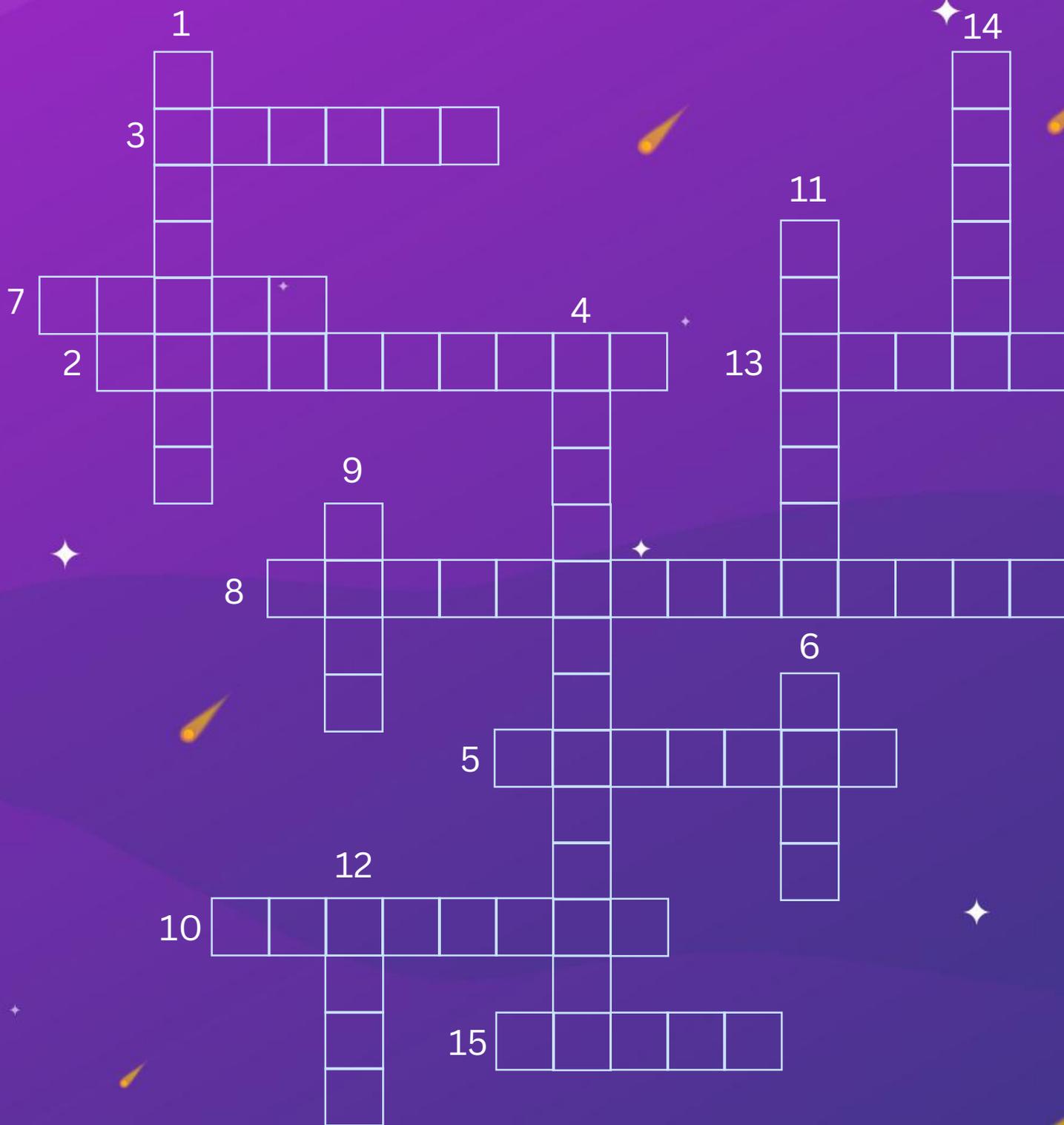


Mercúrio é o planeta que rege a comunicação e a mente. Ele nos mostra a forma como absorvemos informações e como aprendemos mais rápido. Também é o planeta que indica como nos comunicamos da melhor maneira, aproveitando as qualidades da personalidade.

Ponha seu cérebro pra trabalhar, viajante! Só uma coisa, quanto mais filmes conhecer, mais gente fina você é.



1. Nome do carro utilizado em de volta pro futuro.
2. Veículo que Elliot e E.T voaram em "E.T, o extraterrestre.
3. Não falamos do Bruno.
4. "Taca a mãe pra ver se quica!"
5. Onde Voldemort prendeu pedaços de alma em Harry Potter.
6. Aqui também não gostam do Bruno, ficam pedindo pra ele fazer silêncio...
7. O cara verde mais amado do cinema.
8. Três tontos invadindo a casa de um velho ranzinza.
9. Nome do menino que cresceu em cativeiro e dormia em um guarda-roupa.
10. Ela achou uma portinha secreta na casa nova e aterrorizou nossa infância.
11. BANANAAAAAAA!!!
12. Não quis dividir espaço com o Jack e deixou ele morrer.
13. Feriado que o Grinch mais ama!
14. Ela é a abelha rainha e nas quartas usa rosa.
15. A freira odeia quando descobrem o nome verdadeiro dela.



Todas as referências  
utilizadas nessa e-zine  
estão dispostas aqui:



*Portões de*  
**Mercúrio**