

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa**  
**Mestrado em Som e Imagem**



**Lutas em Cinema de Animação**  
**Influências do Cinema de Acção Real**

**Animação por Computador 2010/2011**

*Ana Sofia Araújo Alves*

Professor Orientador: Álvaro Barbosa  
Professor Co-Orientador: Sahra Kunz; Ricardo Megre

Julho de 2011



## DEDICATÓRIA

Quero dedicar este trabalho à minha família, em especial aos meus pais, que sempre me apoiaram a seguir os meus sonhos. Sem a sua força e amparo não chegava tão longe.

Também dedico aos meus amigos que sempre acreditaram que eu posso chegar onde quero, e sempre se disponibilizaram ajudar.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todas as pessoas da Universidade Católica Portuguesa que estiveram directamente envolvidas no trabalho realizado, ou que contribuíram para o seu sucesso. Principalmente à minha orientadora Sahra Kunz pela sua sabedoria teórica que, incansavelmente, me ajudou a evoluir muito na expressividade escrita, e aos professores Ricardo Megre e Pedro Serrazina pela força e partilha de conhecimento prático na realização do projecto final.

Agradeço também a todas as pessoas que de algum modo apoiaram a realização do trabalho, ou que contribuíram para o seu sucesso, em especial a Stephane de Oliveira, Manuela Araújo, Vítor Carvalho, Alice Alves, Carlos Alves, e antigos colegas da Escola Superior de Teatro e Cinema. Também um especial agradecimento a Samy Fecih, Ed Hooks e Pierre Pages pela disponibilidade em ajudar no projecto.

A todas as outras pessoas que me apoiaram de maneira prática ou psicológica, e estiveram sempre disponíveis para ajudar, um obrigado.



## RESUMO

Esta dissertação investiga e analisa a construção de uma cena de luta na animação, com influências de filmes de acção de imagem real. Este trabalho procura responder a questões sobre a estruturação narrativa de uma cena de luta, e como são abordados os elementos físicos e técnicos numa cena deste tipo.

A pesquisa teórica apresentada será analisada em cinco sequências de luta de animação: a luta entre as personagens Naruto e Sasuke da série televisiva de animação japonesa “*Naruto*” (episódio 130, 131, 132, 133 e 134) do Studio Pierrot; a luta entre Os Cinco Furiosos e o Tai Lung do filme “*Kung Fu Panda*” (2008) da Dream Works; a luta entre Tifa Lockhart e Loz do filme “*Final Fantasy VII: Advent Children*” (2005) da produtora japonesa Square Enix Company; a luta entre Raphael e Leonardo do filme “*TMNT*” (2007) da Warner Brothers; e por fim, a luta de Neo contra vários Agentes Smith no filme “*The Matrix: Reloaded*” (2003), onde grande parte é animação 3D. Esta análise ajudará a perceber se a animação põe em prática a teoria usada no cinema convencional.

Foi realizada a curta metragem de animação “*Old Moon*” associada a esta dissertação que visa pôr em prática a teoria estudada, com o objectivo de fazer uma cena de luta com profundidade narrativa e ao mesmo tempo apelativa para o espectador. Ao pôr em prática o estudo, foi possível perceber novas técnicas de animação e ter uma noção mais aprofundada sobre a estrutura e ritmo de uma cena que retrata um conflito físico.

## ABSTRACT

This dissertation investigates and analyses the construction of a fight scene in animation, with real image action movie's influence. This paper searches for answers about the narrative structure of a fight scene, and what is the physical and technical elements' approach in a scene of this nature.

The theoretical research presented here, will be analyzed in five animation fight sequences: the fight between the characters Naruto e Sasuke, from the animated TV show “*Naruto*” (episode 130, 131, 132, 133 and 134) Studio Pierrot; the fight between The Furious Five and Tai Lung from the movie “*Kung Fu Panda*” (2008) Dream Works; the fight scene between Tifa Lockhart and Loz, from the movie “*Final Fantasy VII: Advent Children*” (2005) from the Japanese producer Square Enix Company; the fight between Raphael and Leonardo from the movie “*TMNT*” (2007) from Warner Brothers; and the fight between Neo and various Agents Smith in the movie “*The Matrix Reloaded*” (2003), which is mainly 3D animation. These analyses will help to understand if animation puts in practice the theory used in regular cinema.

The short film animation “*Old Moon*”, attached to this dissertation, was made to put in practice the studied theory, the goal being to make a fight scene with narrative depth and appealing to viewers at the same time. When using what was studied in the fight scene, was possible to understand new animation techniques and be more aware of the rhythm and structure of a scene that portrays physical conflict.

## ÍNDICE

<b>1. Introdução</b> .....	1
1.1. Apresentação do Percurso Académico da Autora .....	1
1.2. Ligação da Autora com a Área Abordada .....	2
1.3. Apresentação da Proposta de Trabalho .....	3
1.4. Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final .....	4
1.5. Organização e Temas Abordados na Presente Dissertação .....	5
<b>2. Caracterização do Projecto</b> .....	6
2.1. A História de “Old Moon” .....	6
2.2. Influências .....	7
2.3. Objectivos do Projecto .....	9
2.4. Pesquisa Efectuada e Evolução da Ideia do Projecto .....	12
<b>3. A Luta</b> .....	14
<b>3.1. A Evolução da Luta Coreografada</b> .....	16
3.1.1. O Herói no Cinema Americano .....	18
3.1.2. A Influência das Artes Marciais Asiáticas .....	22
3.1.2.1. Bruce Lee .....	23
<b>3.2. A Criação de um Conflito no Cinema</b> .....	25
3.2.1. As Personagens .....	26
3.2.1.1. O Herói .....	26
3.2.1.2. O Vilão .....	29
3.2.1.3. O Arco das Personagens .....	31
<b>3.3. A Estrutura de uma Cena de Luta</b> – segundo John Kreng em “Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue” (2007) .....	32
3.3.1. A Divisão em Três Actos .....	37
3.3.2. Epílogo .....	45
3.3.3. Criação dos Lutadores .....	46
3.3.3.1. Tipos de Lutadores e Distancias .....	48
3.3.4. Estratégia .....	51
3.3.4.1. Reviravolta .....	55
3.3.4.2. Revelação da Estratégia ao Público .....	55
3.3.5. Os Porquês .....	56
3.3.6. Elementos Físicos de uma Cena de Luta .....	58
3.3.7. Elementos Técnicos de uma Cena de Luta .....	60
<b>3.4. A Luta no Cinema de Animação</b> .....	63
3.4.1. Análise da luta em “TMNT” .....	64
3.4.1.1. Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “TMNT” .....	65
3.4.1.1.1. Técnica .....	65
3.4.1.1.2. Linguagem Corporal .....	68
3.4.1.1.3. Estilização de Movimentos .....	73
3.4.1.1.4. Ambiente .....	73

3.4.1.1.5. Ritmo – Batida e Pausas .....	74
3.4.1.2. Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “TMNT” .....	76
3.4.1.2.1. Planos .....	76
3.4.1.2.2. Velocidade .....	78
3.4.1.2.3. Iluminação .....	78
3.4.2. Análise da luta em “Kung Fu Panda” .....	78
3.4.2.1. Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “Kung Fu Panda” ..	79
3.4.2.1.1. Técnica.....	79
3.4.2.1.2. Linguagem Corporal.....	82
3.4.2.1.3. Estilização de Movimentos.....	84
3.4.2.1.4. Ambiente .....	85
3.4.2.1.5. Ritmo – Batida e Pausas .....	86
3.4.2.2. Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “Kung Fu Panda”	87
3.4.2.2.1. Planos .....	87
3.4.2.2.2. Velocidade .....	87
3.4.2.2.3. Iluminação .....	88
3.4.3. Análise da luta em “Final Fantasy VII: Advent Children” .....	88
3.4.3.1. Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “Final Fantasy VII: Advent Children” .....	89
3.4.3.1.1. Técnica.....	89
3.4.3.1.2. Linguagem Corporal.....	90
3.4.3.1.3. Estilização de Movimentos.....	92
3.4.3.1.4. Ambiente .....	93
3.4.3.1.5. Ritmo – Batida e Pausas .....	94
3.4.3.2. Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “Final Fantasy VII: Advent Children” .....	94
3.4.3.2.1. Planos .....	94
3.4.3.2.2. Velocidade .....	95
3.4.3.2.3. Iluminação .....	97
3.4.4. Análise da luta em “Naruto” .....	97
3.4.4.1. Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “Naruto” .....	98
3.4.4.1.1. Técnica.....	98
3.4.4.1.2. Linguagem Corporal.....	100
3.4.4.1.3. Estilização de Movimentos.....	104
3.4.4.1.4. Ambiente .....	105
3.4.4.1.5. Ritmo – Batida e Pausas .....	107
3.4.4.2. Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “Naruto” .....	109
3.4.4.2.1. Planos .....	109
3.4.4.2.2. Velocidade .....	109
3.4.4.2.3. Iluminação .....	109
3.4.5. Análise da luta em “The Matrix: Reloaded” .....	110
3.4.5.1. Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “The Matrix: Reloaded” .....	111
3.4.5.1.1. Técnica.....	111
3.4.5.1.2. Linguagem Corporal.....	112

3.4.5.1.3. Estilização de Movimentos.....	114
3.4.5.1.4. Ambiente .....	115
3.4.5.1.5. Ritmo – Batida e Pausas .....	116
3.4.5.2. Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “The Matrix: Reloaded” .....	117
3.4.5.2.1. Planos .....	117
3.4.5.2.2. Velocidade .....	117
3.4.5.2.3. Iluminação .....	118
3.4.6. Análise Geral .....	118
<b>4. Desenvolvimento do Projecto Final.....</b>	<b>123</b>
<b>4.1. Pré-Produção.....</b>	<b>123</b>
<b>4.2. Produção.....</b>	<b>131</b>
4.2.1. Modelação .....	133
4.2.2. Rigging .....	138
4.2.3. Animação.....	140
4.2.4. Iluminação .....	142
4.2.5. Renders .....	143
<b>4.3. Pós-Produção.....</b>	<b>147</b>
4.3.1. Composição e Efeitos Visuais .....	147
4.3.2. Som.....	150
4.3.3. Edição .....	153
4.4. Conclusão.....	153
<b>5. Conclusão .....</b>	<b>155</b>
Referências e Bibliografia .....	157
Videografia.....	159
Anime.....	159
Filmes de Animação.....	159
Filmes de Acção Real .....	160
Séries Televisivas.....	161
Anexos.....	162
Anexo A – Cronograma de Produção de “Old Moon” .....	162
Anexo B – <i>Storyboard</i> de “Old Moon” .....	163

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - " <i>Rurouni Kenshin - Samurai X</i> " (1996) <a href="http://anime-wallpapers.com">http://anime-wallpapers.com</a> .....	7
Figura 2 - " <i>Old Moon</i> " - Lua Sangreta.....	8
Figura 3 - " <i>The Last Guardian</i> " da Team Ico <a href="http://playstationlifestyle.net/wp-content/uploads/2009/06/the-last-guardian-001.jpg">http://playstationlifestyle.net/wp-content/uploads/2009/06/the-last-guardian-001.jpg</a> .....	8
Figura 4 - " <i>Kill Bill - Vol. 2</i> " (2004) de Quentin Tarantino.....	9
Figura 5 - Erros na geometria.....	11
Figura 6 - " <i>The Matrix</i> " (1999) dos Irmãos Wachowski, retirado do <i>Behind the Scenes on Kung Fu</i> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=IMeWZiIdnFM">http://www.youtube.com/watch?v=IMeWZiIdnFM</a> .....	15
Figura 7 - " <i>Fight Club</i> " (1999) de David Fincher, retirado do <i>Behind the Scenes</i> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=THPoGxAol3s">http://www.youtube.com/watch?v=THPoGxAol3s</a> .....	15
Figura 8 - Arte Pré-Histórica - Confronto entre Animais e Humanos <a href="http://fotosdenatureza.blogspot.com/2009/04/pinturas-pre-historicas-rupestres.html">http://fotosdenatureza.blogspot.com/2009/04/pinturas-pre-historicas-rupestres.html</a> .....	16
Figura 9 - Ópera Chinesa, demonstração de várias acrobacias .....	18
Figura 10 – " <i>The Count</i> " (1916) de Charlie Chaplin. <a href="http://chaplin.bfi.org.uk">http://chaplin.bfi.org.uk</a> .....	19
Figura 11 - Rock Lee de " <i>Naruto</i> " (2002-2007) de Masashi Kishimoto e Bruce Lee <a href="http://cheezburger.com/warmth_I_has_it">http://cheezburger.com/warmth_I_has_it</a> .....	24
Figura 12 - Kenshiro da série <i>anime "Hokuto no Ken"</i> (1986) e Bruce Lee <a href="http://www.animation.net/blog/">http://www.animation.net/blog/</a> .....	24
Figura 13 - " <i>Spider-Man</i> " (2002) de Sam Raimi <a href="http://www.comicbookmovie.com/images/users/uploads/22251/Spiderman2-Movie-Unmasked.jpg">http://www.comicbookmovie.com/images/users/uploads/22251/Spiderman2-Movie-Unmasked.jpg</a> .....	26
Figura 14 - Darth Vader, vilão de Star Wars <a href="http://www.blogdokedj.com/2010/11/darth-vader.html">http://www.blogdokedj.com/2010/11/darth-vader.html</a> ..	29
Figura 15 - Estrutura Narrativa em Três Actos numa Cena de Luta. Esquema feito pelo autor John Kreng, retirado da obra " <i>Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue</i> " (2007), página 325 .....	32
Figura 16 - " <i>Mulan</i> " (1998) da Walt Disney Estudios.....	34
Figura 17 - Episódio 162 de " <i>One Piece</i> " (1999) de Eiichiro Oda - Chopper tenta proteger o barco .....	35
Figura 18 - " <i>Kung Fu Panda</i> " (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Establishing shot da ponte onde haverá a luta .....	36
Figura 19 - Episódio 18 da série <i>anime "Death Note"</i> (2006) de Tsugumi Ohba - Luta entre L e Light. 37	
Figura 20 - Episódio 1 da série <i>anime "Samurai Champloo"</i> de Shinichiro Watanabe - Luta entre Mugen e uns arruaceiros no restaurante .....	38
Figura 21 - Episódio 236 da série <i>anime "One Piece"</i> (1999) de Eiichiro Oda - Final da luta entre Luffy e Ussop.....	39

Figura 22 - Episódio 236 da série <i>anime</i> "One Piece" (1999) de Eiichiro Oda - Luta entre Luffy e Ussop .....	41
Figura 23 - Episódio 166 da série <i>anime</i> "Naruto Shippuuden" (2007) de Masashi Kishimoto - Luta entre Hinata e Pain .....	43
Figura 24 - Episódio 160 da série <i>anime</i> "Bleach" (2004) de Tite Kubo - Luta entre Rukia e Espada Número 9 .....	45
Figura 25 - Mister Two da série <i>anime</i> "One Piece" (1999) de Eiichiro Oda.....	49
Figura 26 – Episódio 49 da série <i>anime</i> “Naruto” (2002) de Masashi Kishimoto - Luta entre Rock Lee e Gaara.....	50
Figura 27 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Po imagina o pupilo como uma deliciosa bolacha.....	54
Figura 28 - "Crouching Tiger Hidden Dragon" (2000) <a href="http://www.haro-online.com/movies/crouching_tiger.html">http://www.haro-online.com/movies/crouching_tiger.html</a> e "The Good, The Bad and the Ugly" (1966) <a href="http://www.gonemovies.com/WWW/WanadooFilms/Western/GoodBlondie1.jpg">http://www.gonemovies.com/WWW/WanadooFilms/Western/GoodBlondie1.jpg</a> .....	61
Figura 29 - "300" (2006) de Zack Snyder.....	62
Figura 30 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Final da Luta entre Leonardo e Raphael .....	65
Figura 31 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Diferentes armas .....	66
Figura 32 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Luta corpo-a-corpo.....	66
Figura 33 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Uppercut.....	67
Figura 34 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Exigência a nível físico .....	67
Figura 35 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal inicial de Leonardo .....	68
Figura 36 – "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal inicial de Raphael.....	69
Figura 37 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal de Leonardo contra Nightwatcher	69
Figura 38 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal de Leonardo após descobrir a identidade de Nightwatcher .....	70
Figura 39 – "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal de Raphael após ser descoberto...	71
Figura 40 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Poses .....	71
Figura 41 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal de Leonardo no final da luta .....	72
Figura 42 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Linguagem corporal de Raphael no final da luta .....	73
Figura 43 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Chuva .....	74
Figura 44 - Exemplificação do ritmo binário dos ataques de Nightwatcher .....	75
Figura 45 – Exemplificação do ritmo ternário da luta entre leonardo e nightwatcher.....	75
Figura 46 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Plano Aéreo.....	77

Figura 47 - "TMNT" (2007) de Kevin Munroe - Plano Contra-picado.....	77
Figura 48 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Final da Luta.....	79
Figura 49 – "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Conjugação de Técnicas ..	80
Figura 50 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Expressão de Surpresa .....	81
Figura 51 – "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Linguagem corporal dos Cinco Furiosos antes da luta .....	82
Figura 52 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Linguagem corporal de Tai Lung antes da luta .....	83
Figura 53 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Linguagem corporal dos Cinco Furiosos depois da luta .....	84
Figura 54 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Linguagem corporal de Tai Lung quando termina a luta .....	84
Figura 55 – "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Repercussão do golpe .....	85
Figura 56 - "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Ambiente .....	85
Figura 57 – "Kung Fu Panda" (2008) de Mark Osborne e John Stevenson - Batidas e Pausas.....	86
Figura 58 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Final da Luta .....	89
Figura 59 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Carta na Manga.....	90
Figura 60 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Linguagem corporal de Tifa antes do combate .....	90
Figura 61 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Linguagem corporal de Loz antes do combate .....	91
Figura 62 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Linguagem corporal de Tifa após o combate .....	91
Figura 63 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Linguagem corporal de Loz após o combate .....	92
Figure 64 – "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Estilização de Movimentos .....	93
Figure 65 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Movimento de Câmara.....	95
Figure 66 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Zoom In e Zoom Out.....	95
Figura 67 - "Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Slow Motion.....	96

Figura 68 - " <i>Final Fantasy VII: Advent Children</i> " (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - Slow Motion.....	96
Figura 69 - Episódio 134 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Final da Luta	98
Figura 70 - Episódio 134 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Última Técnica .....	99
Figura 71 - Episódio 130-132 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Linguagem Corporal de Naruto antes e durante a luta.....	100
Figura 72 - Episódio 130-132 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Linguagem Corporal de Sasuke antes e durante a luta.....	101
Figura 73 – Episódio 130-132 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Linguagem Corporal de Naruto após a luta .....	102
Figure 74 - Episódio 130-132 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Linguagem Corporal de Sasuke após a luta .....	103
Figura 75 - Episódio 101 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Estilização de Movimentos .....	104
Figura 76 - Episódio 133 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Estilização de Movimentos .....	105
Figure 77 - Vale do Fim da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto <a href="http://images.wikia.com/naruto/images/1/18/VOE.jpg">http://images.wikia.com/naruto/images/1/18/VOE.jpg</a> .....	106
Figura 78 - Episódio 133 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Ambiente...	106
Figura 79 - Episódio 133 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Iluminação.	110
Figura 80 - Episódio 133 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Iluminação.	110
Figura 81 – Episódio 133 da série <i>anime "Naruto"</i> (2002-2007) de Masashi Kishimoto - Iluminação	110
Figura 82 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Final da Luta .....	111
Figura 83 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Final da Luta .....	112
Figura 84 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Luta em 3D.....	113
Figura 85 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Linguagem corporal de Neo antes da luta.....	113
Figura 86 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Linguagem corporal de Agente Smith antes da luta.....	114
Figura 87 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Estilização de Movimentos ....	115
Figura 88 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Estilização de Movimentos em 3D .....	115
Figure 89 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Ambiente .....	116



Figura 90 – " <i>The Matrix</i> " (1999) dos Irmãos Wachowski <a href="http://tecnocibernetico.files.wordpress.com/2011/05/trinity_matrix.jpg">http://tecnocibernetico.files.wordpress.com/2011/05/trinity_matrix.jpg</a> e <a href="http://flimevolution.webs.com/anianalysis3.jpg">http://flimevolution.webs.com/anianalysis3.jpg</a> - Slow Motion .....	117
Figura 91 - " <i>The Matrix: Reloaded</i> " (2003) dos Irmãos Wachowski - Iluminação .....	118
Figura 92 - " <i>Soul Eater</i> " (2008) de Atsushi Okubo - Lua Sangrenta <a href="http://www.deviantart.com/download/96977638/Soul_Eater_Moon_by_sandaimehokage.jpg">http://www.deviantart.com/download/96977638/Soul_Eater_Moon_by_sandaimehokage.jpg</a> ..	124
Figura 93 - " <i>Old Moon</i> " - Pré-Produção - Cenário Principal .....	124
Figura 94 - " <i>The Last Guardian</i> " <a href="http://playstationlifestyle.net/wp-content/uploads/2009/06/the-last-guardian-001.jpg">http://playstationlifestyle.net/wp-content/uploads/2009/06/the-last-guardian-001.jpg</a> ; Série " <i>Lost</i> " (2004-2010) <a href="http://www.oesquema.com.br/trabalhosujo/wp-content/uploads/2009/02/lost-poco.jpg">http://www.oesquema.com.br/trabalhosujo/wp-content/uploads/2009/02/lost-poco.jpg</a> .....	124
Figura 95 - " <i>Old Moon</i> " - Pré-Produção - Cenário Secundário - Campa do Pai.....	125
Figura 96 - Campa de Zabuz e Haku em " <i>Naruto</i> " (2002) <a href="http://naruto.wikia.com">http://naruto.wikia.com</a> ; Cenário de " <i>Ruroni Kenshin: Tsuioku hen</i> " (1999) de Kazuhiro Furuhashi.....	125
Figura 97 - " <i>Old Moon</i> " - Pré-Produção - Cenário Secundário - Casa de Sid .....	126
Figura 98 - Casas Típicas Japonesas <a href="http://www.flickr.com/photos/thejbot/3037251585">http://www.flickr.com/photos/thejbot/3037251585</a> ; <a href="http://www.nihonsun.com/2009/06/03/ryokan-traditional-japanese-accommodations">http://www.nihonsun.com/2009/06/03/ryokan-traditional-japanese-accommodations</a> .....	126
Figura 99 - Zabuz de " <i>Naruto</i> " (2002) <a href="http://www.giantbomb.com/zabuz/94-746">http://www.giantbomb.com/zabuz/94-746</a> e <a href="http://milalokinhapornaruto.blogspot.com/2008/07/zabuz-momochi-era-um-ninja-no-vilarejo.html">http://milalokinhapornaruto.blogspot.com/2008/07/zabuz-momochi-era-um-ninja-no-vilarejo.html</a> ; Hisagi Shuuhei de " <i>Bleach</i> " (2004) <a href="http://fuyukicha.blogspot.com">http://fuyukicha.blogspot.com</a> e <a href="http://bleach-bleachh.blog.onet.pl">http://bleach-bleachh.blog.onet.pl</a> .....	126
Figure 100 – Model Sheet de Kurt de " <i>Old Moon</i> ", desenhado por Rita Leite.....	127
Figura 101 - Kenpachi Zaraki de " <i>Bleach</i> " (2004) <a href="http://beatcrusadersworld.wordpress.com">http://beatcrusadersworld.wordpress.com</a> ; Shikaku de " <i>Naruto</i> " (2002) <a href="http://naruto.wikia.com">http://naruto.wikia.com</a> .....	127
Figura 102 – Model Sheet de Sid e filho de " <i>Old Moon</i> ", desenhado por Rita Leite .....	128
Figure 103 – Model Sheet de Pai Kurt de " <i>Old Moon</i> ", desenhado por Rita Leite .....	128
Figure 104 - " <i>The Lion King</i> " (1991) de Walt Disney Studios ; Animatic de " <i>Old Moon</i> " .....	130
Figura 105 - Exemplos de Cell e Toon Shading <a href="http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Toon-shader.jpg">http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Toon-shader.jpg</a> e <a href="http://sega-addicts.murnaumusic.com/wp-content/uploads/2010/07/cell-shading1.jpg">http://sega-addicts.murnaumusic.com/wp-content/uploads/2010/07/cell-shading1.jpg</a> .....	132
Figure 106 - Video-jogo do anime " <i>Afro Samurai</i> " (2007) <a href="http://www.consolemonster.com">http://www.consolemonster.com</a> ; Vídeo-jogo do anime " <i>Naruto</i> " (2002) <a href="http://www.moddb.com/mods/naruto-naiteki-kensei/images/cell-shading-examples">http://www.moddb.com/mods/naruto-naiteki-kensei/images/cell-shading-examples</a> .....	132
Figura 107 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Cabeça Kurt .....	133
Figura 108 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Kurt .....	134
Figura 109 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Cabeça Kurt em Criança.....	134
Figura 110 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Kurt em Criança .....	134

Figure 111 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Sid .....	135
Figure 112 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Filho de Sid.....	135
Figura 113 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação Pai de Kurt.....	136
Figure 114 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação e Texturização do Cenário Principal.....	137
Figure 115 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação e Texturização do Cenário Secundário - Campa de Pai de Kurt .....	137
Figure 116 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Modelação e Texturização do Cenário Secundário - Casa de Sid .....	137
Figura 117 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Rig Corporal.....	138
Figure 118 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Rig Facial .....	138
Figure 119 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - The Face Machine.....	139
Figure 120 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Problemas na Geometria .....	139
Figure 121 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Animatic e Blocking.....	140
Figure 122 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - "Animator's Survival Kit" .....	141
Figure 123 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Olhares.....	141
Figure 124 - " <i>The Good, The Bad and The Ugly</i> " (1966) de Sergio Leone <a href="http://www.flickr.com/photos/83269636@N00/864364024/">http://www.flickr.com/photos/83269636@N00/864364024/</a> .....	142
Figure 125 - " <i>Old Moon</i> "; " <i>Death Note</i> " (2006) <a href="http://www.wikinfo.org/upload/c/ce/Yagami_Light_red_eyes.jpg">http://www.wikinfo.org/upload/c/ce/Yagami_Light_red_eyes.jpg</a> ; <a href="http://fastcache.gawkerassets.com/assets/images/8/2009/02/cateyes.jpg">http://fastcache.gawkerassets.com/assets/images/8/2009/02/cateyes.jpg</a> .....	143
Figure 126 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Hypershade.....	144
Figure 127 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Motion Blur.....	144
Figure 128 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Render com e sem Toon Shading .....	145
Figure 129 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Outline .....	145
Figure 130 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Maya Vector.....	146
Figure 131 - " <i>Old Moon</i> " - Produção - Outline Maya Vector .....	146
Figure 132 - " <i>Old Moon</i> " - Pós-Produção - Layer em Adobe After Effects CS5 .....	147
Figure 133 - " <i>Old Moon</i> " - Pós-Produção - Com e Sem Pós-produção.....	147
Figure 134 - " <i>Old Moon</i> " - Pós-Produção - Efeitos Aplicados .....	148
Figure 135 - " <i>Old Moon</i> " - Pós-Produção - Tracking .....	149
Figure 136 - " <i>Old Moon</i> " - Pós-Produção - Movimento de Câmeta .....	150
Figure 137 - " <i>Rango</i> " (2011) de Gore Verbinski .....	152



# 1. Introdução

## 1.1. Apresentação do percurso académico da Autora

Desde pequena que me deixei fascinar pelo mundo do audiovisual. Mas não se tratava só de um prazer voyeurista. A minha curiosidade ia além disso. Queria saber quais eram os truques por detrás da ilusão do cinema. Comecei a fazer experiências. Aos dez anos peguei na máquina de filmar caseira e fiz os meus próprios truques: como fazer aparecer e desaparecer coisas e até *stop motion*<sup>1</sup> com Barbies. Fazer as bonecas moverem-se sozinhas foi uma experiência bastante satisfatória e só me levou a ficar mais curiosa e apaixonada.

Aos catorze anos, decidi que o meu futuro passaria pelo cinema. Ingressei em 2006 no curso na Escola Superior de Teatro e Cinema, em Lisboa e no segundo ano optei por seguir a área de realização e montagem, licenciando-me em 2009 na primeira área.

Durante o meu percurso de três anos naquela escola estudei tudo o que envolvia a minha área de predilecção. Visto que o meu sonho era tornar-me numa realizadora, analisar a concepção de cada cena tornou-se fundamental. Como é que se transformavam imagens em histórias? Qual a melhor maneira de o fazer e o que era realmente importante para a trama ou para uma cena em si?

À medida que os meus conhecimentos se foram aprofundando, as questões despoletaram-se. Qual o melhor ritmo para cada cena e porquê? Como transmitir a personalidade de cada personagem através de imagens e pequenos gestos? A conceptualização de montagem e a *mise-en-scène*<sup>2</sup> passaram a ser as palavras-chave do meu percurso académico.

Ao mesmo tempo, participava em curtas metragens em película. Fui realizadora em duas delas. A última, “As Chinelas Curtas”, adaptação de um conto de Machado de Assis<sup>3</sup>, foi produzida no Festival “Ver e Fazer Filmes” em 2008, Cataguases – Brasil e ganhou o prémio de Melhor Realização, Melhor Edição e Melhor Som. Também fui editora de um documentário intitulado “Aleluia” que obteve Menção Honrosa nos Festivais “Primeiro Olhar 2008” e “Curtas de Vila do Conde 2008”.

Depois veio uma nova experiência em *stop-motion* com bonecos de plasticina numa curta-metragem individual adaptada do poema “Voodoo Girl” de Tim Burton, que foi seleccionada para The 9th International Student Film Festival Pisek 2009 na República Checa. Assim, redescobri o fascínio pelo mundo da animação.

Após a licenciatura, pensei em candidatar-me à escola “New York Film

---

<sup>1</sup> Uma técnica de animação na qual se faz manipulação física de objectos. O objecto é movido em pequenos incrementos entre os quadros fotografados individualmente, criando a ilusão de movimento quando a série de quadros é passada como uma sequência contínua. A criação fotograma a fotograma pode ser feita com recurso de uma máquina de filmar, máquina fotográfica ou computador. No cinema em película são tirados 24 *frames* (fotogramas) por segundo.

<sup>2</sup> Expressão cinematográfica que se refere a tudo que aparece diante da câmara, como a composição, arranjo, cenários, actores, figurinos e iluminação, incluindo também o posicionamento e movimentação dos actores no espaço.

<sup>3</sup> Escritor Brasileiro (1839 – 1908) considerado um dos maiores nomes da literatura Brasileira. Escreveu em praticamente todos os géneros literários.

Academy"<sup>4</sup> em Nova Iorque, mas depois de alguma ponderação sobre o potencial por detrás do mundo da animação e dos efeitos visuais decidi ingressar no Mestrado de Animação por Computador na Universidade Católica Portuguesa no Porto.

Durante o percurso na Animação percebi que as minhas raízes de realizadora falavam mais alto e poderiam ser potenciadas. O facto de na animação por computador não estar restringida por meios técnicos, tais como movimentos de câmara e gravidade, deu-me motivação extra. Pude aperfeiçoar as minhas técnicas de realização, montagem e animação de personagens, o que envolvia conhecimentos de encenação e me despertara um grande sentido de anatomia, física e representação.

Através de personagens inanimadas podia assim, como sempre desejei criar “vida”, criar histórias.

## 1.2. Ligação da autora com a área abordada

Foi na infância, através de desenhos animados japoneses como “*Dragon ball Z*” que fui desenvolvendo a paixão pelas artes marciais. Mas à medida que fui crescendo e comecei a ver filmes de acção o fascínio pelas cenas de luta tornou-se ainda maior. Como referências desses tempos recorde-me de “*Karate Kid*” (1984) de John G. Avildsen e “*Teenage Mutant Ninja Turtles I, II e III*” (1990, 1991 e 1993) de Steve Barron, Michael Pressman e Stuart Gillard respectivamente.

Estes filmes já me haviam marcado consideravelmente, mas havia algo ainda por vir que me influenciaria mais. Em 1999 saiu o filme “*The Matrix*” dos irmãos Wachowski. Representou uma revolução cinematográfica na forma como eram filmadas as cenas de confrontos entre personagens. Para mim, tornou-se perfeitamente claro que filmes com efeitos visuais e que exploravam as artes marciais eram os que mais me faziam vibrar numa sala de cinema.

Quando entrei na escola de cinema em Lisboa a minha ambição era fazer filmes de entretenimento com boas lutas e bons efeitos visuais, sem descurar a profundidade narrativa. A minha estadia na instituição fez com que percebesse que ainda era ingénua em relação à Sétima Arte. Amadureci com o tempo e passei a ter um conhecimento muito mais abrangente sobre cada género de filme e o que cada um pretendia. Não obstante as mudanças, uma coisa não consegui mudar: a minha paixão. Podemos mudar tudo na nossa vida e até quem somos mas nunca podemos alterar uma paixão. A minha era certa: as lutas no cinema.

Infelizmente nessa altura não possuía meios para poder fazer algumas curtas metragens nesse domínio, mas fui aperfeiçoando nas curtas-metragens o que me fora ensinado sobre cinema.

Em 2008, no meu segundo ano da licenciatura fiquei com uma maior cultura em

---

<sup>4</sup> Escola de Cinema e Representação, considerada uma das melhores no mundo do cinema. Está espalhada por vários países. Tem a filosofia de “aprender fazendo”, uma abordagem intensiva com treino prático.

relação às séries *anime*<sup>5</sup>. Sagas como “*Neon Genesis Evangelion*” (1995) de Hideaki Anno, “*Cowboy Bebop*” (1998) e “*Samurai Champloo*” (2004) de Shinichi Watanabe, “*One Piece*” (1999) de Konosuke Uda, “*Naruto*” (2002) de Masashi Kishimoto e “*Bleach*” (2004) de Tite Kubo, transformaram ainda mais o meu olhar sobre as cenas de luta.

Habituada agora a ter um olho técnico de cinema, analisei a séries *anime* referidas sob o ponto de vista da encenação, representação e ritmo, e foram termo de comparação pessoal para a onda de filmes de super heróis que seriam lançados pela indústria americana (“*Iron Man*” (2008) de Jon Favreau, “*The Incredible Hulk*” (2008) de Louis Leterrier, “*Spider-Man 3*” (2007) de Sam Raimi, e muitos outros).

Depois de um ano lectivo no Mestrado em Animação por Computador dei por mim bastante entusiasmada. Poderia pôr em prática a paixão pelas cenas de luta no meu projecto final e desafiar-me a nível de realizadora, editora e animadora.

### 1.3. Apresentação da Proposta de Trabalho

Praticamente desde Georges Méliès, desde o aparecimento do cinema de ficção que existem confrontos entre personagens. São um requisito fundamental no processo narrativo. Sem confronto, não existiriam histórias, e a dialéctica que envolve o espectador e o leva a percorrer os vários espectros das emoções humanas simplesmente não existiria.

As cenas de luta são o expoente máximo dos confrontos. Fazer uma cena do género requer uma linguagem cinematográfica diferente do registo do resto do filme. O foco passa a ser o combate em si e não a história.

No âmbito do cinema real, existem algumas restrições quanto à movimentação das personagens, nem que seja devido aos limites físicos dos instrumentos e actores que representam as cenas. Como é que essa linguagem é representada no cinema de animação, quando não requer limites técnicos nem limites físicos em termos do movimento?

Nesta dissertação pretende-se avaliar a estruturação e construção das cenas de luta no cinema de animação e a forma como são influenciadas pelas cenas de luta do cinema de acção real.

Cada confronto envolve personagens que têm uma história. Cada personagem é um elemento único com várias características físicas e psicológicas, logo luta de maneira diferente e tem os seus limites. Uma luta requer um objectivo em conflito entre as personagens. Como é que através da montagem e encenação é transmitida essa tensão e emoção?

Através de uma análise profunda da encenação, movimento, temporização e sincronismo de filmes de animação, pegando em exemplos de animação japonesa de duas dimensões e de animação mais comercial hollywoodesca a três dimensões, serão

---

<sup>5</sup> Animação Japonesa a duas dimensões que em grande percentagem criadas a partir de *manga*, livros de banda desenhada japonesa. Distinguem-se principalmente pelo seu traço de desenho muito característico, como olhos muito grandes, rasgados e com muito brilho e expressões faciais e corporais muito exageradas para certo tipo de emoções. *Animes* podem ter o formato de séries televisivas, filmes ou *OVA's* (*Original Video Animation* – formato de animação que consiste de um ou mais episódios de *anime* lançados directamente ao mercado de vídeo).

encontradas as diferenças, as semelhanças e as influências transportadas e adaptadas do cinema de acção real ficcional.

Toda a análise técnica servirá para perceber o que cada cena transmite. A dissecação das várias sequências resultará numa apreciação de todos os elementos técnicos utilizados para a transmissão da emoção, tensão e adrenalina desejados na cena.

#### 1.4. Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final

Para o Projecto Final do Mestrado de Som e Imagem, optou-se por realizar uma curta-metragem de animação em 3D. A obra, intitulada “*Old Moon*”, tem a duração de seis minutos. Foi concebida pela autora, Ana Sofia Alves, em parceria com Sofia Peixe.

A temática de filme é a vingança. Um rapaz viu seu pai ser morto quando era criança e a partir desse momento preparou-se para punir o assassino. A história tem como foco principal o acto da própria vingança: uma luta física entre o protagonista e o antagonista.

Assim sendo, a animação das personagens, a encenação e o ritmo do filme foram essenciais para obter um bom resultado final. A coreografia da luta e a própria animação tiveram que ser efectuados conforme a identidade estrutural da história, ser fluidas e ter em conta um padrão estabelecido para a noção de gravidade e peso.

Uma animação perfeita, contudo, não torna as cenas por si mesmas boas e cativantes para o público. Existem inúmeras vertentes a serem exploradas para se criar um universo no qual o espectador possa sentir algum prazer ao experienciar o visionamento de um filme. O combate tem que ser bem encenado e ritmado para que o espectador mergulhe realmente na acção e sinta a energia das forças opostas em confronto.

Foi um projecto ambicioso e desafiante tendo em conta o tempo definido para a realização do mesmo: oito meses do ano lectivo. Para que resultasse, as personagens tiveram de ser modeladas conforme ideais estéticos ponderados; o *rig*<sup>6</sup> teve que ser rigorosamente construído e permitir às personagens mexerem-se sem erros na geometria. A animação teve que ter em conta as leis da física (força e gravidade) e as expressões faciais tiveram que exprimir todas as palavras não verbalizadas.

No que concerne à iluminação, este foi um factor relevante para retratar emocionalmente o ambiente da história e ajudar a transmitir as flutuações de estados de espírito por detrás das cenas. Os *renders*<sup>7</sup> tiveram que ser complexos e minuciosos, devido à quantidade de movimentos de câmara ao longo da curta-metragem. Para a realização destas tarefas foi utilizado o *software* Autodesk Maya, um programa 3D usado por uma grande parte das maiores empresas de cinema.

O tema que se abordará nesta dissertação será essencial para o sucesso do Projecto Final.

---

<sup>6</sup> Considerado o esqueleto das personagens 3D, criado por vários pontos de controlo que permitem a animação de qualquer objecto criado.

<sup>7</sup> Criação de imagem através de programas de computador. Processo idêntico à fotografia ou cinema que envolve luz, encenação e produz imagens. Ao contrário da fotografia regular, em 3D as cenas são imaginárias e o resultado final com todos os elementos criados (como luz, objectos e texturas) só pode ser visualizado depois de uma renderização.

## 1.5. Organização e Temas Abordados na Presente Dissertação

A presente dissertação irá dividir-se em três partes principais: caracterização do projecto, estudo do tema abordado e análise de desenvolvimento da Curta-Metragem.

Na parte dedicada à caracterização do Projecto será revelada com detalhe a narrativa da animação, as influências, os objectivos esperados, a pesquisa efectuada e as alterações que o projecto sofreu ao longo do processo criativo.

O Estado da Arte irá abordar o tema essencial do trabalho: a Luta. Após uma definição do conceito e a sua evolução na tela de cinema, passar-se-á à estruturação de uma cena de luta segundo o autor John Kreng, bem sucedido coreógrafo de cenas de luta em cinema, na obra “*Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue*” (2007). O objectivo é chegar a uma fundamentação para a metodologia usada na construção de uma cena de luta.

Após o desenvolvimento das cenas de luta na tela, o tema será direccionado para a animação. Terá como ponto de partida o estudo de várias sequências de luta como: a luta entre as personagens Naruto e Sasuke da série televisiva de animação japonesa “*Naruto*” (episódio 130, 131, 132, 133 e 134) do Studio Pierrot; a luta entre Os Cinco Furiosos e o Tai Lung do filme “*Kung Fu Panda*” (2008) da Dream Works; a luta entre Tifa Lockhart e Loz do filme “*Final Fantasy VII: Advent Children*” (2005) da produtora japonesa Square Enix Company; a luta entre Raphael e Leonardo do filme “*TMNT*” (2007) da Warner Brothers; e por fim, a luta de Neo contra vários Agentes Smith no filme “*The Matrix: Reloaded*” (2003), onde grande parte é animação 3D.

Estas cenas serão dissecadas a nível de elementos físicos e técnicos de uma cena de luta, estudando os diferentes tipos dos quais procedem (Série de *anime* a 2D; filme de animação 3D adaptado de um jogo da PlayStation; dois filmes de animação 3D; e por fim um filme de acção real que requer animação 3D).

Finalmente, na parte dedicada ao desenvolvimento da Curta-Metragem irão expor-se todos os processos e como foram utilizados os tópicos abordados na dissertação na criação da curta-metragem.



## 2. Caracterização do Projecto

No âmbito da disciplina de Projecto Final do Mestrado de Animação por Computador da Universidade Católica foi efectuada a curta-metragem “*Old Moon*”, pela autora desta dissertação e pela sua colega Sofia Peixe. Este filme tem aproximadamente seis minutos e é inteiramente feito em 3D. Vários programas foram utilizados para a sua realização. Entre eles destacam-se o Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Adobe After Effects e Zbrush. Nestes *softwares* sucedeu o processo técnico da animação das personagens e da criação dos cenários e dos efeitos especiais.

A planificação decorreu desde o início do ano lectivo e teve em conta a obediência aos cânones narrativos desejados para a história e a temática de fundo a ser explorada do ponto de vista teórico.

### 2.1. A História de “*Old Moon*”

“*Old Moon*” é um filme sobre vingança, um tema muito recorrente nos filmes de artes marciais. É o móbil por detrás da motivação da personagem central. A história começa numa noite de lua sangrenta: uma criança escondida num poço de uma clareira acaba de assistir ao assassinato de seu pai. O assassino, um homem com uma tatuagem no rosto, fica-lhe gravado na memória. No funeral, a criança, Kurt, faz uma promessa: irá vingar-se da morte do pai, custe o que custar.

A acção principal, então, passar-se-á anos depois do assassinato, quando Kurt, já um jovem adulto, se prepara para defrontar o assassino e consumir o desejo de vingança.

O assassino, que já esperava por aquele dia, encontra-se na mesma clareira do poço onde se deu o evento inicial. Kurt, que passou anos com sede de vingança e só sobreviveu para aquele momento, encontra-se nervoso e ansioso. A sua extrema vontade de se vingar, impede-o de exhibir todo o potencial da sua força. Nenhum dos ataques físicos têm efeito no assassino, que está bastante calmo e racional. Depois de várias tentativas falhadas, Kurt acalma-se. Quando observa o medalhão que tem ao pescoço parece encontrar a motivação e a raiva que lhe faltavam, pois o objecto era de seu pai. Envolvido pelo seu objectivo e pelas memórias do ente querido começa a ganhar progressivamente, até ao momento em que dá um golpe final e o assassino é projectado para a escuridão do poço.

Apático e ainda sem ter a certeza que a sua vingança foi efectuada com sucesso, Kurt espreita para o poço para verificar se o assassino realmente terá perecido. Quando as suas dúvidas são anuladas, deixa-se cair no chão de joelhos, e pela primeira vez consegue respirar realmente.

Kurt sente o vento acariciar o rosto. A libertação da sua alma parece ter sido lograda. Mas, era esta a catarse que realmente procurava? Ouve-se um ruído vindo da floresta. Kurt repara que alguém está atrás de uma árvore. Atrás da vegetação está uma

criança bastante parecida com o assassino e que tem a mesma tatuagem na cara. A personagem principal fica em choque. Parece o filho do seu suposto vilão. Tornara-se no homem que mais odiava. Com o peso e culpa nos ombros, levanta-se e começa a caminhar no sentido oposto ao da criança.

Antes de entrar nas profundezas da floresta, diz, de costas para o garoto “Estarei à tua espera.”

## 2.2. Influências

“*Old Moon*” é uma curta-metragem que foi fruto de influências dos mais diversos filmes e séries. A mais preponderante é o *anime* japonês. Séries de animação como “*Naruto*” (2002-2007) criado por Masashi Kishimoto, principalmente através da personagem Sasuke, que cresce com a revolta de querer matar o irmão, por ter assassinado toda a família; a série “*Rurouni Kenshin – Samurai X*” de 1996, realizado por Kazuhiro Furuhashi, e todo o ambiente noturno por trás dela, tal como a lua sangrenta, referida em muitas animações japonesas, têm mais ou menos a mesma premissa e o mesmo contexto dramático.

Para além das séries referidas, a luta é baseada em cenas vistas em “*Dragon Ball Z*” (1989 – 2003) criado por Akira Toriyama; o filme “*Cowboy Bebop – Knocking on Heaven’s Door*” (2001) de Shinichirô Watanabe; a série “*Samurai Champloo*” (2003-2004) também de Shinichirô Watanabe e na mini-série “*Afro Samurai*” (2007) criada por Takashi Okazaki, produzida pelo actor Samuel L. Jackson.



FIGURA 1 - LUA SANGRENTA DA SÉRIE "RUROUNI KENSHIN - SAMURAI X" DE 1996, UMA GRANDE INFLUÊNCIA A NÍVEL DE AMBIENTE E SIMBOLOGIA.

Estas influências estão patentes em “*Old Moon*”, como se pode ver na similitude

do estilo estético das imagens.



FIGURA 2 - LUA SANGRENTO NA CURTA-METRAGEM "OLD MOON"

“*Old Moon*” encontra-se carregado de simbologias. Para além daquilo que no meio *anime* chamam “lua sangrenta” – definido como “sangue será derramado esta noite”, o poço é outro elemento visual semanticamente forte e caracterizador do acto da própria vingança, já que um poço pode representar de um caminho escuro e sem fim. A influência baseou-se no jogo “*The Last Guardian*”<sup>8</sup> de 2010 e no filme “*300*” de Zack Snyder de 2006.



FIGURA 3 - CENÁRIO DO JOGO "THE LAST GUARDIAN" DA TEAM ICO QUE SERVIU DE GRANDE INSPIRAÇÃO PARA O POÇO DE "OLD MOON"

---

<sup>8</sup> Jogo desenvolvido pela Team Ico publicado exclusivamente para a *PlayStation 3* pela Sony Computer Entertainment que compartilha os mesmos elementos temáticos, estilísticos e de jogabilidade dos seus antecessores “*Ico*” (2001) e “*Shadow of the Colossus*” (2005).

Outras inspirações mais indirectas foram: a saga “*Kill Bill*” (2003 e 2004) de Quentin Tarantino, que também retrata uma história de vingança, especialmente no final da história, no que se refere ao sentimento de realização, ou de não realização da protagonista; a trilogia “*The Matrix*” dos Irmãos Wachowski, pelas sequências de lutas, algumas feitas em 3D e também vários filmes de artes marciais ou de vingança como “*Ying xiong*” (2002) de Yimou Zhang; “*Huo Yuan Jia*” (2006) de Ronny Yu; “*Lady Snowblood*” (1973) de Toshiya Fujita e “*Sherlock Holmes*” (2009) de Guy Ritchie, não se podendo esquecer os filmes *Western Spaghetti*<sup>9</sup> em relação aos tempos e encenação nas cenas de duelos, tais como o “*The Good, The Bad and The Ugly*” (1966) e “*Once Upon a Time in the West*” (1968) de Sergio Leone.



FIGURA 4 - FINAL DO FILME "KILL BILL - VOL. 2" DE QUENTIN TARANTINO. A PROTAGONISTA ESTÁ A TER UMA MISTURA DE SENTIMENTOS DEPOIS DE TER FINALIZADO A SUA VINGANÇA. UMA REFERÊNCIA E INFLUÊNCIA PARA O PROTAGONISTA DE "OLD MOON" QUANDO ESTÁ NA MESMA SITUAÇÃO.

### 2.3. Objectivos do Projecto

O Projecto Final teve dois objectivos mais relevantes para a finalização do Mestrado de Animação por Computador da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. O primeiro foi a evolução técnica e artística da aluna durante o desenvolvimento do projecto, preparando-a para o mercado de trabalho. O segundo objectivo tratou-se da fase após a curta-metragem estar culminada – como é que o filme se irá projectar no futuro.

Inicialmente foi traçado um objectivo de aprendizagem durante o período de desenvolvimento do projecto. Absorveram-se o máximo de novos conhecimentos, pois foram colocadas metas ambiciosas. Pretendia-se aprender novas técnicas e novos métodos para as transportar para a vida profissional futura.

Durante o processo da produção do filme existiram várias fases distintas, cada uma delas com vários objectivos.

Na pré-produção, depois de escrito e reescrito o argumento conseguindo alcançar um nível de compreensão e profundidade na história e personagens, passou-se para a fase

<sup>9</sup> Filmes do género Western - histórias contadas na metade final do século XIX passadas no “Velho Oeste Americano” - feitos por realizadores italianos.

da criação do *storyboard*<sup>10</sup> e do *animatic*<sup>11</sup>. Foi nesta fase criativa que se delineou a meta final. Tratando-se de um filme de animação foi no *storyboard* que se fizeram esboços dos cenários, das personagens e do ambiente. Tudo foi criado de raiz, logo foi necessário imaginar e desenhar ao pormenor cada elemento necessário para a curta-metragem. O *animatic* foi um elemento muito importante para o filme de animação já que para, além de dar a noção do conjunto de planos, permitiu saber a duração que a história iria ter (algo que deve ser definido inicialmente devido ao cronograma de trabalho), bem como a movimentação e representação das personagens. Todo este processo teve como objectivo a evolução a nível de encenação e montagem.

Depois de encerrada a pré-produção chegou então a fase de produção, isto é, a parte técnica que dá início à criação física do filme.

A modelação teve o intuito de modelar os personagens de uma maneira mais próxima das proporções reais de um ser humano. Apesar de ser uma animação 3D e ser bastante comum o exagero de certos traços físicos neste tipo de filmes, aqui tratava-se de uma história com contornos dramáticos, pelo que traços *cartoonish* não se enquadravam.

Na fase de texturização, a finalidade era a colocação nos objectos e personagens de várias texturas que não fossem demasiado realistas e não tornassem a imitação da realidade plástica e falsa. O que se pretendia não era criar um universo realista, mas sim um universo verosímil, com uma lógica inerente à própria narrativa. Para tal foi necessária uma aprendizagem detalhada de cada material Mental Ray<sup>12</sup>.

Após as personagens estarem finalizadas, entrou-se na fase de *rigging*. O objectivo era conseguir a criação de um esqueleto que se enquadrasse no tipo de movimento que cada personagem executa durante o filme. Sendo um filme de artes marciais, que exige bastante movimento “muscular” das personagens, o *rig* deve tornar todos os movimentos possíveis sem distorcer a geometria de forma irreal, como se pode ver na imagem seguinte (Figura 5). O erros de geometria ilustrados não permitem que as personagens façam os movimentos de animação desejados sem que a geometria seja deformada de forma errada – ao virar a mão, a manga da camisa fica deformada; ao dobrar o cotovelo, a geometria do interior do braço fica visível.

---

<sup>10</sup> Uma série de ilustrações em sequência com o pressuposto de antever um filme, animação, publicidade ou outros elementos interactivos. O objectivo é ilustrar os enquadramentos e movimentos de câmara, tal como também a movimentação das personagens e/ou objectos.

<sup>11</sup> Uma espécie de filme composto pelas imagens do *storyboard*, tentando reproduzir de uma forma muito fiel o resultado final, com o propósito de ver os tempos e se todas as cenas e planos resultam.

<sup>12</sup> É um motor de *render* utilizado pelo Autodesk Maya. Num *software* 3D, tal como o Autodesk Maya, cada objecto tem um tipo de material. Este material dita vários tipos de atributos como opacidade, reflexividade, especularidade, e muitos outros.

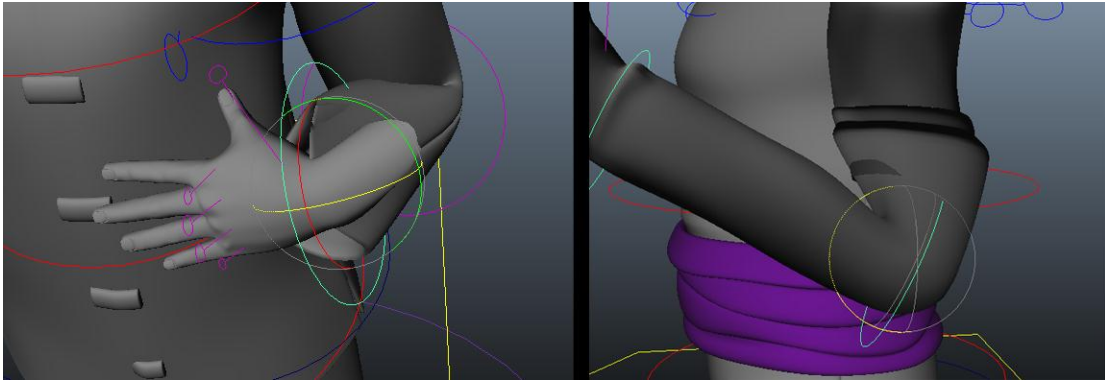


FIGURA 5 - ERROS NA GEOMETRIA AO FAZER CERTOS MOVIMENTOS NO ESQUELETO.

A etapa seguinte foi a animação, a fase que deu vida aos elementos virtualmente construídos. Esta etapa teve como objectivo a evolução técnica de modo a tornar o movimento fluído e mascarado, para a audiência não se lembrar que as personagens são apenas bonecos animados, mas antes as sinta com verosimilhança e coerência. Para isso, foi fundamental a noção física de todos os elementos: peso, gravidade e movimento.

É importante realçar que a qualidade da animação de um filme é um dos principais factores que faz com que o público se identifique com as personagens ou com a história, e que sinta os vários tipos de emoções pretendidas. Sendo assim esta foi uma das fases mais exigentes de todo o processo de produção.

Finalmente, a iluminação de cada plano teve o propósito de realçar os ambientes definidos para cada cena e trazer uma grande expressividade a todo o filme.

Estando a curta-metragem concluída, traçaram-se novos objectivos: O projecto deveria ser um sucesso tanto a nível pessoal como académico; o filme deveria demonstrar conhecimentos obtidos durante dois anos académicos, e principalmente uma evolução do projecto do primeiro ano de Mestrado para o do segundo. Deveria também haver satisfação com o resultado final, atingindo as metas pessoais, tanto técnicas como artísticas, algo que se crê ter-se logrado.

Da mesma forma, o Projecto Final, deveria funcionar como um cartão-de-visita do Mestrado de Animação por Computador apresentando uma súpula do conhecimento adquirido durante dois anos académicos na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa.

Pretendeu-se também que fosse um óptimo item para colocar no currículo pessoal do aluno, promovendo os seus conhecimentos generalistas no mundo 3D, lançando-o para o mercado de trabalho.

Por fim, idealmente, o filme deveria participar em festivais de cinema, tanto nacionais como internacionais, conduzindo o nome das autoras e da Universidade Católica Portuguesa para a indústria cinematográfica.



## 2.4. Pesquisa Efectuada e Evolução da Ideia do Projecto

Para a concretização da pré-produção deste projecto foi necessária a visualização de inúmeros filmes.

A pesquisa começou com a visualização e análise de vários tipos de filmes e *animés*. Houve revisão de vários episódios com as lutas principais da série de *anime* “*Naruto*” e “*Naruto Shippuuden*” (a sequela). Esta série está repleta de combates entre personagens com os poderes mais estranhos e bizarros (como personagens que têm olhos que penetram na mente de outros, personagens que dominam as sombras, personagens com demónios interiores, etc.), fazendo com que cada luta seja completamente diferente da outra. Pôde assim fazer-se a selecção das lutas que mais interessavam para um projecto de animação 3D que teria de ser exequível em oito meses.

Nenhuma luta com poderes extraordinários e bizarros poderia ser praticável nesse tempo pois, para além das etapas normais de um projecto de animação mais básico, necessitar-se-iam de vários efeitos visuais feitos em pós-produção, algo que requeria um maior tempo disponível.

Depois de se ter definido que seria uma luta física de artes marciais sem armas, a pesquisa direccionou-se para sequências de lutas mais físicas, tais como as que se podem ver nos filmes do actor, realizador e mestre em artes marciais Bruce Lee: “*Fists of Fury*” (1971) de Wei Lo; “*The Way of the Dragon*” (1972) do próprio Bruce Lee; e “*Enter the Dragon*” (1973) de Robert Clouse.

Os filmes de Bruce Lee têm uma particularidade interessante. Podem ser considerados os filmes mais próximos da realidade das artes marciais, pois raramente recorrem a efeitos visuais, nem sequer à ajuda física de fios para tornar as lutas mais impressionantes.

Aproveitando a análise de filmes em que os actores são verdadeiros mestres de artes marciais, não se pôde deixar de lado o trabalho de Jackie Chan e Jet Li. A trilogia “*Rush Hour*” (1998; 2001; 2007) de Brett Ratner; “*Shanghai Noon*” (2000) de Tom Dey; e “*The Tuxedo*” (2002) de Kevin Donovan, com Jackie Chan, são obras que mostram lutas num registo mais cómico, fazendo com que a personagem use as artes marciais sobretudo como defesa e fuga. Já os filmes de Jet Li como: “*Romeo Must Die*” (2000) de Andrzej Bartkowiak; “*The One*” (2001) de James Wong; “*Hero*” (2002) de Yimou Zhang; “*Danny The Dog*” (2005) de Louis Leterrier; e “*Huo Yuan Jia*” (2006) de Ronny Yu demonstram um registo mais sério e dramático.

Concebeu-se uma primeira ideia visual para a luta de “*Old Moon*”, mas narrativamente falando, o ponto mais crucial de qualquer combate é a razão do confronto. A vingança é um tema muito recorrente em confrontos mortais, e o próprio tema é explorado de várias maneiras. Quando alguém quer matar outra pessoa é porque essa lhe fez grande maldade psicológica ou física. Para o vingador, a vingança é a reposição da justiça pessoal executada pelas próprias mãos, normalmente premeditada.

A pesquisa foi direccionada para histórias de vingança mortal. Neste domínio, uma das histórias de vingança mais conhecidas mundialmente, e um marco na literatura francesa é “*O Conde de Monte Cristo*” (1845) de Alexandre Dumas, contribuiu para a construção do protagonista de “*Old Moon*” no que respeita à premeditação da vingança. Edmond Dantés era um audacioso e ingénuo marinheiro, vítima de uma conspiração que o fez ir preso. Edmond perdeu a ingenuidade naquele momento e, com tempo e paciência, fez planos para se vingar de todos os responsáveis pela perda de anos de liberdade. A sua vingança começou a partir do momento em que se tornou milionário, na sequência de ter encontrado um tesouro, e, assumindo vários nomes em vários locais, cria um grande plano para destruir as vidas dos seus inimigos. Os seus inimigos são desonrados, arruinados, abandonados, enlouquecidos e capturados.

Os filmes “*The Virgin Spring*” (1969) de Ingmar Bergman; “*Dirty Harry*” (1971) de Don Siegel; “*Lady Snowblood*” (1973) de Toshiya Fujita; “*Carrie*” (1976) de Brian De Palma; “*Oldboy*” (2003) de Chan-wook Park; “*Kill Bill Vol. 1 & 2*” (2003/2004) de Quentin Tarantino; “*Man on Fire*” (2004) de Tony Scott; e “*Law Abiding Citizen*” (2009) de F. Gary Gray, foram alvo de pesquisa pela construção de personagens e estruturação da história. Incluiu-se ainda na pesquisa o filme “*Seven*” (1995) de David Fincher, que apesar de não ser considerado um filme de vingança, é um filme em que o antagonista faz, o que julga ser, justiça divina com as próprias mãos. John Doe, interpretado por Kevin Spacey, mata a esposa de uma das personagens principais, Detective David Mills interpretado por Brad Pitt, para que ele próprio seja morto num acto de vingança. Este final dá a mostrar ao espectador que quando alguém sofre uma grande perda fica irracional e irado, tendo tendência a querer fazer mal àqueles que fizeram mal aos seus entes queridos.

Um projecto desta amplitude necessitou de bastante pesquisa não só teórica, mas também técnica. Esta pesquisa foi feita através essencialmente da Internet em páginas como CG Channel<sup>13</sup> e 3D Total<sup>14</sup>. Aí foi possível encontrar vários artigos sobre evolução técnica de diversos filmes que aplicaram 3D, em várias sequências, inexecutáveis com os meios tradicionais. Estes *sites* dão a conhecer empresas e artistas envolvidos na animação por computador na indústria cinematográfica.

A nível técnico, a maior base de pesquisa técnica foi feita através de tutoriais das seguintes páginas *online*: Area da Autodesk<sup>15</sup>; CG Tantra<sup>16</sup>; e CG What<sup>17</sup>. Também através do DVD *Human Anatomy – Organic Modeling 1* com Tareq Mirza.

Muita da informação que é necessária para aprender de modo aprofundado sobre qualquer passo da criação de um filme de animação 3D encontra-se nestes endereços electrónicos e DVDs.

---

<sup>13</sup> Ver em <http://www.cgchannel.com/>

<sup>14</sup> Ver em <http://www.3dtotal.com/>

<sup>15</sup> Ver em <http://area.autodesk.com/>

<sup>16</sup> Ver em <http://www.cgtantra.com/>

<sup>17</sup> Ver em <http://www.cgwhat.com/>



### 3. A Luta

*"God's gift...His violence...God loves violence...Why else would there be so much of it? It's in us. It comes out of us. It is what we do more naturally than we breathe. We wage war. We burn sacrifices. We pillage and tear at the flesh of our brothers. We fill great fields with our stinking dead. And why? To show Him that we've learned from His example...God gives us earthquakes, hurricanes, tornadoes. He gives us mountains that spew fire onto our heads. Oceans that swallow ships. He gives us nature, and nature is a smiling killer. He gives us disease so that in our death we believe He gave us orifices only so that we could feel our life bleed out of them. He gave us lust and fury and greed and our filthy hearts. So that we could wage violence in His honor. There is no moral order as pure as this storm we've just seen. There is no moral order at all. There is only this - can my violence conquer yours?"*

Warden – *"Shutter Island"* (2010) de Martin Scorsese

Já foi dito que os filmes que retratam os confrontos físicos definem o ritmo e a intensidade dramática e são uma espécie de clímax, ou vários clímaxes para o enredo no seu conjunto. Genericamente pode definir-se uma luta como um conflito violento com o propósito de dominar um oponente. Tendo esse aspecto em atenção, neste capítulo serão abordados os elementos principais da construção de uma boa cena de luta, desde as suas origens, até à análise de combates no cinema de animação.

Grande parte das cenas de luta dos filmes modernos, para enfatizarem o duelo e tornarem as cenas mais atractivas, usam recursos humanos e técnicos para tornarem possíveis lutas que desafiam a gravidade e a física, e para que o espectador as consiga ver dos mais diversos ângulos.

O papel do espectador enquanto voyeurista pode assim ser praticamente ilimitado e o poder hedonista das cenas pode ser exacerbado a um extremo que em outros contextos seriam estranhos e não ortodoxos.

Muitos filmes deste género utilizam fios que penduram os actores de modo a poderem saltar ou serem projectados a uma distância maior do que a realidade permite, como, aliás, podemos ver na imagem seguinte (Figura 6), retirada do *making of* do filme *"The Matrix"* (1999) dos Irmãos Wachowski.



FIGURA 6 - THE MATRIX (1999) DOS IRMÃOS WACHOWSKI. NA PRIMEIRA IMAGEM A RODAGEM REAL EM QUE O ACTOR É ELEVADO POR FIOS, E NA SEGUNDA A IMAGEM FINAL DO FILME.

Para além dos limites humanos existem também limites técnicos que devem ser tidos em atenção na encenação das lutas. Certos movimentos de câmara são impossíveis: como atravessar pessoas ou passar por orifícios pequenos devido a factores físicos como o tamanho e o peso de uma câmara de filmar; o excesso de movimentos aleatórios, como por exemplo, passar de um cenário exterior para um interior através de um pequeno orifício num movimento circular contínuo, impossíveis de fazer com uma grua ou outro suporte.

No filme “*Fight Club*” (1999), David Fincher decidiu que uma cena sexual necessitava de movimentos de câmara impossíveis de fazer com uma câmara de filmar cinematográfica e por isso a cena foi toda feita em 3D.

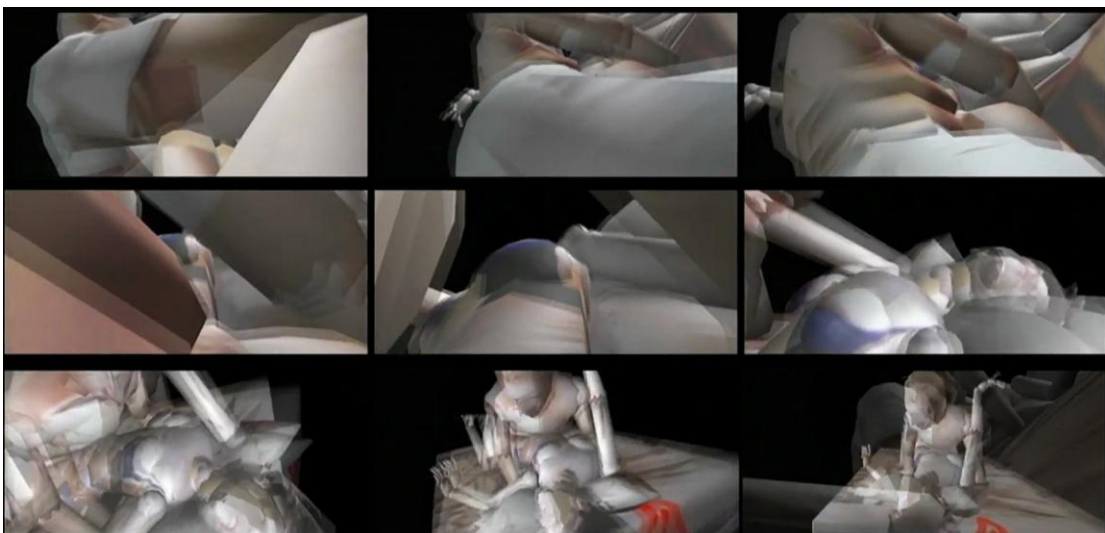


FIGURA 7 - FIGHT CLUB (1999) DE DAVID FINCHER. O MOVIMENTO DE CÂMARA FEITO A 3D VEM DA CAMA, SOBE PELA PERNA DA PERSONAGEM MASCULINA, PASSA POR UMA PEQUENA ABERTURA ENTRE OS BRAÇOS, CONTORNA A PERSONAGEM FEMININA E AFASTA-SE.

O movimento de câmara feito na figura anterior é impossível de ser realizado com uma câmara utilizada na rodagem do filme, uma Panavision Panaflex Platinum, de 35mm, que pesa 15,3kg .

No cinema de animação nenhum destes problemas existe. Quase todos os movimentos de câmara que o realizador possa imaginar podem ser criados em 3D.

No filme “*The Matrix*” (1999) existem cenas de luta em que a câmara não captou todos os *frames* necessários devido à limitação da sua velocidade máxima de captura por segundo – 24 *frames*. Foram criados digitalmente *frames* “artificiais” a intermediar os *frames* reais. O processo foi feito por interpolação, processo em que são criados novos *frames* digitalmente e inseridos entre os capturados, através de *software* apropriado baseado na análise dos fotogramas, tornando os movimentos mais prolongados.

No mundo virtual do 3D pode-se fazer uma quantidade de *frames* infindável e esse é um das grandes vantagens desta técnica.

### 3.1. A Evolução da Luta Coreografada

Conforme a pesquisa de John Kreng (Kreng, 2007: 2), bem-sucedido coreógrafo de cenas de luta e autor do livro “*Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue*” (2007), a representação de uma luta é uma arte tão velha quanto o acto de lutar. Afirma que, já no tempo da pré-história o Homem representava o conflito que tinha com animais ou com elementos de uma tribo rival, de modo a dar a conhecer à sua tribo como conseguiu derrotá-los ou sobreviver. Este acto era realizado como modo de prevenção para os outros elementos da tribo. Para que os mesmos erros não fossem cometidos, as experiências eram contadas e recontadas de modo a todos aprenderem com elas. Para tal, o contador da história tinha que ser eficaz e convincente. A reprodução do combate servia para sobrevivência e passagem de conhecimento.

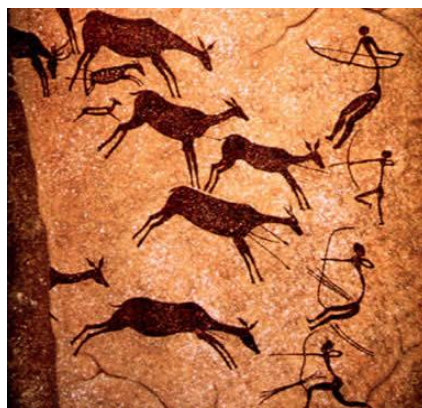


FIGURA 8 - ARTE PRÉ-HISTÓRICA - CONFRONTO ENTRE ANIMAIS E HUMANOS

*“O propósito de observar a representação de uma luta deixou de ser uma questão de sobrevivência para passar a ser um entretenimento de massas por fama, lucro, honra e prestígio. Passou a ser sobre contar histórias e entreter a audiência que não necessariamente sabiam (ou se importava) sobre combate, mas era interessante de se ver um conflito dramático (real ou teatral) que apenas podia ser resolvido por uma disputa física”.* (Kreng, 2007: 2)

O ser humano, apesar de racional, aparentemente obtém prazer de actividades sádicas e animais, tais como o confronto físico. Basta constatarmos a estranha tendência das pessoas para permanecerem a observar acidentes de viação, ou para se aglomerarem quando ocorrem momentos de pancadaria. Talvez a natureza desta necessidade de violência provenha das primeiras origens humanas, numa época em que a sobrevivência requeria brutalidade.

Mesmo no mundo civilizado, quando os instintos primitivos foram reprimidos pela sociedade ao ser humano, este continuou a necessitar de presenciar conflitos físicos como diversão. Exemplo paradigmático são as lutas de gladiadores no Coliseu na época da Roma Antiga. Os gladiadores lutavam com diferentes tipos de armas criando curiosidade no público em relação às estratégias, forças e artimanhas.

*“As regras foram, provavelmente, específicas para diferentes estilos de combate. Os gladiadores eram individualmente armados com várias combinações, cada combinação impunha o seu próprio estilo de luta. Gladiadores emparelhados com um adversário do mesmo estilo de luta eram relativamente incomuns”.* (Coleman, Kathleen. BBC. *Gladiators: Heroes of the Roman Amphitheatre*)

A representação da luta passou, entretanto, a ser retratada pelas artes, embora mais com um fim hedonista. *“Ao longo dos milénios, eventos reais como batalhas e caças foram mais tarde ritualmente transpostas para a dança e teatro. Estas "danças de guerra" imitadas deram origem ao "kata" das artes marciais (etude, pyrrachia, shadow boxing, etc.) ou à coreografia utilizada no ensino de capacidades de combate, assim como à luta encenada (dança de Morris, luta de duplos, etc.) ou coreografia utilizada no conto de histórias”.* (Wolf, Tony. ARMA. *Ne'er the twain – Some Thoughts on the Martial Arts/Performing Arts Dichotomy*)

Conflitos físicos também eram demonstrados através do teatro. Para tal era necessário saber um pouco sobre a arte de combate, *“porque conhecer a linguagem da espada não era apenas comum, mas necessária na sociedade da Rainha Isabel, é razoável supor que Shakespeare e os seus membros soubessem algo sobre luta de espadas. De facto, ‘pelo menos um actor famoso da era de Rainha Isabel (Richard Tarleton) era conhecido por ser um ‘London Master of Defence’<sup>18</sup> – um título que exige muitos anos de treino formal com as armas populares da época”.* (Kelly, 1999: 98)

---

<sup>18</sup> Título vindo da companhia inglesa London Masters of Defence Weapons Guild.

Na China as raízes da coreografia de lutas provêm da ópera chinesa<sup>19</sup>: bem diferente da ópera ocidental, é uma forma de teatro tradicional chinês que engloba música, canto, mímica, dança e acrobacias. A ópera chinesa dividia-se em duas escolas – as do norte e as do sul. A primeira era mais dinâmica, e incluía mais lutas e acrobacias; já a segunda focava mais o drama e o canto.



FIGURA 9 - ÓPERA CHINESA, DEMONSTRAÇÃO DE VÁRIAS ACROBACIAS.

*“A influência da indígena forma de arte chinesa Opera de Pequim no desenvolvimento do cinema de acção de Hong Kong não pode ser subestimada. Em termos de estilo simples, o mais visualmente impressionante do filmes de kung fu deve-se mais aos flashes e estrondos da Ópera do que fazem nos mais banais Westerns Americanos”* (Logan, 1995: 9)

A partir do final do século XIX até inícios do século XX, as digressões de teatro na Europa e nos Estados Unidos da América, as cenas de lutas existentes eram compostas por simples combinações de golpes.

### 3.1.1. O Herói no Cinema Americano

Em 1890 Thomas Edison inventou o Cinetógrafo - o primeiro aparelho de captação de imagens em movimento. Mais tarde inventou o Cinetoscópio para visionar as imagens filmadas. Nessa altura, ainda não se imaginavam as repercussões sociais e culturais que estes aparelhos iriam ter no mundo das artes. No início, como método de documentação da realidade, e mais tarde como imitação, o cinema trouxe uma verdadeira revolução no meio cultural e no imaginário colectivo.

---

<sup>19</sup> Reconhecida como um tesouro cultural da China, a ópera chinesa foi desenvolvida no final do século XVIII e foi reconhecida a meados do século XIX. Este tipo de arte de representação foi extremamente popular na Dinastia de Qing.

Um conjunto de indivíduos, de entre os quais Georges Méliés<sup>20</sup> e Charlie Chaplin<sup>21</sup> foram talvez os pioneiros e das figuras mais proeminentes, exploraram o meio de tal maneira, que hoje o cinema, mais do que uma arte, é também uma indústria.

Pode-se dizer que o cinema era o novo teatro, a nova ópera, a nova literatura. Por isso, era natural o próprio processo da representação ser repensado e passar a ter novos contornos. No que se refere aos confrontos, eles também não poderiam escapar ao espectro de possibilidades narrativas a serem reponderadas. Em Junho de 1894, Edison captou a primeira luta em película: 37 segundos do combate entre os pugilistas Mike Leonard e Jack Cushing.

Muitas mudanças, contudo, estavam por vir. Com o cinema mudo, o acto de representar passou a ser bastante expressivo corporalmente e facialmente. A representação era sobretudo mímica.

Segundo o coreógrafo de cenas de luta John Kreng (Kreng, 2007: 7), nesta altura os confrontos físicos eram desempenhados, em grande maioria, por um antagonista muito maior e poderoso do que o herói. Os antagonistas nas lutas dos filmes mudos passavam a ser um obstáculo para o herói. Depois de várias tentativas falhadas de derrubar o vilão implacável, o herói tinha uma ideia e através de um plano improvisado enganava o vilão conseguindo-o derrotar. Este tipo de herói, representado como mais fraco, ganhava empatia do público que se identificava com a personagem. O exemplo pode ser visto nos filmes do actor e realizador Charlie Chaplin (1889-1977) que contracenava várias vezes com o actor Eric Campbell (1879-1917), um homem alto e robusto que geralmente fazia o papel de vilão.



FIGURA 10 – “THE COUNT” (1916). CHARLIE CHAPLIN REPRESENTA O HERÓI MAIS FRACO E ERIC CAMPBELL O ANTAGONISTA PODEROSO E SEM PIEDADE.

Já no cinema sonoro, um dos primeiros actores a ficar conhecido pelo tipo de heróis que representava foi John Wayne (1907-1979). As personagens de John Wayne

<sup>20</sup> Georges Méliès (1861-1938) foi um famoso realizador de cinema francês. Conhecido pelo desenvolvimento técnico e narrativo no início do cinema.

<sup>21</sup> Charlie Chaplin (1889-1977) foi um famoso actor cómico inglês, também realizador conhecido pelos seus filmes mudos.



eram, regra geral, heróis de grande coragem e personificavam todos os ideais americanos, como a liberdade, independência e dureza. “*O que Wayne fazia com os seus punhos era diferente de qualquer outro actor e por isso realçava-se. Ele fazia com que os seus socos parecessem mais poderosos do que a maioria dos actores.*” (Kreng, 2007: 11).

Os anos 70 foram uma nova era para o cinema americano. Um novo tipo de audiência apareceu e Hollywood precisava de novos realizadores (Friedman, 2007: 20) Spielberg descreve como “*a década de 70 foi a primeira vez que essa espécie de restrição de idade foi suspensa, e os jovens foram autorizados a entrar com toda a sua ingenuidade e sabedoria, e todos os privilégios da juventude. Foi apenas uma avalanche de bravas novas ideias, foi por isso que os anos 70 foram um marco*”. (Biskind, 1998: 14)

O cinema foi evoluindo e vários géneros de filmes de acção também. John Kreng fez uma lista dos vários géneros de filmes que foram criados nos anos 70 dentro do cinema de acção-aventura (Kreng, 2007: 19). Cada género tinha o seu tipo de herói e diferente acção. Nos filmes *Western*, especialmente nos *Westerns Spaghetti*, o filme era estruturado para que houvesse um confronto entre o herói e o vilão no clímax, que geralmente acabava com a morte do vilão. O filme “*The Good, The Bad and The Ugly*” (1966) de Sergio Leone, é um bom exemplo de *western spaghetti*, com o confronto final no cemitério entre as três personagens principais que dão o título ao filme. O filme acaba com o herói a matar o vilão e a deixar o ex-parceiro viver.

Neste género havia um código moral patente na figura do herói: o bem tinha que vencer. Nos Filmes de Guerra o herói sacrificava a sua vida pelo bem do grupo.

Os filmes de *Gangsters* tipicamente focavam-se nos vilões e não nos heróis: o vilão procurava poder social, político e financeiro. Como os tão célebres filmes “*The Godfather*” (1972) de Francis Ford Coppola, “*Mean Streets*” (1973) de Martin Scorsese e “*Scarface*” (1983) de Brian De Palma.

Os anti-heróis vieram do Filme *Noir*, um género essencialmente policial, e passavam-se num mundo cínico, escuro e deprimente. Este género explorava o lado negro das personagens e da humanidade em si. A palavra herói não encaixa no protagonista *noir*. Os protagonistas deste género revelavam-se distantes e solitários. “*Nos últimos cinquenta anos temos procurado um termo que melhor descreva tal protagonista: herói de Hemingway<sup>22</sup>; anti-herói; herói-rebelde; e não-herói*” (Portirio, 1976: 77). Um exemplo deste género é o filme “*Dirty Harry*” (1971) de Don Siegel. Harry é um polícia solitário que não hesita em fazer o seu trabalho, mesmo que contra as regras. É rebelde e apenas age pelo seu senso de justiça.

Já o *thriller* é um género de filme que gira à volta da tensão dramática e do *suspense*. Martin Rubin define o herói do *thriller* como um indivíduo solitário que ‘*é arrancado da sua prévia sociedade, hábito, tradição e estabilidade religiosa. Ele é empurrado para o frio exterior (como espião romancista John le Carré pode colocá-lo)*

---

<sup>22</sup> Ernest Miller Hemingway era um escritor Norte-Americano (1899-1961). Os heróis das suas obras eram heróis que não tinham o direito de morrer antes de padecer durante certo tempo a amargura da vitória.

ou *'atirado ao mundo'* (nas palavras do filósofo existencial, Jean-Paul Sartre) e colocado em situações de crise, onde deve confrontar abertamente questões absolutas de identidade, moral, fé e morte” (Rubin, 1999: 11). O protagonista é torturado fisicamente ou psicologicamente pelo antagonista. Muitas vezes, o protagonista morre pelas mãos do vilão, e quem desmascara, mata ou apanha o vilão é uma personagem secundária. Os filmes de Hitchcock são ótimos exemplos deste género, destacando-se entre eles *“Psycho”* (1960).

Apareceram também os filmes nos quais se intitulam os protagonistas de *swashbucklers*. Um *swashbuckler* é um barulhento e orgulhoso espadachim, com classe, que demonstra um forte senso de justiça e uma aptidão para apreciar uma luta. *“O herói swashbuckler normalmente luta pelo seu país e portanto toda sua sociedade”* (Vanhala, 2010: 106). Estes filmes demonstravam, através de pequenas lutas, as habilidades das personagens, culminado com um confronto final. Personagens como os Três Mosqueteiros e Zorro são incluídos nesta definição. Filmes como *“The Three Musketeers”* (1973) de Richard Lester, *“The Mask of Zorro”* (1998) de Martin Campbell, *“The Man in the Iron Mask”* (1998) de Randall Wallace, os quatro filmes de *“Pirates of Caribbean”*, e *“Prince of Persia: The Sands of Time”* (2010) de Jerry Bruckheimer são exemplos destes género.

*“Mas eles também são cerca de heroísmo. E já que todos queremos pensar em nós mesmos como heróis, não fere ponderar o que pode levar a ser um. Não é fácil. Na verdade, essas aulas destiladas de uma década de profissionais do cinema estão cheios de paradoxos e contradições. Assim como a vida”.* (A.O. Scott. 2009. CNN LIVING. 10 Things Action Movies Teach Us.)

Volvidos alguns anos surgiram os heróis dos anos 80. O herói típico desta altura era ironicamente chamado *One-Man Army*, que significava que um só homem valia por um exército e era capaz de derrotar um sozinho. Eram homens musculados, espertos e sem medo. Nomes como Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme e Steven Seagal ficaram na memória por encarnarem este tipo de herói. Mais tarde, apareceu uma variante humorada deste tipo de herói: *“Não só o herói de acção dava porrada, apreendia os maus da fita, e ficava com a rapariga no final, ele também era capaz de dizer piadas!”* (Kreng, 2007: 29)

Estes heróis tornaram-se bastante comuns nos anos 80 e 90 e nomes como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone e Bruce Willis ficaram associados a este tipo de personalidade. Do conceito bem-sucedido surgiram então os filmes de acção/comédia, como *“Beverly Hills Cop”* (1984) de Martin Brest com o actor Eddie Murphy, e *“Die Hard”* (1988) de John McTiernan, onde o protagonista, John McClaine, interpretado pelo actor Bruce Willis, faz comentários cómicos para quebrar a tensão do filme.

Nos anos 90 e 2000 o herói dos filmes de acção passou a ser predominantemente um homem comum, que se revelava um herói de acção numa situação de elevada pressão, fora do comum do dia-a-dia. Por influência dos prémios de representação das academias, para quem os típicos heróis eram considerados de apenas uma dimensão, o herói do filme



de acção passou a ter mais profundidade e realismo. Assim nascem as estrelas de filmes de acção dos tempos modernos como Denzel Washington com “*Richochet*” (1991) fazendo papel de herói de acção até agora como “*The Book of Eli*” (2010); Keanu Reeves com “*Point Break*” (1991), tornando-se mundialmente reconhecido como actor de filmes de acção na trilogia “*The Matrix*” (1999/2003/2003), e “*Constantine*” (2005); Wesley Snipes com “*Passenger 57*” (1992), posteriormente passou a ser reconhecido com a trilogia “*Blade*” (1998/2002/2004), e que continua a interpretar papéis em filmes de acção como “*Game of Death*” (2010); e Nicholas Cage, começando com “*The Rock*” (1996) até aos tempos actuais com “*The Sorcerer's Apprentice*” (2010).

### 3.1.2. A Influência das Artes Marciais Asiáticas

*“O trabalho Law Kar iluminou o interfluxo de artistas e filmes entre Hollywood, Hong Kong e Xangai dos anos 1920 até a Segunda Guerra Mundial, e David Desser afirma que o público americano se interessou nas escolas de Kung Fu de Hong Kong e no cinema nos anos 1960 e 1970 através do impacto da Bruce Lee e outros artistas de Hong Kong, que fazia viagens frequentes por todo o Pacífico”.* (Marchetti e Kam, 2007: 53)

A Segunda Guerra Mundial foi uma época impulsionadora da introdução das artes marciais asiáticas no Ocidente. Conforme a pesquisa de Kreng (Kreng, 2007: 35), os soldados americanos enquanto estiveram na Ásia aprenderam vários estilos de luta como o Judo, Jiu-Jitsu e Karaté do Japão e também Tang Soo Do, Hapkido e Tae Kwon durante a Guerra da Coreia. Por outro lado, a China foi mais reservada quanto à transmissão das suas artes marciais. Só no final dos anos 50 e inícios dos 60 é que mestres como Bruce Lee e Ark Wong decidiram que essa barreira cultural podia ser quebrada, permitindo a inscrição de alunos ocidentais nos dojos de Kung Fu Chinês.

Apesar do subgénero “Filme de Artes Marciais” ter sido grande sucesso por volta dos anos 70, filmes nesta categoria já eram feitos no Oriente desde os anos 40. O género foi oficialmente lançado através dos filmes realizados em Hong Kong que usavam autênticas formas de artes marciais. Wong Fei Hong<sup>23</sup> foi um herói chinês bastante retratado nos filmes desta época.

Com a emigração de talentos chineses para Hong Kong nos anos 60, houve grande influência da parte continental chinesa, fazendo com que os filmes de artes marciais se tornassem mais artísticos e focados no drama. Começaram a ser usados também efeitos especiais e a infusão destes elementos levaram à popularidade do género.

---

<sup>23</sup> Wong Fei Hong (1847-1924) foi mestre de Kung Fu, especialista na arte marcial chinesa do sudoeste Hung Gar (posições baixas, notáveis pela Posição Cavalo “Sei Ping Ma” e fortes técnicas de mão como a versátil Garra de Tigre). Também era especialista em medicina tradicional chinesa e na acupunctura. É considerado um herói chinês e é conhecido pela sua resistência aos estrangeiros, sendo médico e instrutor de artes marciais do exército chinês.

### 3.1.2.1. Bruce Lee

*“There are no limits. There are plateaus, but you must not stay there, you must go beyond them.”*

Bruce Lee  
(Little, 1998: 23)

A carreira inicial de Bruce Lee nos Estados Unidos foi bastante frustrante. Devido à Guerra do Vietname, os americanos não estavam preparados para uma cara asiática como estrela de cinema – podia facilmente ser visto como inimigo. Só quando os produtores de Hong Kong e Taiwan dobraram os seus filmes em inglês e os distribuíram pelo solo americano é que se abriram portas para Lee transmitir o seu conhecimento sobre as artes marciais e a filosofia chinesa ao público americano. Assim com o filme *“The Big Boss”* (1971) de Wei Lo, Lee finalmente foi reconhecido pela indústria cinematográfica americana, acabando por se tornar numa das suas estrelas.

*“No entanto, ele continua a ser a estrela de acção e artes marciais a que todos os outros são comparados, e os quatro filmes que completou continuam a ser os mais vistos das produções de Hong Kong em todo o mundo”.* (Logan, 1995: 23)

John Kreng indica na sua obra (Kreng, 2007: 77), vários aspectos importantes em cenas de luta que o Bruce Lee nos ensina:

- Bruce Lee não tem falhas notáveis ou *takes*<sup>24</sup> maus nas cenas de luta em nenhum dos seus filmes de Hong Kong;
- Tem uma técnica simples mas raramente se repete;
- Tem uma presença no ecrã individual;
- Tem curva de aprendizagem;
- Percebe o contexto emocional e o impacto atrás de cada técnica;
- Era adepto de utilizar tanto mãos como pés, e não tinha medo de os misturar;
- Não tinha receio de mostrar vulnerabilidade;
- Sabia a importância de ter um óptimo duplo perto dele;
- Tinha um *timing* e ritmo diferente e único;
- Tinha grandes habilidades nas artes marciais;
- Era eficaz e convincente antes e depois das poses;
- Não tinha uma marca ou movimento assinatura;
- Tinha o físico que toda a gente invejava;
- Entendia a diferença entre cinema e vida real;
- Injectava filosofia e luta estratégica nos seus filmes;
- Lutava apenas quando era necessário.

---

<sup>24</sup> É a quantidade de vezes que é filmado o mesmo plano. No cinema quando é dito na rodagem “Cena 2. Plano 7. Take 10” quer dizer que o plano sete daquela cena já foi filmado repetidamente dez vezes.

São estas características que tornam as cenas de luta dos filmes de Bruce Lee tão inesquecíveis, de modo que se tornaram numa importante fonte de influência em grande parte dos filmes que incluem lutas de artes marciais.

*“Like most people, you want to learn the way to win, but never to learn how to lose. To learn to lose, to learn to die, is to be liberated from it, and so, when tomorrow comes, let go your ambitious mind and learn the art of dying...”*

Bruce Lee na série “*Longstreet*” (1971-1972) de Don McDougall

Bruce Lee também é bastante homenageado no *anime*. É comum personagens de séries japonesas terem características físicas parecidas ao mestre de artes marciais. Em “*Naruto*” (2002) a personagem Rock Lee, para além do nome ‘Lee’, é idêntica a Bruce Lee fisicamente.



FIGURA 11 - ROCK LEE DA SÉRIE ANIME "NARUTO" IDÊNTICO A BRUCE LEE

Rock Lee é uma personagem cujo estilo de luta é apenas *Taijutsu*, isto é, luta corpo-a-corpo. O seu estilo de luta tem influências do kung fu do mestre Bruce Lee.

Na série *anime* “*Hokuto no Ken*” (1984-1987) de Buronson, a personagem Kenshiro é também parcialmente inspirado no Bruce Lee, como podemos verificar na Figura 12.



FIGURA 12 - KENSHIRO DA SÉRIE ANIME "HOKUTO NO KEN" INSPIRADO NA IMAGEM DE BRUCE LEE.

Bruce Lee ainda hoje é uma referência forte para muitos realizadores e animadores de filmes ou séries de acção.

### 3.2. A Criação de um Conflito no Cinema

Desde muito pequenas que as crianças ouvem histórias sobre o bem e o mal, como parte da transmissão intergeracional dos conceitos morais. Assim, o triunfo do bem sobre o mal é inerente à maior parte das fábulas e filmes infantis, como por exemplo, os da Disney (“*A Branca de Neve e os Sete Anões*” (1937); “*O Rei Leão*” (1994); “*Hércules*” (1997); “*Mulan*” (1998); e muitos outros). No entanto, nas histórias, tal como nos filmes para crianças, nem sempre nas batalhas existe bem ou mal, apenas um objectivo em conflito. Citando a Disney mais uma vez, veja-se, a título de exemplo, o caso do filme “*Pocahontas*” (1995). O conflito entre as personagens deste filme (baseadas em pessoas reais) não deriva da luta entre o bem e o mal, mas antes de uma disputa pelos mesmos recursos naturais e da divergência entre culturas: os britânicos invadem as terras dos índios com o objectivo de a escavar para encontrar ouro, enquanto que para os índios essas terras são o suporte da sua existência e sobrevivência; A Disney torna o conflito central em algo mais complexo, contornando a história de forma a contá-la de uma forma em que nenhuma das partes seja considerada boa ou má.

O núcleo de uma história vem do conflito e da capacidade de superar os obstáculos. Os pequenos episódios de “*Tom & Jerry*” (1940-2005), por exemplo, baseiam-se apenas nos conflitos entre os eternos rivais: o gato Tom e o rato Jerry. Para os conflitos funcionarem de modo apelativo à audiência não basta colocar duas ou mais personagens numa luta e esperar para ver quem sai vencedor. É necessário primeiramente estruturar-se uma história, baseada na caracterização das personagens. Após estar definida a estrutura narrativa, estruturam-se os conflitos e combates em si, escolhendo o estilo de luta e os tipos de lutadores, finalmente faz-se a coreografia da cena de luta combinada com o tipo de realização e filmagem estabelecida para o filme.

#### 3.2.1. As Personagens

*"What is character but the determination of incident? And what is incident but the illumination of character?"*

The Art of Fiction (1884)

Henry James

Em filmes de acção existe sempre um herói e um vilão. Já aqui foram referidos os géneros mais comuns de heróis ao longo das décadas nas telas de cinema. Cada personagem tem o seu contexto social, a sua motivação e as suas características

psicológicas. Cada personagem tem uma caracterização e profundidade. A primeira é constituída pelas suas características observáveis. A segunda resulta das escolhas morais ou de valor que esta faz, principalmente sob pressão, e inclui traços identificativos da personalidade, como ser fraco ou forte, ser amorosa ou odiável, entre outros.

Conhecemos uma personagem através das suas atitudes e acções, raramente através de filosofias e falas. Para melhor entendimento, passaremos à descrição do herói e do vilão num filme de acção, e qual o arco de narrativa que as personagens geralmente atravessam.

### 3.2.1.1. O Herói

*“Remember, with great power comes great responsibility.”*

Uncle Ben – “Spider Man” (2002) de Sam Raimi



FIGURA 13 - O SUPER HERÓI - SPIDER-MAN

*“Os heróis são muito complicados. Por um lado, são apresentados muitas vezes como egoístas, personagens egocêntricas que detestam a ideia de se sacrificarem para o bem dos outros. Mas, como acontece com muitos dos filmes que têm resistido ao teste do tempo, os heróis que nos lembramos melhor são aqueles que fazem exactamente isso”.* (Hirschber, 2009: 15)

Normalmente o herói é a personagem principal e a mais activa no filme. É quem tem de criar empatia no público. O público deve torcer pelo protagonista e compreender as suas decisões.

O papel do herói é associado ao sacrifício pessoal, a alguém que aceita a responsabilidade de proteger os outros, ou de terminar uma promessa independentemente do seu bem estar próprio. O herói é a personagem que o público melhor conhece na história, pois segue os seus passos ao longo dela.

Para que haja empatia o herói deve ter qualidades admiráveis e invejáveis como ética, valores, habilidades ou poderes fora do vulgar. Deve ter qualidades que os espectadores gostariam de ter, mas ao mesmo tempo deve ser humano: ser capaz de errar e de duvidar. Assim o público identifica-se com ele.

Consoante a história, deve ser determinado o tipo de herói mais apropriado. Nos filmes modernos há uma combinação de várias características de vários tipos de heróis anteriormente definidos na literatura e no cinema.

Entre os mais comuns podem referir-se os Super-Heróis que têm poderes físicos ou materiais. Normalmente escondem a sua identidade, observando a vida dos outros sem chamar atenção e sempre que alguém precisa de ajuda correm em seu auxílio. Nem todos são felizes. Os heróis da Marvel, como Spiderman, Batman e Wolverine, geralmente são bastante infelizes com o peso da responsabilidade de serem super-heróis. Para que os seus entes queridos não sejam alvo dos seus inimigos não criam laços afectivos e afastam-se daqueles com quem se relacionavam antes de ser tornarem super-heróis.

No caso de “*Spider-man*” (2002) de Sam Raimi, Peter Parker sacrifica a sua paixão por MJ de modo a protegê-la. Na última cena, MJ declara o seu amor e Peter Parker, apesar de a amar, diz que apenas quer ser seu amigo e o filme termina com estas frases: “*Whatever life holds in store for me, I will never forget these words: ‘With great power comes great responsibility’. This is my gift, my curse. Who am I? I’m Spider-man*”.

É conhecido também o anti-herói. Este tipo de protagonista divide-se em várias vertentes. Uma delas é aquele herói que é aborrecido ou rejeitado pela sociedade e que em relação ao qual não se vislumbram probabilidades de sucesso. Normalmente não tem nada a perder inicialmente, e a sua vida é desinteressante e vazia, até que se depara com um desafio e aventura que o torna num herói para além das expectativas.

Pode ver-se um óptimo exemplo deste tipo de herói no filme de animação “*Kung Fu Panda*” (2008). Po, o panda protagonista, admira os mestres e heróis de kung fu, mas é desleixado, gordo e trabalha num restaurante de *noodles* com o seu pai. Quando tudo lhe parece correr mal e ninguém acredita nele, ele supera muitos obstáculos e torna-se Guerreiro Dragão anunciado pelos mitos, derrotando o temível vilão com as habilidades que todos achavam inúteis.

Outra vertente do anti-herói é um personagem do tipo fugitivo ou criminoso, podendo até ser considerado o vilão da história. No entanto, existem sempre algumas características que fazem com que o espectador sinta empatia por ele. Um anti-herói deste tipo pode ser cínico e magoado com a vida, pode até ter tido grandes momentos heróicos mas algum acontecimento fez com que passasse a ser um rejeitado da sociedade. Neste género enquadra-se a popular personagem Robin Hood (conhecido como Robin dos Bosques em português): ladrão que rouba os ricos para dar aos pobres. Robin torna-se um fora da lei depois de acusado injustamente de traição pelo rei João Sem-Terra, usurpador do trono do bravo rei Ricardo, ausente nas Cruzadas.

Existe uma terceira vertente mais trágica de anti-herói, que acaba por ser consumido pelas suas falhas e destruído por elas no final, tal como a personagem Tony Montana, traficante de droga, do filme “*Scarface*” (1983) de Brian de Palma. Montana, refugiado cubano nos Estados Unidos da América, entrou na vida do crime e foi ascendendo até se tornar o maior barão de droga de Miami. Durante todo este tempo, Montana também era viciado no seu próprio produto: cocaína. Descontrolado pelo vício e pela sua obsessão pela irmã, cai na desgraça depois da morte desta pela concorrência que tentou exterminar.

Também popular é o herói solitário. Alguns destes protagonistas vivem longe das comunidades, no meio da natureza, que é o seu local seguro e calmo, outros são nómadas, viajam pelo mundo sem destino. Normalmente, durante o conflito têm de voltar para a sociedade para resolver um problema. Outras vezes o herói solitário conhece uma outra personagem com quem acaba por se envolver, e juntos lutam contra os vilões. Podemos aqui dar o exemplo da personagem Shrek do filme de animação “*Shrek*” (2001) de Andrew Adamson e Vicky Jensen.

Shrek era um ogre solitário que gostava de viver sozinho no meio da floresta longe da sociedade. Com o despejo das criaturas mágicas no seu pântano ele vê-se obrigado a procurar o responsável por tal. Durante o percurso encontra um Burro e juntos acabam por passar pela aventura de convencer Lord Farquaad a alojar as criaturas mágicas noutra lugar, salvando, em troca, uma princesa de um castelo guardado por um dragão.

Nos filmes de acção em que o herói tem o objectivo de confrontar e derrotar fisicamente um vilão poderoso existe frequentemente um período de treino. Existem os heróis que têm um mentor e aqueles que treinam sozinhos. O mentor ensina e treina o herói, e pode ser a chave essencial para o herói se tornar aquilo que realmente é. A relação entre os dois é extremamente importante para a evolução do herói. A relação de Luke Skywalker e o Mestre Yoda na saga “*Star Wars*” é um bom exemplo. Já os heróis que se treinam a si próprios, normalmente estão extremamente danificados emocionalmente por um evento traumatizante, ou estão isolados ou presos. Este exemplo pode ser visto principalmente em histórias de vingança, tal como no filme “*Oldboy*” (2003) de Chan-wook Park. A personagem principal é aprisionada num quarto por 15 anos sem nenhuma explicação. Durante esse tempo treina sozinho e quando finalmente é solto quer-se vingar de quem o privou desse tempo de vida.

### 3.2.1.2. O Vilão

*“The more successful the villain, the more successful the picture.”*

Alfred Hitchcock (Hirschber, 2009: 17)

*“In the old days villains had moustaches and kicked the dog. Audiences are smarter today. They don't want their villain to be thrown at them with green limelight on his face. They want an ordinary human being with failings.”*



FIGURA 14 - DARTH VADER, VILÃO DE STAR WARS

Tal como Hitchcock disse, um bom vilão faz um bom filme de acção. Num filme de acção, sem um vilão não há conflito e o herói não tem com quem lutar. O vilão é quem inicia a acção, enquanto o herói apenas reage às suas acções. Se não houvesse vilão, James Bond não faria nada excepto beber e dormir com mulheres bonitas, Indiana Jones apenas daria aulas de arqueologia, o Homem Aranha somente saltaria de prédio em prédio com as suas teias.

Na obra *“Dynamic Characters – How to create personalities that keep readers captivated”*, Nancy Kress refere a dificuldade de criar um vilão plausível: *“Muitos escritores que conseguem caracterizar os seus heróis terão problemas para fazer os seus vilões igualmente interessantes e legíveis. Frequentemente o vilão acaba unidimensional, um estereótipo do mal que não transmite o horror pretendido porque é tão tristemente familiar. Ou o vilão é como uma caricatura de perversão que o leitor não pode suspender sua descrença. Ou o vilão é tão estranho que o leitor é tentado a rir – e não é suposto ser cómico. Ou o vilão é tão impotente e covarde que o leitor pensa: “Esse indivíduo é um problema? O que há de errado com o nosso herói que permite que este aclamado bandido o incomode por meio segundo?”* (Kress, 1998: 122)

Segundo Robert Mckee, o princípio do antagonismo é *“um protagonista e a sua história podem apenas ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente comoventes quanto as forças do antagonismo as façam”* (Mckee, 1997: 317). Para que o vilão não tenha as falhas descritas, existem três questões principais a que se devem responder quando se cria uma personagem deste tipo:

1. Quem quer impedir o protagonista de atingir o seu objectivo e porquê?
2. O que é que o antagonista quer?
3. Quais são os valores do antagonista, e onde ou como eles entram em conflito com os do protagonista?



Inicialmente o vilão deve parecer muito superior ao herói. O progresso das suas habilidades deve ser intimidante e criar medo na audiência. Deve mostrar ao espectador as suas capacidades para que imediatamente ele as compare às do herói. Quando o herói enfrenta o vilão podemos compreender as capacidades de dedução, experiência e sobrevivência do herói.

O progresso do herói faz com que o vilão aparente perder progressivamente a sua superioridade. Contudo, para prender a atenção da audiência, o vilão nunca deve parecer inferior ao herói, excepto na comédia, ou se for propositado de modo a haver um elemento de surpresa mais à frente.

As capacidades do vilão, geralmente, são apresentadas primeiro. O herói vai-se superando até derrotar o seu opositor.

Os vilões dos filmes de acção geralmente são cruéis, impiedosos, inteligentes e líderes eficazes. Tal como Darth Vader de *Star Wars*; Bill de *Kill Bill*; Megatron dos *Transformers*; Shredder das *Tartarugas Ninja*; Joker de *Batman*; e muitos outros.

Em alguns casos, existe também a categoria do vilão como aliado. Um *twist*<sup>25</sup> interessante e bastante usado é quando o antagonista é desmascarado pelo protagonista e constata que se trata de um aliado falso à espera do momento de guarda baixa para poder atacar. Este tipo de vilão é muito frequente em filmes de terror, tal como “*Scream*” (1996) de Wes Craven. Podemos também ver no filme “*Prince of Persia*” (2010) de Mike Newell, onde só na segunda metade do filme é que Dastan, o protagonista, percebe que o tio, irmão do Rei, criou um complô de maneira a chegar ao trono.

Existem também aqueles vilões que passam por aliados aos olhos do protagonista, mas é mostrado à audiência, desde o início, que essa postura não passa de uma farsa. Tal como no “*Rei Leão*” (1994) e “*Hércules*” (1997) da Disney em que ambos os vilões, Scar e Hades respectivamente, são irmãos mais novos do Rei, e cobiçam o seu poder.

O vilão é uma peça crucial de um filme de acção e o mesmo esforço para construir o herói deve ser feito na construção do antagonista.

### 3.2.1.3. Arco das Personagens

O arco das personagens é a evolução da personagem desde o início do filme até ao fim. Trata-se do progresso que a personagem faz em resultado do que aprende sobre si própria, através de eventos, ou por influência de pessoas que a mudaram interiormente.

O arco da personagem pode ser considerado o caminho do crescimento e desenvolvimento pessoal de um personagem numa história. O personagem, durante este processo, luta e eventualmente supera alguns ou todos os medos, limitações ou ferimentos (exteriores ou interiores).

---

<sup>25</sup> É uma reviravolta na história que o espectador não está à espera.

O protagonista de uma história evolui quase sempre. Sofre alterações para melhor ou para pior. No entanto, pode acontecer que o protagonista não sofra alterações, mas as pessoas que o rodeiam, sim. No filme de animação “*Megamind*” (2010) de Tom McGrath, Megamind é um vilão que adora lutar contra o herói da cidade, Metro Man. Quando finalmente consegue derrotar o herói, Megamind sente-se aborrecido e triste por já não ter o rival de há tantos anos. Na tentativa de criar um novo herói para lutar, Megamind cria um vilão pior que ele e vê-se na necessidade de se tornar o herói. Este exemplo caracteriza um arco enorme e positivo da personagem: de vilão passou a ser herói.

Já o protagonista Luffy, da série *anime* “*One Piece*” (1999) de Eiichiro Oda, não sofre grande arco a nível emocional durante a série. Evolui na força e poder, mas não como pessoa. No entanto, as pessoas que o conhecem sofrem alterações: voltam acreditar nos seus sonhos e ganham força para lutar por eles. Luffy modifica a vida das personagens com quem se cruza. O herói Naruto da série “*Naruto*” (2002) de Masashi Kishimoto, também modifica a vida das outras personagens fazendo até com que inimigos se tornem amigos, como Sabaku no Gaara e o vilão Pain. Naruto teve a mesma infância que Gaara – solitária, pois toda a aldeia os renegava por terem um demónio aprisionado no corpo. Mas Naruto não desistiu e com o tempo conseguiu fazer amizades, as quais preza e mantém. Gaara viu a determinação de Naruto como um caminho a percorrer. O vilão Pain abalou a fé de Naruto quando o fez perceber que não possuiu a resposta para a paz no mundo ninja. Mas ainda assim, Naruto, depois de todas as mortes que Pain causou, decide ir falar com o vilão sozinho. Pain acaba por perceber que o mundo ninja pode não ser só ódio, e sacrifica-se para ressuscitar todos aqueles que matou em batalha.

Segundo John Kreng (Kreng, 2007: 210), para dar uma maior profundidade, as personagens normalmente têm algum tipo de falha, fobia ou medo. Até que ponto está a personagem empenhada em chegar ao seu objectivo quando é posto à prova por algum medo antigo? Indiana Jones tem fobia de cobras, mas tem que as enfrentar para entrar no Poço das Almas para encontrar a localização da Arca Perdida. Ron, amigo de Harry Potter, tem fobia de aranhas, e tem que as enfrentar no filme “*Harry Potter and the Chamber of Secrets*” (2002). O mesmo acontece com Bruce Wayne, personagem de Batman, que tem medo de morcegos e por isso mesmo, para enfrentar-se a si próprio, decide que o seu nome de herói seria “Batman” (Homem Morcego). No *anime* “*Naruto*”, Tsunade tem fobia de sangue, no entanto é uma das melhores médicas da vila, e uma das melhores guerreiras.

### **3.3. A Estrutura de uma Cena de Luta – segundo John Kreng em “*Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue*” (2007)**

Uma cena de luta é uma forma narrativa de expressar uma história. A construção de uma cena deste género exige dissecar devidamente o *script*. A Estrutura dos Três Actos, muito comum nas narrativas, também é usada numa cena de luta. Um tipo de luta numa cena de um acto terá um tom, efeito e propósito diferente de uma cena de luta noutra acto.

#### **Lead Up**

Segundo John Kreng em “*Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue*” (2007), antes do conflito físico existe um momento a que chama de *Lead Up* (Figura 15, no lado esquerdo do diagrama). *Lead Up* é uma cena importante que ocorre mesmo antes da luta começar. Aqui reúnem-se os problemas anteriores na história, enquanto se estabelece a justificação para a luta.

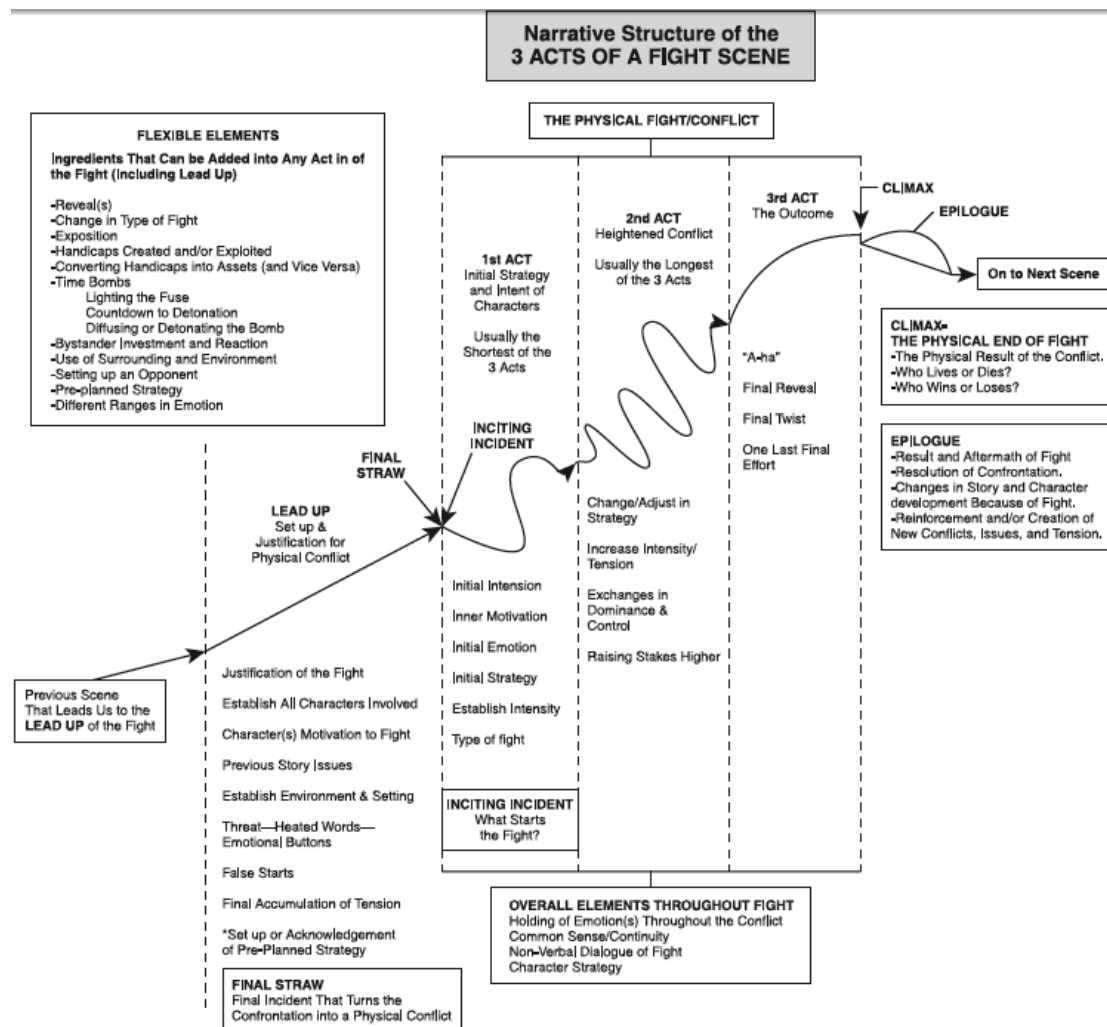


FIGURA 15 - ESTRUTURA NARRATIVA EM TRÊS ACTOS NUMA CENA DE LUTA. ESQUEMA FEITO PELO AUTOR JOHN KRENG, RETIRADO DA OBRA “FIGHT CHOREOGRAPHY – THE ART OF NON-VERBAL DIALOGUE” DE 2007, PÁGINA 325.

No esquema anterior (Figura 15), a cena *Lead Up* é o incidente final que torna o confronto num conflito físico, que inclui uma série de passos. Em primeiro lugar tem de ser apresentada a justificação para a luta que se vai dar, pois caso não exista a luta torna-se gratuita. Quais são os elementos que estão a levar à luta? Há alguma hipótese de se evitar o conflito físico? O que está em jogo para cada personagem? É o estado mental da personagem que está a causar conflito? O que é que as personagens perdem se não lutarem? (Kreng, 2007: 327)

A título de exemplo, no filme “*Ong-Bak*” (2003) de Prachya Pinkaew, Ting está num bar, onde acontecem lutas por dinheiro, para buscar a cabeça da estátua de Ong-Bak

da sua aldeia. Devido ao combate anterior naquele estabelecimento que lhe deu o título de campeão, todos querem que ele lute com o vencedor Big Bear naquela noite, mas Ting recusa-se a lutar por dinheiro. Big Bear, por sua vez, quer lutar com alguém forte para se afirmar e ganhar o título de indestrutível. Começa por assediar uma empregada, de maneira a chamar atenção de Ting. O namorado da empregada tenta salvá-la, mas é muito fraco e é espancado por Big Bear. Ting vê-se obrigado a lutar para salvar a vida do namorado da empregada. Neste caso, a luta não faria Ting ganhar ou perder nada de pessoal, porque o seu objectivo não era a luta gratuita e injustificada para entretenimento de massas. Se não lutasse não perdia nada importante na sua vida, no entanto iria sentir-se culpado caso o namorado da empregada sofresse uma fatalidade por ele não querer lutar. Há uma contextualização moral e ética por detrás do confronto.

No anime “*One Piece*” (1999) de Eiichiro Oda, Luffy quer o ouro que Bellamy roubou de um descendente de Norland, seu amigo. Luffy vai ter com Bellamy e pede o ouro que não lhe pertence de volta. Bellamy quer provar que é o pirata mais forte da ilha, e que o preço pela cabeça de Luffy, de 100 milhões de *bérries*, é uma fraude. Luffy percebe que só conseguirá ter o ouro do seu amigo de volta de seu amigo se lutar e vencer Bellamy. Nesta situação, Luffy está mentalmente perturbado com o acto de Bellamy que espancou e roubou o seu amigo que trabalhou anos e anos para encontrar aquele ouro. A única maneira de evitar este conflito seria se Bellamy aceitasse entregar o ouro, constatado que não tem intenções disso, Luffy desafia-o. Para Luffy está em jogo a dignidade do amigo, já para Bellamy está o orgulho e o seu título do mais forte da ilha. Se não lutassem Luffy não reaveria o ouro do amigo, e Bellamy não poderia tentar provar que o preço da cabeça de Luffy era um equívoco.

Em segundo lugar, na fase de *Lead Up* também se estabelece quais são as personagens envolvidas na luta. A audiência deve saber antecipadamente quem vai participar na luta, assim sente-se nervosa ao saber o que o herói está prestes a enfrentar – pode ter de lutar com quinze pessoas. Que personagens estão envolvidas na luta? Quantas personagens estão envolvidas? (Kreng, 2007: 328-329)

Em “*Kill Bill – Vol. 1*” (2003) de Quentin Tarantino, a Noiva faz um relatório sobre todos os que tem que enfrentar para chegar a O-Ren Ishii: Sofie Fatale, uma outra assassina profissional, a guarda-costas Gogo Yubari e Crazy 88. Tarantino, ao apresentar à audiência todos os inimigos que a protagonista terá que derrotar para chegar a quem quer, faz com que o espectador fique ansioso para ver como é que isso vai acontecer e que resultado se vai obter – conseguirá a Noiva derrotar tantos inimigos numa só vez?

No filme de animação da Disney “*Mulan*” (1998), quando os novos recrutas são atacados de surpresa nos desfiladeiros, inicialmente o espectador não sabe quantos são, tal como as personagens que foram atacadas. Mas antes do próximo ataque é mostrada a quantidade de guerreiros que os rodeia, de modo a criar mais tensão e inquietação. O espectador fica inquieto ao ver a quantidade de inimigos que os heróis terão que combater para sobreviver.

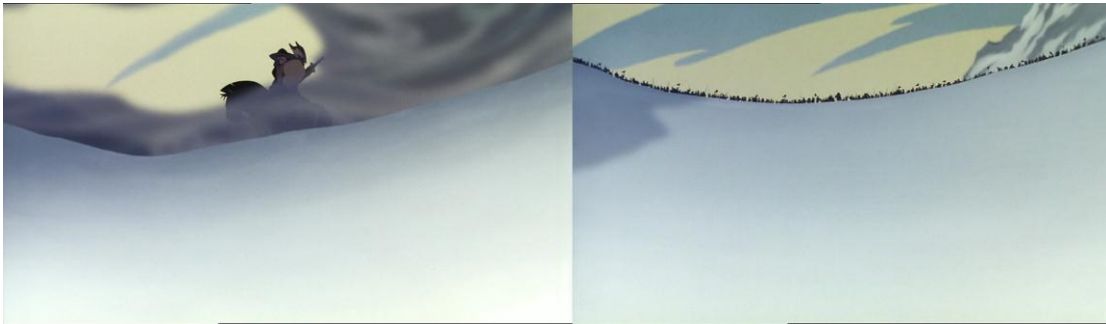


FIGURA 16 - MULAN (1998) DA DISNEY - INTRODUÇÃO DA QUANTIDADE DE INIMIGOS QUE OS POUCOS NOVOS RECRUTAS VÃO TER QUE LUTAR.

Em terceiro lugar, a motivação das personagens para lutar é outro passo incluído no *Lead Up*. Porque é que as personagens são forçadas a lutar? (Kreng, 2007: 329). Em “*Spider-Man*” (2002) de Sam Raimi, Peter Parker defende-se contra Flash (um rapaz do secundário) no corredor. Peter ainda não está consciente dos seus novos poderes. À medida que se vai esquivando dos ataques, Peter vai percebendo melhor a sua nova realidade. Flash é um *bully*<sup>26</sup> que gosta de intimidar os outros, e Peter é a sua vítima favorita dentro da escola. Peter é obrigado a lutar para se defender e ganhar respeito, caso contrário Flash iria persegui-lo até conseguir dar-lhe uma tarefa.

Que questões levaram as personagens a estarem naquela situação? As personagens sabem que estão prestes a entrar num conflito físico? (Kreng, 2007: 329). No *anime* “*One Piece*” (1999) de Eiichiro Oda, quando as personagens estão na Ilha do Céu, Chopper vê-se sozinho a tomar conta do barco que foi levado à força para um “altar de sacrifício”. O barco foi levado para lá porque, segundo a população da ilha, são criminosos e vão ser punidos por Deus. Os seus crimes são inocentes: entraram na ilha do Céu sem pagar uma taxa e bateram num oficial sem querer. Chopper ficou encarregue do barco, enquanto os outros foram explorar o território. Chopper não tem noção que está prestes a entrar num conflito físico, até que lhe aparece um dos Sacerdotes Punidores. Chopper vê-se obrigado a lutar, não só para salvar sua vida, mas porque lhe foi confiado o barco e o Sacerdote Punidor começa a destruí-lo.

---

<sup>26</sup> Pessoa que pratica actos de violência física ou psicológica intencionais e repetidos a outra pessoa.



FIGURA 17 - EPISÓDIO 162 DE "ONE PIECE" - CHOPPER É OBRIGADO A LUTAR PARA SALVAR O NAVIO.

É também nesta fase que se introduzem os problemas anteriores. Que eventos passados na história são trazidos e usados na luta? (Kreng, 2007: 331). Em “*Enter the Dragon*” (1973) de Robert Clouse, Oharra foi responsável pela morte da irmã de Lee, Su Lin. Então Lee (Bruce Lee) sente que tem que fazer justiça e aceita a missão de tentar apanhar o vilão Oharra.

No anime “*Neon Genesis Evangelion*” (1995) de Hideaki Anno, Shinji aceita ir até ao posto de trabalho do pai numa altura de ataques à cidade porque o pai é o chefe. Shinji quer enfrentar o pai por nunca ter tido nenhuma relação afectiva com ele. Consequentemente acaba por se tornar num piloto dos “EVA’s”, monstros robotizados, e lutar contra *Angels*, monstros inimigos que atacam a cidade Tóquio. Ao ser apresentado o conflito que Shinji tem com pai, o espectador entende que Shinji luta contra os *Angels* para ter o respeito e atenção do pai.

Sendo o *Lead Up* uma espécie de introdução ao acto da luta é aqui que se estabelece o ambiente. A audiência deve familiarizar-se com o ambiente. Assim, quando a acção ocorre, já tem uma noção de onde os factos ocorrem (Kreng, 2007: 332). Em “*Kill Bill – Vol. 1*” (2003) de Quentin Tarantino, quando a Noiva entra no restaurante para enfrentar O-Ren Ishii, é feito um grande plano de sequência que mostra à audiência quase todo o restaurante, e todas as personagens que lá estão. Assim o espectador familiariza-se com o ambiente, introduz-se no espaço e assim não se sente perdido quando a luta começa.

No filme de animação “*Kung Fu Panda*” (2008) de Mark Osborne e John Stevenson, antes de os Cinco Furiosos enfrentarem Tai Lung, há um *establishing shot*<sup>27</sup> que mostra as duas rochas, a ponte e altura a que se encontram. O espectador fica a conhecer o ambiente em que as personagens se enquadram e quais os riscos de lutar ali: cair da ponte pode ser fatal.

<sup>27</sup> É um plano geral do local em que se vai passar acção de modo a ajudar a audiência a situar-se no espaço.



FIGURA 18 - *KUNG FU PANDA* (2008) - ESTABLISHING SHOT DO LOCAL ONDE OS CINCO FURIOSOS E TAI LUNG VÃO CONFRONTAR-SE.

Antes de existir um conflito físico é comum existir diálogo entre as personagens. Algumas palavras e ameaças fazem disparar emoções e as personagens que não querem lutar acabem forçadas a fazê-lo (Kreng, 2007: 333). Na série anime “*Naruto Shippuuden*” (2007) de Masashi Kishimoto, Deidara faz de propósito para descontrolar Naruto, ao sentar-se em cima do corpo sem vida do amigo Gaara e o ridicularizar. As acções e palavras de Deidara enfurecem Naruto que passa a querer matá-lo por ter assassinado o amigo. Deidara provoca Naruto de forma a poder ver até que ponto é que ia a transformação dele no demónio interior Kyubi (Raposa de Nove Caudas).

Kreng incluiu igualmente nesta fase a ‘falsa partida’ – acontece quando um oponente ataca fisicamente ou verbalmente outro, e este responde imediatamente como seria previsível (Kreng, 2007: 333). Na série anime “*Death Note*” (2006-2007) de Tsugumi Ohba, quando L e Light estão acorrentados um ao outro numa sala, Light enerva-se com L e dá-lhe um soco que o faz voar – falsa partida. L é uma das personagens mais calmas e pacíficas da série. L senta-se e diz que doeu, mas nada indica que vai responder à agressão. Eles continuam a discutir até que L, a meio de uma frase, dá um pontapé na cara a Light e aí começa a luta entre os dois.





FIGURA 19 - EPISÓDIO 18 DE "DEATH NOTE" - FALSA PARTIDA QUANDO LIGHT DÁ UM SOCO A L.

Finalmente, ainda no *Lead Up*, existe a acumulação final da tensão até à ‘gota de água’, que é o último incidente que empurra o confronto e dispara o primeiro acto da luta (Kreng, 2007: 335).

### 3.3.1 A Divisão em Três Actos

A divisão em três actos, segundo o diagrama de John Kreng (Figura 15) (Kreng, 2007: 325), é feita no momento em que o conflito físico começa. Cada um dos actos representa elementos específicos da história de uma forma não verbal. Assim leva-se a história e o conflito para a frente enquanto se capta a atenção da audiência.

#### Primeiro Acto

John Kreng define vários parâmetros necessários na construção de cada um dos actos da luta (Kreng, 2007: 336). No Primeiro Acto, normalmente o mais curto, está embutida a estratégia inicial e as intenções das personagens. O primeiro acto consiste no conhecimento do opositor e formação da estratégia, por parte das personagens. Aqui ocorre o incidente ou distúrbio que dá o início da luta – *inciting incident* – isto é, quando a primeira pessoa lança o primeiro soco ou outra técnica pretendendo infligir dano ou prejuízo no corpo de outra pessoa.



Em “*Enter the Dragon*” (1973), na luta subterrânea de Lee contra guardas de Han, quando o alarme soa, sinalizando que existe um intruso, Lee tenta o seu melhor para fugir sem ser visto. Mas quando é incapaz de escapar, os guardas de Han são os únicos a iniciar a luta (*inciting incident*), o que coloca Lee em uma posição defensiva, ajustando-se a cada ataque que ocorre de forma diferente. Isso demonstra a sua superioridade em termos de habilidade. O ataque dos guardas de Han é que faz com que a luta comece.

Na série de *anime* “*Samurai Champloo*” (2003-2004) de Shinichirô Watanabe, Mugen decide levantar-se e enfrentar os homens que estão a causar distúrbios no restaurante depois de Fuu lhe oferecer 100 bolinhos. Quando se levanta, o homem que estava prestes a cortar os dedos da Fuu diz que afinal vai testar a sua espada em Mugen. O oponente desfere um golpe para acertar em Mugen (*inciting incident*) e aí Mugen reage cortando-lhe o braço, e assim começa a luta.

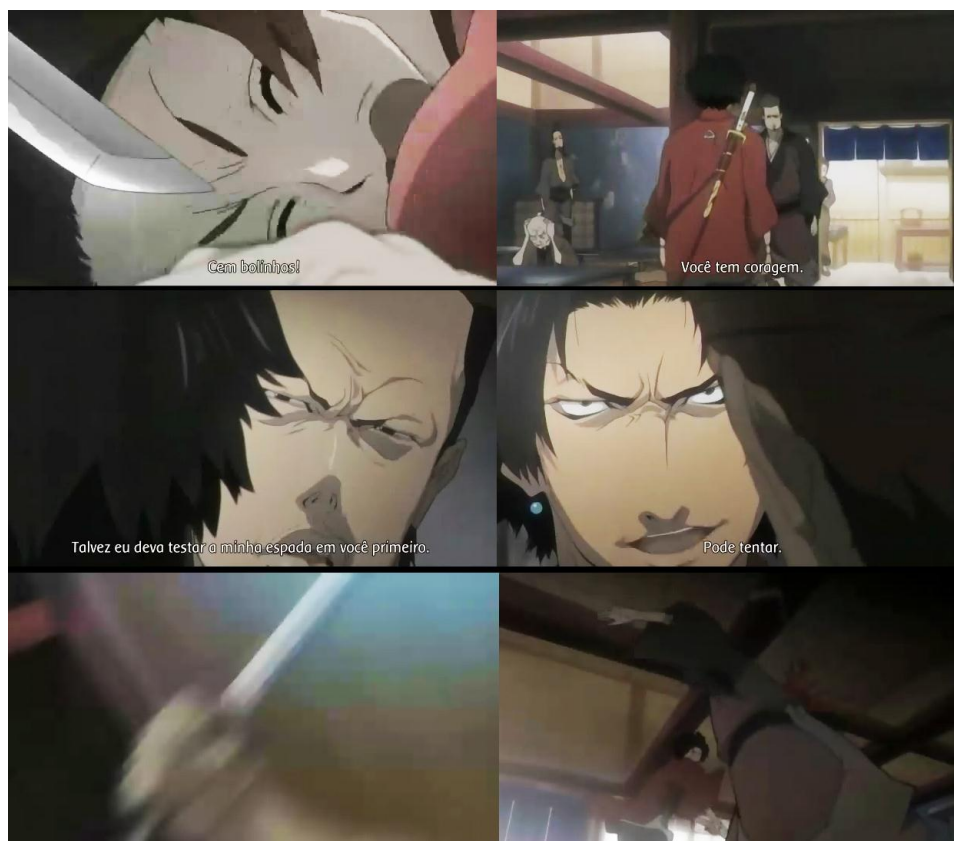


FIGURA 20 - EPISÓDIO 1 DE "SAMURAI CHAMPLOO" - *INCITING INCIDENT* ACONTECE QUANDO O Oponente FAZ O PRIMEIRO ATAQUE A MUGEN.

É neste acto que se estabelece uma série de parâmetros que definem a ligação das personagens com a luta. É definida a intenção inicial das personagens – Qual é a intenção da personagem enquanto luta? Quer ferir, matar, humilhar, pontuar ou simplesmente escapar do oponente? (Kreng, 2007: 338) Pegando no exemplo anterior de “*Samurai Champloo*” (2003-2004) de Shinichirô Watanabe, Mugen tem a intenção de humilhar os rufias que tem a mania que são superiores porque o chefe do gangue é filho de alguém rico e poderoso. Mugen não tem intenção de matar, mas não tem problemas em ferir –

como cortar-lhes um braço.

Outro aspecto que se define neste acto é a motivação interior, e a emoção inicial. Quais são as emoções de cada personagem envolvida na luta? Mesmo que o lutador esteja a lutar por uma boa causa, pode sentir-se assustado, confiante, inseguro, etc. A emoção inicial de uma personagem pode mudar durante o combate. “Uma boa cena de luta começa com uma emoção e acaba com outra diferente” (Kreng, 2007: 338).

Na série de anime “One Piece” (1999) de Eiichiro Oda, Ussop desafia o seu capitão Luffy para um duelo por causa do barco Going Merry. A motivação de Ussop é ficar com o barco, pois o capitão e melhor amigo Luffy quer abandoná-lo, já que está demasiado danificado das viagens e poderia colocar em risco a tripulação. O barco Going Merry foi oferecido por uma amiga querida de Ussop e este não aceita tal decisão. Geralmente Ussop é uma personagem que fica assustado e inseguro numa luta, mas nesta está seguro e confiante porque está determinado a ficar com o barco e, apesar de Luffy ser muito mais forte, Ussop conhece-lhe as fraquezas.

As emoções das personagens mudam durante a luta. Inicialmente Ussop está seguro, confiante e revoltado com a decisão de Luffy, e Luffy está sério, frio e inflexível – não vai mudar de opinião – e pretende mostrar a Ussop que é um capitão que não volta atrás com a palavra. Mas no final da luta os dois choram. Ussop chora porque se sente triste por abandonar a tripulação e pela decisão de Luffy. Luffy chora porque foi uma decisão difícil e porque teve que bater no melhor amigo, que decidiu abandonar a tripulação.



FIGURA 21 - EPISÓDIO 236 DA SÉRIE ANIME "ONE PIECE" (1999) – FINAL DA LUTA ENTRE LUFFY E USSOP.

Sendo neste acto que começa a luta, é nele que é estabelecida a estratégia inicial. O propósito externo da estratégia inicial é de estabelecer imediatamente domínio sobre o oponente de modo a conseguir o objectivo. Esta estratégia pode ser por estimativa ou por dedução. A estratégia por estimativa a estratégia é baseada naquilo que a personagem pensa – quais são as suas melhores habilidades do treino, como experiências passadas o levaram àquele ponto e como é que elas poderão afectar o oponente. A estratégia por dedução é criada com base em factos sobre lutas passadas, sessões de treino, observação e conhecimento do oponente, isto é, baseia-se no conhecimento do inimigo (Kreng, John. 2007. pp. 338-339).

Utilizando o exemplo anterior da luta entre Ussop e Luffy na série anime “*One Piece*” (1999), Ussop usa uma estratégia que engloba os dois processos: estimativa e dedução. Ussop é uma personagem fraca a nível de habilidades físicas de combate, então para conseguir vencer Luffy, o homem de borracha, teve que planear bem a luta. Ussop conhecia bem, por experiências passadas, as suas habilidades e limitações, pelo que sempre arranjou engenhocas e estratégias para vencer os inimigos – estimativa. Mas o que deu vantagem a Ussop no início da luta foi o facto de conhecer bem o inimigo. Ussop passou muito tempo com Luffy e viu-o lutar inúmeras vezes, então e assim, através da sua observação e conhecimento criou uma estratégia – dedução.

Ussop sabia que não podia ser atingido por Luffy, um só golpe do capitão e Ussop perderia a luta. Quando Luffy se aproximou pronto para o atacar (Imagem A da Figura 22), Ussop fingiu cuspir sangue – sabia que Luffy tinha pena dos oponentes (Imagem B da Figura 22). Luffy hesitou quando viu o amigo, já ferido, cuspir sangue (Imagem C da Figura 22). Ussop aproveitou para o atacar com um aparelho que emite uma luz forte deixando Luffy encandeado (Imagem D e E da Figura 22). Aproveitando o estado de Luffy (Imagem F da Figura 22), Ussop atirou-lhe ovos podres (Imagem G e H da Figura 22) e depois pimenta directamente à boca (Imagem I e J da Figura 22). Ussop, com estes ataques, fez com que Luffy recuasse até a um ponto cheio de pequenos objectos pontiagudos no chão (Imagem L e M da Figura 22). Estando Luffy com pouca mobilidade, Ussop atacou-o com uma série de *shurikens*<sup>28</sup> (Imagem N e O da Figura 22). Todos estes ataques foram combinados para um ataque final – Ussop conduziu Luffy para o sítio onde estava uma engenhoca a deitar gás (Imagem P da Figura 22), e com os ovos podres e a pimenta Luffy não conseguiu sentir o cheiro. Ussop fez um disparo flamejante contra Luffy resultando numa enorme explosão (Imagem Q, R e S da Figura 22).

Esta luta é um exemplo de uma boa estratégia planeada antecipadamente que conjuga todo o conhecimento que Ussop tem sobre as suas próprias habilidades com o conhecimento sobre as habilidades e fraquezas do inimigo.

---

<sup>28</sup> Arma de arremesso *ninja*.





FIGURA 22 - EPISÓDIO 236 DA SÉRIE ANIME "ONE PIECE" - ESTRATÉGIA DE LUTA DE USSOP CONTRA LUFFY

Para concluir, é neste primeiro acto que o tipo de luta e a intensidade emocional são definidos. Segundo Kreng (Kreng, 2007: 340), a intensidade emocional ‘aguenta’ a narrativa não verbal da luta, isto é, a intensidade da expressividade corporal da luta transmite a história das personagens.

### Segundo Acto

O Segundo Acto, normalmente o mais longo, é a intensificação do conflito. Depois de demonstrada a intenção e valentia da personagem no primeiro acto, “(...) o segundo acto usa o que foi estabelecido no primeiro acto para aumentar o conflito da

*história, a emoção e a coreografia. Este acto mostra a batalha para alcançar as metas definidas pelos combatentes, e deve aumentar a complexidade física e emocional da luta*”. (Kreng, 2007: 340).

Aqui há a mudança ou ajuste da estratégia definida no primeiro acto. A mudança pode ser emocional – as personagens podem mudar depois de suportar a dor recebida durante a luta; pode ser física – a abordagem do personagem pode mudar em relação a um adversário depois de aprender sobre uma fraqueza ou característica do lutador, sendo capaz de tirar vantagem; ou pode ser mental – o personagem pode ter um pensamento diferente sobre o seu objectivo e mudar a sua abordagem, que por sua vez, o afecta fisicamente e emocionalmente. “*O que é que o personagem fará nesta situação caso a primeira abordagem não funcionasse (...)?*” (Kreng, 2007: 341)

Caso esteja a correr bem a estratégia inicial, então o personagem deve pensar o que deve fazer para terminar a luta e continuar a sua jornada. O que fará para permanecer em controlo do adversário? (Kreng, 2007: 341)

Neste acto há um aumento da intensidade e tensão fazendo com que a audiência fique emocionalmente envolvida. Para que não seja previsível o final da luta há também uma mudança no domínio e controlo, assim a audiência fica na dúvida se o herói vai conseguir escapar ou não. Essas mudanças de domínio, no entanto devem ser sempre justificadas. Aqui, segundo John Kreng (Kreng, 2007: 342), há o ‘aumento das apostas’ – existem mudanças na cena de luta alterando o ritmo e fluidez da narrativa, e pode-se dar uma razão à personagem ainda maior que a original para lutar.

Na série “*Naruto Shippuuden*” (2007) de Masashi Kishimoto, Naruto luta contra o vilão Pain, um ninja que teve o mesmo mestre que Naruto – Jiraiya Sensei. Pain controla seis corpos, e Naruto consegue eliminar grande parte deles, mas, entretanto, Pain fica em controlo e espeta várias estacas pelo corpo de Naruto deixando-o preso ao chão – alternância de quem está em controlo da luta.

Pain aproveita o facto de Naruto estar preso e faz um discurso sobre ódio e sofrimento, fazendo com que Naruto comece a ter dúvidas naquilo que acredita – acabar com esses sentimentos. Assim há uma mudança mental no protagonista – Naruto deixa de estar tão confiante e passa a ficar triste e desapontado.

***Discurso de Pain a Naruto***

***Pain*** - O meu objectivo é algo que mesmo o Jiraiya Sensei não foi capaz de alcançar. Como eu disse antes, através da justiça trarei a paz.

***Naruto*** - Paz? Justiça? Não me venhas com essa! O meu mestre! O meu professor! Os meus amigos! A minha vila! Depois de tudo o que fizeste não ouses falar sobre paz e justiça!

***Pain*** - Então diz-me, qual é o teu objectivo?

***Naruto*** - Eu vou-te matar! E trazer a paz de volta para o mundo ninja!

***Pain*** - Entendo... Isso é nobre e. Isso é justiça, de facto. No entanto, a minha família, os meus amigos, a minha vila... Eles sofreram o mesmo destino que esta vila, graças aos ninjas de Konoha.

*Como seria justo permitir que apenas vocês falem sobre paz e justiça?*

**Naruto** - *Do que estás a falar?*

**Pain** - *O País de Fogo e Konoha cresceram demais para proteger os seus interesses. Forçaram os clãs feudais a lutarem uns contra os outros, e fizeram lucro disso. Caso contrário, a nação e as pessoas das vilas morreriam de fome. No entanto, o nosso pequeno país e as suas vilas tornaram-se num campo de batalha para a Grande Guerra Ninja. E cada vez mais, o nosso país era destruído e as pessoas abandonadas. Após muitas guerras, as grandes nações estabilizaram-se. E o nosso pequeno país foi deixado para sofrer na dor e miséria.*

*Tu e eu procuramos a mesma coisa. Tentamos estabelecer a paz que Jiraiya Sensei tanto desejou. Nós não somos diferentes. Agimos de acordo com o nosso senso de justiça. A justiça que apliquei em Konoha não é diferente da que estás a tentar aplicar em mim. A dor de perder alguém estimado é a mesma. E ambos conhecemos essa dor muito bem. Tu tens a tua justiça e eu tenho a minha. Somos ambos homens comuns à procura de vingança utilizando a justiça como desculpa. No entanto, se existe justiça na vingança, a justiça irá apenas gerar mais vingança, que engatilhará o ciclo de ódio. Neste momento vivemos no meio desse fenómeno. Sabemos como foi o passado e podemos prever como será o futuro. Isso é a história, actuando da forma que já conhecemos. Então não podemos fazer nada além de aceitar que os seres humanos são incapazes de se entenderem uns aos outros. O mundo dos ninjas é controlado pelo ódio. (...) Como irás confrontar esse ódio para conseguir a paz? Quero saber a tua resposta.*

**Naruto** - *Eu não tenho uma resposta para isso.*

DISCURSO DO VILÃO PAIN NO EPISÓDIO 165 DA SÉRIE ANIME “NARUTO SHIPPUUDEN” (2007)

Hinata, apaixonada por Naruto, decide enfrentar Pain enquanto tenta soltar Naruto. Hinata é derrotada à frente de Naruto. Naruto fica tão perturbado com a suposta morte da amiga que decide deixar o demónio interior dominar o seu corpo. Com este acontecimento trágico dá-se uma motivação ainda mais forte para Naruto lutar e derrotar Pain.



FIGURA 23 - EPISÓDIO 166 DE "NARUTO SHIPPUUDEN" (2007). PAIN DÁ UMA NOVA RAZÃO E MAIS FORTE PARA NARUTO QUERER DERROTÁ-LO QUANDO MATA A AMIGA HINATA.

### Terceiro Acto

Após o acto mais longo da luta, vem finalmente o Terceiro Acto – o resultado. O terceiro acto, normalmente, tem um tom mais sério e pesado que os outros dois actos anteriores. Tudo é resolvido, ou mais problemas são criados para que os adversários se possam encontrar num momento posterior da história.

Olhando para o arco emocional do esquema (Figura 15), no terceiro arco é claramente diferente do primeiro e segundo acto. Neste último acto, a luta cresce até ao clímax, onde acaba. Aqui a emoção é mais intensa.

Segundo Kreng (Kreng, 2007: 343), existe geralmente um momento “Aha!” neste acto. Trata-se de um momento de clareza no meio do caos. Em “*Ong-Bak*” (2003) de Prachya Pinkaew, na última luta, Ting está prestes a ser esganado por Saming. Quando estás prestes a desmaiar, Ting vê a cabeça do Buddha, que o faz despertar o espírito, ajudando-o a voltar aos sentidos e derrotar o vilão – momento “Aha!”.

Muitas grandes cenas de luta têm uma espécie de revelação final que fará a história ir noutra direcção, surpreendendo a audiência. O filme “*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*” tem uma das revelações mais populares do cinema: quando Darth Vader e Luke Skywalker estão a lutar, Darth Vader revela ser o pai de Luke.

Para além da revelação final, Kreng (Kreng, 2007: 344) explica que também pode existir um *twist* final na própria luta, isto é, uma reviravolta perto ou durante o clímax que a audiência não está à espera, mas é completamente plausível e verosímil. Usando ainda o exemplo da luta anterior em “*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*”, Luke perde a sua mão na batalha. A audiência não está à espera que isso aconteça, mas no entanto é verosímil e provoca ansiedade no público – conseguirá o herói salvar-se?

Antes do clímax da luta, existe um esforço derradeiro. Quando o herói está prestes a ser derrotado, faz um último esforço, dando o seu melhor, antes do final. Na série *anime* “*Bleach*” (2004), Rukia luta contra o Espada Número Nove - Aaroniero Arruruerie. No final da luta Rukia já não tem mais forças. O vilão Aaroniero Arruruerie, quebra a espada de Rukia e trespassa-a na barriga com o seu tridente<sup>29</sup>. Rukia lembra-se do seu sub-capitão – momento “Aha” – e faz um último esforço: aponta a espada partida à cabeça do vilão e com o seu poder de gelo fá-la crescer. Ao ganhar a sua dimensão original a lâmina trespassa a cabeça do Espada (Figura 24).

---

<sup>29</sup> Arma branca antiga, espécie de lança mas com três lâminas pontiagudas na ponta, fazendo a forma de um garfo.



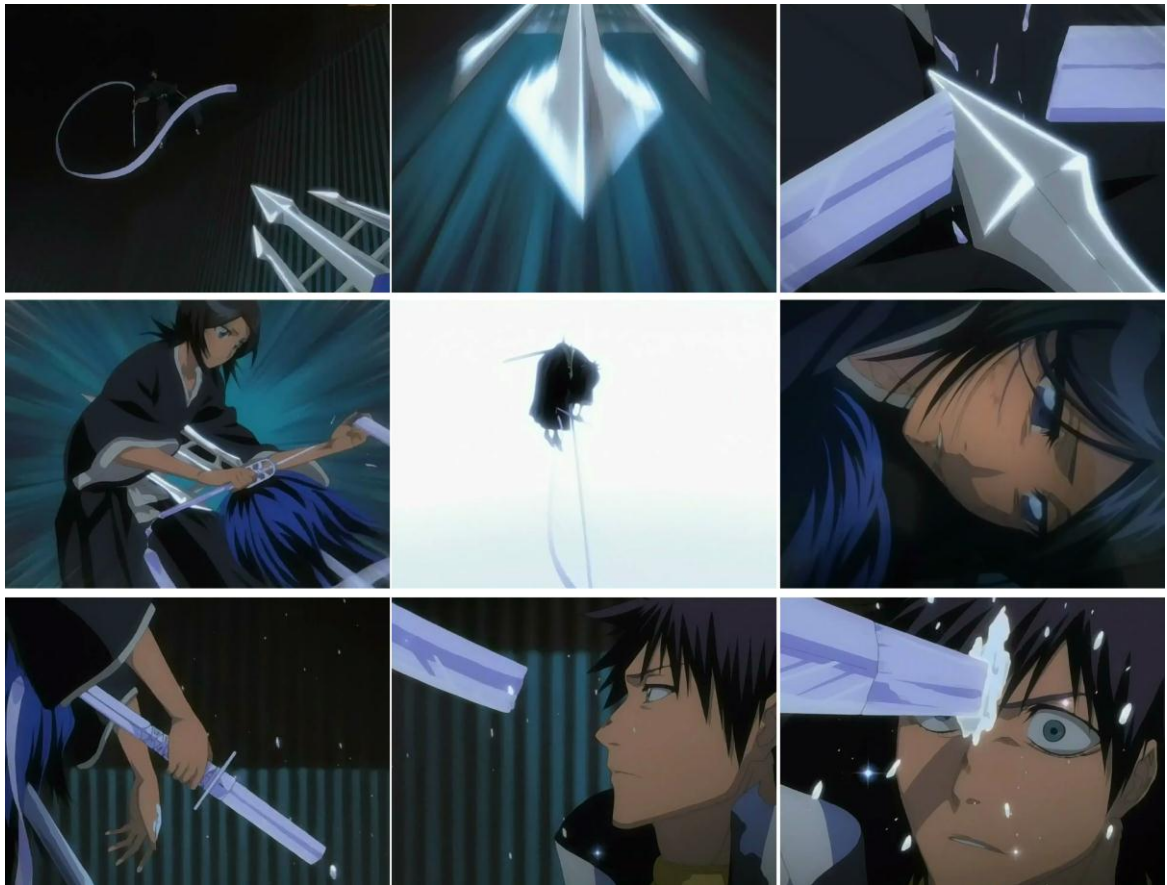


FIGURA 24 - EPISÓDIO 160 DA SÉRIE ANIME "BLEACH" (2004) - ÚLTIMO ESFORÇO DE RUKIA QUE A FAZ MATAR O ESPADA NÚMERO 9.

Finalmente vem o clímax – a acção que acaba com a luta. É a libertação final das emoções que foram construídas na história até aquele ponto. O Terceiro Acto termina no clímax, onde é decidido quem ganha ou perde, quem vive ou morre.

### 3.3.2 Epílogo

O epílogo, para John Kreng (Kreng, 2007: 345), é o que vem depois do combate ter terminado, logo após o clímax. Explora como é que a luta afectou directamente todas as personagens envolvidas. No filme “*X-Men III: The Last Stand*” (2006) de Brett Ratner, depois de Wolverine matar Jean, fica com o seu corpo nos braços. Chora e grita. Wolverine amava Jean, mas teve que a matar porque o poder de Jean estava descontrolado, causando o caos e muitas mortes.

Como é que a cena de luta afecta o resto das cenas que se seguem? Depois de uma grande batalha, as personagens podem mudar. As repercussões de um combate de vida ou morte fazem-se sentir nas personagens. Na OVA “*Rurouni Kenshin: Tsuiokuhen*” (1999) de Kazuhiro Furuhashi, Kenshin era um assassino profissional que trabalhava para políticos. Depois de matar a mulher que amava sem querer quando ela o tentava proteger durante uma luta, decidiu que nunca mais iria tirar uma vida. Apenas ia proteger as



peessoas. Esta repercussão da luta é o que dá origem à série “Rurouni Kenshin: *Samurai X*”, sobre um samurai que tem a lâmina da espada do lado contrário. Outro exemplo pode ser visto em “*The Dark Knight*” (2008) de Christopher Nolan: depois de Batman matar Harvey Dent, decide que a população não podia ficar a saber a verdade. O povo precisa de acreditar que existem pessoas normais que são heróis, e Dent era considerado um. Então Batman aceita o papel de vilão aos olhos dos outros de modo a que Dent continuasse a ser visto como um herói nas memórias da cidade de Gotham.

*“You either die a hero or live long enough to see yourself become the villain. I can do those things because I'm not a hero, not like Dent. I killed those people. That's what I can be.”*

Batman, em “*The Dark Knight*” (2008)

### 3.3.3.Criação dos Lutadores

Antes de se projectar uma cena de luta é necessário primeiro criar os lutadores. As características de cada um determinam a coreografia de uma cena. Uma luta entre crianças de 10 anos será muito diferente da de homens de 30 ou até 60 anos. A aparência física influencia o acto do combate: uma personagem que é gorda não luta da mesma forma que uma personagem magra, tal como uma personagem alta usa técnicas diferentes de uma personagem baixa. A aparência física de uma personagem diz muito sobre ela – como deficiências ou limitações, cicatrizes ou tatuagens e mesmo a forma como se veste.

Para isso é necessário fazer uma caracterização de cada personagem e estabelecer o tipo de lutador. Kreng (Kreng, 2007: 282) criou uma lista a que se deve responder para definir o “Coeficiente de Inteligência” do lutador:

- O seu passado a nível de treino físico, tanto militar, policial, artes marciais e desportos de combate;
- Experiência Actual;
- Capacidade de aprendizagem, compreensão e aplicação dos princípios ensinados;
- Capacidade de pensar, lidar com as emoções, e actuar sob pressão numa luta;
- Capacidade de mudar de estratégia a meio da luta;
- Capacidade de assumir o controlo da situação;
- Nível geral de capacidades;
- Motivação;
- Manipulação emocional, mental, e física do oponente;
- Capacidades cognitivas de um modo estratégico;
- Consciência das emoções e a capacidade de não as deixar atrapalhar;
- Capacidade emocional para lidar com o stress e pressão que conduzem a luta – temperamento;

- Período temporal durante o qual decorre a luta;
- Nível de condicionamento.

Para facilitar ainda mais o percurso de caracterização, Kreng (Kreng, 2007: 283) insere as capacidades, os instintos e intuições das personagens de filmes de acção em categorias distintas. A personagem pode não ter nenhum conhecimento de técnicas de combate no início do filme e ir adquirindo conhecimentos e capacidades ao longo da história. Deste tipo de personagem nunca é esperado demasiado, exactamente por ser principiante, e por isso a probabilidade de perder num combate é alta. A personagem Po do filme “*Kung Fu Panda*”, já referido, encaixa-se nesta categoria.

Também existe o género de protagonista que pode já ter algum conhecimento sobre técnicas de combate e alguma experiência no início do filme, mas necessita de desenvolver o que já sabe de maneira a alcançar o seu objectivo. Personagens desta categoria são bastante comuns nas séries de *anime* japonês. Em cada temporada aparece um novo vilão mais forte do que o anterior, o que exige que os heróis sejam obrigados a desenvolver as suas técnicas de combate de maneira a conseguirem derrotá-los.

O personagem Son Goku, da série “*Dragon Ball Z*” (1989 – 1996) de Akira Toriyama, em cada temporada atinge um novo nível de poder (Super Guerreiro, Super Guerreiro 2, Super Guerreiro 3). Quando nenhum destes níveis é suficiente para derrotar o vilão do final da série ainda aprende a técnica de fusão de dois lutadores de maneira a multiplicar a sua força. O mesmo acontece em várias séries *anime* como “*Naruto Shippuuden*”, “*Bleach*” e muitas outras.

Por fim, existe a categoria onde o herói já tem um grande conhecimento e experiência em técnicas de combate desde o início da história. Esta personagem não precisa de aperfeiçoar a sua técnica pois basta apenas ajustá-la a cada oponente. Os protagonistas do filme de animação “*TMNT*”, Raphael, Leonardo, Donatello e Michelangelo inserem-se na categoria, pois já são peritos na arte de combate. Este género também é recorrente em personagens de séries de *anime* japonês como Spike Spiegel em “*Cowboy Bebop*”, Mugen e Jin em “*Samurai Champloo*”, e o personagem Dante no vídeo jogo “*Devil May Cry*” retratada depois em *anime*.

*"I won't go back on my word... that is my ninja way!"*

Naruto em “*Naruto*” (2002-2007)

Para John Kreng (Kreng, 2007: 289), o espírito de combate do lutador é uma característica corrente em muitos filmes e séries, e normalmente é o que faz com que o personagem consiga superar barreiras que pensa insuperáveis. Afirma existirem vários aspectos que se conjugam no espírito de combate:

- Força de vontade
- Compromisso

- Auto-disciplina
- Antecedentes
- Experiência prática
- Atitude

A força de vontade e o compromisso num lutador são normalmente as características que mais influenciam o rumo da luta. Mesmo o mais fraco lutador pode conseguir ganhar uma luta com estas duas características. Tal como a personagem Naruto no início da série: Naruto não é um ninja forte, mas tem força de vontade e compromisso com a missão que lhe foi confiada. A mesma coisa pode-se ver no filme “*Kick-Ass*” (2010) de Matthew Vaughn. Dave Lizewski (protagonista) acha que o mundo precisa de um herói e, mesmo não tendo capacidades nenhuma de combate, torna-se num pela sua força de vontade.

Na série *anime* “*Dragon Ball Z*” (1989 – 1996) de Akira Toriyama, o protagonista Son Goku é um bom exemplo de uma personagem que quebra barreiras insuperáveis. Tem imensa auto-disciplina – todos os dias treina e concentra-se em evoluir. Este herói tem antecedentes – Goku é descendente de uma raça guerreiros do espaço, e tem experiência prática na medida que desde criança que foi treinado para ser um lutador das artes marciais e entra em torneios para desenvolver as suas capacidades. Tem força de vontade, pois as artes marciais são a sua vida, e tem um grande sentido de compromisso com a justiça e protecção dos mais fracos. E, acima de tudo, tem atitude: é relaxado quando tem que ser relaxado, tenta não entrar em conflitos quando desnecessários – excepto se for para testar as suas capacidades – e defende convictamente aquilo em que acredita.

### **3.3.3.1. Tipos de Lutadores e Distâncias**

Na sua obra, John Kreng (Kreng, 2007: 137) diferencia vários tipos e estilos de lutadores, distinguindo-os pelas distâncias utilizadas nas lutas. O conhecimento sobre as características de cada tipo de lutador ajuda na criação de uma boa coreografia de luta.

#### **Tipos de Lutadores**

Conforme Kreng (Kreng, 2007: 138), existem três tipos de lutadores: existem os lutadores ofensivos, os defensivos e os contra-atacantes; mas o que faz um excelente lutador é a junção dos três. O primeiro é o tipo de lutador que tem uma postura agressiva, toma iniciativa e normalmente tem o controlo sobre o oponente. Controla o espaço com os pés e movimentos físicos, e controla a luta fazendo variações da velocidade e força. O segundo tem uma postura passivo-agressiva. Espera que o oponente cometa um erro de modo a ter uma abertura. Tem uma defesa muito fechada e nunca a abre. Quando encontra uma falha no rival, usa técnicas muito rápidas para aproveitar esse erro. Finalmente o

último, o contra-atacante, é o tipo de lutador que tem um *timing* incrível e um profundo conhecimento dos traços do seu oponente. Deixa aberturas na defesa sem fazer ataques agressivos. Espera que o oponente o ataque e usa a sua técnica durante o ataque do adversário.

### Estilos de Lutadores

Para além destes três tipos básicos de lutadores, distinguem-se também vários estilos de lutadores que são conjugados com as definições de tipos anteriores. Existem os lutadores técnicos, que compreendem a profundidade da técnica de luta e são óptimos contra-atacantes. Krenng (Krenng, 2007: 140) define os actores e mestres de artes marciais Bruce Lee e Jackie Chan como bons exemplo de lutadores técnicos.

Outro estilo de lutador é o não ortodoxo, que este não tem uma técnica limpa, é imprevisível e difícil de perceber. Em “Ong-Bak” (2003), o terceiro lutador do bar, com quem Ting luta, é um bom exemplo deste estilo. Não tem regras, e usa todos os objectos que encontra em conjugação com a força bruta. A personagem Po do filme de animação “*Kung Fu Panda*” (2008) é outro bom exemplo de um lutador não ortodoxo. Usa os métodos mais estranhos e imprevisíveis na luta.

Os lutadores *Showman* são um estilo de lutadores altivos e chamativos da sua própria técnica. Gostam de chamar atenção e gostam de elogios à sua técnica. Um bom exemplo é Mister Two do *anime* “*One Piece*” (1999). Mister Two é um lutador que adora exhibir a sua técnica e adora ser admirado por ela. Já por isso veste-se de uma forma muito peculiar e chamativa, com umas cabeças de cisnes no casaco, umas asas e uns pompons na cabeça (Figura 25).



FIGURA 25 - MISTER TWO DA SÉRIE ANIME “*ONE PIECE*” (1999)

Para além destes três estilos de lutadores ainda existem os lutadores emocionais e intelectuais. Um lutador emocional encaminha a luta consoante as suas emoções, tal como a personagem Son Gohan no *anime* “*Dragon Ball Z*” (1989), Son Gohan só se torna num excelente lutador e com grande poder quando está demasiado emotivo. Já um lutador intelectual torna a sua técnica racional – os seus ataques são calculistas, analíticos e científicos. A personagem Sherlock Holmes no filme “*Sherlock Holmes*” (2009) de Guy

Ritchie, analisa todas as aberturas e prevê movimentos e danos quando luta. Outro exemplo é a personagem Urahara Kisuke do *anime* “*Bleach*” (2004), que usa estratégias conjugadas com as suas técnicas para derrotar os oponentes. Kreng (Kreng, 2007: 141) considera o actor e mestre de artes marciais Jet Li um bom exemplo de um lutador intelectual.

### Distâncias

Os combates físicos sem armas podem ser definidos por três tipos de distância consoante as técnicas que os lutadores usam: longa distância; média distância; e curta distância. Kreng (Kreng, 2007: 137) identifica os lutadores pelas diferentes distâncias que utilizam.

Os lutadores que dão imensos pontapés usando a parte da canela e do pé, fazendo com que o oponente fique longe são os de longa distância. Este tipo de lutador de longa distância também é considerado em lutas com armas brancas como espadas e lanças. O propósito desta técnica de combate é que o oponente não chegue próximo. Na série de animação japonesa “*Naruto*” (2002), a personagem Rock Lee dá pontapés longos e murros com o braço esticado para maior alcance possível; também os Irmãos do Deserto que são lutadores de longa distância por causa das suas armas. Gaara usa a areia (Figura 26), a Temari um leque gigante usando o vento para atacar, e Kankuru usa marionetas. A personagem Balsa, da série *anime* “*Seirei no Moribito*” (2007) de Nahoko Uehashi, também se incluiu nesta categoria, já que luta com uma lança.



FIGURA 26 – EPISÓDIO 49 DA SÉRIE ANIME “NARUTO” (2002) - LUTA ENTRE GAARA E ROCK LEE.

Na média distância encaixam-se os lutadores que usam as mãos e pontapés curtos. Um bom exemplo é a personagem Yoruichi da série de *anime* “*Bleach*” (2004).

E finalmente, englobados na curta distância estão os lutadores que usam os cotovelos, joelhos, cabeça e que também agarram o oponente. A personagem Ting, do filme “*Ong-Bak*” (2003) de Prachya Pinkaew, é um óptimo exemplo pois a sua técnica consiste essencialmente de golpes com cotovelos e joelhos.

Estas definições de várias distâncias, tipos e estilos de lutadores permitem criar um “Coeficiente de Inteligência” de qualquer lutador, o que ajuda a desenvolver uma boa coreografia numa luta.

### 3.3.4. Estratégia

*“If the opponent truly knows himself, then he needs not worry about the result of 100 battles. If the warrior knows himself and his opponent, he needs not fear the result of 1,000 battles.”*

Sun Tzu, *The Art of War* (Século 6)

A estratégia engloba por definição os recursos planeados por alguém para atingir determinado objectivo. Sempre que uma personagem pretende entrar em conflito com outra em regra tem um plano consciente ou inconsciente (dependendo do treino da personagem e da sua disposição no momento) para derrotar o oponente (Kreng, 2007: 185).

Segundo Kreng (Kreng, 2007: 187), há dois tipos de estratégia base: a planeada e a orgânica. A primeira é premeditada em pensamento, treino e preparação antes do conflito físico. Pode demorar tanto horas como anos, e quanto maior o tempo de preparação, mais elaborada é a estratégia. Como exemplo, refira-se o filme *“The Matrix”* quando Neo e Trinity decidem salvar Morpheus dos Agentes. Apesar de disporem de pouco tempo para criar uma estratégia, vemos que o que fazem foi previamente planeado. Tal como no filme *“Salt”* (2010) de Phillip Noyce, Evelyn Salt foi treinada desde criança para que no “Dia X” matasse o Presidente da Rússia, e fizesse com que os E.U.A. começassem uma guerra mundial. Também na série *“Bleach”* (2004), no episódio 300, depois de muitas tentativas falhadas dos elementos da Soul Society para derrubar o vilão Aizen, apareceram três personagens: Uraha Kisuke, Kurosaki Isshin e Yoruichi Shihouin, que têm uma estratégia de luta previamente delineada para tentarem vencer.

O segundo tipo de estratégia-base, a orgânica, é aquela que é desenvolvida enquanto o conflito físico ocorre. Normalmente ocorre quando o combatente não estava à espera de entrar em confronto físico, ou quando a estratégia planeada não funciona. No filme *“Mulan”* (1998) da Disney os guerreiros chineses são atacados de surpresa nos desfiladeiros. Os vilões estão em número bastante superior aos novos guerreiros chineses. Quando os atacantes descem às centenas para os atacar, Mulan, em momento de pânico, decide pegar no último canhão e dispará-lo contra uma rocha com neve provocando uma avalanche.

Quando se cria uma estratégia para uma certa personagem, segundo Kreng (Kreng, 2007: 189), é necessário ter em conta vários componentes. O propósito e a motivação da personagem para querer entrar em conflito físico é a primeira coisa ser considerada. É

muito diferente um plano de alguém que quer lutar por vingança de um plano de alguém que não quer lutar mas se vê forçado a fazê-lo. O plano agressivo do personagem Dae-su Oh de “*Oldboy*” (2003) que pretende encontrar e matar quem o prendeu por 15 anos num quarto é bastante diferente do plano de neutralizar o vilão do polícia John McClane em “*Die Hard 4.0*” (2007), que diz que apenas é um herói porque mais ninguém quer fazer o seu papel:

John McClane: *You know what you get for being a hero? Nothin'. You get shot at. You get a little pat on the back, blah, blah, blah, attaboy. You get divorced. Your wife can't remember your last name. Your kids don't want to talk to you. You get to eat a lot of meals by yourself. Trust me, kid, nobody wants to be that guy.*

Matt Farrell: *Then why you doing this?*

John McClane: *Because there's nobody else to do it right now, that's why. Believe me, if there were somebody else to do it, I'd let them do it, but there's not. So we're doing it.*

Matt Farrell: *Ah. That's what makes you that guy.*

“*Die Hard 4.0*” (2007) de Len Wiseman

Outro componente importante é ter-se em conta qual o resultado final que a personagem quer obter com a sua estratégia. A personagem pode querer matar, humilhar, imobilizar, ou até fugir do oponente. “*Mas a sua estratégia precisa de ser flexível porque o resultado que quer pode sofrer alterações durante a luta*” (Kreng, 2007: 189).

No filme de animação “*Pocahontas*” (1995) da Disney há muitas reviravoltas em função do resultado final desejado: John Smith quer exterminar Índios até que conhece Pocahontas e então muda de opinião; o Pai de Pocahontas queria matar John Smith por vingança da morte de Kocoum mas desiste quando a filha diz que ama Smith; os Ingleses querem matar os Índios porque acham que eles escondem o ouro e porque desejam matar John Smith, acabando por baixar as armas depois do discurso de Chefe da tribo, Pai de Pocahontas, sobre o amor.

Kreng (Kreng, 2007: 189) enumera muitos mais componentes a ter em conta quando se cria uma estratégia, como a escolha da técnica, o estado de espírito, a vontade, vantagens e desvantagens, sacrifício, preparação, auto-conhecimento, conhecimento sobre o oponente, ambiente e persistência. A conjugação destes componentes é que faz uma boa estratégia; caso algum falhe, é provável que o seu plano também.

Consegue a personagem pensar e continuar com a estratégia sobre pressão? É necessário ter em consideração o estado de espírito da personagem, pois este pode fazer com que o plano seja realizado como pensado ou não.

A vontade é outro aspecto relevante. Tem o personagem a coragem e paixão para seguir com a estratégia delineada, até ao final? Alguma vez Morpheus seria salvo se Neo não tivesse coragem e determinação? Na série “*Naruto*”, na final do Exame Chuunin<sup>30</sup>, Shikamaru luta contra Temari e desiste quando finalmente a prende no seu “poder de sombra”. Para espanto de toda a plateia, Shikamaru, óptimo estrategista que finalmente conseguiu vencer com o seu poder dedutivo, diz que já está a ficar sem *chakra*<sup>31</sup> e que para ele basta um combate. Shikamaru é um personagem preguiçoso que entrou para o meio *ninja* sem grande vontade ou paixão.

Tal como qualquer estratégia numa luta, é necessário que o autor tenha em conta as vantagens e desvantagens das características das personagens. Isto inclui componentes mentais, físicas e emocionais.

Em muitos filmes as desvantagens podem-se tornar vantagens e vice-versa. Po, de “*Kung Fu Panda*”, é um panda gordo que não tem grande habilidade na arte marcial chinesa Kung Fu. No duelo contra o poderoso vilão Tai Lung, usa o seu peso contra Tai Lung, caindo em cima dele, e assim imobilizando-o, ou arremessando-o para longe apenas com um encontrão da barriga. Assim, Po usou uma das suas desvantagens – o peso – como vantagem para lutar.

No mesmo exemplo, também podemos verificar uma desvantagem mental que se transforma em vantagem. Po é obcecado por comida, e faz tudo para conseguir comer algo delicioso. Durante o confronto com Tai Lung, que quer o pupilo sagrado, Po imagina o pupilo como uma bolacha deliciosa, e tenta agarrá-lo de qualquer maneira (Figura 27). Sanji, personagem da série de animação japonesa “*One Piece*” (1999), é um óptimo lutador, principalmente quando se trata de salvar uma donzela. No entanto, a sua paixão e devoção pelo sexo feminino torna-se numa desvantagem quando o vilão Mister Two se consegue transformar fisicamente na sua parceira Nami. Sanji não consegue bater no oponente enquanto ele estiver metamorfoseado na sua amada, mesmo sabendo que não se trata de Nami.

---

<sup>30</sup> Exame Chuunin é um exame fictício da série *anime* “*Naruto*” onde os ninjas de escalão mais baixo – gennin, tentam passar para o escalão acima – chuunin. Este exame consiste em várias provas físicas e psicológicas para pôr à prova a força, o espírito de equipa e a inteligência dos jovens ninjas.

<sup>31</sup> A palavra vem do Sânscrito que vem do Hinduísmo (religião indiana) que significa “roda de luz”, “roda da lei”, “roda da vida” e “morte”. Segunda a filosofia ioga, são canais dentro do corpo humano onde circula a energia vital. Estes pontos de energia de diferentes vibrações, representam diferentes aspectos do corpo, da alma e do espírito. Simbolizam a lei da natureza, estando em constante movimento.





FIGURA 27 - PO, OBCECADO POR COMIDA, IMAGINA QUE O PUPILO É UMA BOLACHA DELICIOSA, FAZENDO COM QUE QUEIRA MESMO AGARRA-LO - "KUNG FU PANDA" (2008)

Até que ponto está a personagem disposta a sacrificar-se para que a sua estratégia seja bem-sucedida? A personagem compreende que por vezes poderá ter que deixar algo para trás para continuar com o plano? No filme “*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I*” (2010) de David Yates, Hermione apaga a sua presença da memória dos pais e das fotografias para fazer com que nunca tivesse existido para eles. Assim não correrão perigo, caso os vilões a procurem - Herminone sacrifica a sua ligação com a família pelo bem maior.

Outra questão que se coloca no que se refere ao domínio da criação de personagens, de acordo com Kreng (Kreng, 2007: 190), é se estas têm ou não a persistência para continuar mesmo quando parece que se trata de uma missão impossível de levar avante. Quando luta contra o Espada Número 9, Rukia, do anime “*Bleach*”, mesmo depois de estar pendurada na lança do inimigo, persiste e tenta juntar todas as forças para reconstituir a espada partida e atacar o oponente (Figura 24).

O tipo de preparação da personagem, tanto física como psicológica, é fundamental para distinguir se uma estratégia pode ou não ser bem-sucedida. Caso a personagem só se prepare de uma maneira, no caso de a estratégia não correr como o planeado, a probabilidade de falhar será significativamente maior.

Até que ponto a personagem se conhece a si mesma? E até que ponto conhece o seu oponente? No cinema, por mais que uma personagem conheça bem o oponente há sempre alguma coisa que o apanha desprevenido. Voltemos ao exemplo já referido anteriormente – a luta de Shikamaru contra Temari no exame final “*Chuunin*” da série japonesa “*Naruto*” (2002). Temari já pôde observar Shikamaru numa luta anterior e sabe que ele domina as “sombrias”. À medida que o combate avança Temari vai percebendo os limites do poder de Shikamaru. Mas, no último momento, Shikamaru surpreende-a, usando um buraco no chão para prolongar a sombra e aprisiona-a na própria sombra.

O local onde a luta se irá desenrolar também é essencial. Conhece a personagem o ambiente? Pode usá-lo em sua vantagem, ou pode ser uma desvantagem? Crocodile, um vilão do anime “*One Piece*” (1999), tem como poder primordial o controlo da areia e da desidratação. Estando no deserto o seu poder é muito maior. Já Luffy tem o poder elástico por ter comido um, “*Akuma no Mi*” (Fruto do Diabo), mas como efeito secundário não

consegue nadar (cai como um prego na água). Quando Luffy luta contra Arlong, um Tritão dos Mares, tenta evitar cair na água (local vantajoso para o adversário).

### 3.3.4.1. Reviravolta

Nos filmes é recorrente a ocorrência de uma reviravolta durante a execução da estratégia. Há sempre algo que apanha desprevenida a personagem e que pode fazer fracassar o seu plano. Na sua obra, Kreng (Kreng, 2007: 191) identifica vários problemas que podem anular a estratégia na sua obra.

A personagem pode até já saber o plano do seu oponente porque o conhece de algum sítio, ou porque investigou secretamente. Podem suceder problemas que a personagem não previu quando planeava a estratégia. Isto pode ser visto no *anime* “*One Piece*”, na altura em que Luffy e os seus companheiros vão para a “Ilha do Céu”. O Deus Enel tem um plano para destruir toda a ilha com o seu poder de trovão. Mas quando Luffy, um estrangeiro das ilhas terrestres, o desafia, o Deus Enel fica estupefacto pelos seus poderosos trovões não o afectarem. Luffy é feito de borracha, por isso não é condutor de electricidade.

Também pode acontecer que o oponente seja muito mais poderoso do que o herói estava à espera. O herói pode não ter confiança em si próprio e pode ser abalado com pequenos detalhes. O próprio vilão pode tentar convencê-lo de que é um falhado. Podem acontecer desastres naturais que afectam a estratégia. A estratégia pode ser mal estruturada ou pode ser demasiado complexa, o que faz com que o combatente se esqueça dela, por via do nervosismo, a meio do combate. E por último, a personagem pode não ter as capacidades necessárias para executar a estratégia.

### 3.3.4.2. Revelação da Estratégia ao Público

Sobre os filmes em que existem confrontos físicos, Kreng (Kreng, 2007: 191) afirma que a estratégia usualmente não é revelada ao público. E quando é, é-o apenas parcialmente. A audiência deve pensar por si própria e ficar na dúvida se vai ou não funcionar. É isto que prende a sua atenção.

A estratégia não deve ser simples ao ponto do espectador estar sempre a um passo à frente da história. O público gosta de ser surpreendido. Se já sabe tudo o que irá acontecer, por ser demasiado previsível, aborrece-se com o filme. Mas também a estratégia não deve ser demasiado intrincada de maneira a que não seja possível acompanhar nem entender a sua complexidade. O truque é deixar que o público pense que conseguiu descobrir a estratégia sozinho através de pequenas dicas, para que fique empolgado intelectualmente e queira descobrir se tinha ou não razão.

### 3.3.5. Os Porquês

Uma questão muito relevante nos confrontos físicos no cinema é o “porquê?”. Porque é que as personagens lutam? Porque é que as personagens lutam daquela maneira e não de outra? Porque é que o protagonista consegue atingir níveis de capacidades mais elevados do que os outros? Estas questões devem ser respondidas no filme para que a audiência acredite na história e nas personagens. Todas as lutas têm que ser justificadas ou então correm o risco de serem encaradas como filmes de acção/violência gratuita. Cada história tem o seu universo e cada universo, por mais surreal que seja, tem que ser coerente e ter um certo nível de verosimilhança.

Por exemplo, no filme de animação “*Up*” (2009) de Pete Docter e Bob Peterson é apresentado um universo onde balões de hélio são capazes de levantar uma casa, cães têm aparelhos que traduzem para língua humana o que eles pensam e nenhum espectador acha estranho, pois o universo está coerente. Pelo menos, até ao momento em que o protagonista se depara com o vilão. Através do filme ficamos a saber todo o passado do protagonista desde criança até idoso, e em criança ele tinha um grande ídolo que, pelo aspecto, devia ter entre 20 e 30 anos de idade. Muitos anos mais tarde, quando o protagonista já é bastante idoso, o seu herói de infância parece mais novo do que ele. Para alguns espectadores esta incoerência provocou uma quebra na lógica narrativa no universo do filme, e deixaram de estar tão envolvidos com a história.

Na criação de uma cena de luta, John Kreng (Kreng, 2007: 198) afirma que se deve responder imperativamente a cinco justificações básicas: o porquê da luta; o porquê do tipo e estilo de luta; o porquê das capacidades da personagem; o porquê da personagem ter aqueles limites; e o porquê do nível de violência ou acção da personagem.

A luta em si deve ser sempre justificada pela história. O espectador deve saber a razão e a motivação das personagens para se confrontarem. Também deve ser justificado como é que a luta começa e como é que acaba. O espectador geralmente não gosta de ver lutas gratuitas. Lutas sem sentido nem propósito são vazias e não causam grande impacto. A não ser que o espectador as veja como se estivesse assistir a um combate de boxe real, analisando apenas a técnica e não as emoções dos desportistas.

O tipo e o estilo de luta devem corresponder ao ambiente da história, tal como às aptidões dos combatentes. Se o filme retrata espadachins da época dos piratas, colocar as personagens a lutar Kung Fu não faz muito sentido. Para que o estilo seja coerente com o resto da história deve-se ter em conta a época, o local, o ambiente, as características das personagens e o conflito em si.

As capacidades extraordinárias tanto podem ser justificadas pelas personagens, através de diálogos, como podem ser justificadas pela cultura e mitologia do local onde a história acontece. Por exemplo, no filme “*The Matrix*” as personagens conseguem voar e isso é justificado na cena de treino de salto: no Matrix tudo é virtual e o único limite é a mente. Já nos filmes asiáticos muitas personagens voam e este facto não é justificado pela história, mas faz parte da cultura mitológica, não sendo necessário explicar à audiência.

Nos filmes de super-heróis os poderes também são explicados. O Homem Aranha consegue trepar paredes e lançar teias devido ao seu ADN se ter fundido com o de uma aranha. Assim como na série anime “*Dragon Ball Z*”, as personagens aprendem a voar conseguindo colocar a energia interior a trabalhar. Ou em “*Naruto*”, onde as personagens conseguem andar nas paredes e sobre a água porque foram treinadas a juntar o seu *chakra* nos pés. Até mesmo os grandes poderes de Naruto são justificados pelo facto de ter um demónio aprisionado dentro do seu corpo.

A justificação das capacidades do lutador pode ser feita de várias formas. Uma delas é através do diálogo – as suas capacidades podem ser mencionadas em vários contextos como vocação inata, passatempo, busca de reputação, experiência ou ainda outros. Podem também ser justificadas através de sequências de treino, tanto vistas no presente da história como em *flashbacks*. A ocupação da personagem, como ser um militar, polícia, ou profissional de artes marciais já é uma justificação em si, tal como uma reputação ou lenda que o persegue. Outra maneira de responder a esta questão é pondo nas acções da personagem os seus desejos e sonhos. Naruto desde o início da série que mostra o seu grande desejo de se tornar *Hokage*, o mais forte e poderoso ninja da aldeia. Ou Ichigo, da série anime “*Bleach*”, torna-se forte para proteger os outros.

Todos os heróis devem também ter os seus limites e as suas fraquezas, ou o público perde o interesse. Tal como o Super-Homem fica incapacitado com a presença de *kryptonite* e a fraqueza de Aquiles era o seu calcanhar. Todos os heróis têm que ter as suas limitações, pois é isso que os torna mais realistas e faz com que o resultado da luta seja mais imprevisível.

Se o herói não tiver fraquezas já sabemos o resultado de cada luta, o que se torna aborrecido. No filme da Disney “*Hércules*” (1997) o vilão Hades tenta descobrir a fraqueza de Hércules. Desapontado com o facto de não ter nenhuma fraqueza física, percebe que a fraqueza estava no coração: Hércules estava apaixonado. Então Hades rapta a amada de Hércules e faz com que ele entregue a sua força divina em troca da segurança dela.

É necessário saber o nível de acção e violência de cada personagem. O tipo de acções que o herói desempenha tem de se adequar às vivências a que ao longo da sua existência foi submetido, tanto físicas, mentais, como tormentos e angústias emocionais.

### 3.3.6. Elementos Físicos de uma Cena de Luta

Depois da narrativa construída, da caracterização dos lutadores feita, e da estruturação da luta pensada, é a altura de discutir os elementos físicos que são necessários para construir uma cena de luta. A construção de uma luta não é algo que fique definido logo na primeira planificação. É necessário começar-se com o básico e ir afinando cada elemento que constitui a cena até obter uma luta bem polida.

Segundo John Kreng (Kreng, 2007: 361), na primeira fase deve ser traçado o início e o fim da luta. Estabelecem-se os blocos básicos com as técnicas fundamentais e a sua intenção. A segunda fase consta de preencher os espaços entre os pontos. Trata-se da utilização de algumas técnicas que representam efectivamente as emoções do momento, fazendo também com que o ambiente se integre na luta.

Na terceira fase afina-se a intenção de cada técnica da luta, introduzem-se e misturam-se as artes marciais, e leva-se ao limite a personalidade e capacidades das personagens.

A quarta fase é aquela em que “*são adicionadas as pausas dramáticas e as batidas, afinando também as artes marciais durante os momentos de actuação*” (Kreng, 2007: 362). É nesta fase que se pode ajustar a duração da luta. Finalmente, quando tudo já está definido, faz-se uma simulação da cena de luta completa para se verificar se esta se desenrola de maneira fluida e com os tempos certos.

Para Kreng (Kreng, 2007: 362), os elementos físicos principais de uma cena de luta são: intenções, técnicas; batidas e pausas; ritmo; *timing*; *cue* – deixa; duração; ambiente; estilização dos movimentos; linguagem corporal; posições; e combinação de abordagens. Como já foi referido, a escolha das várias técnicas de luta é importante e deve ser feita com atenção para com os vários elementos da história, ambiente e as próprias personagens. Coreografar uma luta é como elaborar os elementos básicos de uma dança. Quando fazemos uma coreografia temos que ter em conta os passos, o ritmo, a cooperação e a temporização de um conjunto de movimentos preestabelecidos entre parceiros.

Ter conhecimentos de música facilita coreografar uma luta pois com a música tem-se a percepção das batidas, pausas e ritmo. Kreng (Kreng, 2007: xxiii) exemplifica a importância da música para a luta com exemplos de pessoas importantes do mundo cinematográfico das artes marciais como Bruce Lee que foi campeão de Dança Cha-Cha em Hong Kong; Jeff Imada (coordenador de duplos em “*Fight Club*” (1999), “*Daredevil*” (2003), “*The Crow*” (1994), etc.) foi pianista clássico, compreendendo perfeitamente a noção de ritmo; John McTiernan, realizador de “*Die Hard*” (1988) e “*Predator*” (1987), pensa nos filmes como uma estrutura musical; e John Woo, realizador do filme “*The Killer*” (1989), “*Mission: Impossible II*” (2000) e “*Face/Off*” (1997), assiste a treinos de dança de musicais para se inspirar antes de coreografar uma cena de acção.

“(…) o ritmo de uma música (e luta) é estabelecido pela utilização de diferentes notas musicais (técnicas) e os espaços entre eles (pausa). Estes são os que compõem o ritmo da música (ou uma troca de técnicas na luta). Repetindo os mesmos tipos de notas ou similares (técnicas) e com a mesma duração das interrupções (pausas) entre cada técnica fará a cena de luta monótona para o público e pode realmente embalá-los a dormir”. (Kreng, 2007: 363)

Aquilo a que John Kreng (Kreng, 2007: 363) chama de “Cue”, ou em português “deixa”, consiste numa específica e predeterminada técnica em que a personagem responde durante a luta. Pode ser a reacção a um golpe, um contra-ataque em que o atacante tem que se defender ou leva um golpe, ou pode ser uma mudança de estilo de luta. Estes são momentos que mudam a fluidez do lutador, alterando também o ritmo de uma luta.

A duração de uma luta deve ser controlada. A audiência suporta a emoção intensa por um certo tempo. Caso seja exagerada o espectador fica exausto e não consegue concentrar-se mais na experiência.

Isto não quer dizer que uma luta deve ser sempre curta. O principal a ter em conta para se realizar uma luta longa são as pausas, para a audiência não ser sobrecarregada de movimentos. Por exemplo, lutas nas séries de *anime* podem durar vários episódios, no entanto estão repletas de pausas, ou fazem montagem paralela, mostrando as acções de outras personagens, que estão noutros locais, ou até recorrem a *flashbacks* de modo a apresentar justificações mais profundas do confronto.

Kreng (Kreng, 2007: 367) acha necessário estilizar técnicas de modo a que estas tenham um impacto visual cinematográfico. Quase todos os movimentos de uma luta nos filmes são estilizados de maneira a que o público veja a técnica e a aprecie. Muitas técnicas podem ser eficazes na vida real mas na tela podem não parecer eficazes. Então a estilização é aplicada de maneira a que pareça eficaz.

A estilização dos movimentos vai variando consoante o nível de realidade das técnicas. Uma luta de rua mais realista não vai usar tantas projecções e fazer com que os lutadores voem. Tudo é definido consoante o nível de fantasia do filme. “Quando se estiliza técnicas para um filme, terás que constantemente fazer malabarismos para conseguir um equilíbrio entre a eficácia visual (para a câmara), a estilização (estética visual / nível de realidade), e a estratégia de luta (praticabilidade, credibilidade e abordagem da personagem) estabelecida no filme”. (Kreng, 2007: 368)

A linguagem corporal é a principal chave para representação do diálogo não-verbal – um elemento determinante para o estabelecimento do *Pathos*<sup>32</sup> emocional de uma cena. Pode expressar o nível de confiança – desde fraqueza a ultra-confiança, emoções –

---

<sup>32</sup> Palavra de origem grega que representa um apelo às emoções da plateia. *Pathos* é uma técnica de comunicação utilizada com mais frequência na retórica (onde é considerado um dos três modos de persuasão, ao lado de *ethos* e *logos*), e na literatura, cinema e outras artes narrativas.

desde sofrimento a exaltação, e ser emblemática da própria situação retratada – defender-se ou tentar conquistar algum propósito.

Através das posições, tiques corporais e expressões faciais é que são transmitidos os sentimentos e as emoções. Cada posição corporal tem o seu propósito, pontos fortes e pontos fracos. A postura e as expressões faciais podem resumir o estado físico, emocional e mental da personagem. Existem as posições agressivas, posições centradas e posições defensivas.

Cada tipo de posição tem o seu balanço corporal, e os membros são colocados consoante a técnica que utilizam. Estes elementos em conjunto é que tornam física e visualmente apelativa a cena de luta. Construídos estes elementos físicos passa-se para os elementos técnicos.

### **3.3.7. Elementos Técnicos de uma Cena de Luta**

Os elementos técnicos de um combate tornam a coreografia corporal das personagens bastante mais apelativa do que a maior parte das acções não-verbais comuns nos filmes.

Uma luta é um acto de dialéctica, provavelmente o acto de dialéctica mais extremista. Segundo Kreng (Kreng, 2007: 386), a responsabilidade de um cineasta é capturar a sua composição cinematográfica essencial e fazer com que as suas componentes dinâmicas se ajustem à realidade e emoção das cenas.

Para transmitir de forma correcta o *Pathos* de uma cena cinematográfica é necessário pois, escolher os melhores ângulos de câmara, a velocidade dos *frames*, e iluminação - Afinal, é isso que torna o Cinema e a Animação, artes *sui generis*. Uma luta pode ser extraordinariamente bem coreografada e representada, mas se visualmente não for captada da melhor maneira ela perde a sua eficácia narrativa.

A luta tem que ser visualmente apelativa, contendo toda informação necessária do conflito para que a audiência perceba o que se está a passar. “*O ângulo de uma técnica pode maximizar ou minimizar para a audiência*” (Kreng, 2007: 390). A câmara pode optar por vários pontos de vista: plano objectivo, subjectivo ou uma mistura dos dois.

Geralmente, de um ângulo objectivo, a luta é filmada à distância de um mero observador voyeurista, obtendo-se um panorama alargado da luta. Esta técnica do ângulo objectivo é frequente quando as personagens estão prestes a começar o conflito físico, sendo mais usada nos filmes asiáticos, já que estes tendem a focar-se na técnica e coreografia em si, e menos utilizados nos Westerns, que se focam mais nas expressões corporais e faciais (Figura 28).



FIGURA 28 - PLANOS MAIS OBJECTIVOS NOS FILMES ASIÁTICOS (IMAGEM LADO ESQUERDO – O TIGRE E O DRAGÃO 2000) E MENOS NOS WESTERNS (IMAGEM DO LADO DIREITO - THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY 1966)

O ângulo subjectivo dá à audiência o ponto de vista pessoal, de ordem mais semântica, no sentido dramático, dos combatentes. A luta é mostrada apenas de um dos lados do conflito, ou então alternadamente, fazendo com que a audiência se envolva mais no conflito. “A câmara age como se fizesse parte da acção em si”. (Kreng, 2007: 368)

Kreng (Kreng, 2007: 390) descreve mais um ângulo, a combinação dos dois anteriores, muito frequente nos dias de hoje: a câmara fixa-se na acção (ângulo objectivo), sem estar no ponto de vista, ou sem incidir com particular interesse nalgum dos combatentes. Consegue-se assim obter uma perspectiva mais geral sobre o desenrolar do conflito, sem encorajar imperativamente a audiência a escolher um lado. Por outro lado, são também apresentados planos, intercaladamente e compassadamente, focando as emoções, acções, reacções e problemas pessoais de cada uma das personagens (ângulo subjectivo).

Uma boa cena de luta deve usar os vários tipos de ângulos de vista, para contar a história mais eficazmente e ter uma boa estética imagética.

Os tipos de planos são, como já foi referido, uma questão estética e cada realizador filma o que acha que deve ser focado, mas mais do que isso, estes aspectos são determinantes para a construção do fio condutor de uma história. Um realizador pode querer que o filme seja meramente um filme de acção ou pode querer que o filme seja mais violento e se aproxime do género de terror. A diferença está na maneira de como são filmadas as cenas: um filme de acção normal foca predominantemente os golpes vindos do agressor, enquanto que um filme violento expõe sobretudo as repercussões dos golpes no agredido, pois tem uma linguagem mais impressionista.

Filmar uma cena de luta requer ter em atenção vários aspectos técnicos para que o espectador não perca nada do que é relevante numa técnica de luta. Se uma luta acontece o espectador gosta de perceber o que se passa. “O que é que se passou? Ele morreu? Como?”. Este tipo de questões são feitas quando uma sequência de luta não é bem filmada, ou quando o propósito narrativo da cena é deixar o espectador em suspenso. Contudo, a audiência tem que entender o que ocorreu no final da trama, caso contrário ficará intrigado por chegar a um final que não entende. Há uma dose de informação básica



que deve ser revelada, assim como os golpes devem ser entendidos individualmente, para não haver riscos de dispersão e de o realizador não conseguir transmitir de forma efectiva e apelativa a história.

O espectador tem que fazer parte do processo cognitivo do filme e não ser vítima de um caos desordenado e imperceptível. Tudo tem que ser pensado ao pormenor, numa sequência lógica e perceptível. Mesmo quando algo ocorre demasiado rápido, convém que exista algum mecanismo que simplifique ou demonstre os movimentos de forma a que sejam entendidos. Assim, outro aspecto técnico importante é a temporização das cenas, isto é, a velocidade.

Uma câmara analógica normalmente filma a 24 fotogramas por segundo, já as digitais, em grande maioria, filmam a 25. Estas são as velocidades normais para vermos as imagens a tempo real. Se quisermos que a cena seja em *slow motion* então teremos que filmar a uma velocidade superior a 24/25 *frames* por segundo. (Kreng, 2007: 399)

Actualmente é muito frequente fazer-se *time remapping* em cenas de luta, que consiste em acelerar ou desacelerar certos momentos da luta de maneira a dar outra dinâmica à cena e transmitir a informação de forma mais atractiva.

Normalmente, quando é executada uma técnica de combate que se quer focada no impacto que a luta tem no oponente, ou na dificuldade em efectuar um desvio, o plano é revelado em *slow motion*, de maneira a que a audiência seja capaz de compreender toda a complexidade dos movimentos.

A aceleração da acção normalmente é feita por curtos períodos em movimentos menos interessantes, como por exemplo pegar numa arma e dar uns passos. Um bom exemplo para *time remapping* pode encontrar-se no filme “300” (2006) de Zack Snyder. Todas as lutas do filme contém acelerações e desacelerações, conjugadas com *zoom in* e *zoom out* tornando toda a sequência muito apelativa ao espectador.



FIGURA 29 - SEQUÊNCIA DE LUTA DO FILME "300" (2006) COM *TIME REMAPPING* CONJUGADO COM *ZOOM IN* E *ZOOM OUT*.

A montagem é o que junta todas as peças e torna possível o filme final. Decide o que vai ser contado, qual a cronologia da narrativa e como pode manipular a audiência de forma a levá-la para um nível superior de conhecimento da história.

Um bom editor pode fazer a diferença entre um bom e um mau filme. Editar uma cena de luta pode ser bastante difícil. Uma cena de luta bem editada “*deverá também promover todos os princípios básicos e reforçar o passo, o ritmo e o tempo da luta. Um grande editor pode tirar o "ar morto" desnecessário em uma cena de luta, torná-lo mais apertado, e dar-lhe mais à tensão*”. (Kreng, 2007: 406)

*“It’s the editor’s Job then simply to receive the material and make it work in the best way possible.”*

Walter Murch

em “*The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*”, 2002

Uma cena de luta deve ser tecnicamente limpa e exacta, deve ser enérgica, deve ter os *timings* e *cues* sincronizados e fluidos, e sobretudo deve ser convincente a nível emocional. Os espectadores devem sentir a vibração da cena de luta, e sentir que realmente faz parte da história.

### **3.4. A Luta no Cinema de Animação**

A animação, tal como a maior parte das artes, é uma representação baseada na realidade. Contudo, ao contrário do cinema convencional, não possui praticamente limites técnicos e físicos. O poder da imaginação pode ser exercido sem entraves.

As lutas neste género de cinema tendem a ser mais extraordinárias do que as dos filmes de acção real, embora com a evolução das tecnologias a diferença já não seja tão notória.

A animação em si tem muitas vertentes e estilos de representação do acto da luta, o que justifica uma análise mais aprofundada das cenas de luta em animação, não de uma maneira narrativa e estrutural, mas com uma perspectiva direccionada para os elementos físicos e técnicos tendo como ponto de partida diferentes sequências de animações do género.

A análise partirá de cinco sequências retiradas de filmes e séries de animação. Duas sequências são retiradas de filmes de animação 3D produzidas em Hollywood: “*TMNT*” (2007) da Warner Brothers, realizada por Kevin Munroe, e “*Kung Fu Panda*” (2008) da Dream Works, realizado por Mark Osborne e John Stevenson. Curiosamente, apesar dos dois filmes serem de origem Americana, ambos são baseados na cultura asiática, o que exprime a significativa influência das artes marciais no imaginário colectivo actual.

Outra sequência que será abordada é também uma animação 3D de uma produtora Japonesa de video-jogos denominada Square Enix Company - “*Final Fantasy VII: Advent*

*Children*” (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue - um filme de animação baseado num jogo de consola.

Apesar da luta de Naruto contra Sasuke da série *anime “Naruto”* da produtora Bandai de Masashi Kishimoto durar 4 episódios de 20 minutos (131-134), a mesma será analisada essencialmente na sequência de luta do episódio 133.

Por fim será estudada uma cena de um filme de acção real - *“The Matrix: Reloaded”* (2003), na parte da sequência em que a luta é produzida em 3D.

A escolha destas sequências, que se passará em breve a apresentar, foi feita com base num critério de larga abrangência, que permitisse abarcar naturezas bem distintas no que concerne à animação.

### **3.4.1 Análise da Luta em “TMNT”**

A cena de luta entre os irmãos Raphael e Leonardo, do filme “TMNT” (2007) de Kevin Munroe dos estúdios da Warner Brothers, foi seleccionada devido à sua elevada tensão dramática. O conflito físico dura cerca de quatro minutos e meio, e sucede porque Leonardo decide enfrentar um herói chamado Nightwatcher, sem saber que por detrás da armadura se esconde o seu irmão Raphael. Leonardo ausentou-se por uns anos para se tornar num melhor líder. Raphael recusa-se aceitar quem quer que seja como líder, e não perdoa o irmão pela sua ausência.

Como já foi referido nesta dissertação, para a construção bem-sucedida de uma cena de luta, inicialmente é necessário construir-se a luta a um nível físico. Essa é a expressividade corporal do confronto entre os agentes antagonistas da história. Antes de se pensar em qualquer coreografia é necessário saber como é que a luta começa e como é que acaba – qual o contexto narrativo e os principais incidentes que despoletam a continuidade da violência.

Leonardo acha que Nightwatcher é uma personagem que está a fazer o seu trabalho, como protector da população lutando contra o crime, mas mal feito. Então procura-o para lhe dar um sermão e pedir para deixar esse papel com ele. Nightwatcher é o irmão de Leonardo, Raphael, que se disfarça para fazer aquilo que está proibido de fazer – sair à superfície e lutar.

Raphael, inflexível a sermões, ataca Leonardo. Não suporta a superioridade do irmão, considerado o líder. A luta termina quando Raphael quebra as espadas do irmão. Depois de se acalmar, sente-se envergonhado das suas acções ao olhar para o irmão e foge.



FIGURA 30 - FINAL DA LUTA ENTRE LEONARDO E RAPHAEL. RAPHAEL VENCE.

Depois do início e do final do conflito físico estar estabelecido na estrutura narrativa dá-se início ao preenchimento do percurso da luta com os elementos físicos e técnicos.

### 3.4.1.1 Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “TMNT”

#### 3.4.1.1.1 Técnica

Como é que as técnicas de cada luta foram construídas neste caso particular em que o antagonista vence? Como se justifica isto narrativamente?

Nos filmes em que existem antagonistas com objectivos ou ideais tão opostos é costume tentar frisar-se o poder de ambos os adversários, para tornar a trama imprevisível e interessante para o público.

No filme “TMNT” (2007), Leonardo usa espadas como arma e Raphael usa *Sai*<sup>33</sup>. Os dois irmãos tiveram o mesmo mestre, por isso as suas técnicas de artes marciais corpo-a-corpo são idênticas. O que os diferencia de forma mais distintiva são as armas. A diferença de armamento é que fará a diferença no combate, pois Raphael usa os *Sai* para aprisionar as lâminas das espadas de Leonardo. Utilizadores habilidosos de *Sai*, como Raphael, são capazes de quebrar uma lâmina com um movimento de mãos. Percebe-se que este pormenor, que fez toda a diferença na luta, foi pensado e estudado pelos coreógrafos da luta.

É verdade que as armas de cada um dos irmãos tartaruga já foram definidas desde que aparecerem na banda desenhada da Mirage Comics (1984) e não foram pensadas

---

<sup>33</sup> Arma típica do leste da China, usada antigamente como ferramenta na medida de cercas e construções chinesas. Foi levada posteriormente para o Japão. A sua forma básica é a de uma adaga cega, com duas longas, cegas projecções (*tsuba*) acopladas ao cabo. São construídas numa variedade de formas. (*Black Belt*, Aug 1993, Vol. 31, No. 8: 51)

propositadamente para este filme, mas tratou-se de uma óptima escolha entre o manancial de possibilidades, e mostra um estudo minucioso do funcionamento das armas das personagens do coreógrafo desta luta.



FIGURA 31 - AS ARMAS SAI DE RAPHAEL A APRISIONAR AS ESPADAS DE LEONARDO, QUE LHE PROPORCIONAM A VANTAGEM.

Este conflito físico é dividido em duas lutas: a primeira é entre Leonardo e Nightwatcher; e a segunda é entre os irmãos Leonardo e Raphael. Também a técnica é distinta em cada uma das partes.

Na primeira parte do conflito físico a luta é mais leve. Apesar da personagem Nightwatcher usar armas para provocar Leonardo, o conflito físico começa por ser corpo-a-corpo. Esta luta baseia-se em técnicas de combate simples e generalistas, sem nenhuma técnica em especial que defina uma vertente.

Se observarmos a Figura 32 e 33 podemos verificar que na primeira a luta tem um registo mais relaxado por parte das personagens. As posições são pouco tensas. Mas já na Figura 34, as posições das personagens são rijas, tensas, dando a impressão que a técnica utilizada exige mais esforço físico.



FIGURA 32 - LUTA CORPO-A-CORPO ENTRE LEONARDO E RAPHAEL.



A primeira fase da luta é terminada com um *uppercut*<sup>34</sup> vindo de Leonardo, fazendo com que Nightwatcher seja projectado e o seu capacete seja removido. A técnica que faria com que Raphael fosse desmascarado teria de ser uma na qual fosse fisicamente possível a remoção do capacete. Um capacete só sai se for tirado com um movimento de baixo para cima, e um soco no queixo de baixo para cima, muito usado no Boxe, foi uma técnica bem escolhida, dando ênfase à luta.



FIGURA 33 - *UPPERCUT* DE LEONARDO QUE FAZ COM QUE O CAPACETE DE RAPHAEL SEJA REMOVIDO.

A segunda parte da luta tem um registo diferente a nível de técnica da primeira parte. Para além de passar a ser mais pessoal, são usadas armas brancas afiadas, aumentando a probabilidade de ferimentos graves e tornando o registo mais sério e pesado.

Ao contrário da primeira parte da luta em que os corpos parecem pesados e mais presos ao chão, nesta fase a luta é mais rápida e mais leve. Os golpes são mais fortes e mais exigentes a nível corporal.



FIGURA 34 - LUTA MAIS EXIGENTE A NÍVEL FÍSICO ENTRE LEONARDO E RAPHAEL.

<sup>34</sup> Soco em movimento vertical com um ângulo de 90 graus (Blower, 2007: 108)

Na sequência de “*TMNT*” a técnica de luta tem o seu arco. A escolha de níveis de diferentes de técnica ao longo da luta torna-a mais interessante. O crescendo da exigência física e do perigo de ferimentos faz com que o espectador se apegue à cena e queira saber o resultado final.

### 3.4.1.1.2 Linguagem Corporal

Após a identificação de como começa e como acaba o conflito físico e a escolha das várias técnicas ao longo do combate de “*TMNT*”, passemos à definição geral do que é a linguagem corporal.

Tal como já foi explicado, a linguagem corporal é o que faz o diálogo não-verbal sobressair. Tendo em conta este aspecto, primeiro analisaremos as expressões corporais e faciais de cada combatente na referida sequência, antes do conflito físico começar. Após estudar os movimentos corporais mais relevantes durante o combate, iremos examinar e comparar as manifestações corporais no final das lutas.

Quando Leonardo vai de encontro a Nightwatcher, a sua pose e expressão facial é de uma personagem confiante e séria, como podemos verificar na Figura 35.

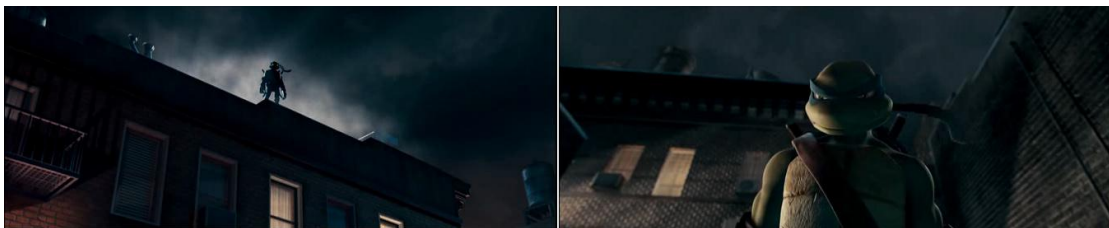


FIGURA 35 - POSE E EXPRESSÃO FACIAL DE LEONARDO QUANDO VAI TER COM NIGHTWATCHER.

Leonardo procura Nightwatcher para lhe dar um sermão e pedir-lhe para deixar a sua vida de suposto herói salvador. A sua pose ativa já transmite a mensagem a Nightwatcher: “estou aqui para falar contigo”. Leonardo está a pôr-se no papel de líder que lhe foi confiado.

Já Nightwatcher, que quer evitar aquele encontro, só o olha de lado (Figura 36).



FIGURA 36 – OLHAR DE LADO DE NIGHTWATCHER QUE NÃO QUER INTERAGIR COM LEONARDO.



FIGURA 37 - LINGUAGEM CORPORAL DE LEONARDO QUANDO CONFRONTA O NIGHTWATCHER, SEM SABER QUE É O IRMÃO RAPHAEL.

Olhando para a imagem anterior (Figura 37), Leonardo tem uma postura ultra-confiante quando começa o combate. Tal é a sua confiança que goza com Nightwatcher por ele não estar ao seu nível. A sua expressão facial é de quem está a divertir-se enquanto dá uma lição a Nightwatcher.



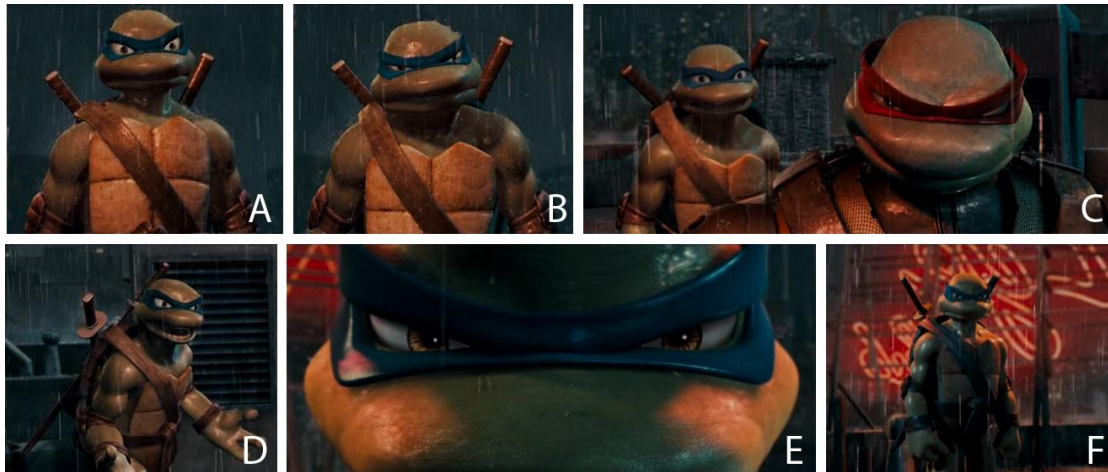


FIGURA 38 - LINGUAGEM CORPORAL DE LEONARDO DEPOIS DE DESCOBRIR QUE NIGHTWATCHER É O SEU IRMÃO RAPHAEL.

Já depois de perceber que Nightwatcher é na realidade o seu irmão Raphael, a postura de Leonardo muda completamente.

Na Figura 38 verificam-se vários estados emocionais que podemos examinar pela expressão facial e corporal. Leonardo, desde o momento em que descobriu que Nightwatcher é na verdade Raphael, até decidir lutar, passa por várias emoções que são transmitidas pela sua linguagem corporal.

Na Imagem A da Figura 38, Leonardo está com um ar surpreso, que rapidamente muda para a expressão facial da Imagem B, onde se mostra um tanto zangado com aquela descoberta. Mas, posteriormente, na Imagem C, a sua expressão facial revela um ar desiludido. Os seus olhos perguntam “porquê?”. Há um grande espectro de emoções na cena.

Depois de uma discussão (Imagem D da Figura 38), Leonardo abana a cabeça horizontalmente, quando Raphael o desafia para uma luta (Imagem E da Figura 38).

Antes de Leonardo tirar as espadas, está com a postura séria de quem não quer lutar, mas vê-se obrigado a isso (Imagem F da Figura 38). Os ombros caídos e punhos cerrados dão a entender que vai ter que fazer algo que não quer, mas faz porque acha que é necessário. Leonardo é o líder e para isso tem que se comportar como tal. Luta contra Raphael com o intuito de ganhar o seu respeito.

Passemos a analisar Raphael antes do conflito físico com o irmão.



FIGURA 39 – LINGUAGEM CORPORAL DE RAPHAEL DEPOIS DE SER DESCOBERTO PELO IRMÃO LEONARDO.

Após Leonardo arrancar o capacete do Nightwatcher com um muro, Raphael mostra, pela sua expressão facial na Imagem A da Figura 39, que está embaraçado. Antes de Leonardo desaparecer, Raphael não precisava de se mascarar para lutar contra o crime. Raphael culpa Leonardo por não poderem sair à superfície e sente imensa raiva por este ter desaparecido por tanto tempo. Essa raiva pode ser vista nas imagens seguintes da Figura 39. Mesmo na Imagem C, onde Raphael se ri, o riso é irónico, e logo a seguir se põe em posição de combate, desafiando o líder (Leonardo).



FIGURA 40 - POSES DE RAPHAEL E LEONARDO PRESTES A COMEÇAR A LUTA.

Olhando apenas para a Figura 40, podemos ver como as poses dos dois irmãos revelam o seu estado de espírito. Raphael apresenta-se emocional e raivoso, em posição ofensiva, já Leonardo mais racional e contrariado, não se encontra em posição ofensiva nem defensiva, apenas com as espadas penduradas nas mãos.

Estas posições mostram o desejo de Raphael lutar contra o irmão de maneira a se afirmar, e também demonstram o desejo de não lutar de Leonardo, e que apenas o fará para ensinar ao irmão que a impaciência não o levará a lado algum.

Agora que já foi analisada a linguagem corporal e as emoções de cada combatente no início do combate, passaremos para a linguagem corporal e as emoções de cada personagem no final do combate.

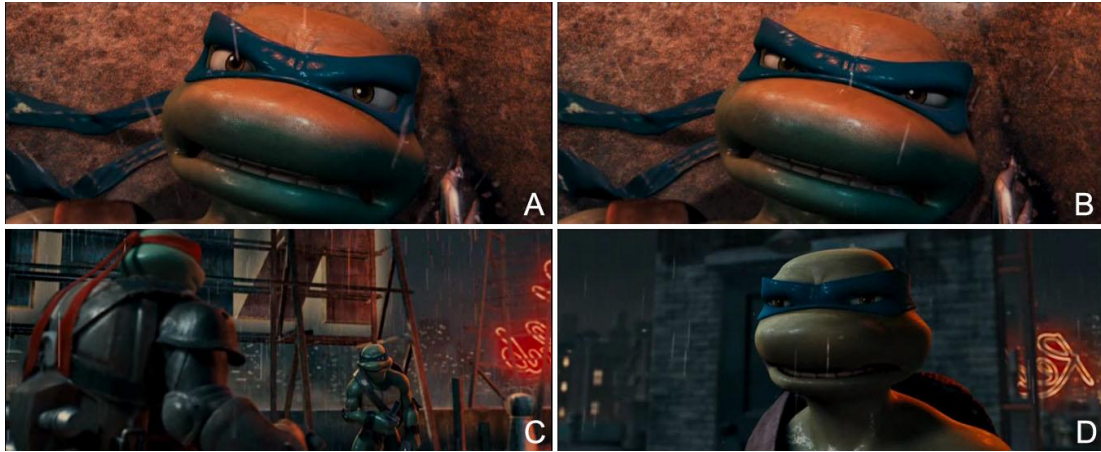


FIGURA 41 - LINGUAGEM CORPORAL DE LEONARDO DEPOIS DE TERMINADA A LUTA.

Leonardo, derrotado, inicialmente olha sério para o irmão, que está debruçado por cima dele (Imagem A e B da Figura 41). “Estás feliz agora?” é o diálogo não-verbal que a sua expressão facial parece transmitir. Quando se levanta, Leonardo está magoado, e vê-se o seu corpo debruçado, de braço dobrado junto ao tronco (Imagem C da Figura 41). Apesar de ter perdido a luta, Leonardo fica triste pelo irmão, pelo facto dele ter tanto rancor interiormente, que fez que nem sequer medisse as suas acções. Depois de Raphael se ir embora a correr, Leonardo esboça uma expressão triste enquanto vê o irmão a desaparecer na escuridão (Imagem D da Figura 41).

Leonardo não ganhou o combate, nem conseguiu “dar uma lição” ao irmão. Mas ao ser derrubado pelo irmão, retirou dali o que não queria ver: Raphael estava magoado com ele.





FIGURA 42 - LINGUAGEM CORPORAL DE RAPHAEL DEPOIS DE TERMINADA A LUTA.

Raphael, apesar de sair vencedor da luta, apercebe-se de como foi irracional ao lutar contra o irmão. Durante toda a luta, Raphael lutou com as emoções (Figura 42 Imagem A), e só quando venceu e olhou nos olhos do irmão é que se apercebeu do seu erro (Figura 42 Imagem B). Envergonhado com as suas acções (Figura 42 Imagem C e D – olhar para o chão) começa a correr demonstrando o seu arrependimento, incapaz de o admitir ao irmão (Figura 42 Imagem E).

### 3.4.1.1.3 Estilização dos Movimentos

Apesar de ser comum na animação, e até nos filmes de acção de real, a estilização de movimentos, na sequência de luta entre os irmãos do filme “TMNT” (2007) é um tanto subtil, procurando um registo mais realista.

O golpe mais estilizado é o *uppercut* de Leonardo, já mencionado no ponto 3.4.1.1.1. Sendo um ponto de viragem da narrativa da luta, o movimento é exagerado ao ponto de Raphael voar com o golpe e ainda rodopiar. Esta estilização amplifica o poder do golpe, causando mais impacto na luta, apesar de não ser um movimento realista.

### 3.4.1.1.4 Ambiente

O ambiente é um elemento da encenação que completa narrativamente e esteticamente uma cena de luta. O ambiente é o conjunto de substâncias, circunstâncias e condições que envolvem os corpos das personagens.

O cenário deve fazer parte da intriga, fundindo-se com toda a tensão dramática. A coreografia da luta também deve usar elementos do ambiente em que se insere de maneira a enriquecer a cena.

A coreografia da sequência de “TMNT” (2007) não envolve elementos do ambiente que rodeia os combatentes. Aquela mesma luta poderia ser realizada da mesma

maneira em qualquer outro lugar. Mas é o local que faz com que o conflito físico aconteça: se Raphael (Nightwatcher) não ficasse encurralado no telhado de um prédio alto sem poder fugir não se teria confrontado com Leonardo.

O ambiente chuvoso da cena acarreta uma carga dramática - a relação entre os irmãos Leonardo e Raphael está como um dia de chuva: triste, escuro e instável – mas também traz um elemento estético que fortalece o aspecto visual da luta. As interações das personagens com as gotas de água tornam a cena apelativa e dão-lhe uma certa fluidez.



FIGURA 43 - A CHUVA DURANTE O COMBATE DE LEONARDO E RAPHAEL.

Nesta sequência a luta não foi construída em torno do ambiente que a rodeava, pois poderiam ter usado a chuva na coreografia – como por exemplo escorregar, ou atirar água para o adversário. O ambiente aqui parece ter sido pensado depois da coreografia, como um complemento estético.

#### 3.4.1.1.5 Ritmo – Batidas e Pausas

Tal como todas as cenas de luta têm as suas fases e crescendos na parte técnica e narrativa também o ritmo da sequência descreve o mesmo tipo de arco.

Para melhor entendimento do ritmo desta sequência é necessário introduzir matéria de formação musical. Uma pauta musical informa no início da partitura o ritmo da composição musical, isto é, as batidas. As batidas mais comuns são os compassos binários, ternários e quaternários.

*“COMPASSO é a divisão do tempo em partes iguais. Cada compasso é dividido em partes de igual duração chamadas TEMPOS. Do compasso nasce o RITMO”.* (Cebolo, 1999: 7)

Um compasso é a divisão em grupos de sons numa composição musical, dando a pulsação à música. Os números apresentados no início da pauta definem quantas unidades de tempo o compasso contém, como por exemplo, o compasso binário (2/4) é formado por dois tempos – um tom forte e um tom fraco. O compasso ternário (3/4) tem três tempos no compasso – um tom forte e dois fracos, e o compasso quaternário, sendo o mais comum de todos, contém quatro tempos num compasso – um tom forte e três fracos.

Na sequência de luta de “TMNT” (2007) o ritmo da luta é dividido em três tipos de compassos. Inicialmente, quando Nightwatcher ataca Leonardo sem sucesso os

movimentos estão em compasso binário, com pausas de dois compassos entre cada dois golpes. Podemos ver no exemplo da Figura 44, que Nightwatcher ataca inicialmente com dois golpes em tempos iguais. Há uma pausa de quatro tempos, e Leonardo nessa pausa goza com Nightwatcher por ser fraco. Nightwatcher volta atacar com dois golpes ao mesmo ritmo, e temos mais quatro tempos de pausa para Leonardo voltar a dialogar. Nos últimos ataques, Nightwatcher não ataca com dois golpes mas com um longo, que demora dois tempos.

Este compasso binário é uma introdução da luta que se vai dar, trata-se da provocação. O ritmo é mais lento, para introduzir o que se passará à frente.



FIGURA 44 - EXEMPLIFICAÇÃO DO RITMO BINÁRIO DOS ATAQUES DE NIGHTWATCHER.

Quando Leonardo finalmente decide lutar, a luta passa a ter um ritmo mais acelerado, passa de compasso binário para ternário. Tal como na música, a primeira nota de cada compasso deve ser acentuada, nesta sequência de luta geralmente o primeiro golpe de cada compasso é acentuado com um bloqueio fazendo som do impacto na armadura de Nightwatcher.

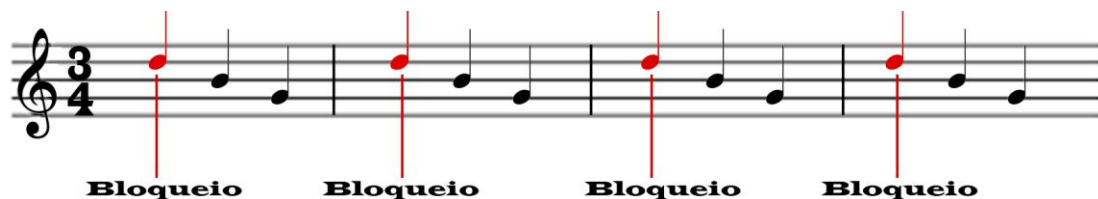


FIGURA 45 – EXEMPLIFICAÇÃO DO RITMO TERNÁRIO DA LUTA ENTRE LEONARDO E NIGHTWATCHER.

Antes do golpe de Leonardo que faz com que Raphael seja desmascarado (*uppercut*), há um momento de pausa a nível de golpes, pois Leonardo desaparece do campo de visão de Raphael. Este momento proporciona um crescendo na tensão e na curiosidade do espectador, preparando o grande golpe de Leonardo. Este grande golpe é mostrado em *slow motion* de maneira a criar mais impacto e para que o espectador possa admirar em detalhe o movimento.

Após a grande revelação – Raphael é Nightwatcher – a luta pára, mas a tensão continua a subir. A discussão entre os irmãos prepara o ambiente sério e pesado que a luta seguinte irá ter.

Um trovão é ouvido no momento em que Leonardo tira as espadas aceitando o desafio de Raphael. Depois da suspensão de acção física, a luta começa num arranque das duas personagens a correr. A corrida, que levará ao conflito físico, dá tempo ao espectador de prever o que irá acontecer a seguir e ficar ansioso por isso.

Na segunda parte da luta, o ritmo acelera para compasso quaternário, e sempre que há um bloqueio o ritmo pára por momentos e retoma a coreografia repleta de golpes.

A meio da luta volta haver um momento de pausa onde os opositores se afastam e se encaram, para momentos depois voltarem atacar. Estes momentos são importantes para deixar a cena “respirar”, não sobrecarregando o espectador com muita informação.

No final da luta Raphael prende as espadas de Leonardo nos seus *Sai*. Os dois oponentes medem forças, a música sobe aproximando-se do clímax e a audiência fica ansiosa por saber quem é que vai vencer. A luta acaba rapidamente, após o momento de espera, quando as espadas de Leonardo são quebradas.

A mudança de ritmo nesta sequência enriquece o conflito, pois as batidas e pausas são bem conjugadas, de modo que não sobrecarrega o espectador mas também não o aborrece.

### **3.4.1.2 Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “TMNT”**

#### **3.4.1.2.1 Planos**

A realização da cena de luta de “*TMNT*” (2007) é definida pelo facto de não existirem planos totalmente fixos. A câmara faz bastantes movimentos circulares ou aleatórios com câmara solta, dando a ilusão que é filmado à mão.

Já foi referido nesta dissertação, que a vantagem da animação é que não existem limites técnicos pois a câmara pode fazer qualquer tipo de movimento sem entraves. Num filme de acção real fazer movimentos de câmara requer ensaios tanto com a equipa técnica – não só o operador de câmara mas toda a equipa de imagem e som pelo menos – como com os actores. Na animação isso não é necessário.

Nesta sequência, o facto da câmara estar ‘solta’, faz com que a luta pareça fluida e que o espectador se esqueça que está a ver um filme. A montagem é invisível de maneira a que o público se esqueça que aquilo que vê é ficção e se sinta como se estivesse envolvido no ambiente.

As únicas alturas que este registo da “invisibilidade” dos elementos técnicos é rompido é quando são colocados planos de vista aérea, que não contribuem para a luta. Apesar do objectivo ser mostrar a acção total num plano mais aberto, este plano não

contribui para a fluidez da luta, mas sim cria alguma confusão na medida que o espectador tem que tentar perceber quem é quem. Cria uma quebra no registo técnico na sequência e não melhora a visão do espectador sobre a luta, como podemos verificar na Figura 46.



FIGURA 46 - PLANO AÉREO DA LUTA EM "TMNT".

Em contra-partida um plano contrário ao aéreo funciona bastante bem. Na fase final da luta, Kevin Munroe coloca um plano contra-picado vendo as duas personagens a debaterem-se. Apesar de também quebrar o registo até agora formado, este plano está mais próximo das personagens, há um certo peso no ecrã que transmite a força que os corpos estão a fazer um contra o outro (Figura 47).



FIGURA 47 - PLANO CONTRA-PICADO DA LUTA ENTRE LEONARDO E RAPHAEL.

Numa forma geral, há uma boa conjugação entre planos mais abertos e planos mais fechados, e também planos pormenores de certos golpes. O espectador consegue entender bem a luta e ao mesmo tempo ter uma ligação emocional com ambas as personagens sem cair num ponto de vista imposto pelo realizador.



### 3.4.1.2.2 Velocidade

A sequência de luta de “TMNT” (2007) não requer *time remapping* para fortalecer o ritmo da luta, ou para salientar golpes mais importantes. A única altura que a cena recorre a alteração na velocidade é no *uppercut* de Leonardo contra Raphael, mencionado anteriormente. Esse golpe para além de ser o mais poderoso de toda a coreografia é usado a meio da luta quando é feita a revelação da identidade de Nightwatcher. Este é o único momento da luta que deveria ser enfatizado através de alteração da velocidade. O resto do ritmo é transmitido através da coreografia em si, através das suas batidas e pausas.

### 3.4.1.2.3 Iluminação

A iluminação numa cena de luta pode ter vários propósitos: pode ilustrar a carga dramática da cena, e reforçar as emoções das personagens; ou pode ser feita de maneira a embelezar a cena em si, criando um ambiente interessante ao olhar do espectador.

O conflito físico de “TMNT” (2007) aposta numa iluminação cuidada. A escolha do letreiro em luz néon “*Red Eye Club*” no topo do edifício onde a luta irá acontecer, enriquece a iluminação da cena. Os tons nocturnos urbanos frios são conjugados com o reflexo do vermelho das letras gigantes, o que torna a cena mais apelativa visualmente, com uma paleta de cores variada entre cores frias e quentes.

Na Figura 40 (página 71) podemos ver que a iluminação nas personagens transmite o seu estado de alma. Do lado esquerdo temos Raphael, revoltado com a ausência do irmão líder recém-chegado, com tonalidades frias e escuras. Do lado direito temos Leonardo, líder nato que tenta chamar o irmão à razão, iluminado pelas luzes néon vermelhas “*Red Eye Club*”, dando assim uma tonalidade quente à personagem.

## 3.4.2 Análise da Luta em “Kung Fu Panda”

A sequência de luta entre os Cinco Furiosos e Tai Lung do filme “Kung Fu Panda” (2008) de Mark Osborne e John Stevenson da Dream Works Animation foi seleccionada não tanto devido à carga dramática mas sim pela luta que é retratada naquele local específico – uma ponte alta sem visibilidade do fundo. O conflito físico dura cerca de três minutos e meio, num filme de noventa e dois minutos.

Os Cinco Furiosos decidem ir de encontro a Tai Lung de maneira a o impedir de chegar ao templo. A luta termina quando os Cinco Furiosos acham que derrotaram Tai Lung, deixando-o pendurado do outro lado da ponte destruída. Mas Tai Lung balança sobre a corda que estava preso e projecta-se para o lado onde estão os Cinco Furiosos. Os Cinco Furiosos ficam tão surpreendidos que ficam imobilizados. Tai Lung usa um ataque que os derrota.



FIGURA 48 - FINAL DA LUTA ENTRE OS CINCO FURIOSOS E TAI LUNG. TAI LUNG É O VENCEDOR. KUNG FU PANDA

Após a narrativa da luta estabelecida, passaremos ao processo de criação da luta física em si.

### 3.4.2.1 Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “Kung Fu Panda”

#### 3.4.2.1.1 Técnica

Tal como o título do filme indica toda técnica de luta neste filme vem do Kung Fu. O que o torna distinto e único é o facto da arte marcial Kung Fu ser adaptada à fisionomia das personagens animais.

Os Cinco Furiosos são animais de espécies diferentes e todos têm uma simbologia importante nas artes marciais.

*“Apesar de um sentido histórico que poderia ter sido mais nostálgico ao modelo dos Cinco Sem Medo das originais cinco artes animais do Shaolin (tigre, garça, leopardo, serpente, dragão), criado por Jue Yuen, Sou Li e Yu Bai Shui durante os anos 1200. Os realizadores optaram por fazer do leopardo o mal, usaram o dragão como o suporte da estátua do último segredo das artes marciais, e substituíram pelos dois dos mais recentemente criados estilos de animais: Macaco Kung Fu (final de 1800 por Kou Zi) e Kung Fu Louva-a-Deus (em meados de 1600 por Wang Lang).”<sup>35</sup>*

A personagem Viper, uma serpente, não luta da mesma forma que a personagem Crane, uma garça, nem da mesma forma que um macaco (Monkey), que um felino (Tigress e Tai Lung), nem dum insecto (Mantis).

Ao contrário das outras personagens, a personagem Mantis, um Louva-a-Deus, tem uma especialidade que não é adaptada à sua fisionomia mas sim até o oposto: a força

<sup>35</sup> Reid, Dr. Craig. KUNG FU MAGAZINE. *Kung Fu Panda: Big Bear Cat was “PO-fect”*. Disponível em: <http://ezine.kungfumagazine.com/ezine/article.php?article=771>

– é mais forte que todos os parceiros muito maiores que ele. Todos os outros lutam conforme as suas capacidades físicas.

Grande parte da luta corpo-a-corpo é feita entre os felinos – Tigress e Tai Lung, pois a técnica de Kung Fu é idêntica, e mais parecida com a usada pelo ser humano. Os restantes elementos dos Cinco Furiosos assistem a parceira Tigress.



FIGURA 49 – CONJUGAÇÃO DE TÉCNICAS CONSOANTE A FISIONOMIA DE CADA UM DOS CINCO FURIOSOS.

A conjugação dos vários estilos e técnicas dos Cinco Furiosos é coreografada de maneira a se completarem mutuamente. Como podemos verificar na Figura 49, cada um dos Cinco Furiosos usa técnicas diferentes, que encaixam umas com as outras.

Primeiramente o Louva-a-Deus Mantis, que segura a ponte sozinho, faz um movimento de modo a criar uma onda na ponte que repele o antagonista (Figura 49 Imagem A e B). O macaco Monkey aproveita esse momento para dar um golpe em Tai Lung com as mãos e os pés, usando a perícia de um macaco normal que consegue saltar de galho em galho (Figura 49 Imagem C). Após o golpe, Monkey assiste a serpente Viper, fazendo de rampa com os braços para que ela consiga saltar e dar uma “chicotada” com o seu corpo comprido (Figura 49 Imagem E). Aparece Crane, que voa, e aproveita que o inimigo está no ar e enrola-o numa das cordas da ponte (Figura 49 Imagem G) e

finalmente a felina Tigress aproveita que Tai Lung está preso e dá-lhe um golpe de Kung Fu final no peito (Figura 49 Imagem H e I).

Para coreografar uma luta em que vários elementos cooperam entre si e têm técnicas diferentes consoante o seu físico é necessário um estudo aprofundado sobre as capacidades do corpo de cada personagem. Nesse estudo é necessário definir quais serão as capacidades que podem usar a seu favor, e quais serão as suas limitações.

Normalmente nas cenas de luta, existe a superioridade da técnica que permite que um dos lados saia vencedor. Enquanto que no filme “TMNT” (2007) o que fez com que um lados ganhasse foi manuseamento adequado de uma arma contra outra diferente, aqui, em “Kung Fu Panda” (2008) é usado o elemento de surpresa.

O elemento de surpresa pode também ser a causa para o desequilíbrio da luta, fazendo com que surja um vencedor. Além disso, alimenta o *suspense* e a surpresa do espectador. Em “Kung Fu Panda”, os Cinco Furiosos inicialmente estavam na defensiva e ofensiva: sabiam do que Tai Lung era capaz, então juntaram-se para o conseguirem travar. Ao acharem que o derrotaram, baixaram a guarda. Quando Tai Lung se projecta e aterra mesmo a seu lado, a surpresa faz com que ganhe a luta: Tai Lung conseguiu usar uma técnica de curta distância que consiste num toque que quando é aplicado em certos pontos deixa o adversário paralisado.



FIGURA 50 - EXPRESSÕES DE SURPRESA NA CARA DOS CINCO FURIOSOS QUANDO TAI LUNG APARECE JUNTO A ELES.

Este é um elemento comum em cenas de luta: um dos lados pensa que já venceu a luta, então relaxa, e aí é surpreendido pelo oponente.



### 3.4.2.1.2 Linguagem Corporal

Ao contrário da sequência anterior, “TMNT” (2007), estes adversários nunca se viram. Os Cinco Furiosos vão tentar impedir Tai Lung de chegar ao templo. Nenhum deles, especialmente a Tigress, acredita que Po, considerado o Guerreiro Dragão, seja capaz de derrotar o vilão Tai Lung.

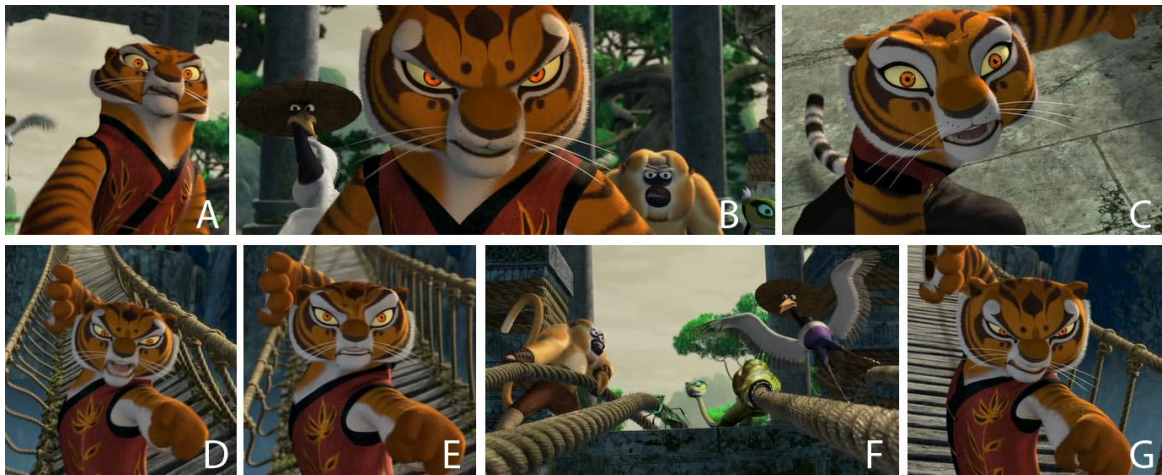


FIGURA 51 – LINGUAGEM CORPORAL DOS CINCO FURIOSOS, ESPECIALMENTE DA TIGRESS, QUANDO SE DEPARAM COM O VILÃO TAI LUNG.

A Figura 51 ilustra as expressões dos Cinco Furiosos, especialmente da Tigress, antes da verdadeira luta entre eles. Tigress foi quem quis ir de encontro a Tai Lung de modo a tentar derrotá-lo. Os outros quatro é que a decidiram seguir.

Na primeira imagem (Figura 51 Imagem A), podemos ver o olhar de surpresa e um certo terror na expressão de Tigress quando vê pela primeira vez Tai Lung do outro lado da ponte. Quando Tai Lung vê os cinco e sorri para eles confiante, os Cinco Furiosos respondem com um olhar desafiante e impiedoso (Figura 51 Imagem B). Nota-se uma certa ambiguidade típica de alguém que tem um propósito mas não tem a certeza se o consegue alcançar. O espectador acaba por se envolver no processo e ficar com a atenção mais desperta.

Na linguagem corporal das imagens seguintes constata-se os altos e baixos de Tigress: tanto tenta parecer confiante e impiedosa (Figura 51 Imagem B, D e G), como demonstra surpresa (Figura 51 Imagem A, C e E). Percebemos, com estas oscilações de expressões faciais, que no fundo Tigress está com um certo receio de Tai Lung.



FIGURA 52 - LINGUAGEM CORPORAL DE TAI LUNG QUANDO SE DEPARA COM OS CINCO FURIOSOS

Tai Lung tem uma postura totalmente diferente da dos Cinco Furiosos (Figura 52). A expressão facial da Figura 52 Imagem A é a primeira mostrada quando vê os Cinco Furiosos do outro lado da ponte. Ao contrário de Tigress, que quando o vê tem um olhar de surpresa e receio, Tai Lung mostra um olhar confiante e esboça um sorriso, como se os Cinco Furiosos não passassem de um divertimento.

O grunhido, representado na Figura 52 Imagem B, é uma acção para causar medo aos adversários. Com isto, Tai Lung realçou a sua superioridade. Esse sentimento de superioridade é realçado também nas imagens seguintes. O seu relaxamento antes do conflito físico faz com que os oponentes se sintam ameaçados. Tai Lung encosta-se às cordas da ponte (Figura 52 Imagem C) demonstrando como não está preocupado com os Cinco Furiosos. Até se ri ironicamente (Figura 52 Imagem D).

Tai Lung muda o seu ar irónico, quando se refere aos rumores que ouviu sobre o Guerreiro Dragão. As Imagens E, F e G da Figura 52 retratam o seu lado sonhador: de cabeça erguida e olhar para o horizonte (Figura 52 Imagem E). Nesta imagem Tai Lung mostra como sonha e imagina o seu grande oponente: o Guerreiro Dragão. Julga que finalmente terá algum adversário à sua altura e que poderá mostrar o seu poder ao derrotá-lo. É possível ver-se isso ainda melhor com o seu punho cerrado apontado para o céu (Figura 52 Imagem G). Tai Lung considera os Cinco Furiosos como um pequeno obstáculo a ser ultrapassado para chegar ao seu destino. Já os Cinco Furiosos, sabendo o poder de Tai Lung, demonstram alguma insegurança.

Terminada a luta, os Cinco Furiosos ficam paralisados pela técnica de Tai Lung. Crane, a ave, foi o único que escapou e conseguiu trazer os companheiros até ao templo.



FIGURA 53 - LINGUAGEM CORPORAL DOS CINCO FURIOSOS DEPOIS DE TERMINADA A LUTA.

Tigress, que decidiu enfrentar Tai Lung, sentiu-se envergonhada, como pode ser visto na Imagem C da Figura 53. Tigress está com a cabeça entre as patas a olhar para o chão, em vez de olhar para o Mestre Shifu.

Esta sequência não mostra exactamente o final da luta, apenas percebemos o que aconteceu quando eles aparecem paralisados no Templo.



FIGURA 54 - LINGUAGEM CORPORAL DE TAI LUNG QUANDO TERMINA A LUTA.

Em contrapartida, não nos é mostrado o que aconteceu a Tai Lung depois de terminada a luta, mas sim mostra-se como é que ele a termina. O seu ar altivo na Imagem A da Figura 54 mostra-nos que não será piedoso com os seus rivais. As Imagens seguintes (B e C da Figura 54) mostram-nos a sua ferocidade e vontade de terminar aquele combate para poder continuar com o seu objectivo.

### 3.4.2.1.3 Estilização dos Movimentos

Contrariamente à sequência de luta de “TMNT” (2007) analisada nesta dissertação, a sequência de “Kung Fu Panda” (2008) está repleta de movimentos estilizados de modo a dar mais impacto à luta.

Sendo uma história em que as personagens são animais humanizados que praticam Kung Fu, cria um mundo surreal. A estilização exagerada dos movimentos não cria distúrbios a nível de coerência.

A maioria dos golpes são exagerados de modo a transmitir ao público a força das personagens e quais a repercussões do próprio impacto da técnica no adversário.





FIGURA 55 – REPERCUSSÃO DO GOLPE DE TAI LUNG EM TIGRESS – TIGRESS PARTE AS PLACAS DA PONTE AO SER PROJECTADA POR UM PONTAPÉ NA CARA.

#### 3.4.2.1.4 Ambiente

Na sequência de luta de “Kung Fu Panda” (2008), o local onde se desenrola a cena é também o que torna a coreografia autêntica. Esta é desenvolvida de modo a que as personagens usem o espaço em sua vantagem. O objectivo é claro: os Cinco Furiosos não querem deixar passar o vilão para o outro lado da ponte.



FIGURA 56 - AMBIENTE DA CENA DE LUTA ENTRE OS CINCO FURIOSOS E TAI LUNG QUE PROPORCIONOU UMA COREOGRAFIA DE LUTA PRÓPRIA.

A escolha do local para se enfrentarem foi pensado cuidadosamente de modo a que o confronto físico fosse visivelmente interessante e ao mesmo tempo fizesse sentido narrativamente. Se os Cinco Furiosos tentassem impedir Tai Lung de continuar o seu caminho num local aberto e sem limites seria muito difícil lograrem os seus intentos: Tai Lung simplesmente tentaria correr mais do que eles e sairia do local. Cruzarem-se numa ponte dificultaria o caminho de Tai Lung, e daria vantagem aos Cinco Furiosos.

A coreografia da luta está encenada de maneira a que as personagens interajam



com o cenário: cortam a ponte; seguram na ponte; viram-na ao contrário; partem tábuas, tentam esganar o oponente nas cordas; até ondas com as cordas fazem, de modo a impedir Tai Lung de continuar. Se o mesmo confronto físico fosse coreografado num filme de acção real, provavelmente não haveria tanta interacção espectacular com o ambiente, talvez seria mais uma questão de ver quem é que conseguiria deitar o oponente abaixo da ponte (devido à sua grande altitude). O cenário dá novas possibilidades aos oponentes. Se para alguns pode ser uma vantagem, para outros pode ser uma grande desvantagem.

### 3.4.2.1.5 Ritmo – Batidas e Pausas

A luta entre os Cinco Furiosos e Tai Lung não segue um ritmo certo. Como grande parte das cenas de luta tem vários golpes rápidos e um que projecta o oponente para longe de modo a criar batidas e pausas.

Como se trata de uma luta entre seis personagens a luta mostra vários pontos de vista, fazendo também que as pausas sejam as reacções dos personagens, intervenientes na acção em si.



FIGURA 57 – BATIDAS E PAUSAS ATRAVÉS DAS VÁRIAS PERSONAGENS.

Analisando a Figura 57 podemos ver que na luta com Tai Lung as pausas são feitas quando nos são mostradas outras personagens. Primeiramente está Tigress a lutar contra Tai Lung, mas quando fica encurralada (Figura 57 Imagem B), Viper aparece e dá um golpe em Tai Lung (Figura 57 Imagem A) – batida. Volta a mostrar Tigress que cai da ponte (Figura 57 Imagem B e C), e entra em pausa. Ainda num momento de pausa do conflito físico em si, mas acção – batida lenta - na medida que Crane, a ave, salva Tigress (Figura 57 Imagem D e E).

Depois há uma batida rápida com uma série de golpes (Figura 57 Imagem A), pausa longa que não se torna enfadonha porque se vê o que acontece com as outras personagens (Figura 57 Imagem B a E), há uma batida rápida com uma série de golpes entre a Viper e Tai Lung (Figura 57 Imagem F), até que Tai Lung apanha Viper (Figura 57 Imagem G) e aí volta haver pausa, mostrando as outras personagens que vão acudir a Viper (Figura 57 Imagem H).

Este é o ritmo geral de toda a luta: batidas rápidas de vários golpes, pausa longa quando alguém leva um golpe, e volta às batidas rápidas.

### **3.4.2.2 Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “Kung Fu Panda”**

#### **3.4.2.2.1 Planos**

Visto que a luta quase toda é passada em cima de uma ponte instável a câmara também nunca está parada. Mesmo em momentos de pausa em que há diálogo a câmara balança como balança a ponte.

Os movimentos de câmara tendem acompanhar os gestos. A maioria dos gestos são rápidos e bruscos, portanto os movimentos de câmara também. Esta escolha de realização dá uma certa fluidez à luta: o espectador não fica confuso nem atordoado com os movimentos de câmara, mas é mascarado e misturado com a acção na tela, fazendo com que o conflito físico seja acompanhado de uma maneira mais envolvente.

#### **3.4.2.2.2 Velocidade**

Esta sequência tem vários *slow motions*. Começa logo no início do confronto físico quando Tai Lung salta para na direcção dos Cinco Furiosos. Esse momento é enfatizado com *slow motion*, e após uns breves segundos de acção a velocidade normal, há outra vez atraso na velocidade da acção no momento em que Tigress dá um pontapé em Tai Lung fazendo com que ele seja projectado para longe. Este é o momento em que o conflito começa e o parâmetros da luta são definidos: os Cinco Furiosos não vão deixar Tai Lung passar para aquele lado da ponte.

A partir daí a velocidade da acção decorre em velocidade real até ao momento em que os Cinco Furiosos começam acertar em Tai Lung e a ganhar a luta. Todas as técnicas usadas pelos Cinco Furiosos que vão causar impacto em Tai Lung são mostradas em *slow motion*.

Esta escolha provavelmente vem do facto que os Cinco Furiosos querem provar que são melhores que Tai Lung, então as suas capacidades são mostradas em *slow motion* de maneira a enfatizar o quão bons são na arte marcial.

### 3.4.2.2.3 Iluminação

A iluminação na sequência de luta entre os Cinco Furiosos e Tai Lung em “*Kung Fu Panda*” (2008) não foi trabalhada de modo a enriquecer a luta em si. A luta dá-se durante o dia, com o céu nublado o que faz com que a iluminação seja homogénea.

O visual da cena é mais conjugado com o contraste entre as cores vivas das personagens e o fundo de neblina.

A escolha de um céu nublado provavelmente provém de um intermédio do estado dramático do filme. Não faria sentido estar a chover porque a chuva carrega uma carga dramática forte, que não é o caso, pois os combatentes nunca se cruzaram pessoalmente antes. Mas também estar um dia de sol faria o contrário – pareceria um momento feliz. O facto de estar nublado e estar um tom ameno e sem contraste faz uma espécie de aviso do que virá: o vilão está solto e aproxima-se do Templo – tempestade aproxima-se.

Foi uma escolha inteligente em termos de iluminação. Assim não se deu demasiada importância à luta intermédia, e não a desvalorizando tornaram-na como uma espécie de amostra do que virá a seguir.

### 3.4.3 Análise da Luta em “Final Fantasy VII: Advent Children”

No filme “Final Fantasy VII: Advent Children” (2005) de Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue da produtora de video-jogos Square Enix Company foi seleccionada a sequência de luta entre Tifa e Loz com a duração de cerca de quatro minutos. Esta luta em particular foi escolhida entre todas as outras que decorrem durante os cem minutos de filme pela maneira particular como é filmada.

Contrariamente às sequências já analisadas, o encontro de Loz e Tifa foi obra do acaso. Tifa e Marlene, uma criança, estão numa igreja onde Cloud, o protagonista, supostamente vive. Loz, um dos vilões, aparece à procura de algo que pensa que Cloud tem. Loz provoca Tifa para “brincar” com ele, e Tifa põe-se em posição de ataque, respondendo ao desafio de Loz. A luta termina quando Loz recebe um telefonema, e sem mais tempo para “brincadeiras”, derrota Tifa, para levar a criança, Marlene, aos seus irmãos.



FIGURA 58 - FINAL DA LUTA ENTRE TIFA E LOZ. LOZ É O VENCEDOR. FINAL FANTASY VII

### 3.4.3.1 Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “Final Fantasy VII: Advent Children”

#### 3.4.3.1.1 Técnica

O conflito físico entre Tifa e Loz em “Final Fantasy VII: Advent Children” (2005) não se rege por um tipo de técnica específico. Tifa luta de mãos livres, com uma série de murros e pontapés, já Loz tem uma arma no braço esquerdo que dá uma espécie de choques eléctricos, que tenta usar durante a luta corpo-a-corpo.

O que mais surpreende nesta sequência é a técnica usada na reviravolta do final da luta. Muito comum na reviravolta de uma luta é a chamada “Carta na Manga”. No combate entre a Tifa e Loz, em “Final Fantasy VII: Advent Children”, Tifa também julga que venceu e que já terminou o combate, tal como na sequência de “Kung Fu Panda” (2008) analisada anteriormente.

O telemóvel de Loz começa a tocar e ele atende. Como tem ordens a cumprir, Loz usa o seu truque principal: velocidade. Tifa nem consegue ver Loz a mover-se e a chegar a seu lado pronto a atacar. É um ponto de viragem também plausível: Loz ainda não tinha mostrado a sua melhor técnica. Aqui a luta termina de uma maneira inesperada, tanto para o espectador como para a personagem Tifa.



FIGURA 59 - "CARTA NA MANGA" DE LOZ: A SUA EXTRAORDINÁRIA VELOCIDADE.

### 3.4.3.1.2 Linguagem Corporal

Em oposição às últimas sequências de animação, esta sequência 3D foi feita no Japão. Ao contrário da habitual animação japonesa 2D que é conhecida pela sua expressividade corporal e facial exagerada, *Final Fantasy VII: Advent Children*, possui uma expressividade facial mais subtil em relação às duas sequências anteriormente analisadas, também porque as personagens são humanos e não animais como nas outras sequências.



FIGURA 60 - LINGUAGEM CORPORAL DE TIFA ANTES DE COMEÇAR O CONFRONTO FÍSICO COM LOZ.



A Figura 60 retrata a linguagem corporal de Tifa e como vemos não ocorre uma grande variação. A primeira imagem (Figura 60 Imagem A) demonstra a expressão facial que Tifa fez no momento em que ouviu alguém abrir violentamente as portas da igreja. Pensando que poderia ser o amigo Cloud, não vemos nela nenhuma emoção negativa, nem sequer positiva (Tifa está naquele local à procura de Cloud de quem já não tem notícias há uns tempos). A expressão dela é neutra.

Ao perceber que não se trata do amigo a sua reacção passa para a expressão de preocupação e sentido de dever proteger a criança órfã Marlene (Figura 60 Imagem B e C), inclinando o seu corpo sobre ela e pondo o braço à frente. Marlene corre e esconde-se junto a uma coluna de pedra. Tifa, agora sem a criança junto a si, tira calmamente as luvas e calça-as (Figura 60 Imagem D), põe-se em posição de ataque (Figura 60 Imagem E e F). Apesar de Tifa, sem estar a contar, se encontrar num ambiente propício a uma luta, não vemos grandes alterações emocionais, excepto quando protege a criança.



FIGURA 61 - LINGUAGEM CORPORAL DE LOZ ANTES DE ENTRAR EM CONFLITO FÍSICO COM TIFA.

Loz, quando aparece na igreja em ruínas, está confiante e calmo (Figura 61). Vê a Tifa como um divertimento (Figura 61 Imagem A e C). Excepto na Imagem B, Loz mostra-se enojado e repugnado pelo cheiro das flores. Algo que à partida criará ainda menos empatia com o antagonista.

No final do combate a expressividade das personagens já é mais notória.



FIGURA 62 - LINGUAGEM CORPORAL DE TIFA DEPOIS DE TERMINADA A LUTA.

Depois de perder o combate, Tifa encontra-se muito fraca e mal se consegue mover (Imagem A e B da Figura 62). Mas quando Loz se começa a aproximar de Marlene, ela tenta levantar-se e gritar para Marlene fugir (Figura 62 Imagem C). Na última imagem da Figura 33 podemos ver facilmente a expressão de sofrimento e desespero de Tifa por não conseguir proteger Marlene.



FIGURA 63 - LINGUAGEM CORPORAL DE LOZ NO FINAL DA LUTA.

Loz pretendia acabar com a luta matando Tifa. Na Imagem A da Figura 63 podemos ver o seu olhar sério e concentrado de quem está prestes a tirar uma vida humana, mas Marlene, a criança, atira-lhe com uma bola à cara de maneira a chamar a sua atenção. Marlene consegue o que queria e Loz olha na direcção dela, deixando Tifa no chão (Figura 63 Imagem B e C). A expressão de Loz torna-se menos concentrada e esboça um sorriso (Figura 63 Imagem C), pois encontrou algo que lhe interessava: as bolas que Marlene atirou. Loz aproxima-se de Marlene e leva-a com ele, juntamente com as bolas.

Em comparação às animações já analisadas, em “*Final Fantasy VII: Advent Children*”, a expressividade da linguagem corporal é muito baixa. Não percebemos tão bem o que é que as personagens estão a sentir e a pensar. Provavelmente esta escolha foi feita de maneira a estar mais próxima do cinema de acção real, pois a animação tende a exagerar na expressividade corporal e facial de modo a entendermos o que sentem os personagens.

Não está muito bem conseguido a tentativa de aproximação da expressividade física das personagens com a realidade humana, pois em filmes de acção real, com actores, mesmo que uma personagem esteja parada e, à primeira vista, neutra, conseguimos notar micro-expressões e pequenos tiques, que a animação à partida não tem.

### 3.4.3.1.3 Estilização de Movimentos

Apesar de na expressividade corporal e facial em “*Final Fantasy VII: Advent Children*” apostar em algo mais realista, a luta aposta no oposto – movimentos mais fortes e estilizados de modo a tornar a luta mais dinâmica e interessante.

Durante a luta, os movimentos das personagens são “leves”. As personagens não parecem ter grande peso excepto quando há algum impacto de um golpe.



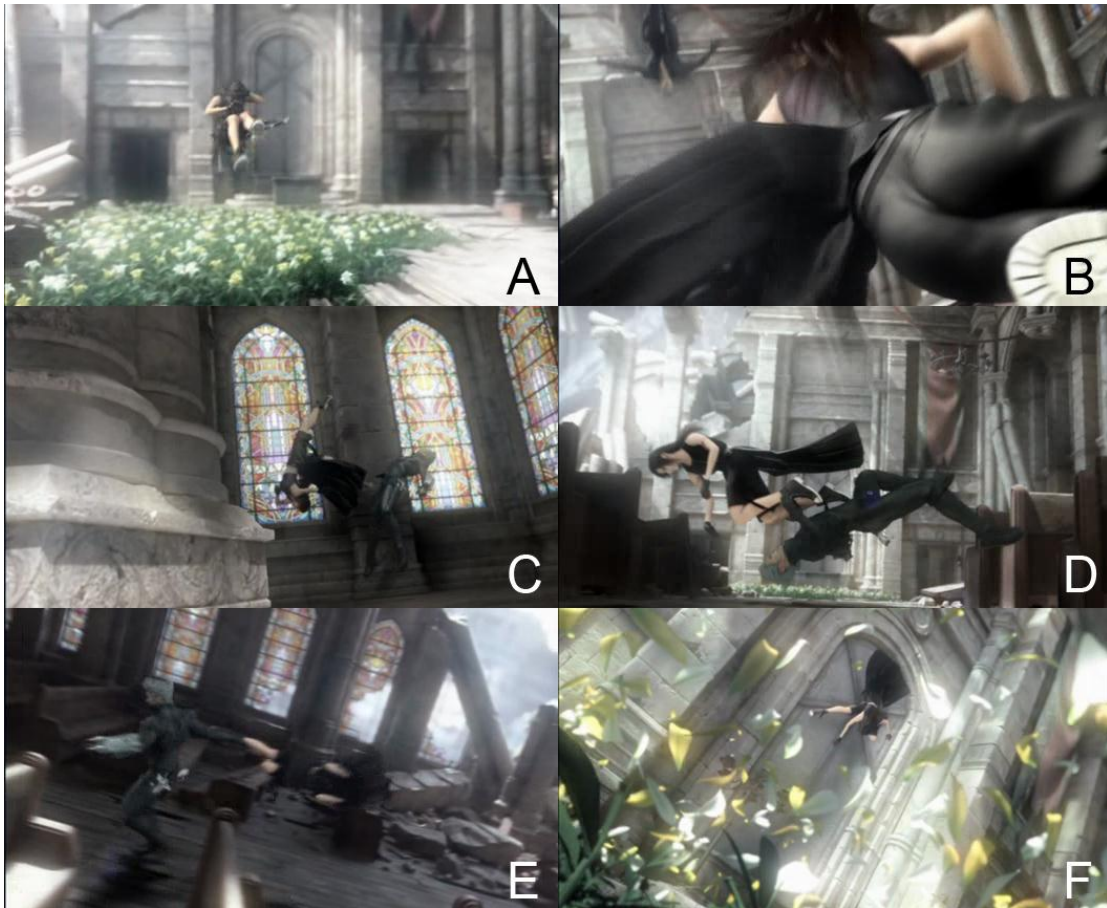


FIGURE 64 – ESTILIZAÇÃO DE MOVIMENTOS TORNANDO AS PERSONAGENS MAIS LEVES

A Figura 64 ilustra a facilidade com que as personagens saltam e são projectadas. De maneira a tornar a luta mais apelativa, as personagens são animadas de maneira a parecerem leves e rápidas, e ao mesmo tempo fortes.

Por vezes a falta de peso nas personagens pode parecer má animação – deveria haver mais contrapeso nos movimentos que fazem. A maneira como está animada esta sequência de luta tem inspirações no *anime* japonês, onde as personagens saltam muito alto e muito rápido. Mas a vantagem das duas dimensões é que a expressividade do traço pode fazer com que as personagens tenham mais ou menos peso. Em 3D é necessário ter atenção em cada movimento.

#### 3.4.3.1.4 Ambiente

A cena de luta entre Tifa e Loz em “*Final Fantasy VII: Advent Children*” não tem grande coreografia no que diz respeito à interacção com o cenário. A coreografia da luta poderia acontecer da mesma maneira noutros locais, apesar do local ter a sua importância – Tifa nunca lutaria com Loz se não se lembrasse de ir procurar Cloud (protagonista que andava desaparecido para os amigos). Ao encontrar o sítio onde Cloud morava, Tifa deu

de caras com Loz que também andava à sua procura.

Uma igreja em ruínas é um cenário que chama atenção de qualquer maneira que seja trabalhada. Visualmente o cenário é agradável e até um pouco paradisíaco: muita luz branca, flores e vitrais coloridos. Quando nos é introduzido este cenário não esperamos que haja uma luta.

O contraste entre uma luta física e o cenário é interessante. Uma cena tão bruta com algo tão delicado.

#### **3.4.3.1.5 Ritmo – Batidas e Pausas**

O ritmo da luta da sequência de luta de “Final Fantasy VII: Advent Children” provém mais da velocidade do que do ritmo da coreografia.

Tal como já foi analisado, é comum haver várias acções rápidas e um golpe que distancia a personagem criando a pausa. Este método faz oscilações na acção da luta de modo a torná-las mais interessante e menos cansativa para a audiência. O combate entre Tifa e Loz não foge à regra.

Visto que Tifa é a personagem mais leve, é quem dá os vários ataques seguidos e rápidos, e sendo Loz mais pesado os seus golpes são mais lentos mas mais fortes. Esta diferença de capacidades das personagens é o que torna o ritmo da luta mais apelativo.

#### **3.4.3.2 Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “Final Fantasy VII – Advent Children”**

##### **3.4.3.2.1 Planos**

Como já foi referido anteriormente nesta dissertação, a luta entre Tifa e Loz de “Final Fantasy VII: Advent Children” foi seleccionada pela sua peculiaridade em relação à forma como foi “filmada”.

À primeira vista a forma como nos é transmitida a imagem da luta é um pouco confusa mas ao mesmo tempo curiosa. Os planos são encenados com movimentos muito rápidos, excepto aqueles propositadamente desacelerados. Estes acompanham a velocidade do ataque e param o movimento de câmara quando o impacto do golpe é feito. A câmara move-se à velocidade das personagens.



FIGURE 65 - MOVIMENTO DE CÂMARA QUE ACOMPANHA OS ATAQUES DAS PERSONAGENS

Analisando a Figura 65, podemos ver o desfoque das personagens pela rapidez do movimento e o balanço da câmara no mesmo plano. Só quando há impacto entre as personagens e elas ficam paradas é que a câmara pára também (Figura 65 Imagem C)

Enquanto que nas lutas anteriormente analisadas eram feitas pausas de modo a mostrar as expressões faciais das personagens, aqui um olhar de surpresa é feito em apenas um segundo com um *zoom in* e um *zoom out* bastante rápido, como podemos ver na Figura 66 – começa num plano médio (Imagem A), em poucos frames passa a um grande plano (Imagem B) e frames depois é um plano geral (Imagem C).



FIGURE 66 - ZOOM IN E ZOOM OUT BASTANTE RÁPIDO PARA MOSTRAR UMA EXPRESSÃO.

Enquanto que a maioria das vezes para mostrar vários ângulos de uma cena corta-se de um plano para outro mais aproximado ou mais aberto, aqui usam-se os movimentos de câmara como *travellings*<sup>36</sup> e *panorâmicas*<sup>37</sup>.

Apesar deste estilo adaptado para a imagem ser um pouco confuso, proporciona a sensação de rapidez na luta, e um certo realismo – quando estamos a lutar com alguém as coisas realmente acontecem rápido, e por muitas vezes não percebermos o que está acontecer. Os realizadores decidiram colocar o espectador dentro da luta em si e não apenas como um mero observador exterior.

### 3.4.3.2.2 Velocidade

O *slow motion* é uma técnica de pós-produção bastante comum em cenas de luta. Permite mostrar com mais clareza golpes que na realidade são demasiado rápidos, ou que

<sup>36</sup> Movimentos de Câmara onde a câmara se desloca no espaço de um ponto para outro. Esta palavra técnica provém do cinema, pois inicialmente as câmaras de filmar eram muito pesadas por isso colocavam-nas em cima de calhas com uma plataforma com rodas (com o mesmo propósito das linhas de comboio).

<sup>37</sup> Movimento de Câmara, em que esta está fixa no mesmo ponto do chão mas roda sobre si própria.

são extraordinários e devem ser vistos com mais atenção do que em apenas poucos frames.

O filme “Final Fantasy VII: Advent Children” aplica o *time remapping* da mesma maneira. O ritmo da luta é decidido em grande parte pela velocidade da luta. O *slow motion* nesta sequência é usado de três maneiras: uma quando o golpe está a ser projectado, ficando na velocidade normal no impacto; outra é quando é feito o impacto; e a terceira é usada apenas uma vez mas é a parte mais acentuada pelo *slow motion* – depois do impacto ser feito.



FIGURA 67 - VÁRIAS APLICAÇÕES DO SLOW MOTION.

A Figura 67 retrata os três momentos em que é utilizado o *slow motion*. Na primeira imagem temos o golpe a ser projectado (Figura 67 Imagem A). Esta aplicação do *slow motion* faz com que o espectador preveja o que vai acontecer e fique, por breves momentos, curioso sobre o resultado daquele golpe.

Muito usada também em cenas de luta, é a aplicação do *slow motion* no impacto do golpe, como é retratado na Imagem B da Figura 67. Aqui o objectivo não é que o público preveja, mas sim que observe com atenção o impacto do golpe no combatente em questão.

A utilização do *slow motion* da Imagem C da Figura 67 não é tão comum como as outras duas mencionadas. Esta aplicação foi um capricho da realização para criar uma pausa na luta de uma maneira esteticamente apelativa.

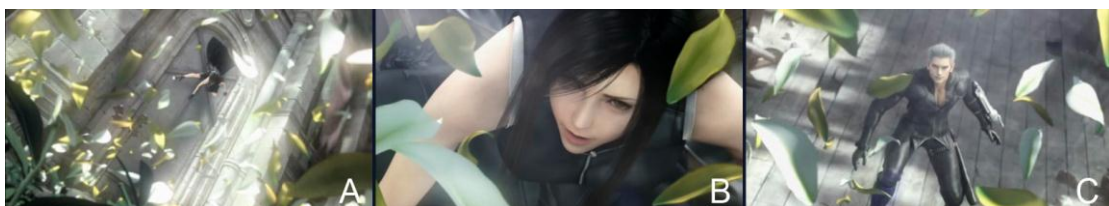


FIGURA 68 - SLOW MOTION APLICADO DE UMA FORMA ESTÉTICA.

Como podemos verificar na Figura 68, o momento de *slow motion* é bastante comprido, com uma série de planos onde são mostrados os vários combatentes. As folhas e pétalas no ar em *slow motion* dão um toque estético especial à cena.

Todas as utilizações de *time remapping* nesta sequência são pensadas e bem utilizadas. A aplicação desta técnica não repetitiva – não é aplicada sempre no mesmo tipo de momentos, assim a luta não se torna monótona nem previsível mas sim interessante.

### 3.4.3.2.3 Iluminação

A iluminação na sequência de luta do filme “Final Fantasy VII: Advent Children” (2005) é bastante cuidada, criando um ambiente interessante. Aproveitando que a cena se passa numas ruínas de uma igreja, há vários pontos de luz que embelezam a cena em si.

No entanto a iluminação não é feita de maneira a complementar a luta em si, nem transparece a tensão do conflito físico. A iluminação não enfatiza nenhuma das emoções da luta em nenhum ponto, mas sim cria um ambiente agradável e apelativo no sentido estético geral.

### 3.4.4 Análise da Luta em “Naruto”

Na série de *anime* japonês “Naruto” (2002-2007) produzida pelo Studio Pierrot e exibida pela TV Tokyo, criada originalmente na manga escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto (desde 1999 até aos dias de hoje), foi seleccionada para análise a luta entre Naruto e Sasuke que ocorre durante cinco episódios (130-134). A carga dramática e a coreografia da luta foram os parâmetros que levaram a esta selecção.

Sasuke desde criança que tem um objectivo: matar o irmão mais velho Itachi. Itachi matou toda a sua família e clã e Sasuke foi o único sobrevivente. Então Sasuke, melhor amigo de Naruto, decide fugir da Vila e juntar-se ao vilão Orochimaru, porque Orochimaru podia torná-lo mais forte. Naruto decide seguir o amigo e enfrentá-lo para o impedir de se juntar ao inimigo.

Continuando o método, já referido, da construção de uma cena de luta, vamos analisar a construção do conflito a um nível físico, começando pela história – como é que começa e acaba a luta.

Sasuke sente-se fraco e impotente depois de observar o talento e evolução de Naruto. Ao ver as discrepâncias entre ele e o seu melhor amigo, constata que assim não irá conseguir vingar-se e matar o irmão autor da morte da sua família. Entretanto, subordinados do vilão Orochimaru mostram-lhe os seus poderes e ele sente-se atraído pela ganância. Sasuke decide juntar-se a Orochimaru para se tornar mais forte.

Naruto, melhor amigo de Sasuke, persegue-o e decide enfrentá-lo de modo a o impedir de tal loucura. Naruto afirma que, nem que lhe tenha que partir as pernas, não o deixará juntar-se a Orochimaru. Depois de uma luta muito renhida, Naruto fica inconsciente no último ataque e Sasuke vai-se embora.





FIGURA 69 - FINAL DA LUTA ENTRE NARUTO E SASUKE . SASUKE É O VENCEDOR.  
EPISÓDIO 134 DE NARUTO.

### 3.4.4.1 Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “Naruto”

#### 3.4.4.1.1 Técnica

Ao contrário das três sequências anteriores, no *anime “Naruto”* não existe nenhuma técnica que proporciona um ponto de viragem no final que faz com que o lado antagonista vença. Os dois melhores amigos terminam a luta, com cada um a usar a sua técnica mais poderosa: Naruto usa o *Rasengan*<sup>38</sup> e Sasuke o *Chidori*<sup>39</sup>. Visto que as duas técnicas têm um nível de poder semelhante, Naruto e Sasuke ficam num empate, que Sasuke desequilibra ao dar um soco na barriga de Naruto durante a técnica. Este soco faz com que Naruto fique mais susceptível ao poder de *Chidori*. Ainda assim, Naruto tenta chegar a Sasuke mas apenas consegue arranhar a sua protecção, fazendo um risco emblemático sobre o símbolo da Vila Konoha que Sasuke pretende abandonar.

Aqui a coreografia da parte final da luta foi pensada de modo a não pressupor que uma das técnicas era superior à outra, visto tratar-se de uma série televisiva que terá

---

<sup>38</sup> Técnica mais forte usada por Naruto até então que poucos no mundo ninja conseguem fazer. “O usuário cria uma esfera que gira na palma da mão, comprimindo esse chakra e impulsionando contra o inimigo (...)” (<http://pt.naruto.wikia.com>)

<sup>39</sup> Técnica mais forte usada por Sasuke até então, criada pelo Mestre de Sasuke e Naruto – Kakashi. “Este *jutsu* trata de acumular uma grande quantidade de chakra de trovão na mão do usuário, tornando-se visível. A alta concentração de energia eléctrica produz um som que parecem pássaros a chilrearem, daí o nome (*Chidori* significa “Mil Pássaros” em português). Uma vez que a técnica seja concluída (...) produz grandes quantidades de dano, normalmente fatal.” (<http://pt.naruto.wikia.com>)

continuidade, mas também não usar a técnica mais poderosa de cada um era inaceitável em termos lógicos. Foi com cuidado que o autor ou coreógrafo da luta pensou numa solução para Sasuke vencer Naruto.



FIGURA 70 - SEQUÊNCIA DO FINAL DA LUTA ENTRE NARUTO E SASUKE. NARUTO USA O RASENGAN E SASUKE O CHIDORI. VISTO QUE AS TÉCNICAS SÃO DE PODERES SEMELHANTES, SASUKE DÁ UM SOCO A NARUTO.

Do episódio 130 até ao 132 a técnica é menos esforçada, mais leve e com bastantes pausas para diálogo. Há uma espécie de preparação para a luta mais séria que se dará nos episódios 133 e 134, que mudará o destino de ambas as personagens. Os episódios 130 e 131, apesar de serem os episódios do início do confronto, giram à volta de *flashbacks* do passado de Sasuke, fazendo com que o espectador entenda a sua decisão.

No episódio 132 a luta torna-se um pouco mais séria e a prova disso é que já nesta altura as duas personagens usam a técnica que fará o final da luta: *Rasengan* e *Chidori*. Aqui o nível da técnica de luta ainda não é elevado o suficiente para que os ataques tenham grande impacto, como no final – os dois são repelidos porque o nível do ataque é de potência idêntica. Este ataque faz a preparação para o final: sabendo que a potência é igual, Sasuke, no segundo ataque, dá um soco na barriga de Naruto para criar vantagem.

É no final do episódio 132 que Naruto percebe que não conseguirá levar o amigo de volta a bem, então o poder do demónio interior é apurado para levar Sasuke de volta à força. E finalmente no episódio 133 a luta desenrola-se de uma maneira explosiva onde, tal como o espectador, Sasuke é apanhado de surpresa por tal poder.

Em todo o episódio 133 o nível de esforço físico nas técnicas é bastante elevado. A luta torna-se mais rápida e sem grandes pausas. Não existem obstáculos entre os dois, e



a evolução é notória. O nível da técnica vai evoluindo sempre até ao final do episódio em que Sasuke se transforma na última forma do poder negro que Orochimaru lhe deu.

Após um episódio de 20 minutos repleto de ataques diversos, rápidos e fortes há uma quebra na técnica no episódio 134. Os dois combatentes estão na forma mais poderosa que tiveram até então e os seus corpos não aguentam por muito tempo aquela forma. Então a técnica passa de extremamente física com ritmo acelerado para um ataque poderoso que resolva a situação – *Rasengan vs Chidori*, já referido a cima.

Visto que cada episódio no Japão é lançado uma vez por semana, esta luta demorou cinco semanas a ser transmitida. Havendo um tempo tão espaçado entre cada episódio a técnica de cada episódio é diferente fazendo uma subida até ao clímax, de modo a que o espectador fique ansioso para ver o episódio seguinte e curioso sobre o final do conflito físico.

### 3.4.4.1.2 Linguagem Corporal

A luta entre Naruto e Sasuke do *anime* “Naruto” (2002-2007) tem várias fases. Entre cada luta, Sasuke e Naruto falam e discutem, e cada combate é mais pesado do que o anterior. O combate com mais consistência a nível técnico ocorre a partir do episódio 133, por isso faremos uma análise à linguagem corporal dos dois lutadores até a esse ponto.



FIGURA 71 - LINGUAGEM CORPORAL DE NARUTO ANTES E DURANTE A LUTA CONTRA SASUKE, ATÉ ENTRAR EM MODO DEMÓNIO.

Observando a Figura 71 podemos verificar vários tipos de emoção através da linguagem corporal de Naruto. Quando Naruto finalmente consegue apanhar Sasuke, está com um ar carregado e zangado (Imagem A da Figura 71). Inicialmente Naruto apenas queria convencer Sasuke a voltar, sem intenções de lutar.

Com o discurso e as acções agressivas de Sasuke, Naruto percebe que não vai convencer o amigo a voltar. Por isso vemos uma evolução da raiva de Naruto para tristeza e desilusão (da Imagem A a D).

Enquanto na Imagem A Naruto está com um olhar carregado, pescoço para a frente e ombros para cima, mostrando que está zangado, na Imagem D está a boiar na água de corpo mole como se a tristeza fosse tão grande que nem forças tem para mexer o corpo. Mas Naruto não é uma personagem que desiste. Por isso levanta-se e enfrenta Sasuke, por mais que isso o magoe (Imagem E da Figura 71).

Naruto está demasiado desiludido e triste para lutar com o amigo. Sasuke aproveita-se disso e dá-lhe uma tarefa, usando uma técnica muito forte sobre o peito do adversário. Depois do golpe, Naruto começa a deixar o poder do Demónio da Raposa de Nove Caudas, *Kyuubi*<sup>40</sup>, apoderar-se dele – algo que acontece quando está muito perturbado psicologicamente (Imagem F da Figura 71).

Nesta imagem, o corpo de Naruto está com os ombros, braços e cabeça debruçados para a frente, como se fosse uma marioneta. Esta pose enfatiza o facto do poder do demónio estar a apoderar-se do seu corpo. Naruto, volta a ficar com o olhar carregado desde o início – mais convicto que na Imagem A – e afirma categoricamente que não deixará Sasuke juntar-se ao vilão Orochimaru (Imagem G da Figura 71).



FIGURA 72 - LINGUAGEM CORPORAL DE SASUKE, ANTES E DURANTE A LUTA CONTRA NARUTO, ATÉ NARUTO ENTRAR EM MODO DEMÓNIO.

<sup>40</sup> O Demónio da Raposa de Nove Caudas *Kyuubi* é um *Bijuu* (literalmente “besta com caudas”) “um termo proveniente de uma conhecida lenda japonesa sobre uma guerra que existiu entre esses monstros. Em *Naruto*, as *bijuu* são formas de *chakra* extremamente poderosas que assumem a aparência de demónios com caudas (...) A Raposa Demónio de Nove Caudas é o *bijuu* mais poderoso da lenda que conta a Guerra dos Demónios Com Caudas, e foi o demónio que inspirou a criação da *Kyuubi* (literalmente “nove caudas”) de *Naruto*, tanto em aparência quanto em poder.” (www.narutoproject.xpg.com.br)

Idêntico a todos os que “estão no mau caminho” – aqueles entram em conflito com intenções negativas – nas sequências anteriores, Sasuke também começa o confronto com um sorriso irônico e superior (Imagem A da Figura 72). Sasuke explica a Naruto que ele nunca será capaz de impedir de juntar-se ao vilão Orochimaru, e que os ninjas da Vila de Konoha são fracos (Imagem B da Figura 72). Apesar de confiante (Imagem A da Figura 72), Sasuke fica perturbado por Naruto o tentar impedir, e por isso ataca-o (Imagem B da Figura 72).

Embora Sasuke nunca o admita, ainda não tem certeza da decisão que tomou. Sabe que ao juntar-se a Orochimaru irá tornar-se mais forte e assim conseguirá a sua vingança matando o irmão. Mas ao mesmo tempo, durante tanto tempo sozinho, Sasuke finalmente arranjou um amigo (Naruto), e uma “família” que se preocupa com ele: a Equipa 7 de ninjas.

A Imagem C da Figura 72 mostra o olhar profundo e sério de quem tomou uma decisão e lhe está a custar apesar de tentar não mostrar. Como Naruto é persistente, o ar carregado de Sasuke, também ele convicto da opção tomada, na Imagem D, revela a sua insatisfação com tal insistência. Então decide que tem que se tornar mais violento para que Naruto perceba que nada o impedirá de se juntar ao vilão. A sua expressão final de surpresa na Figura 72 é o único aspecto que lhe transmite alguma fragilidade, quando Naruto revela o poder do demónio interior a que Sasuke nunca tinha assistido. A partir daqui é que a luta se torna séria e se assiste a um nível mais elevado na complexidade das técnicas de luta, a tal ponto que o animador do episódio seguinte é diferente – especialista em animação de lutas, Norio Matsumoto.



FIGURA 73 – LINGUAGEM CORPORAL DE NARUTO DEPOIS DO FINAL DA LUTA COM O SEU MELHOR AMIGO.

No final da luta entre Naruto e Sasuke, Naruto fica inconsciente (Imagem A da Figura 73), e é levado para casa pelo seu Mestre Kakashi que aparece mais tarde. Naruto



só acorda no hospital da sua Vila Konoha. A Imagem B da Figura 73 indica como Naruto ainda está perturbado, com o abandono do seu melhor amigo. Tem entre as mãos a protecção que Sasuke deixou para trás. Os seus ombros estão caídos e a cabeça cabisbaixa (Imagem C da Figura 73) a observar o pertence de Sasuke, a protecção de testa com o símbolo da Vila, recebida por todos os alunos quando passam no exame que os torna oficialmente ninjas. Naruto está desapontado por vários motivos.

Entretanto Sakura (Imagem D da Figura 73), amiga e colega de Naruto e Sasuke, visita Naruto e este expressa vergonha por não cumprir o que prometeu à amiga – trazer Sasuke de volta (Imagem E da Figura 73). Naruto pede desculpa a Sakura.

A última imagem da Figura 73 expressa a sensação de impotência de Naruto. Esta luta perdida muda para sempre Naruto. Ainda agora, no *anime “Naruto Shippuuden”*, quatro anos após este acontecimento, Naruto ainda procura Sasuke e tenta trazê-lo de volta à Vila Konoha, onde Sasuke pertence.



FIGURE 74 - LINGUAGEM CORPORAL DE SASUKE DEPOIS DE TERMINADA A LUTA.

Esta luta é um ponto de viragem para a vida tanto de Naruto como de Sasuke. Depois desta luta eles nunca mais serão os mesmos. Sasuke, após vencer, fica de pé a olhar para Naruto estendido no chão (Imagem A da Figura 74). O olhar sério que lança ao amigo é como um adeus. Sasuke nunca mais voltará a ver o seu melhor amigo. Entretanto começa a chover e Sasuke levanta a cabeça de maneira a sentir as gotas de chuva na sua cara. Está com um ar triste e o escorrer da chuva na sua cara dá a sensação que ele está a chorar, mesmo que não seja exteriormente (Imagem B da Figura 74).

A dor advinda do último golpe de Naruto finalmente afecta Sasuke, e ele agarra-se ao ombro (Imagem C da Figura 74). A dor é tanta que cospe sangue e cai de joelhos

ficando debruçado mesmo sobre a cara de Naruto e da protecção na sua testa com o símbolo da Vila de Konoha (Imagem D da Figura 74). Sasuke olha de perto tudo o que vai deixar para trás. Vai-se embora com um ar abatido, mergulhado numa deprimente tristeza (Imagem E da Figura 74).

Sasuke decidiu há muitos anos atrás que seria um vingador. E um vingador não tem amigos nem lar. Um vingador não tem sentimentos. Sasuke olha uma última vez para trás deixando todos os bons momentos e focando-se apenas na sua missão principal: matar o irmão (Imagem F da Figura 74).

### 3.4.4.1.3 Estilização dos Movimentos

Geralmente a animação a duas dimensões tende a estilizar ainda mais os movimentos que a animação a três dimensões.

A animação japonesa é conhecida pela sua exagerada estilização de movimentos. Uma personagem que fica surpreendida pode ser desenhada de modo que o queixo caia no chão e os olhos saiam fora da cara e fiquem pontiagudos. Uma personagem zangada pode ficar com os dentes pontiagudos como um tubarão, ou com uma língua de serpente. Como podemos ver na sequência de imagens na Figura 75, primeiramente temos as expressões de surpresa extremamente exageradas, e seguidamente, as personagens caem no chão com as pernas para o ar, como se não aguentassem o impacto da surpresa.



FIGURA 75 - EPISÓDIO 101 DE "NARUTO" (2002-2007), REACÇÕES DE NARUTO, SASUKE E SAKURA DEPOIS DE SABEREM QUE POR DE TRÁS DA MÁSCARA DO MESTRE KAKASHI, ESTÁ OUTRA MÁSCARA.

Nestes episódios da luta entre Naruto e Sasuke, o nível de movimentos da linguagem corporal não é demasiado exagerado como em outros episódios, porque esse tipo de exagero cria um ambiente cómico não desejado para esta cena.

O episódio 133 de “Naruto” (2002-2007) tem a estilização dos movimentos mais acentuada de modo a criar mais impacto na luta.



FIGURA 76 - NARUTO" (2002-2007) - EPISÓDIO 133. ESTILIZAÇÃO DOS MOVIMENTOS NA LUTA ENTRE NARUTO E SASUKE.

Observando a Figura 76, podemos ver claramente a estilização de movimentos quando Naruto dá uma série de socos verticais a Sasuke, fazendo com que este vá ficando suspenso no ar, subindo um pouco mais com cada ataque. Este tipo de animação torna toda a luta mais poderosa e com mais impacto.

#### 3.4.4.1.4 Ambiente

No anime “Naruto” (2002-2007), a cena de luta entre Uchiha Sasuke e Uzumaki Naruto passa-se no “Vale do Fim” (*Valley of the End - Shūmatsu no Tani*). O Vale do Fim é a fronteira entre o País de Fogo – onde fica a vila natal de Naruto e Sasuke (Konoha) – e o País de Som – onde o vilão Orochimaru criou a sua própria vila ninja. Esta fronteira é caracterizada por duas gigantes estátuas de ninjas de cada lado do rio. Uma delas representa o Primeiro *Hokage* que fundou a Vila Konoha, a outra estátua é do Uchiha Madara, um dos mais poderosos guerreiros do Clã Uchiha que lutou por muitos anos pelo controlo da Vila Konoha.



FIGURE 77 - VALE DO FIM ONDE A LUTA DE NARUTO E SASUKE ACONTECE. A ESTÁTUA DO LADO ESQUERDO É UCHIHA MADARA E A DO LADO DIREITO É HASHIRAMA SENJU - PRIMEIRO HOKAGE.

Para além desta fronteira representar o derradeiro limite atravessado pelo abandono de Sasuke da aldeia de Konoha – quando entrar no País do Som nunca mais voltará – as duas estátuas simbolizam os dois combatentes e os dois lados opostos em combate. Naruto desde pequenino sonha em tornar-se num Hokage, e mais tarde em “*Naruto Shippuuden*” ficamos a saber que seu pai de também foi um. Uchiha Madara identifica-se com Uchiha Sasuke. Para além de ser do mesmo clã que o irmão de Sasuke exterminou, Sasuke pretende ser tão forte ou mais que Madara para poder vingar o seu clã.

Escolhido o local, carregado de simbologia - perfeito para esta cena de luta, a coreografia foi realizada de forma ponderada em conjugação com o ambiente. Grande parte dela é feita sobre a água, tornando a cena peculiar e interessante como poucas outras.

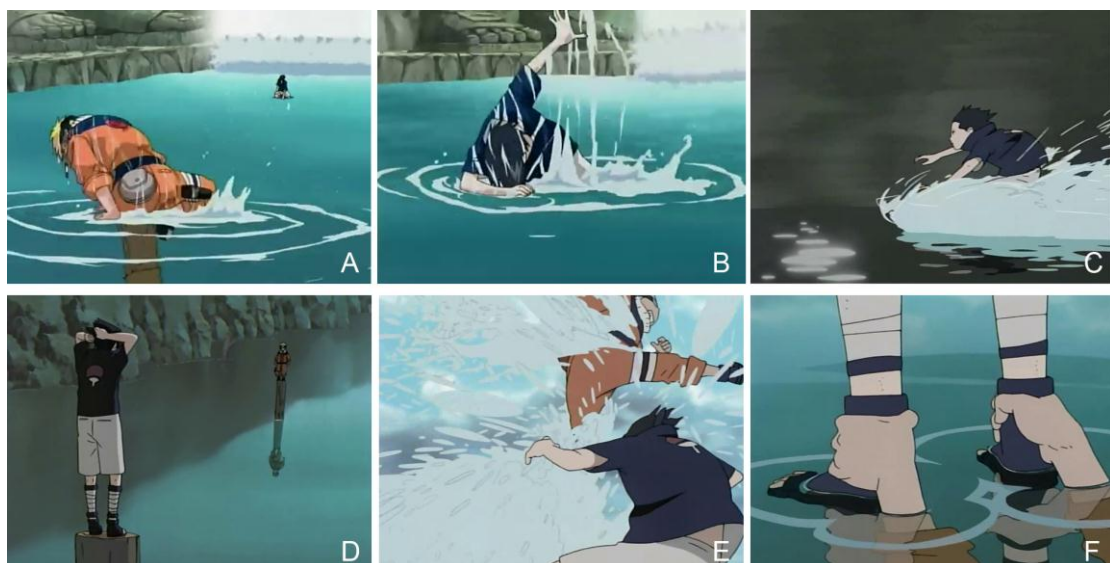


FIGURA 78 - LUTA ENTRE NARUTO E SASUKE - CONJUGAÇÃO DO AMBIENTE COM A COREOGRAFIA DA LUTA.



Analisando a Figura 78, podemos encontrar várias segmentos da luta na água que tornam a coreografia bastante interessante. Na Imagem A e B temos os dois oponentes a sair debaixo de água depois de um golpe muito peculiar – como conseguem usar o *chakra* de seu corpo para conectar com qualquer superfície, tentam trepar a água de maneira a ficarem em pé em cima dela. Esta capacidade é colocada nesta luta de uma forma apelativa, porque causa um tanto de estranheza e curiosidade no espectador.

O mesmo fascínio é causado no espectador durante o resto da luta, por exemplo quando as personagens deslizam sobre a água como se fossem um barco a motor, jorrando água por onde passam (Figura 78 Imagem C).

Toda a coreografia da luta é feita de maneira a que os combatentes usem a água como meio para atingir o outro, e ao mesmo tempo criar um ambiente estético fascinante para a audiência. Na Imagem D da Figura 78 as personagens falam entre si em cima de troncos ao alto na água. Numa cena habitual os troncos estariam na horizontal, mas a sua posição vertical torna a cena distinta.

Sendo a cena a duas dimensões a água em si é um elemento baço e visualmente poderoso como podemos verificar na Figura 78. Um elemento tão vigoroso que é como se fizesse parte dos golpes em si – pode ser cortado como se fosse um escudo (Figura 78 Imagem E), ou pode ser um elemento de disfarce que permite a um combatente apanhar o adversário (Figura 78 Imagem F).

#### **3.4.4.1.5 Ritmo – Batidas e Pausas**

Os episódios 130, 131 e 132 o ritmo da luta extremamente lento, com enormes pausas para diálogos e *flashbacks* de modo a introduzir o espectador na carga dramática das personagens.

Sendo o episódio 133 o mais elaborado a nível da coreografia da luta, analisaremos mais detalhadamente o ritmo desse episódio. O episódio começa com Naruto a deixar-se possuir por uma parte do poder do demónio que tem aprisionado dentro de si, e temos Sasuke surpreso com tal acontecimento. Há uma espécie de atraso do início da luta, criando uma certa ansiedade na audiência, pondo-a a imaginar o que sairá dali. Só um minuto depois de vermos o poder sobrenatural de Naruto é que este lança o primeiro golpe de longa distância que faz voar Sasuke, mostrando ao espectador que Naruto realmente está muito mais forte.

Depois desse golpe, Naruto vai de encontro a Sasuke a toda a velocidade e dá uma série de golpes físicos fortíssimos e rápidos (já ilustrados na Figura 76), fazendo com que, tal como a personagem, o espectador quase nem acredite no que está acontecer, e até sustenha a sua respiração para não perder nada do que está acontecer.

Após sete golpes rápidos, Sasuke é projectado uns metros para trás com o último pontapé da sequência de ataques. Há uma pausa muito curta onde Sasuke, meio abalado,

tenta perceber onde está o adversário, mas logo a seguir encontra-o acima dele já pronto acertar um golpe fortíssimo que o faz ficar mergulhado na água. Volta a existir mais uma breve pausa, onde Naruto grita de raiva. Sasuke volta à superfície e leva com mais uma série de seis batidas mais rápidas de Naruto.

Nesta primeira parte da luta do episódio 133, em que Naruto está a atacar, existe uma série de batidas de seis a sete golpes físicos de curta distância e depois há um distanciamento das personagens proporcionando a um breve *suspense* seguido de um golpe mais poderoso, fazendo com que as personagens se distanciem outra vez.

O ritmo é quebrado quando Naruto apanha Sasuke, magoado de todos os golpes, e pergunta-lhe se já desistiu da ideia de se juntar a Orochimaru, caso contrário, Naruto continuará a bater-lhe até Sasuke ficar com todos os ossos partidos. Aqui ocorre um momento melancólico e emotivo, oposto do ritmo até agora, onde Sasuke explica que Naruto não sabe o que é perder a família porque nunca teve uma.

Este momento mais calmo, agora com uma música melancólica, faz com que o espectador respire do ritmo acelerado da luta anterior, e se foque nas emoções das personagens preparando-o para uma luta que vai ser mais pesada.

O nível da luta sobe um patamar, tal como o ritmo é modificado. A primeira parte foi Naruto atacar e Sasuke a receber todos os ataques, a segunda parte será Naruto atacar mas desta vez Sasuke defendera todos os golpes e ainda contra-ataca de vez em quando. Visto que Sasuke agora está ao mesmo nível que Naruto, e já consegue ver os seus golpes rápidos, inicialmente a luta é feita em *slow motion*, mostrando ao espectador a perspectiva de Sasuke, que agora consegue antecipar os golpes.

A luta volta ao ritmo normal – uma série de ataques e uma pausa quando algum dos oponentes é atingindo e projectado – e acelera quando Naruto leva um soco e é projectado para a água, a luta toma um ritmo mais rápido, pesado, sem grandes pausas entre os ataques. Volta haver uma pausa longa para introduzir mais uma evolução de poder de uma das personagens.

Resumindo, o ritmo da luta do episódio 133 de “Naruto” (2002-2007) é de pausa quando um dos elementos está a evoluir para um nível diferente, depois dessa evolução o ritmo dos ataques acelera, cada vez mais consoante o nível de poder das personagens, e volta a pausa quando a personagem mais fraca evoluiu. Dentro das próprias sequências de ataques físicos há vários golpes e breves pausas quando um golpe mais forte é recebido.

Sendo esta uma luta comprida (já começada há 5 semanas, e tendo 20 minutos cada episódio) este ritmo acelerado com pausas longas, faz com que o espectador não se canse: ou de demasiada acção, ou de demasiada pausa.

### **3.4.4.2 Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de Naruto**

#### **3.4.4.2.1 Planos**

A nível de realização, os planos do episódio 133 do anime “*Naruto*” (2002-2007) não são muito elaborados e seguem quase sempre o mesmo padrão: nas pausas existem os grandes planos das personagens, e nas partes das lutas os planos são mais gerais de modo a que o espectador não perca a técnica e entenda o que se está a passar. Assim nas pausas o espectador sente-se mais próximo das personagens e das suas emoções e sentimentos, e durante a luta consegue estar a par de toda a acção sem ficar confuso.

#### **3.4.4.2.2 Velocidade**

No *anime* é normal usar bastante *slow motion* para fortalecer um momento importante ou dramático. Na sequência de luta do episódio 133 de “*Naruto*” (2002-2007) a parte que é mais realçada com alteração da velocidade – *time remapping* – é quando Sasuke consegue acompanhar a velocidade extraordinária de Naruto. O ponto de vista de Sasuke é focado mostrando ao espectador como ele agora consegue prever os movimentos de Naruto com o *slow motion*.

Este recurso também é utilizado num ou noutro golpe que é recebido por uma das personagens de modo a enfatizar ainda mais a sua repercussão, como o primeiro murro de Naruto a Sasuke depois de se apoderar do poder da Kyubi (Figura 76). E principalmente é usado, em quase todos os *animes* japoneses, quando duas personagens vão de encontro uma à outra em múltiplo ataque – o momento em que estão prestes atacar-se a velocidade do ataque é diminuída para criar mais ênfase e *suspense*, como no ataque final ilustrado anteriormente na Figura 70.

#### **3.4.4.2.3 Iluminação**

Na sequência de luta do episódio 133 de “*Naruto*” (2002-2007) a iluminação nas personagens só é cuidada nas pausas. Durante a luta a iluminação fica para segundo plano e quase nem são colocadas sombras. Isto mostra como na luta privilegiam a animação em si e os efeitos visuais, mas não a composição geral com a iluminação.



FIGURA 79 - ILUMINAÇÃO DAS PAUSAS ENTRE A LUTA NO EPISÓDIO 133 DE "NARUTO".



FIGURA 80 - ILUMINAÇÃO DAS PAUSAS ENTRE A LUTA NO EPISÓDIO 133 DE "NARUTO".

Observando as Figuras 79 e 80, podemos verificar que nos momentos de pausa na luta a iluminação é cuidada e enfatizada de modo a dar mais carga dramática à cena.

Já nas lutas a iluminação é menos prezada, quase deixada de parte e é focada a animação em si, como podemos observar na Figura 81 abaixo. Poucas sombras são usadas nas personagens em contrapartida às cenas de pausa.



FIGURA 81 – ILUMINAÇÃO DAS CENAS DE ACÇÃO NA LUTA DO EPISÓDIO 133 DE "NARUTO".

### 3.4.5 Análise da Luta em “The Matrix: Reloaded”

O filme “The Matrix: Reloaded” (2003) dos Irmãos Wachowski, apesar de ser um filme de acção real, encaixa-se nesta análise por conter uma parte da luta entre Neo e vários clones do Agente Smith que foi criada em 3D.

Sendo assim, esta cena em particular inclui-se na classificação de animação pois foi necessário animar virtualmente a luta. Ao recorrer à animação pode concluir-se que a

luta coreografada era complicada de ser realizada em acção real e possuir o impacto pretendido.

Neo decide entrar na Matrix para falar com o Oráculo. Entretanto, aparece o Agente Smith, supostamente destruído no filme anterior por Neo.

O Agente Smith já não faz parte do sistema por causa de Neo. Neo tirou-lhe o propósito. Então o Agente Smith quer tirar a Neo o que ele lhe tirou a ele: o propósito. A luta termina quando Neo percebe que não é capaz de vencer contra a quantidade de Agentes Smith que vão aparecendo e foge, “voando”.



FIGURA 82 - FINAL DA LUTA ENTRE NEO E VÁRIOS AGENTES SMITH. NEO FOGE.  
THE MATRIX: RELOADED

Todas estas sequências têm um elemento em comum no final da história: em nenhuma delas a personagem do lado do “bem” vence.

### **3.4.5.1 Análise dos Elementos Físicos na Sequência de Luta de “The Matrix: Reloaded”**

#### **3.4.5.1.1 Técnica**

No filme “*The Matrix: Reloaded*”, Neo não luta contra o Agente Smith para o vencer, mas sim para lhe tentar escapar. A real questão nesta cena de luta era se Neo é a personagem que toda a gente acredita ser “O Escolhido”. À partida não faria sentido ele fugir logo de início de alguma coisa em que ele é o principal controlador. Contudo também lutar contra dezenas de Agentes fortes e vencer, logo a meio do filme, não seria atraente para o espectador.

Após uma longa luta de 10 minutos, quando Neo se vê encurralado pela multidão de clones do Agente Smith, decide que é inútil continuar a gastar energias contra todos eles. Decide fugir voando (uma nova capacidade introduzida no final do primeiro filme que mais ninguém tem). Neo não perde a credibilidade perante os espectadores, apenas adia aquilo que será um confronto imprevisível.

De todas as sequências escolhidas, esta é a que demonstra menos emoção. O Agente Smith é um programa, e Neo não demonstra emoção em grande parte das suas lutas. O Agente Smith é um obstáculo que deve ser evitado, pois não interfere nos seus planos originais e mais importantes – lutar contra as “máquinas”.

Esta cena de luta não tem pontos de viragem, nem técnicas especiais, excepto a usada para fugir do conflito – voar. Pode ser encarada como uma cena de entretenimento, sem ser considerada uma luta gratuita e tal como as anteriores serve essencialmente para reforçar a ideia dos espectadores nas capacidades do vilão e caracterizá-lo como um alvo difícil de ultrapassar.



FIGURA 83 - NEO VÊ-SE ENCURRALADO PELOS AGENTES SMITH, E PERCEBE QUE NÃO VAI CONSEGUIR VENCER, ENTÃO FOGE A VOAR.

A animação começa no momento que começam a vir muitos clones dos Agente Smith, especialmente a partir do momento em que Neo começa a lutar com um poste de ferro. Lutar com uma arma branca, neste caso um poste de ferro, requer muita habilidade e treino, e especialmente contra tantos inimigos mais complicado é de manejar. Para ultrapassar estes entraves técnicos e físicos a cena foi feita em animação tornando-a mais espectacular.

### 3.4.5.1.2 Linguagem Corporal

Finalmente analisaremos a linguagem corporal de um filme de acção real, onde uma parte da luta é feita em 3D. Não é linear onde acaba um e começa outro, mas o 3D é mais notável a partir do momento em que Neo começa a lutar usando um poste como arma.





FIGURA 84 - ALTURA DA SEQUÊNCIA DE LUTA DE "THE MATRIX: RELOADED" (2003) EM QUE O 3D É MAIS EVIDENTE.

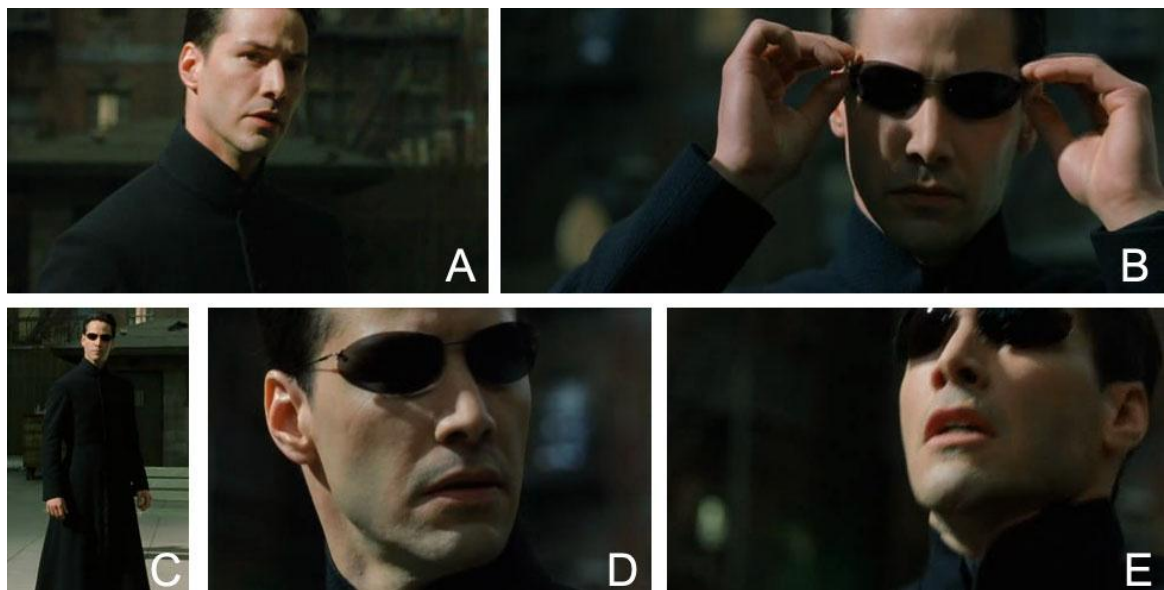


FIGURA 85 - LINGUAGEM CORPORAL DE NEO ANTES DE LUTAR CONTRA OS AGENTES SMITHS.

Nos filmes de acção real as expressões não são tão exageradas nem estilizadas como na animação. Podemos ver nas quatro imagens da Figura 85 que Neo está sempre com a mesma expressão neutra (Excepto na Imagem A, que se vê alguma tensão nas sobrancelhas quando tenta perceber quem se aproxima).

O facto de o actor usar óculos de sol dificulta a leitura da expressividade facial, pois o olhar é geralmente dos elementos não-verbais mais expressivos.



FIGURA 86 - LINGUAGEM CORPORAL DO AGENTE SMITH ANTES DE COMEÇAR A LUTAR COM NEO.

O mesmo acontece com o Agente Smith, excepto na última imagem da Figura 86 (Imagem D), em que o seu olhar está mais sério e concentrado quando se dá o primeiro ataque a Neo. Nestas cinco sequências de luta podemos verificar que antes da luta começar cada personagem tinha emoções vindas de acontecimentos anteriores que se reflectem na sua linguagem corporal.

Podemos assim ver que nas sequências de animação todos os antagonistas da luta (Raphael, Tai Lung, Loz, Sasuke e Agente Smith) começam a intriga com um sorriso nos lábios, com bastante confiança em si mesmos e nas suas técnicas. No filme de acção real, Smith aparece, confiante também de si, mas não expressa nenhum sorriso (o que é compreensível, visto que é um programa e não um ser humano).

As personagens do ‘lado do bem’ (Leonardo, Cinco Furiosos, Tifa, Naruto e Neo) lutam porque são forçados a lutar, de maneira séria, e não de uma forma divertida e irónica.

### 3.4.5.1.3 Estilização dos Movimentos

Embora seja um filme de acção real, “*The Matrix: Reloaded*” (2003) é um filme repleto de estilização de movimentos. Já sendo uma característica do filme anterior “*The Matrix*” (1999), a trilogia dos Irmãos Wachowski – “*The Matrix*” (1999), “*The Matrix: Reloaded*” (2003) e “*The Matrix: Revolutions*” (2003) – ficou conhecida pelo espectáculo visual das lutas.

As lutas são repletas de movimentos extraordinários que desafiam a gravidade, cada golpe tem uma repercussão exagerada – um murro pode fazer uma personagem voar uns metros, como podemos observar na Figura 87.



FIGURA 87 - ESTILIZAÇÃO DE MOVIMENTOS EM "THE MATRIX: RELOADED" (2003)

Quando a luta é feita em 3D podemos reparar na Figura 88 que os movimentos são ainda mais estilizados. Ao serem mais estilizados dá para perceber que se trata de 3D. Especialmente na Sequência C da Figura 88, onde todos os clones do Agente Smith são projectados a uma grande distância.



FIGURA 88 - SEQUÊNCIAS EM 3D DA CENA DE LUTA EM "THE MATRIX: RELOADED" (2003)

O público de filmes de acção geralmente gosta que as cenas de luta sejam estilizadas pois dessa maneira a luta torna-se mais apelativa e mais inesquecível. Os Irmãos Wachowski fizeram da trilogia “*The Matrix*” a prova disso. Após o lançamento do filme “*The Matrix*” (1999) houve uma evolução nas cenas de luta convencionais nos filmes de acção de Hollywood. Os cineastas perceberam que o público gosta de estilização de movimentos em cenas de luta.

### 3.4.5.1.4 Ambiente

Na cena de luta da sequência do filme “*The Matrix: Reloaded*” (2003) não existe grande coreografia em interacção com o cenário. A luta poderia acontecer da mesma maneira noutros locais.

A única coisa que é aproveitada do local nesta sequência de luta é quando Neo

pega num dos postes metálicos e o usa como arma (Figura 89). Visualmente o ambiente é apelativo na forma em que é virtual: os apartamentos e o parque. Os apartamentos altos dão uma sensação de claustrofobia simbolizando o Matrix – uma jaula para a mente humana – e a situação de Neo encurralado pelas dezenas de inimigos.



FIGURE 89 - UTILIZAÇÃO DO POSTE DO CENÁRIO COMO ARMA NA CENA DE LUTA EM "THE MATRIX: RELOADED" (2003)

Um nenhuma das sequências analisadas existem testemunhas. Talvez este pormenor se deva ao facto que mais personagens em filmes de animação requerem mais trabalho a animá-las. Além disso, ao focar só as entidades em confronto não há lugar para distrações para a audiência. A inexistência de intervenientes para além dos protagonistas impede o espectador de se alhear do que é realmente importante para a história. Por isso, normalmente, cenas de luta que requerem perícia a animar, são encenadas em locais isolados da população.

### 3.4.5.1.5. Ritmo – Batidas e Pausas

Fazer o ritmo de uma luta é como compor uma melodia – necessita de momentos fortes e baixos, e saber conjugá-los de modo a agradar a audiência. O melhor exemplo das cinco sequências faladas até então é o filme de acção real – *The Matrix: Reloaded*. Com atenção percebemos que a luta está coreografada ao ritmo da música de compasso ternário.

O ritmo da música, criada pelo compositor Don Davis, vai acelerando e consigo também a coreografia da luta. A música acelera sempre que aparecem mais clones do Agente Smith e Neo tem que se tornar mais rápidos pois são mais inimigos.

Após uma média de 20 compassos existe uma pausa na música que se torna um momento de *slow motion* de um golpe na luta. O *slow motion* aparece em cada clímax da música e da coreografia.

A luta nesta sequência está bem ritmada apesar de ser longa – cerca de 10 minutos – e sem momentos de pausa (contrariamente a “*Naruto*” em que a luta dura vários episódios de 20 minutos mas está repleta de pausas, diálogos, *flashbacks* e cenas paralelas à luta). O espectador não fica cansado mas sim fascinado e à medida que o ritmo aumenta também o fascínio e a curiosidade sobre como acabará aquele encontro.



### 3.4.5.2. Análise dos Elementos Técnicos na Sequência de Luta de “The Matrix: Reloaded”

#### 3.4.5.2.1. Planos

Decorrendo a luta num local amplo e estando Neo rodeado por inimigos, os Irmãos Wachowski aproveitaram para fazer vários movimentos de câmara circulares em volta de Neo. Estes planos permitem mostrar tudo o que se passa em volta dele e fazem com que a coreografia seja também versátil – Neo luta em todos os eixos.

Os realizadores não buscam planos aproximados, excepto um ou outro *zoom in* numa mão que dá um golpe. Geralmente os planos mais aproximados servem para mostrar as expressões das personagens de modo a transmitir ao espectador o que é que estas pensam ou sentem. Visto que as personagens não mostram qualquer tipo de expressividade facial (excepto de esforço por parte de alguns clones) a cena não exigiu esse tipo de planos.

A luta é vista como um todo, como um espectáculo de palco. O espectador não se sente parte dela mas ao mesmo tempo sente a adrenalina pela a maneira como está coreografada, filmada e ritmada.

#### 3.4.5.2.2. Velocidade

A trilogia “*The Matrix*” é conhecida mundialmente pelo *time remapping* que usa nas cenas de luta. Os seus *slow motions* com movimentos de câmara circulares foram o que lhes deram mais fama e revolucionaram a indústria de filmes de acção – este método passou a ser usado frequentemente em filmes com conflitos físicos.



FIGURA 90 – CENAS COM *SLOW MOTION* QUE FICARAM CONHECIDOS NO FILME “THE MATRIX” (1999)

Esta sequência de luta usa a mesma técnica. Com a inexistência de pausas na própria luta, o *slow motion* proporciona um momento de ‘respiração’ de toda a acção que está acontecer e para o público poder apreciar certas técnicas de luta extraordinárias.

### 3.4.5.2.3. Iluminação

Na luta entre Neo e umas dezenas de clones do Agente Smith a iluminação não está muito coerente. Talvez pelo facto de parte ser em 3D e outra não a iluminação vai variando de contraste, como podemos verificar na Figura 91.



FIGURA 91 - ILUMINAÇÃO DA CENA DE LUTA EM "THE MATRIX: RELOADED" (2003)

Observando a Figura 91 podemos reparar que existem oscilações na iluminação. Na Imagem A existe um foco de luz forte por cima das personagens que permite criar uma espécie de silhueta, realçando Neo do resto das personagens e cenário. Mas já na Imagem B da Figura 91 a iluminação já está mais suave. Na Imagem C já existe contraste entre luz e sombra, tal como na Imagem E, e nas restantes a iluminação está menos contrastada.

As Imagens D, E e F da Figura 91 são retiradas de uma parte da luta próxima e no entanto a Imagem E (em acção real) tem um foco de luz que contrasta muito mais as sombras, e na Imagem F (em 3D) as sombras das personagens são quase inexistentes.

Em geral, esta falta de coerência na iluminação não é notória. Estes pormenores só são distinguíveis quando a cena é analisada fotograma a fotograma. Na sequência na totalidade a iluminação fica em segundo plano visto que está muita acção a acontecer.

### 3.4.6. Análise Geral

Após a análise física e técnica das cinco sequências de luta de animação, podemos avaliar de forma mais generalizada e pragmática o que funcionou e o que não funcionou nas ditas sequências.

Esteticamente todas são apelativas. A imagem foi cuidada de forma a não ofuscar o núcleo principal da cena: a luta. Os cinco confrontos têm um final idêntico – a personagem do lado do bem não vence – contudo, visualmente, cada uma delas é retratada de forma diferente.

No que concerne ao eixo temporal da narrativa, a maior parte das cenas são passadas durante o dia, excepto a cena de luta no filme "TMNT" (2007) que é passada



durante a noite. A razão pela qual a sequência de “*TMNT*” é passada de noite é pelos próprios antecedentes e contexto das personagens: o facto de estas serem tartarugas mutantes que se escondem do mundo tipicamente humano. É de noite que as tartarugas se aventuram na cidade para lutar contra o crime.

Já as cenas decorrentes durante o dia são retratadas visualmente de forma distinta. Em “*Kung Fu Panda*” (2008) o céu está nublado anunciando o caos que o vilão criará; em “*Final Fantasy VII: Advent Children*” (2005) a luz é branca e ofuscante, o que dá a sensação de paraíso; no anime “*Naruto*” (2002) a luta passa por várias fases e tons diferentes: desde sol descoberto (início do confronto), nublado (durante o acto da luta), até ao momento em que chove (o final, narrativamente infeliz, do combate). Na sequência de “*The Matrix: Reloaded*” (2003) os tons são frios e esverdeados, típicos da cidade e do mundo virtual Matrix.

A chuva foi um elemento comum a dois dos filmes que representam relações de amizade problemáticas. Os irmãos em “*TMNT*” confrontam-se porque Raphael se sente ressentido com o abandono do irmão mais velho. Em “*Naruto*” a chuva aparece quando a amizade é terminada e Sasuke abandona a vila natal para se juntar ao vilão.

A chuva, elemento cliché nas narrativas modernas, representa os sentimentos das personagens e a turbulência a que se submetem. “*Um filme não termina. Também não começa. Ele dura. É como a chuva. Passa. Escorre. Penetra e fecunda. Carrega e destrói. É múltiplo e único. Quando termina é que se tem de novo a ‘consciência clara’*” (Oliveira, 1999: 6)

A nível emocional, a cena de luta da série anime “*Naruto*” foi a que teve melhor resultado na dramatização. O facto da luta se prolongar por vários episódios ajuda à construção e evolução das emoções e sentimentos das personagens durante o confronto. Através de *flashbacks*, diálogos e pela linguagem corporal conseguem-se entender as razões de cada combatente e assim sentir-se empatia e uma espécie de comiseração por ambos. Aliás, é muito comum nesta série a humanização dos vilões tornando-os mais credíveis, o que faz invariavelmente com que o público sinta uma certa empatia pelo antagonista – justificando as suas razões e os seus conflitos interiores.

O confronto físico entre Raphael e Leonardo em “*TMNT*” também consegue transmitir os sentimentos de cada um dos irmãos de forma bem sucedida em poucos minutos através do diálogo e linguagem corporal. A tensão é transmitida pela revolta e fúria nos movimentos, bem como pela voz de Raphael, e aumenta desde o relaxamento inicial de Leonardo até que este se torna tenso quando se depara com o irmão e a sua nova atitude.

A sequência de luta do filme “*The Matrix: Reloaded*” foi a que teve menos êxito em transmitir emoções. Apesar de o Agente Smith ser um programa virtual, e supostamente não possuir sentimentos, acaba por mostrar mais emoção através do seu discurso do que o próprio protagonista Neo. A caracterização emocional da cena, provavelmente terá sido ponderada de modo a transmitir a ideia de que Neo finalmente se havia imiscuído do espírito inflexível e compenetrado de quem se havia infiltrado e entendido a natureza do seu mundo artificioso. Em contrapartida, a

coreografia da luta com elevado número de personagens está bem conseguida, bem filmada e com ritmo e por isso é memorável para o espectador.

A sequência de luta do filme “*Kung Fu Panda*” tem a particularidade de mostrar uma série de personagens aliadas na luta contra um vilão. Os Cinco Furiosos – animais de fisionomias diferentes – conjugam as suas capacidades para tentarem impedir o vilão de chegar à vila. A coreografia é bem trabalhada na interacção entre personagens e o espaço é bem aproveitado, acabando por se tornar narrativamente e esteticamente interessante.

Das cinco sequências a que aparenta ter sido menos bem conseguida é a luta entre Tifa e Loz do filme “*Final Fantasy VII: Advent Children*”. Pouca emoção é transmitida pelas personagens, tanto nos diálogos (escassos), linguagem corporal (um pouco neutra), e acções (excepto quando Tifa se abraça à criança de modo a protegê-la). O excesso de movimentação de câmara durante o combate torna a percepção da luta difícil e confusa. A cena realça mais a beleza da imagem do que a acção em si. Por isso é que são mostradas personagens bonitas e apelativas, um cenário exótico (igreja em ruínas, com vitrais e flores), uma boa iluminação (luz branca que torna tudo paradisíaco), e enfoque em pausas que realçam a própria beleza da imagem (como o *slow motion* com as pétalas das flores a caírem).

Ao nível de estruturação da luta em si, as cinco sequências seguem o modelo de John Kreng, apresentado anteriormente. No *Lead Up* é explícita a justificação da luta: Raphael não está para ouvir os sermões do irmão mais velho e quer mostrar-lhe que não precisa dele. Leonardo luta para mostrar a Raphael que está errado, e quer merecer o respeito como líder; em “*Kung Fu Panda*”, Tai Lung fugiu da prisão e dirige-se ao templo para roubar o pupilo sagrado e combater o lendário Guerreiro Dragão, tendo, para tal, que combater contra os Cinco Furiosos, que julgam que Po (Guerreiro Dragão) não é capaz de o vencer; Em “*Final Fantasy VII: Advent Children*”, Loz desafia Tifa porque simplesmente quer ‘brincar’, e Tifa fá-lo para proteger a criança; Naruto, na série com o mesmo nome, não quer deixar Sasuke fugir para se juntar ao vilão e está disposto a lutar para o levar de volta, nem que seja de arrasto. Sasuke só conseguirá passar a fronteira se derrotar Naruto; e o Agente Smith quer derrotar Neo em “*The Matrix: Reloaded*”, simplesmente por vingança. Neo luta por sobrevivência.

Também nesta fase é estabelecido o ambiente. Em todas as sequências há planos gerais, de modo a ajudar a audiência a enquadrar-se no espaço. São definidas as personagens que vão participar na luta e para isso os enquadramentos deverão dar as várias perspectivas das mesmas. Em “*The Matrix: Reloaded*”, os clones vão aparecendo mesmo antes da luta começar, embora não na totalidade. À medida que mais clones aparecem, um plano geral mostra a chegada de mais clones para que o espectador esteja sempre a par do número de inimigos que o herói terá que combater e seguir o crescendo narrativo que o realizador pretende.

A transmissão dos problemas anteriores entre as personagens é algo bastante importante e potencializa as lutas a um nível de eficiência maior. Em todas as sequências isso é definido através do diálogo, excepto em “*Final Fantasy VII: Advent*

*Children*”. Nesta sequência, não sabemos se existe ou não alguma relação passada entre as personagens, ou se é a primeira vez que se vêem. A falta desta informação importante na estruturação do conflito físico faz com que o espectador não sinta uma imediata ligação com as personagens, mas antes que o use como um gatilho para a restante história.

A estrutura dos três actos é aplicada nas cinco sequências. No primeiro, são estabelecidas as intenções iniciais das personagens (calar o irmão; impedir o vilão de atravessar a ponte; procurar pela ‘mãe’; impedir que o melhor amigo se junte às forças do mal, e eliminar o herói que o destruiu no passado), as motivações iniciais (sair sem que o irmão descubra a sua identidade; salvar a vila e o pupilo sagrado; divertir-se; mostrar que existe outro caminho além da vingança; sobreviver), as emoções iniciais (desilusão; receio e raiva; euforia; revolta; ódio), a tensão e o tipo de luta em todas elas.

A estruturação do segundo acto também pode ser claramente identificada nas cinco sequências de luta. A tensão vai aumentando, as estratégias das personagens são modificadas ou reajustadas, e a alternância de quem está em controlo da luta também sofre oscilações. Isto pode ser visto na luta de Tifa e Loz, pois tanto Tifa dá uma série de golpes em Loz, como a seguir Loz está agarrá-la por um pé e fazê-la ir contra os bancos da igreja; Tanto Tai Lung está a dominar o combate, como a seguir outro membro da equipa dos Cinco Furiosos ataca; Tanto Neo arremessa seis clones como logo a seguir recebe um ataque de outro.

Em “*Naruto*” as estratégias de luta vão sempre sendo modificadas. Cada personagem vai evoluindo nos seus poderes, uma particularidade bastante típica da animação japonesa, mudando as suas técnicas para outras mais agressivas e notáveis. Esta evolução é necessária precisamente por haver uma alternância de quem domina a luta. Na luta entre os irmãos tartarugas ninja, os dois encontram-se várias vezes em pé de igualdade, o que faz com que o espectador fique ansioso por saber qual o resultado final - uma forma viável de criar expectativa.

O terceiro e último acto é elaborado de maneira diferente em cada uma das sequências. No entanto, nenhuma delas tem o momento “Aha!” definido por Kring. Explica-se esta ausência sobretudo pelo facto de serem lutas que estão enquadradas numa narrativa que em termos genéricos ainda estão no seu início, ou em desenvolvimento. Em nenhuma delas ‘a personagem do bem’ ganha a luta. Pelo contrário, adquire uma nova motivação que se torna num factor de influência importante para a mudança do seu carácter, que o obriga a evoluir.

Nas sequências de “*Kung Fu Panda*” e “*Final Fantasy VII: Advent Children*” existe um *twist* final que dá a vitória ao antagonista. Os participantes pressupõem que haviam ganho o combate, quando o antagonista ataca de surpresa rebatendo as hipóteses dos opositores.

Neo, no último momento da luta está preso entre as dezenas de agentes, mas faz um último esforço para sobreviver – canaliza toda a sua força e expele-a projectando todos pelo ar e consegue fugir.

Embora as restantes sequências não incluam os momentos assinalados por Kreng para este acto, procedem ao característico crescendo para o clímax, como ilustrado no diagrama (Figura 15). Naruto e Sasuke estão numa transmutação muito avançada – máxima até ao momento da série – quando fazem o último e mais poderoso ataque do seu leque de possibilidades. Em “*TMNT*” a luta está tão renhida, tão repleta de momentos de acção mais ou menos simétricos em termos de demonstração de poder, que só surge um vencedor devido à tipologia das armas de cada um.

Todas estas soluções obedecem a cânones distintos, e objectivos diferentes. Têm as suas vantagens e desvantagens, mas são cenas que as distinguem das outras cenas de lutas. O objectivo, no final, será sempre o mesmo: fazer de cena de luta um entretenimento fascinante para o público.

## 4. Desenvolvimento do Projecto Final

### 4.1 Pré-Produção

A história de “*Old Moon*” foi inspirada pelo tema desta dissertação – um filme de acção que envolvesse conflito físico entre duas personagens. O tema da vingança tornou-se adequado visto ser uma curta-metragem na qual o conflito físico teria de ser justificado em pouco tempo.

Após o argumento base do conflito físico estar delineado – como começa e acaba a luta – consideraram-se todos os outros aspectos que dariam forma visual à história.

Inicialmente foi necessário definir o espaço. Onde se daria a luta? A coreografia da luta seria feita em conjugação com o espaço? Que carga dramática daria o ambiente à história? Visto que este projecto seria realizado em apenas nove meses surgiu um dilema: uma cena de luta bem feita em animação requer bastante tempo de trabalho por parte dos animadores, e para que tal pudesse ser concluído da melhor maneira outros aspectos da curta-metragem teriam que ficar para segundo plano.

Foi decidido à partida que a modelação passaria para segundo plano. O espaço onde se daria o combate teria que ser simples mas teria de ter carga dramática. O filme “*Reservoir Dogs*” (1992) de Quentin Tarantino foi uma inspiração, pois passa-se essencialmente num armazém abandonado. Embora o espaço não tenha características visuais especiais, tem uma conotação importante – é ali que os criminosos se juntam depois de um assalto falhado para descobrir quem foi o traidor. Também o filme “*Phone Booth*” (2002) de Joel Schumacher aposta em praticamente num cenário durante todo o filme – a rua da cabine telefónica. Esse cenário principal tem grande conotação dramática e está filmada de uma forma visual apelativa.

“*Old Moon*” seguiu pelo mesmo caminho. O espaço principal da história seria numa clareira de uma floresta com um poço abandonado. O poço seria um elemento essencial na história. O poço para além de ser uma espécie de metáfora para o tema – a vingança é como um buraco sem fundo – seria o objecto que faria a ligação entre Kurt, o protagonista, e Sid, o assassino. Foi no poço que Kurt assistiu ao homicídio de seu pai, e também foi o poço que proporcionou a morte de Sid às mãos de Kurt (que o atira lá para dentro).

Determinou-se que o filme se passaria à noite e que a lua sangrenta, que mais tarde dá o nome ao filme, seria a simbologia mais directa para a vingança e a sua maldição. A lua sangrenta surge como homenagem ao *anime*. Já vista na animação japonesa em filmes como “*Rurouni Kenshin*” (1996-1997), a lua vermelha é conotada como aviso que sangue foi ou será derramado naquela noite. Mais tarde também foi usada de uma forma mais expressiva na série *anime* “*Soul Eater*” (2008), onde é humanizada e sangue escorre pelos seus dentes quando mortes acontecem naquela noite.



FIGURA 92 - LUA SANGRENTA DA SÉRIE ANIME "SOUL EATER" (2008)

O espaço ficou determinado da seguinte forma: seria representada uma clareira no bosque apenas com árvores, um poço e nada mais. Assim o período de modelação foi reduzido de modo a dar mais tempo à animação. Os outros espaços da história são uma extensão do bosque principal - onde o pai foi enterrado e onde o assassino mora – de modo a que fosse possível utilizar sempre a mesma base de cenário.



FIGURA 93 - ESPAÇO PRINCIPAL DE "OLD MOON" – A CLAREIRA COM O POÇO.

O poço do cenário principal de "Old Moon" foi inspirado num dos cenários do video-jogo para a PlayStation 3 "The Last Guardian" - que será lançado no final do ano 2011- e pela série televisiva norte americana "Lost" (2004-2010).

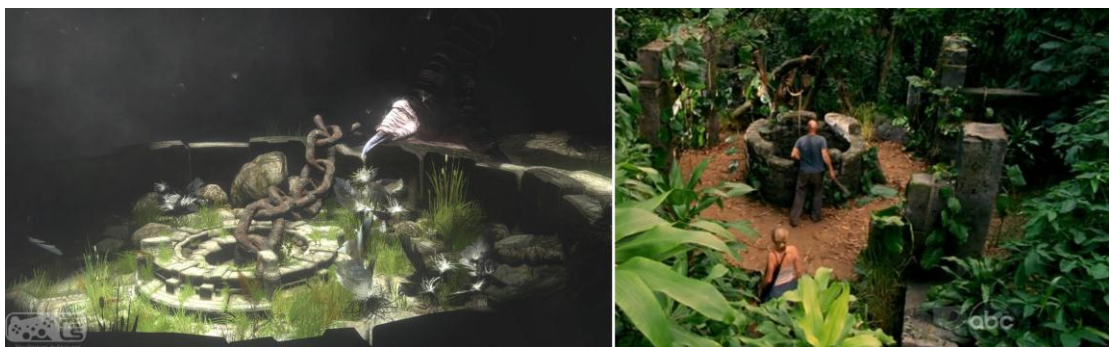


FIGURA 94 - REFERÊNCIAS VISUAIS PARA O CENÁRIO PRINCIPAL "OLD MOON". CENÁRIO DE "THE LAST GUARDIAN" DO LADO ESQUERDO; CENÁRIO DE "LOST" DO LADO DIREITO.



O segundo cenário de “Old Moon” – a campa do Pai de Kurt – teve referências em *anime*, mesmo sendo uma continuação do espaço principal. De modo a seguir a política de simplificação dos cenários, decidiu-se que a campa seria numa espécie de precipício. Esta ideia foi inspirada visualmente nas campas criadas pelo o protagonista da O.V.A. “*Rurouni Kenshin: Tsuiokuhen*” (1999) de Kazuhiro Furuhashi, e na campa de Zabuzza da série *anime* “*Naruto*” (2002).

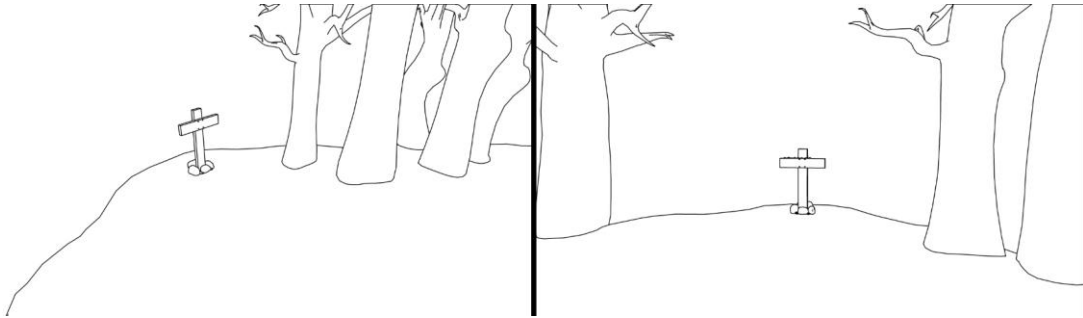


FIGURA 95 - CAMPA DO PAI DO PROTAGONISTA DE "OLD MOON"



FIGURA 96 - REFERÊNCIAS VISUAIS PARA CENÁRIO SECUNDÁRIO "OLD MOON". A CAMPA DE ZABUZA E HAKU EM "NARUTO" DO LADO ESQUERDO; CENÁRIO DE "RURONI KENSHIN: TSUIOKU HEN" DO LADO DIREITO.

Por fim, no último cenário era necessário modelar o exterior de uma casa. Visto “*Old Moon*” ser um projecto com grandes influências da animação japonesa, decidiu-se que a casa também seria tipicamente asiática de modo a que o filme ficasse coerente.

Efectuou-se uma pesquisa visual de casas tipicamente japonesas e através das características mais comuns projectou-se a casa do antagonista de um modo simples, como pode ser observado na Figura 98.



FIGURA 97 - TERCEIRO ESPAÇO - EXTERIOR DA CASA DO ANTAGONISTA DE "*OLD MOON*"



FIGURA 98 - PESQUISA VISUAL DE CASAS TÍPICAS JAPONESAS.

Estando os espaços estabelecidos passou-se para a criação visual das cinco personagens da história. Apesar de narrativamente serem apenas quatro personagens, foi necessário criar cinco personagens em 3D, pois o protagonista aparece visualmente de duas formas: em criança e em jovem adulto.

Após muitas tentativas de estilos de modelação para as personagens o gosto pelo *anime* falou mais alto. Em vez de personagens mais *cartoon* (habituais em animação 3D) chegou-se a um consenso sobre personagens mais realistas – como as do filme “*Final Fantasy VII: Advent Children*” (2005) – e a animação japonesa – como “*Naruto*” (2002) e “*Bleach*” (2004).

O protagonista de “*Old Moon*”, Kurt, foi inspirado em duas personagens de séries *anime* das quais ainda hoje saem episódios semanalmente: Zabuza de “*Naruto*” e Hisagi Shuuhei de “*Bleach*”.



FIGURA 99 - INFLUÊNCIAS PARA O PROTAGONISTA DE "*OLD MOON*". ZABUZA DE "*NARUTO*" DO LADO ESQUERDO; HISAGI SHUUHEI DE "*BLEACH*" DO LADO DIREITO.

Através dos traços e do guarda-roupa das personagens da Figura 99, criou-se o *model sheet*<sup>41</sup> do protagonista de “*Old Moon*”.

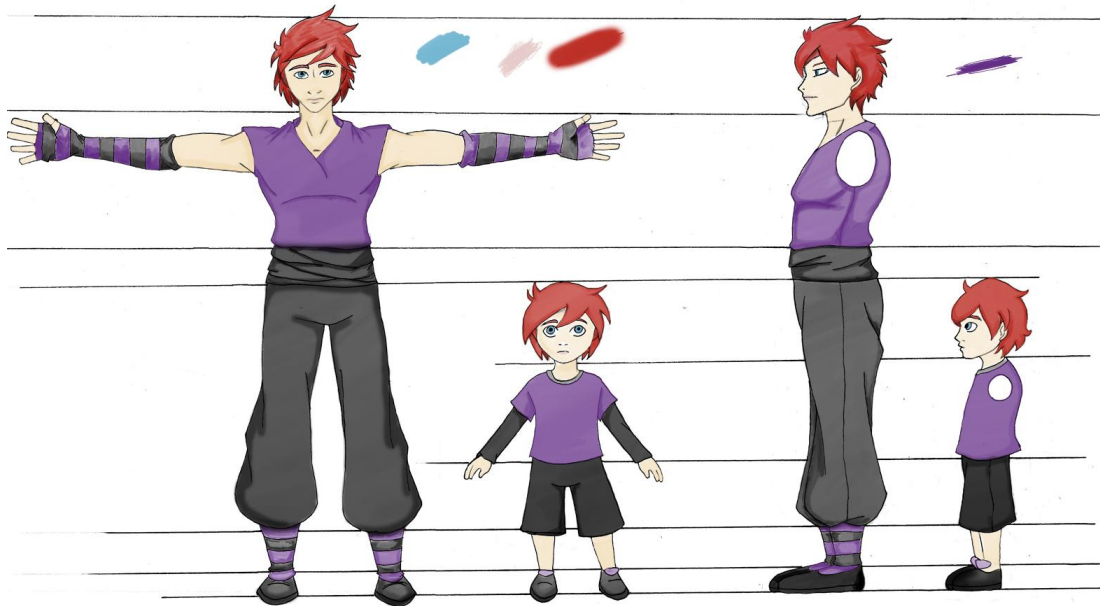


FIGURE 100 – MODEL SHEET DE KURT DE "OLD MOON", DESENHADO POR RITA LEITE.

O antagonista foi também baseado em personagens das mesmas séries de *anime*: Kenpachi Zaraki de “*Bleach*” e Shikaku de “*Naruto*”.

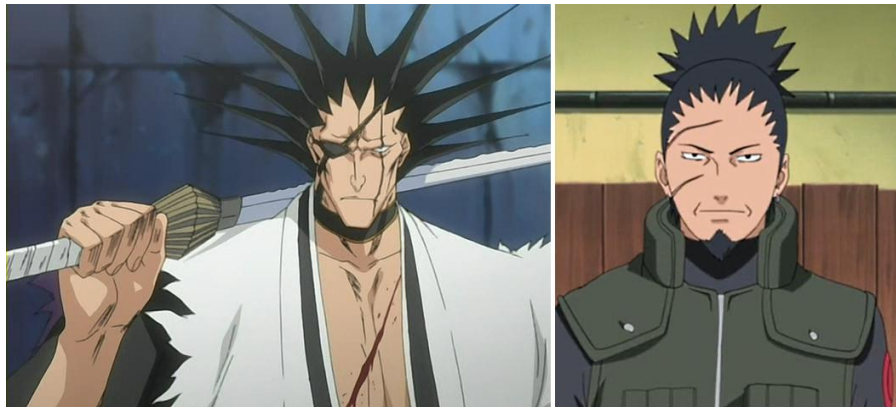


FIGURA 101 - INFLUÊNCIAS PARA O ANTAGONISTA DE "OLD MOON". KENPACHI ZARAKI DE "BLEACH" DO LADO ESQUERDO; SHIKAKU DE "NARUTO" DO LADO DIREITO.

O *model sheet* do antagonista, Sid, foi criado a partir dos traços das personagens da Figura 101. Visto que o filho de Sid teria que ser identificado pelo seu aspecto físico, as suas parencas são bastante notórias, como podemos verificar na Figura 102.

<sup>41</sup> “São os modelos das personagens utilizados pela equipe de animação. Eles fornecem a construção, estrutura, proporção, desenho, etc. para cada personagem. Normalmente, as *model sheets* são necessários para cada personagem para mostrar as nuances físicas e design” (Lauria, Larry. ANIMATION WORLD NETWORK – TOON INSTITUTE. *Character Model Sheet*).



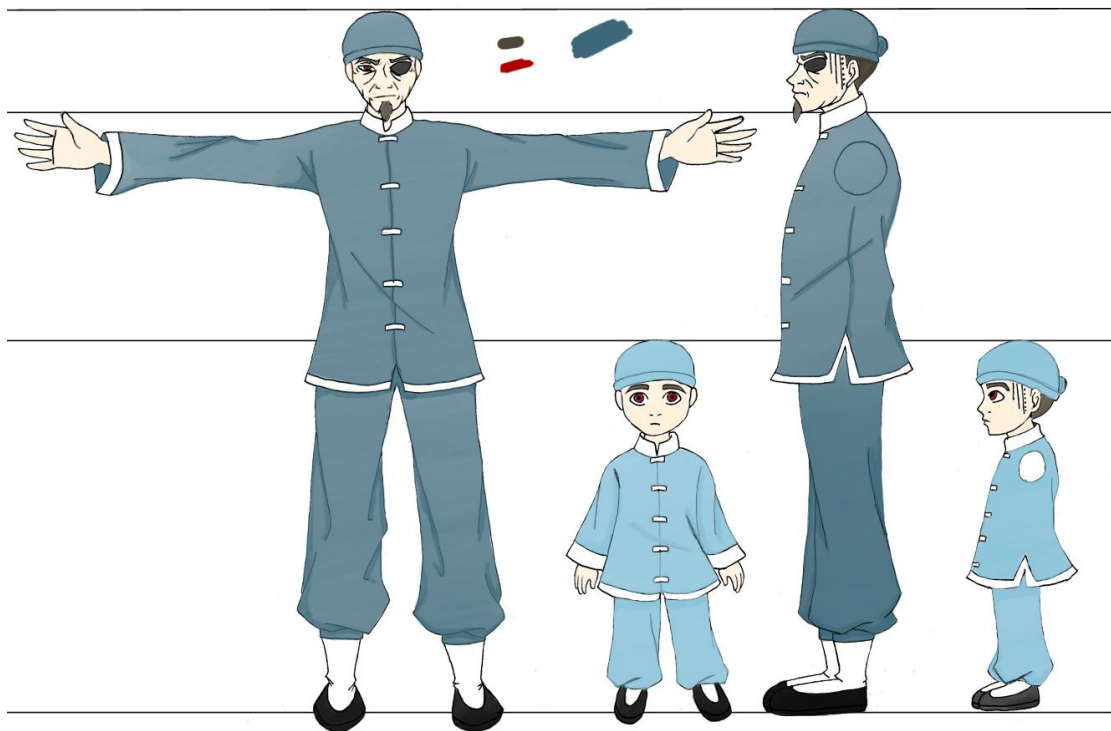


FIGURA 102 – MODEL SHEET DE SID E FILHO DE "OLD MOON", DESENHADO POR RITA LEITE.

E por fim, a criação do Pai de Kurt, não foi influenciada por nenhuma personagem, mas sim por uma versão mais velha do protagonista em si.

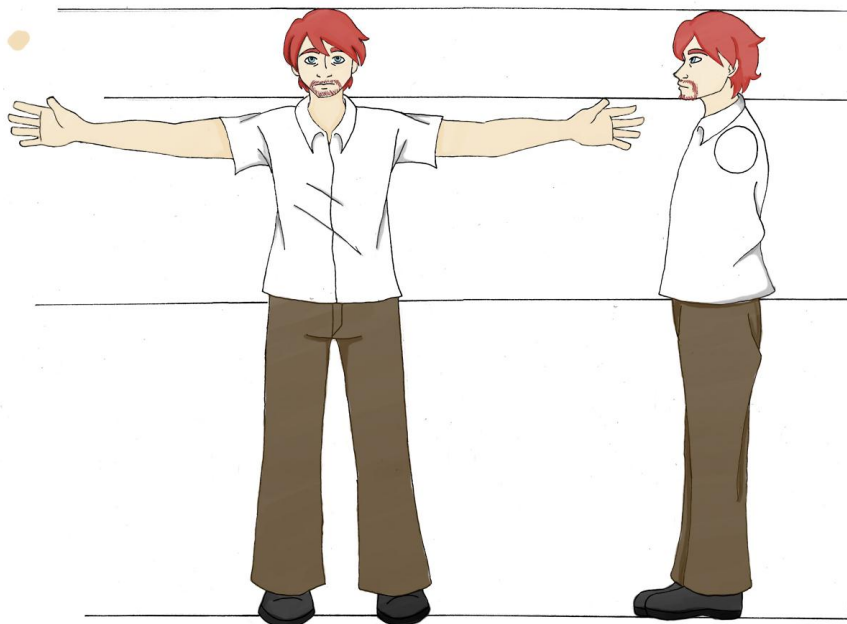


FIGURE 103 – MODEL SHEET DE PAI KURT DE "OLD MOON", DESENHADO POR RITA LEITE.

Sendo a cor vermelha, devido às associações com sangue e vingança bastante importante na história, todas as personagens tem essa cor em alguma parte do corpo: Kurt e Pai no cabelo, e Sid e filho nos olhos.

Após o argumento, personagens e espaços estarem definidos iniciou-se o processo de criação do *storyboard* e *animatic*, e com isso a coreografia da luta.

Fez-se uma pesquisa exaustiva de cenas de lutas e visualizaram-se muitos filmes de modo a criar uma coreografia para poucos minutos que fosse apelativa para o espectador e ao mesmo tempo interessante para as animadoras. Filmes como “*Huo Yuan Jia*” (2006) de Ronny Yu; “*Kill Bill Vol. I*” (2003) de Quentin Tarantino; “*Ninja Assassin*” (2009) de James McTeigue; “*The Lion King*” (1994) de Roger Allers e Rob Minkoff; “*Cowboy Bebop – Knocking on Heaven’s Door*” (2001) de Shinichirô Watanabe; e séries de *anime* como “*Naruto*” (2002) e “*Bleach*” (2004) tiveram influências mais directas na coreografia em si.

Através de uma observação e análise de várias sequências de luta, entendeu-se que a luta, para se tornar interessante, teria que ter vários patamares. A primeira conclusão tirada foi que se o herói quer matar alguém é porque está emocionalmente perturbado, e o estado emocional interfere no raciocínio e na *performance*. Logo, não pode começar desde início a vencer (excepto casos em que o herói só ganha força extra por sentir demasiado ódio pelo antagonista). Esta primeira conclusão foi posta em prática em “*Old Moon*”: Kurt, o protagonista, faz duas tentativas falhadas de abordar violentamente o antagonista.

Outra conclusão tirada e posta em prática foi que o herói deve evoluir durante o combate, de modo a tornar a cena mais interessante e não tão previsível para o espectador. Em “*Old Moon*”, Kurt faz duas tentativas falhadas de abordagem física violenta, mas à terceira já se acalma e deixa as suas emoções de parte. Aí a luta começa e torna-se renhida, até que Kurt consegue atingir Sid. Isto faz com que haja uma reviravolta no combate.

Em grande parte de cenas de luta finais, isto é, em que o protagonista vence o antagonista no final, existe uma última reviravolta que decide o final da luta. Quando o protagonista está a vencer há uma reviravolta de modo a que o antagonista fique em vantagem. E quando parece que o antagonista vai vencer, o herói faz um último esforço que termina o combate e sai vencedor. Podemos verificar isso na luta final do filme “*Ong-Bak*” (2003) de Prachya Pinkaew; no final de “*The Matrix*” (1999) dos Irmãos Wachowski; em “*The Beauty and the Beast*” (1991) de Gary Trousdale e Kirk Wise; no final de “*Kung Fu Panda*” (2008) de Mark Osborne e John Stevenson; “*The Lion King*” (1994) de Roger Allers e Rob Minkoff; de entre muitos outros.

Após vários golpes finais da luta experimentados na curta-metragem “*Old Moon*”, solicitou-se a várias pessoas que representassem a situação final do filme – serem estranguladas – que se pudesse analisar qual o golpe mais credível e ao mesmo tempo menos previsível para o espectador. Chegou-se à conclusão que o golpe final que melhor

encaixava na narrativa deveria ser semelhante ao último golpe na luta entre Simba e Scar do filme da Disney “*The Lion King*” (1994) de Roger Allers e Rob Minkoff.

Na luta final do filme “*The Lion King*” (1994), após uma luta renhida, Simba, o protagonista, sofre um golpe de Scar e fica deitado no chão. Scar prepara-se para dar o golpe final a Simba e salta para cima dele. Simba, em desvantagem, aproveita o balanço de Scar, coloca a pata na barriga do adversário e projecta-o para fora do precipício.

Em “*Old Moon*” a situação é idêntica: Kurt, o protagonista, está em desvantagem pois está a ser estrangulado pelo antagonista. Então, tal como Simba, Kurt aproveita transforma a sua desvantagem em vantagem. Como Sid, o antagonista, está a estrangulá-lo, está agarrado a ele. Kurt aproveita que Sid está preso a si, agarra-o e deixa-se cair no chão, fazendo com que o inimigo seja puxado pelo impulso. Kurt aproveita o desequilíbrio do antagonista e atira-o para o poço através de um impulso com as pernas.



FIGURE 104 - GOLPE FINAL EM "THE LION KING" (1991) NA SEQUÊNCIAS SUPERIOR;  
ANIMATIC DE "OLD MOON" NA SEQUÊNCIA INFERIOR.

Em termos de realização, o *storyboard* de “*Old Moon*” tentou encontrar o equilíbrio entre aproximação do espectador às personagens alternando planos mais aproximados e até planos subjectivos, com planos mais abertos de modo a que a luta pudesse ser visualizada como um todo. Pode encontrar-se o *storyboard* completo de “*Old Moon*” em anexo.

A pré-produção do projecto começou no início do Verão de 2010 e terminou em Novembro do mesmo ano. Apesar da pré-produção estar fechada nesta altura, por vezes foi necessário fazer pequenas alterações à história e ao *storyboard*, de modo a melhorar o filme.



## 4.2. Produção

Com a finalização do *animatic* verificou-se que a curta-metragem “*Old Moon*” teria cerca de seis minutos, o dobro do tempo que era aconselhado. Para que fosse possível acabar o filme foi necessário seguir um cronograma rígido e bem definido. A disciplina de trabalho era essencial para o sucesso do projecto final.

O cronograma de trabalho do projecto “*Old Moon*”, que pode ser encontrado em anexo, foi regido pelas apresentações de trabalho nas aulas de Produção do Projecto Final para o professor convidado, Pedro Serrazina.

Juntamente com o cronograma foi definida também a divisão de trabalho entre as duas alunas.

Sofia Alves	Sofia Peixe
Modelação e Texturização de Kurt (protagonista)	Modelação e Texturização de Sid (antagonista)
Modelação e Texturização de Kurt Pequeno	Modelação e Texturização de Filho de Sid
Modelação e Texturização da Cabeça de Pai de Kurt	Modelação e Texturização do Corpo de Pai de Kurt
Modelação dos Cenários	Modelação da Casa de Sid
Texturização dos Cenários	<i>Rigging</i> Corporal das Personagens
Expressões Base das Personagens no <i>Face Machine</i>	<i>Rigging</i> Facial das Personagens
Animação da Luta	Animação Base das Cenas mais paradas
Acabamento da Animação Total	Iluminação
<i>Renders</i> das Personagens	<i>Renders</i> dos Cenários

TABELA 1 - DIVISÃO DE TRABALHO ENTRE AS DUAS AUTORAS DE "OLD MOON"

Como pode ser verificado na Tabela 1, a autora desta dissertação, Sofia Alves, focou-se mais na animação do projecto, já a colega Sofia Peixe se focou mais na iluminação do projecto.

A produção do projecto final começou no início de Dezembro de 2010. Para a modelação e texturização das personagens principais – protagonista e antagonista – foram definidas três semanas. Já para as personagens secundárias, apenas uma semana e meia.

Com mais duas semanas de modelação e texturização dos cenários, a parte de modelação e texturização ficou encerrada.

Antes de iniciar o processo de *rigging*, foi sugerido que os *renders* de “*Old Moon*” ficariam mais apropriados em 2D, tendo em conta toda a referência *anime* do filme. Então dedicou-se uma semana para pesquisa e testes de *render toon shading*, também conhecido como *cell shading*.

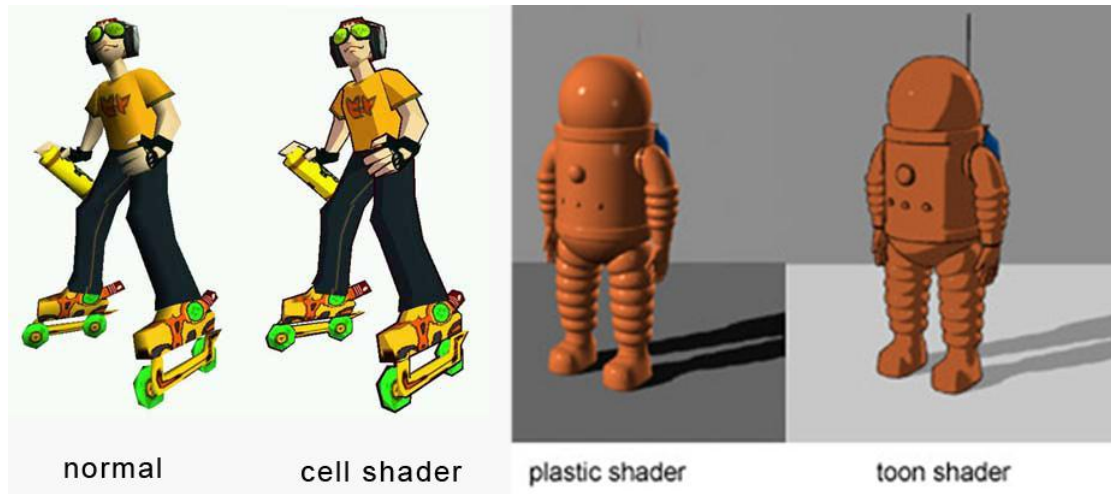


FIGURA 105 - EXEMPLOS DE *RENDER* NORMAL E COM TOON/CELL SHADER.

Este tipo de *render* é muito usado em video-jogos, como podemos verificar na Figura 106. Após alguns testes e visualização de vários tutoriais ficou decidido que o filme “*Old Moon*” teria o aspecto 2D através da técnica de *toon shading*.



FIGURE 106 - EXEMPLOS DE VIDEO-JOGOS QUE UTILIZAM CELL SHADING.

A 17 de Janeiro de 2011 começou-se a fase de *rigging*, terminando no final do mesmo mês.

Dedicou-se o mês de Fevereiro ao *blocking* da animação<sup>42</sup> de toda a curta-metragem. A animação secundária fez-se no mês de Março. A meio do mês de Março as tarefas das duas alunas foram divididas. Enquanto que a autora desta dissertação continuou com a animação, a colega Sofia Peixe começou com a iluminação.

<sup>42</sup> *Blocking* da Animação – trata-se de fazer todas a poses principais da animação, sem animação fluida.

Finalmente o mês de Abril foi dedicado a *renders* e a pós-produção, ficando o filme terminado no início de Maio. O cronograma de produção pode ser encontrado em anexo, para melhor análise.

#### 4.2.1 Modelação

A primeira etapa da produção do projecto foi a criação “física” do projecto em 3D – a modelação. As personagens principais foram as primeiras a serem criadas.

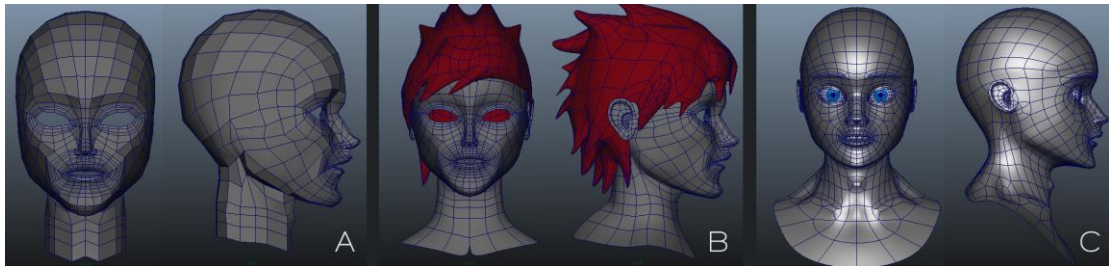


FIGURA 107 - EVOLUÇÃO DA MODELAÇÃO DA CABEÇA DE KURT (PROTAGONISTA).

Como podemos verificar na Figura 107, inicialmente Kurt tinha o nariz bastante fino e era muito magro nas bochechas (Imagem A e B da Figura 107). Olhando para a Imagem B da Figura 107, podemos reparar que a modelação estava a ser feita mais pela vista de lado do que pela de frente. Em perfil a personagem tinha as curvas certas tanto no nariz como na bochecha, e até o cabelo parecia bem deste ângulo. Mas já de outros ângulos havia muitos erros a corrigir: o cabelo estava sem volume dos lados, a cana do nariz estava muito fina, e as bochechas demasiado cavadas (Imagem B da Figura 107).

Após a modelação base no programa Autodesk Maya (Imagem A e B da Figura 107), a cabeça do personagem foi transportada para o programa Zbrush de modo a torná-la mais apelativa e masculina (Imagem C da Figura 107).

Apesar de inicialmente a cara do protagonista estar a seguir formas mais femininas, estas foram melhoradas e ajustadas. A modelação correu como esperado e Kurt, o protagonista, foi criado com um aspecto parecido ao que havia sido definido.



FIGURA 108 – *MODEL SHEET* E MODELAÇÃO 3D FINALIZADA DE KURT, O PROTAGONISTA.

A modelação de Kurt em criança não foi problemática, porque foi utilizada a mesma cabeça de Kurt em jovem adulto e foi ajustada à *model sheet*.

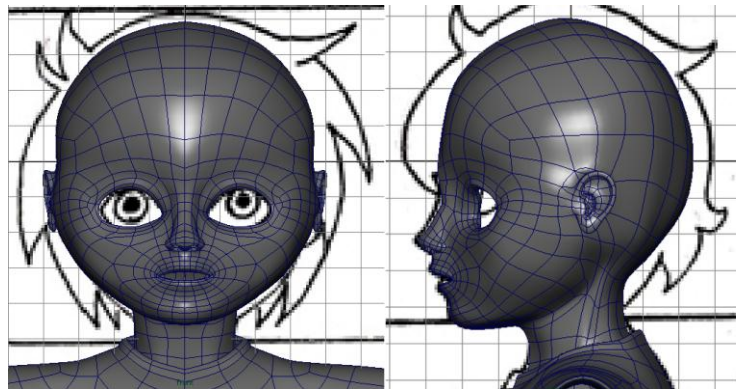


FIGURA 109 - CABEÇA DE KURT EM JOVEM ADULTO AJUSTADA À MODELSHEET DE KURT EM CRIANÇA.

A personagem Kurt em criança também não fugiu muito à *model sheet*, sendo o resultado final bastante satisfatório.



FIGURA 110 – *MODEL SHEET* E MODELAÇÃO 3D FINALIZADA DE KURT EM CRIANÇA.

A personagem Sid e filho, modeladas pela aluna Sofia Peixe também tiveram um resultado satisfatório, como podemos observar na Figura 111 e 112.

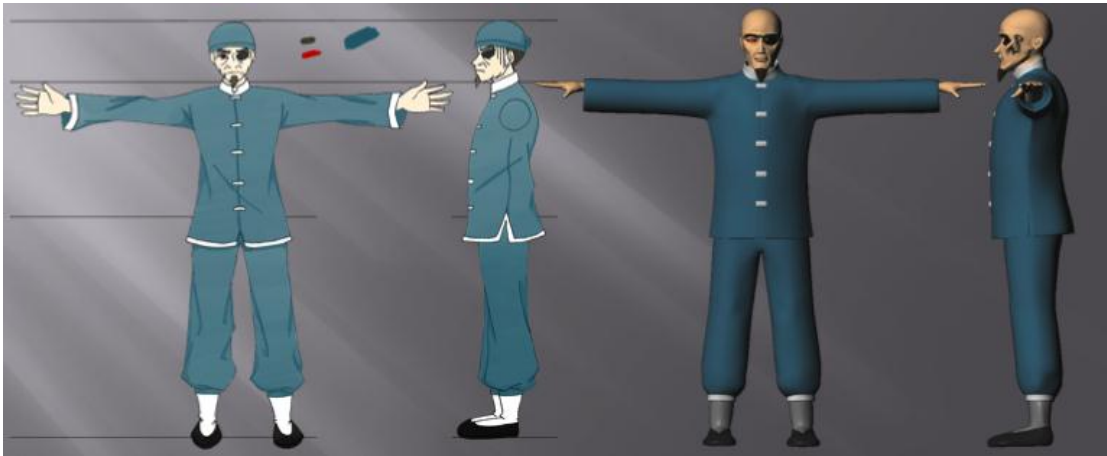


FIGURA 111 – *MODEL SHEET* E MODELAÇÃO 3D FINALIZADA DE SID, O ANTAGONISTA.



FIGURA 112 – *MODEL SHEET* E MODELAÇÃO 3D FINALIZADA DO FILHO DE SID.

A única mudança mais relevante entre as *model sheets* e a personagem em 3D foi feita no antagonista, Sid. Decidiu-se, no processo de modelação, que a personagem com um barrete na cabeça ficava demasiado cómica, registo que não se pretendia para ela. Torná-la careca ajudou ao registo sério e mau que era desejado.

Contrariamente às quatro personagens já apresentadas, a quinta personagem foi a menos conseguida no processo: o Pai de Kurt. Por falta de tempo – pois foi a última personagem a ser modelada – e por ter sido feita separadamente pelas duas autoras de “*Old Moon*” a personagem está um pouco desproporcionada.



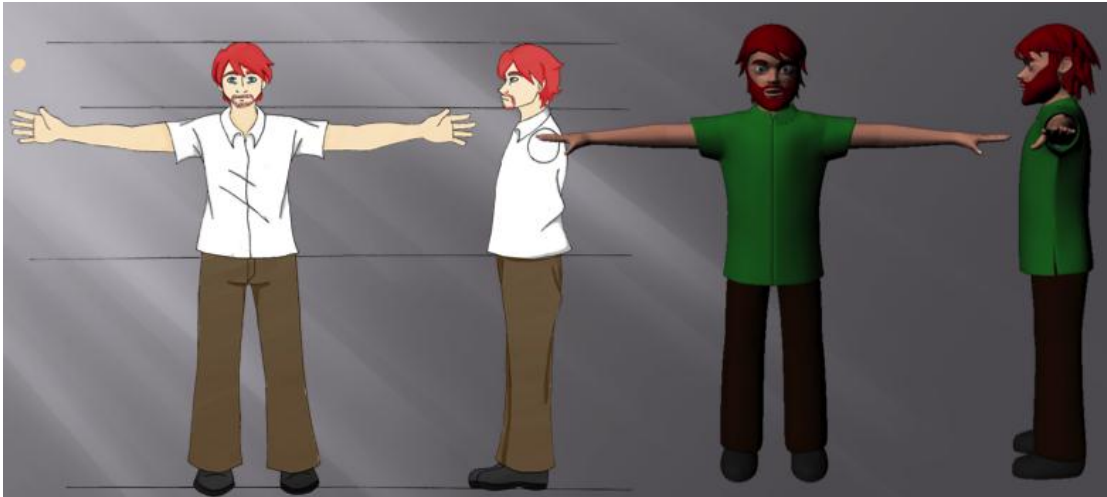


FIGURA 113 – *MODEL SHEET* E MODELAÇÃO 3D FINALIZADA DE PAI DE KURT,

Observando a Figura 113 pode-se verificar que a personagem ficou com uma cabeça muito grande em relação ao corpo. A cabeça da personagem foi criada por Sofia Alves, já o corpo pela colega Sofia Peixe. Visto que esta personagem só aparece no início, foi decidido que não se iria gastar mais tempo na sua criação. Apesar de tudo, a primeira lição foi tirada do projecto: as personagens devem ser modeladas de início ao fim pela mesma pessoa, caso contrário a personagem pode não ficar harmoniosa.

Estando as personagem modeladas e texturizadas, Sofia Peixe começou o processo de *Rigging* através do *software* da Avizon Studio - The Setup Machine. Este *software* possibilita a criação de esqueletos nas personagens humanóides de um modo quase automático.

Entretanto foram modelados e texturizados os cenários. Como já se referiu anteriormente, os cenários foram imaginados de uma forma simples de modo a não necessitar de demasiado tempo a serem construídos virtualmente. Deste modo, na junção dos três cenários só foi necessário modelar meia dúzia de objectos: três a quatro árvores que depois iam ser duplicadas e modificadas ligeiramente; um poço; uma cruz de madeira; e uma casa típica asiática. Para além destes objectos do cenário foi necessária a criação de mais dois objectos: o medalhão de Kurt que outrora foi do Pai assassinado (objecto que liga pai a filho), e o charuto do assassino Sid.





FIGURA 114 - MODELAÇÃO E TEXTURIZAÇÃO DO CENÁRIO PRINCIPAL DE "OLD MOON" - A CLAREIRA COM O POÇO.



FIGURA 115 - MODELAÇÃO E TEXTURIZAÇÃO DO CENÁRIO SECUNDÁRIO DE "OLD MOON" - CAMPA DO PAI DE KURT.



FIGURA 116 - MODELAÇÃO E TEXTURIZAÇÃO DO CENÁRIO SECUNDÁRIO DE "OLD MOON" - CASA DE SID, O ANTAGONISTA.

Observando as Figuras 114, 115 e 116 podemos verificar que a modelação é básica mas ao mesmo tempo apelativa, assim como era desejado. O tempo de criação dos cenários foi bastante curto, proporcionando mais tempo para outras fases de trabalho mais importantes.

### 4.2.2. Rigging

A construção de um esqueleto para cada personagem e a pintura de pesos são trabalhos que necessitam de grande rigor. É o *rig* que permite fazer ou não os movimentos necessários na animação.

Sendo “*Old Moon*” uma curta-metragem em que o núcleo do filme é uma luta física, as personagens teriam de ser capazes de fazer movimentos rebuscados sem que estes causassem problemas na geometria.

A utilização do *software* Avizon Studio - The Setup Machine facilitou bastante o trabalho de *rigging*. Tal como o *software* The Face Machine, também da Avizon Studio, permitiu criar um *rig* facial automático com controladores, deixando de parte os *blend shapes*. Estes controladores possibilitam mover a geometria em certos pontos da cara de modo a criar expressões.

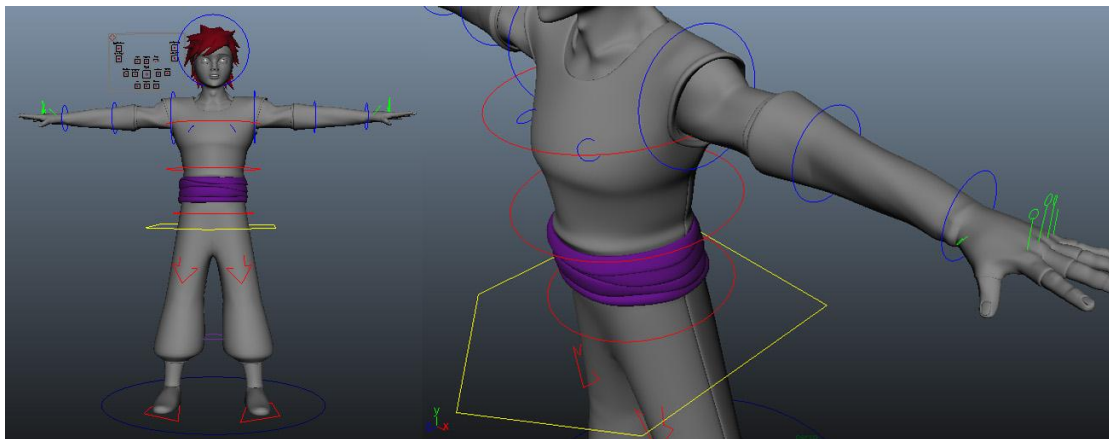


FIGURA 117 - RIG CORPORAL FEITO PELO *SOFTWARE* THE SETUP MACHINE.

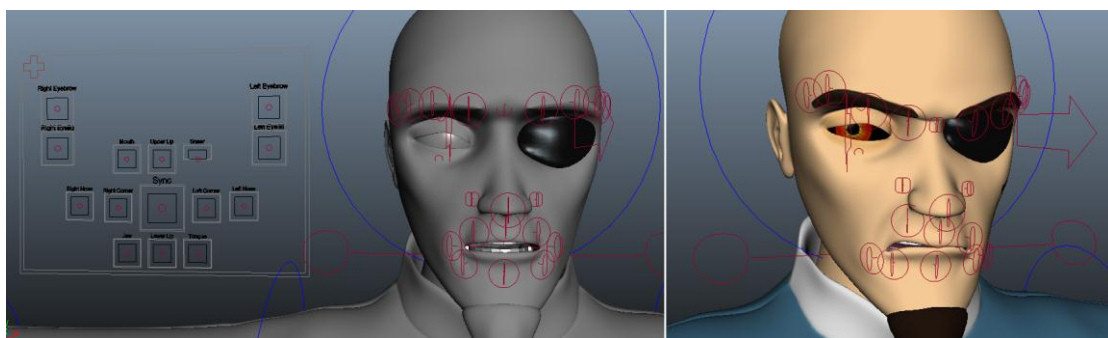


FIGURA 118 - RIG FACIAL FEITO PELO *SOFTWARE* THE FACE MACHINE.

The Face Machine, para além de criar controladores no rosto da personagem, cria uma tabela junto à cabeça que permite gerar expressões e defini-las nos valores de cada quadrado. Assim, na animação, podemos apenas usar a tabela e não ter que animar cada controlador em separado.

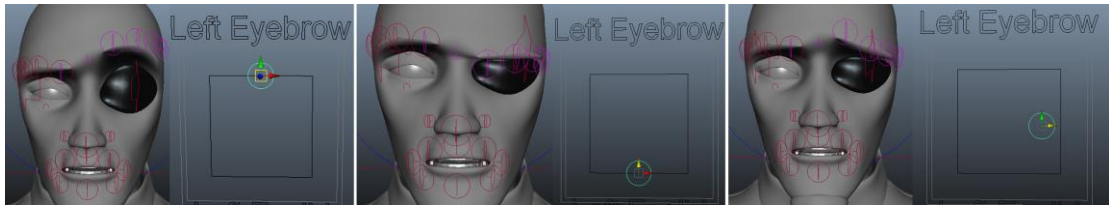


FIGURA 119 - EXPRESSÕES PRÉ-DEFINIDAS NA TABELA DE THE FACE MACHINE DE MODO AJUDAR NA ANIMAÇÃO.

Como podemos verificar na Figura 119, foram definidas certas expressões e colocadas com certos valores em cada quadrado específico. Assim, ao mexer o círculo, os valores vão mudando e as transições entre expressões são feitas automaticamente.

Houve muitas tentativas e vários erros que foram resolvidos com pintura de pesos. Ainda assim nem todos os problemas foram resolvidos mas sim disfarçados pela luz, por ângulos de câmara, ou até mexendo na própria geometria durante a animação.

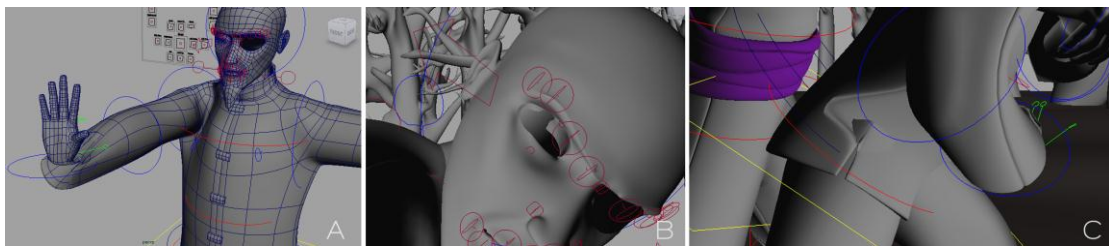


FIGURA 120 - PROBLEMAS NA GEOMETRIA EM CERTAS POSIÇÕES.

A Figura 120 ilustra vários erros encontrados ao longo da produção do filme. Na Imagem A os erros no ombro e na mão foram resolvidos através de ajustes na pintura de pesos. Na Imagem B podemos observar que o olho sai do sítio quando é rodado demasiado para a direita. Visto este problema vir já na construção do *rig* facial, não foi possível solucionar-se através de pintura de pesos. O erro foi ultrapassado através da modificação da própria geometria – mexendo nos vértices do olho e da pálpebra – de modo a ficar disfarçado. A Imagem C é um exemplo de erros de geometria cruzada que posteriormente são disfarçados através da luz e do ângulo da câmara.

Foi possível criar um esqueleto detalhado graças aos *softwares* da Avizon Studio que ajudaram bastante neste processo de *rigging*. Apesar dos erros, este *rig* facilitou o trabalho de animação.

### 4.2.3 Animação

Graças a um *animatic* já bastante detalhado em relação ao movimento das personagens, a animação tornou-se mais fácil e mais rápida.

A primeira fase de animação foi o *blocking* das poses principais de toda a curta-metragem, isto é, copiar as poses desenhadas no *animatic*, como se pode verificar na Figura 121.



FIGURA 121 - ANIMATIC E BLOCKING DA ANIMAÇÃO DE "OLD MOON".

Após o *blocking* de todo o filme estar terminado passou-se para a animação secundária. Contrariamente ao que se estava à espera a animação da luta em si foi a mais fácil e que sem necessitar de grandes ajustes, ficou bem à primeira. Visto que cada movimento de uma luta é muito rápido não é necessário perder demasiado tempo nos pormenores. O facto de as poses de luta do *animatic* estarem muito bem desenhadas também ajudou.

Na luta em si foi necessário ter-se mais atenção aos tempos durante a animação. Cada movimento tem os seus tempos certos e o seu ritmo. Graças ao livro “*The Animator’s Survival Kit*” de Richard E. Williams foi possível perceber o ritmo dos movimentos e como os aplicar na animação de “*Old Moon*”.



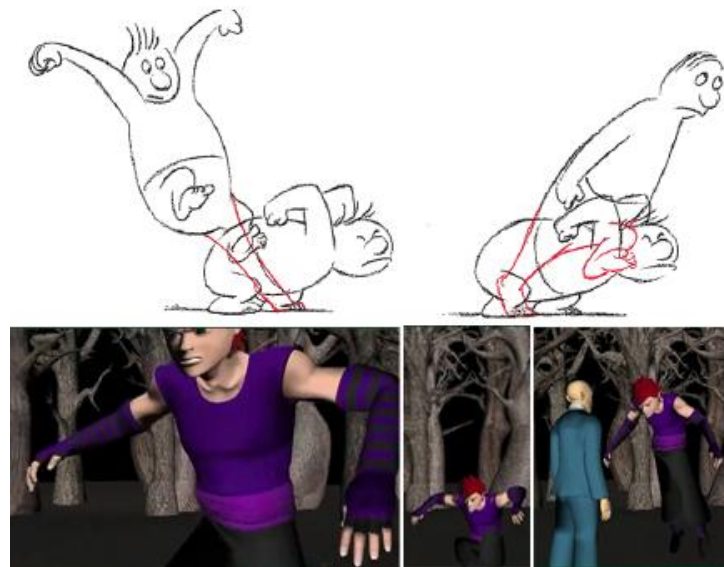


FIGURA 122 - EM CIMA IMAGEM DO LIVRO "ANIMATOR'S SURVIVAL KIT"; EM BAIXO EM PRÁTICA EM "OLD MOON".

Em todo o resto da animação, além da luta, o processo de animação foi mais problemático. Não sendo a acção rápida foi necessário ter-se mais atenção aos pormenores de movimento.

Adoptou-se o estilo de animação japonesa segundo o qual nas partes de pausa do filme a animação seria mínima, focada mais na expressão facial e olhar. Após um *workshop*, na Universidade Católica Portuguesa, com Ed Hooks, autor do livro "Acting for Animators", percebeu-se que o olhar é o que transmite o pensamento. Cada pestanejar é a assimilação de uma ideia. O olhar tornou-se bastante importante na curta-metragem "Old Moon", sendo também inspirado nos duelos dos filmes *Western Spaghetti*.



FIGURA 123 - OLHARES ENTRE O PROTAGONISTA E ANTAGONISTA DE "OLD MOON".



FIGURA 124 - OLHARES NO DUELO FINAL DO FILME *WESTERN SPAGHETTI* "THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY" (1966) DE SERGIO LEONE.

A animação foi a fase de produção mais trabalhada, principalmente por se tratar de uma curta-metragem com o dobro do tempo que era aconselhado. Pode-se dizer que a animação da luta está mais bem conseguida que o resto da animação, pois foi-lhe aplicado mais tempo e esforço. Se a luta em si não ficasse animada, o filme todo seria um fracasso.

#### 4.2.4. Iluminação

A iluminação de “*Old Moon*” foi feita por Sofia Peixe, devido ao tema da sua dissertação – Iluminação Nocturna em Animação 3D: do conceito à composição de imagem. Este processo foi feito em simultâneo com a animação.

No início do processo de iluminação a Universidade Católica Portuguesa proporcionou aos seus alunos um *workshop* com Pierre Pages, director de iluminação de vários filmes, como “*The Legend of the Guardians*” (2010) de Zack Snyder e “*Where the Wild Things Are*” (2009) de Spike Jonze.

Pages estudou o projecto “*Old Moon*” antecipadamente, e deu as suas sugestões de iluminação. O facto de ser ao luar e numa clareira sugeriu o aproveitamento das sombras das árvores no chão de modo a enriquecer o cenário e criar uma luz atrás das árvores de frente para a câmara, de modo a criar um contorno de luz e definir melhor o cenário do céu.

Em relação às personagens em si, a iluminação foi feita de modo a haver uma parte em luz e outra na escuridão de modo a contrastar os dois lados de um ser humano: o bom e mau.



Como já foi referido anteriormente, o olhar é algo importante em “*Old Moon*” e por isso, mesmo que os olhos da personagem estejam no escuro devem sempre ser vistos, tal como os olhos de um felino. Para tal, os olhos emitiam uma luz própria.



FIGURA 125 - OLHOS COM LUMINOSIDADE PRÓPRIA. LADO ESQUERDO - KURT DE "OLD MOON"; CENTRO - LIGHT DE "DEATH NOTE"; LADO DIREITO - OLHOS DE GATO NO ESCURO.

A iluminação foi conseguida da maneira como estava prevista e foi uma mais valia para o aspecto visual de “*Old Moon*”.

#### 4.2.5. *Renders*

De modo a que as texturas não fossem perdidas ao serem renderizadas em *toon shading*, pesquisou-se uma forma de conseguir fazer o efeito de rampa de cores em texturas. Uma rampa no programa Autodesk Maya cria a gradação da cor do mais claro ao mais escuro. Assim cria as sombras dos objectos de modo a parecerem estar em duas dimensões.

Fez-se a ligação entre uma *three tone brightness shader* (luminosidade em três tons) e a textura em si, fazendo assim uma rampa de três tons consoante a iluminação na textura utilizada.

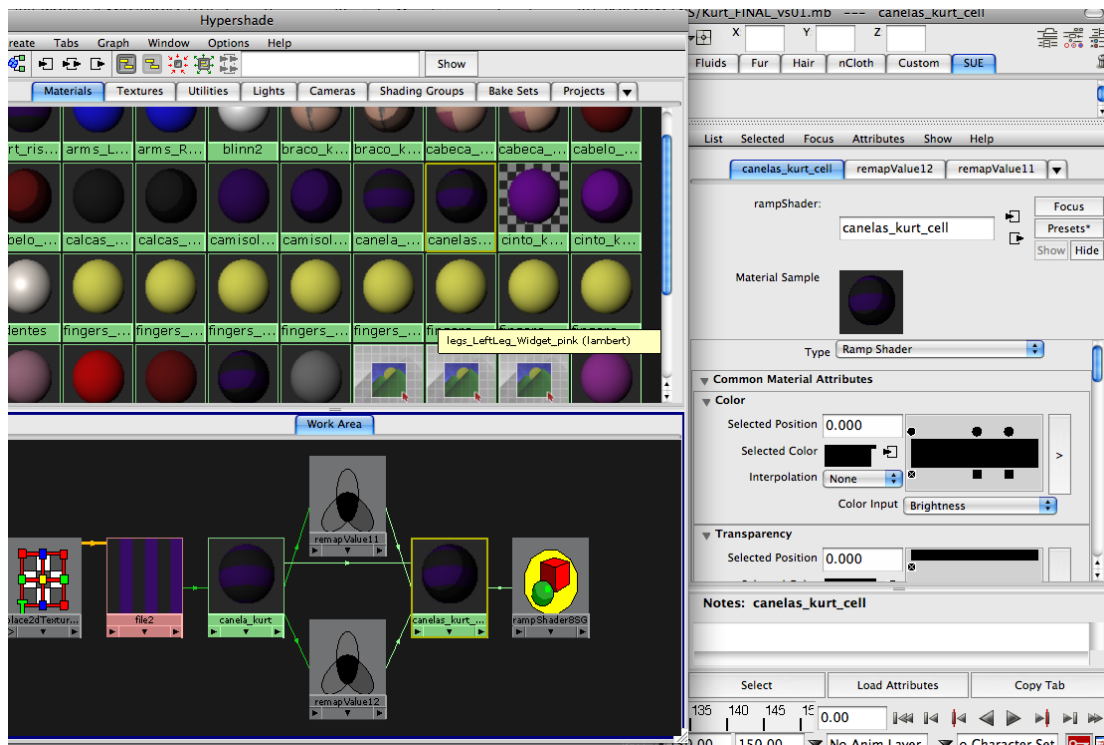


FIGURA 126 - LIGAÇÕES ENTRE A TEXTURA E A RAMP SHADER - THREE TONE BRIGHTNESS SHADER - NO PROGRAMA AUTODESK MAYA.

Visto que “*Old Moon*” é um filme repleto de movimentos rápidos foi também acrescentado aos *renders* da cena de luta *motion blur*<sup>43</sup>. O efeito de *motion blur* em 2D, conseguido através das opções de renderização do motor de *render* Maya Software, tornou a luta mais fluida, dando melhor percepção da velocidade dos movimentos.

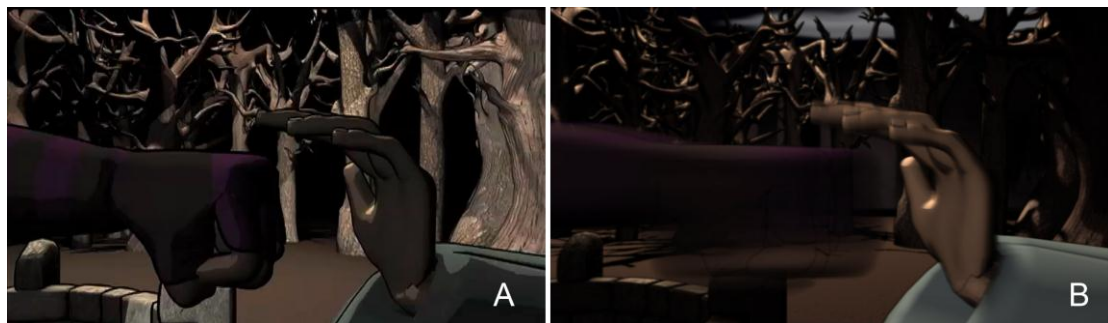


FIGURA 127 - EFEITO DE *MOTION BLUR* 2D NO AUTODESK MAYA

A Figura 127 representa o que o efeito *motion blur* 2D no *software* Autodesk Maya faz. Pode-se verificar que na Imagem A da Figura 127 não tem qualquer tipo de indicação de movimento. Já na Imagem B, mesmo só ilustrando um único fotograma da sequência, pode-se concluir que existe movimento pelo arrastamento e desfoque da mão em movimento.

<sup>43</sup> Em *render*, *motion blur*, é a simulação de desfoque que ocorre quando uma superfície se movimentar rapidamente e é capturada por uma câmara. (Informação retirada da secção “ajuda” do *software* Autodesk Maya)

Além das *ramp shaders* feitas para cada textura para que o *render* passasse a ser a 2D, e o *motion blur* para a ilustração de movimento, também foi criado um *outline*, isto é, uma linha de contorno.



FIGURA 128 - EM CIMA - *RENDER* COM AS TEXTURAS NORMAIS; EM BAIXO - *RENDER* COM AS LIGAÇÕES DE *TOON SHADING* E *OUTLINE*.

Criou-se o *outline* foi feito para cada objecto, e era possível modificar a sua espessura. Podiam ter-se as árvores com uma linha de contorno mais grossa e as personagens com uma mais fina. Mas havia um problema com este *outline*: se o objecto ou personagem se aproximava da câmara também a linha engrossava, como podemos verificar na Figura 129.

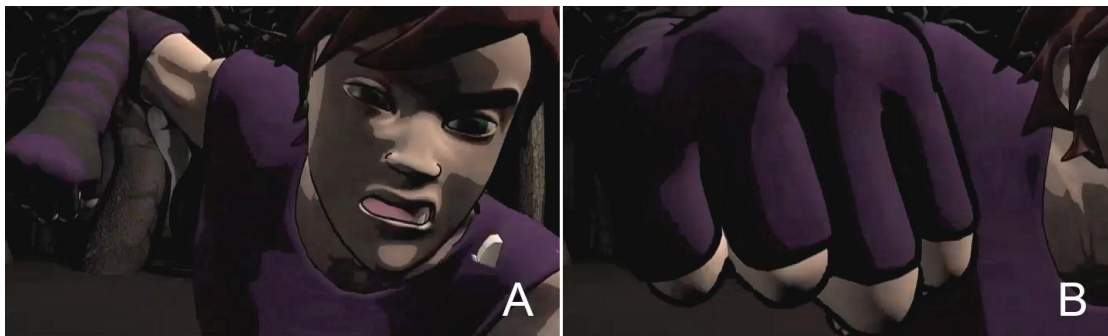


FIGURA 129 - TESTE DE *RENDER* COM *OUTLINE*.

Não sendo este *outline* desejado para o projecto foi efectuada mais uma pesquisa. Foi encontrada a solução: o *outline* seria feito à parte através de outro motor de *render*. Sendo o projecto todo *renderizado* através do motor de *render* Maya Software, o *outline* foi feito através do motor de *render* Maya Vector, integrado no programa Autodesk Maya a partir da versão 2010.

O Maya Vector proporcionou um *outline* mais linear e sempre com a mesma espessura independentemente da distância do objecto à câmara. Teria era que ser feito à parte.

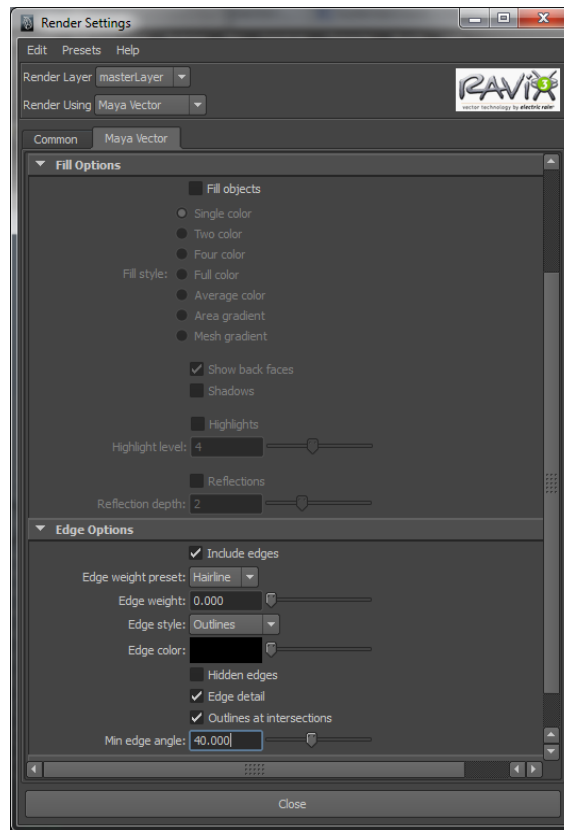


FIGURE 130 - JANELA DE OPÇÕES DO MOTOR DE RENDER MAYA VECTOR



FIGURE 131 - TESTE DE OUTLINE COM MAYA VECTOR.

Sendo assim, ficou decidido que os *renders* seriam repartidos: a autora desta dissertação fez os *renders* das personagens em Maya Software e o respectivo outline em Maya Vector; e Sofia Peixe fez os *renders* dos cenários em Maya Software e o respectivo *outline* em Maya Vector.

## 4.3 Pós-Produção

### 4.3.1. Composição e Efeitos Visuais

Com os *renders* finalizados passou-se à fase de pós-produção. Primeiramente começaram-se por montar todas as *layers* de *renders* de cada plano no programa Adobe After Effects CS5.

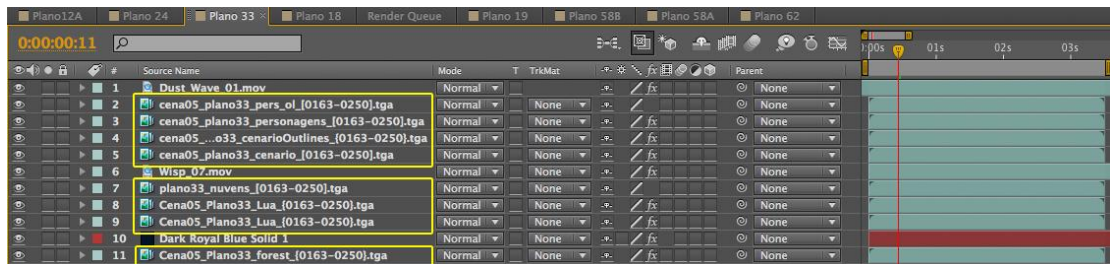


FIGURA 132 - *LAYERS* DOS *RENDERS* NO PROGRAMA ADOBE AFTER EFFECTS CS5 DO PROJECTO “*OLD MOON*”

Cada plano da curta-metragem é editado numa composição independente para melhor organização. Cada sequência de *render* é colocada em *layers* por profundidade de campo, isto é, do que mais próximo à câmara ao que está mais longe.

Podemos verificar na Figura 102 que temos primeiro as personagens, depois o cenário, seguidamente as nuvens, a lua e finalmente a floresta que está por trás do cenário principal, isto é, o fundo – *background*. O *outline*, sendo a linha de contorno, fica sempre por cima de cada *render* respectivo.

Em segundo lugar fez-se a modificação da imagem. De modo a tornar a imagem mais apelativa e com o resultado final visual desejado, foi modificada a cor, a saturação, a luminosidade e a focagem.



FIGURA 133 – IMAGEM COM E SEM ALTERAÇÃO DE IMAGEM EM PÓS-PRODUÇÃO DE “*OLD MOON*”.

Observando a Figura 133 podemos ver o plano com e sem alteração visual. Os *renders* vindos directamente do Autodesk Maya (Imagem B da Figura 133) são muito escuros e com tonalidade amarelada. As imagens de fundo como a floresta e a lua não têm qualquer tipo de tratamento portanto não se encaixam no aspecto visual dos *renders*.





FIGURA 134 - LADO ESQUERDO - EFEITOS APLICADOS AO RENDER DAS PERSONAGENS;  
LADO DIREITO - EFEITOS APLICADOS AO RENDER DO CENÁRIO.

Para ser encontrada a tonalidade ideal da imagem adicionou-se o efeito “*Hue/Saturation*”. Como podemos verificar na Figura 134, foi apenas necessário modificar os valor de *hue*, isto é, de ‘tom’. Ao serem colocados valores negativos as cores tornaram-se mais esbatidas. O efeito “*Color Balance*” permitiu tornar a imagem mais avermelhada, pois a única fonte de luz é da lua vermelha. E finalmente o efeito “*Levels*” possibilitou clarear a imagem sem perda de informação.

Para além destes três efeitos base usados, também foi utilizado, essencialmente nos cenários, o “*Gaussian Blur*” de maneira a desfocar a imagem. Ao desfocar o cenário foi possível criar uma certa profundidade de campo na imagem, o que fez com que as personagens ficassem mais realçadas.

Os mesmo efeitos foram aplicados ao resto das imagens da composição – lua, floresta e nuvens – fazendo com que toda a imagem do filme ficasse uniforme e com a tonalidade desejada.

Passou-se para a terceira etapa – os efeitos visuais. Esta fase foi feita pelo estudante do último ano de licenciatura em Design de Comunicação e Multimédia da



Escola Superior Artística do Porto, Bruno Sousa. Bruno Sousa fez a parte da neblina na floresta, tratou do pó do chão e do *motion tracking*<sup>44</sup> da lua.

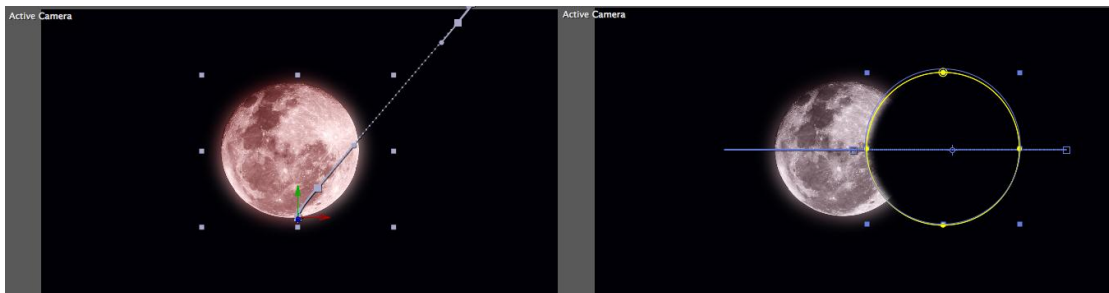


FIGURA 135 - *TRACKING* DA LUA NO AFTER EFFECTS EM "OLD MOON"

O *motion tracking* foi o mais problemático, e Bruno Sousa teve que trabalhar mais tempo para sincronizar o movimento da lua com os movimentos de câmara.

A sequência onde o título do filme aparece foi a mais trabalhosa. Esta sequência ligava dois planos com passagem de tempo através das fases da lua. Os dois planos tinham movimentos de câmara diferentes e não lineares, como podemos verificar na Figura 136. Para dificultar ainda mais, a banda sonora musical já estava fechada e foi necessário também coordenar o “eclipse lunar” com o som.

---

<sup>44</sup> técnica de efeitos visuais que faz mover uma imagem de acordo com o movimento de câmara de outra imagem.



FIGURA 136 – MOVIMENTO DE CÂMARA E LIGAÇÃO DE DOIS PLANOS ATRAVÉS DA LUA EM “*OLD MOON*”.

Após a finalização da composição e efeitos visuais de cada plano foi exportado plano a plano do *software* Adobe After Effects para serem montados na totalidade no *software* Final Cut Pro 7.

#### 4.3.2. Som

Foi decidido desde o início do ano lectivo que o design de som deveria ser feito pelos alunos finalistas de Mestrado em Design de Som da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa.

Contactou-se o aluno João Soberano a meio do primeiro semestre quando a pré-produção de “*Old Moon*” já estava avançada. No entanto, visto que os alunos de Mestrado em Design de Som tiveram outros projectos finais além da sonorização dos filmes de animação, para não sobrecarregar João Soberano decidiu-se contactar outra pessoa para a criação da banda sonora musical.

Assim o irmão de Sofia Peixe surgiu como possível candidato. João Peixe, conhecido como Exodus, é DJ de música electrónica, já com CDs publicados com a sua música. Fez-se a proposta a João Peixe que aceitou com bastante agrado.

Para que o som estivesse em sintonia com o filme realizaram-se várias reuniões com João Soberano. Foram-lhe enviados exemplos de sonorização perto do que era idealizado para “*Old Moon*”. O episódio 133 da série de anime “*Naruto*” (2002) foi um dos exemplos mais próximo do desejado e que João Soberano seguiu como referência mais próxima. Mais tarde o aluno Tiago Ribeiro entrou também no projecto como designer sonoro, ajudando João Soberano na construção do *foley*<sup>45</sup>.

O facto de João Peixe ser de Lisboa fez com que inicialmente fosse tudo feito à distância. Enviou-se uma lista de músicas de referência para que se inspirasse e percebesse o ambiente musical pretendido.

A lista foi a seguinte:

- “*Violent Dreams*” de Crystal Castles do álbum “Crystal Castles”
- “*On the Precipice of Defeat*” de Shiro Sagisu do álbum “BLEACH Original Soundtrack”
- “*Evening*” de Toshiro Masuda do álbum “Naruto OST I”
- “*Nine Tail Demon Fox*” de Toshiro Masuda do álbum “Naruto OST I”
- “*Strong And Strike*” de Toshiro Masuda do álbum “Naruto OST I”
- “*The Secret Fighting Spirit*” de Yasuharu Takanashdo álbum “Naruto Shippuuden Original Soundtrack 01”
- “*Despair*” de Yasuharu Takanashdo álbum “Naruto Shippuuden Original Soundtrack 01”

No início de Março, João Peixe veio passar uma semana ao Porto de modo a trabalhar na banda sonora musical base do filme. Com ele já trouxe alguns testes. Após alguns dias a trabalhar lado a lado foi criada a música principal de “*Old Moon*”. Esta representa a carga dramática densa do filme – a vingança. A música foi toda criada digitalmente através do *software* Logic Pro da Apple.

Após a música principal do filme estar concluída decidiu-se que partes do filme iam levar banda sonora musical. Ficou decidido inicialmente que haveria música em três momentos do filme: início do filme – desde que o Pai de Kurt morre até ao momento em que Kurt já é um jovem adulto antes de se encontrar com o antagonista; no final do filme – desde o momento em que Kurt se levanta até final dos créditos; e no momento em que Sid, o antagonista, cai ao poço até Kurt ver o filho de Sid.

Anteriormente já havia sido decidido que a música principal de “*Old Moon*” seria a que estaria presente no final do filme. Fez-se então uma variação da música principal, com menos elementos sonoros e a fazer um crescendo no início do filme.

---

<sup>45</sup> *Foley* é a captação e gravação de sons à parte para serem inseridos em filmes.

Com a visualização do filme “*Rango*” (2011) de Gore Verbinski encontrou-se inspiração para a música intermédia de “*Old Moon*” – quando finalmente Kurt realiza o seu desejo de vingança.

Perto do final do filme “*Rango*” (2011), Rango está completamente desmoralizado depois de ter sido desmascarado e expulso da cidade “*Dirt*”. Atravessa lentamente uma estrada, onde imensos carros passam a alta velocidade, sem se preocupar com a própria vida.



FIGURA 137 - CENA DO FILME "RANGO" COM A MÚSICA "FINALE" DE DANNY ELFMAN.

Essa cena é acompanhada com uma música feita e usada noutra filme chamado “*The Kingdom*” (2007) de Peter Berg, chamada “*Finale*” e composta por Danny Elfman. Esta música transmite o que Kurt sente naquele momento: alívio, o objectivo foi realizado mas não o tornou mais feliz, e sem saber o que fazer a seguir.

Inspirada no início da música “*Finale*” onde só um instrumento é ouvido, João Peixe criou uma música mais calma, só em piano, dentro da mesma melodia da música principal.

Já com o *foley* feito e montado na versão fechada do animatic, João Peixe criou alguns sons instrumentais durante o filme para criar ambiente sonoro de tensão. Também concebeu uma música mais ritmada para acompanhar a segunda parte da luta – quando a luta se torna mais séria.

O banda sonora de “*Old Moon*” foi bem conseguida tanto a nível de *foleys* como a nível musical, pois houve trabalho em equipa de modo a tornar o filme num todo coeso e transmitir o que é ambicionado.

### 4.3.3. Edição

A edição total da curta-metragem foi feita no software Final Cut Pro 7. Não foi necessária grande manipulação nesta fase da pós-produção pois o essencial foi feito no *software* Adobe After Effects.

No Final Cut Pro 7 foram montados todos os planos como estavam definidos no animatic. Foi colocado a faixa da banda sonora total e masterizada, já com a música, produzida por João Soberano e Tiago Ribeiro.

Para além da montagem final com imagem e som, foi colocado todo o texto necessário – o título durante o filme, créditos finais e legenda da única fala em inglês do filme.

A exportação foi feita nos *settings* já pré-definidos no programa Autodesk Maya: HD 720.

## 4.4. Conclusão

O filme “*Old Moon*” foi um projecto ambicioso desde o início. Exploraram-se muitas áreas a nível técnico que não haviam sido abordadas no projecto do primeiro ano de Mestrado em Animação por Computador.

Fazer um filme de acção requer muita atenção a pormenores e especialmente ao ritmo. Este tipo de filme tem que despertar curiosidade e entusiasmo no público, algo que não é fácil nos dias de hoje – cada vez menos a audiência se surpreende com o cinema porque já viu de tudo.

O projecto final teve os seus pontos negativos e positivos. A duração da curta-metragem não permitiu dedicar muito tempo a cada um dos planos. “*Old Moon*” tem setenta e quatro planos, num filme com uma duração de cerca de seis minutos. Animar e iluminar setenta e quatro planos em três meses com apenas dois elementos da equipa requer muita organização e também significa não ter muito tempo para trabalhar em cada um. Se o filme fosse mais curto o resultado final a nível técnico poderia ter sido melhor.

Apesar da duração do filme ser de seis minutos, quando era aconselhado metade, esta duração permitiu que “*Old Moon*” tivesse uma história com profundidade suficiente para o espectador poder sentir empatia com as personagens. Menos tempo teria significado sacrificar a história.

Para além da duração ser um pouco extensa, o projecto incluiu cinco personagens quando era aconselhado que fossem criadas apenas duas. O problema da quantidade de personagens vem da animação das personagens em simultâneo num plano. Quanto mais personagens estiverem enquadradas num planos mais tempo de animação, pois cada

personagem precisa de ser animada mesmo que não esteja a fazer grande acção. Um plano com três personagens demora o triplo do tempo a ser animado do que se tiver apenas uma personagem. Esta demora foi minimizada optando-se por não coexistirem mais do que duas personagens no mesmo plano. Assim, no início do filme temos o Pai do Protagonista e o Protagonista em criança juntos. Depois temos o Pai do Protagonista e o Antagonista. O núcleo do filme é apenas o Protagonista em jovem e o Antagonista, e no final do filme temos o Protagonista jovem e o Filho do Antagonista. Assim este obstáculo foi ultrapassado sem interferir na história do filme.

Um outro obstáculo foram os *renders*. O melhor motor de *render* do *software* da Autodesk Maya é o Mental Ray. Mas os *renders* em Mental Ray demoravam imenso tempo para cada *frame*. No MacBook Pro da autora desta dissertação o programa Autodesk Maya encravava antes de terminar um só *render* devido à quantidade de árvores do cenário original. Ao surgir a hipótese do filme ser executado com *renders* em duas dimensões percebeu-se que poderia ser feito no motor de *render* Maya Software. Assim os *renders* passaram de vários segundos – ou até da hipótese de nem fazer *render* – para um segundo por fotograma. Esta solução permitiu dedicar mais tempo à animação e à iluminação, e poder até refazer sequências de *renders* quando o resultado não estava como desejado.

A organização do cronograma de trabalho e cumprimento rígido deste permitiu que o filme tivesse sido finalizado sem grandes problemas. O tempo foi apertado mas a disciplina de trabalho tornou possível o que era supostamente impossível.

Como este projecto aprendeu-se que a organização e disciplina de trabalho são muito importantes para o cumprimento de prazos. Também se compreendeu que com pouco tempo se torna necessário sacrificar certas áreas de trabalho para dedicar mais tempo a outras.

O trabalho em animação por computador requer a procura constante de soluções para problemas. A pesquisa de novos métodos de trabalho para chegar ao desejado é muito importante. Em nove meses de trabalho houve uma grande evolução nas alunas a nível técnico, e uma imensa satisfação pessoal com o resultado final.



## 5. Conclusão

Este estudo teve como objectivo o estudo e compreensão das lutas no cinema de animação, através da análise dos mecanismos que compõem as cenas de luta quando integrados numa narrativa cinematográfica, com especial enfoque na animação.

Através da pesquisa em livro e de vários artigos sobre o assunto, foi possível obter um maior sucesso na realização do projecto final do Mestrado em Animação por Computador, da Universidade Católica Portuguesa – Campus Foz.

O projecto final, “*Old Moon*” é uma animação que teve como propósito explorar o conflito físico. Embora a história tenha sido escrita antes do início da pesquisa, foi melhorada ao longo do ano lectivo, para que as cenas de combate encaixassem da melhor forma possível na estrutura dos três actos. A meta foi alcançada, o que fez notar uma evolução pessoal e técnica na área.

Chegou-se à conclusão de que uma boa cena de luta requer uma estrutura definida e que deve ter em conta aspectos de ordem narrativa, física, rítmica e emocionais das personagens. No fundo, as lutas são narrativas dentro de narrativas. Pressupõem a existência de enredo, já que assentam na dialéctica entre as personagens.

A estruturação de uma cena do género, como de qualquer cena cinematográfica com fins narrativos, compõe-se imperativamente em três actos. Para isto acontecer, as personagens devem ter traços distintivos. São eles que definem a essência de cada um dos intervenientes e legitimam o conflito.

No que concerne ao combate, cada lutador deverá, explicitamente ou implicitamente, possuir uma estratégia e motivações distintas. Em suma, os lutadores deverão ter uma estratégia, mais ou menos ponderada, no momento do confronto. As acções dependem de decisões.

É necessário definir-se uma espécie de Q.I. do lutador, criar uma gama de características que percorram o espectro de cada um deles, um resumo de informações acerca dos seus antecedentes e das condicionantes que os influenciam. Em primeira instância, é isto que define a forma como vão combater.

Para cativar o público, uma boa cena de luta não exige apenas um bom ritmo e uma boa coreografia, mas também profundidade e coerência narrativa. Como tornar uma cena de luta apelativa foi um dos principais enfoques desta dissertação. A análise das cinco sequências de luta em animação fez com que fosse possível perceber como uma luta pode seguir vários caminhos na obtenção desse objectivo. A cativação do público é lograda principalmente quando se consegue criar empatia do mesmo com as personagens e com as suas motivações para lutar.

A luta deve ocorrer em crescendo, para a acção não se tornar monótona, e isso deve envolver imperativamente a estrutura dos três actos, que pela sua natureza implica uma série de condicionantes que despoletam a acção, criam altos e baixos narrativos que terminam com o clímax. Uma boa luta deve intercalar momentos de acção e pausa, de modo a que o público não seja bombardeado com informação e perca o fio condutor da intriga. O espectador deve ter tempo de assimilar o que está a ver, para sentir o máximo de “adrenalina”.

Esta emoção pela acção é conseguida principalmente quando existem movimentos (mais espectaculares) em *slow motion*. Além de criar expectativa, este mecanismo permite apreciar o ritmo e a beleza de uma luta. No detalhe do movimento e da sua percepção reside grande parte do sucesso ou do insucesso de uma luta em cinema e animação. A coreografia e o ritmo materializam as expectativas criadas pelas personagens e podem ou não impressionar o espectador.

A grande particularidade e vantagem da animação em relação ao cinema de imagem real é o facto de conseguir levar uma cena de luta a outro patamar de espectacularidade, dar um uso à imaginação sem que para isso praticamente surjam entraves. Na animação não existem limites técnicos nem físicos: Em “*Naruto*” (2002) as personagens lutam sobre a água; Neo combate contra dezenas de clones e fá-los voar com um só golpe em “*The Matrix: Reloaded*” (2003); animais de fisionomias diferentes conjugam uma coreografia de luta para derrotar um vilão em “*Kung Fu Panda*” (2008); duas tartarugas mutantes lutam com armas diferentes em “*TMNT*” (2007); e vários personagens desafiam a gravidade e força em “*Final Fantasy VII: Advent Children*” (2005).

A oportunidade de pôr em prática o que foi aprendido num filme foi bastante enriquecedora. Conseguiu-se fazer um filme de acção há muito desejado. Com a realização deste projecto percebeu-se que fazer um filme de acção é muito mais complexo do que inicialmente se imaginava. A fase de pré-produção é realmente importante. A estruturação da cena de acção deve ter em conta as características das personagens para se definir que tipo de luta será usado.

Futuramente pretendo trabalhar em Inglaterra, ou nos Estados Unidos como animadora, em filmes de animação e em cinema e simultaneamente realizar os meus projectos individuais como realizadora.

Estes dois anos no mestrado em animação por computador permitiram uma aprendizagem de um mundo novo - o 3D - e revelar o que é possível fazer em cinema. O projecto final proporcionou a oportunidade de realizar um filme de acção como sempre tinha sonhado e ajudou a delinear melhor as metas pessoais, de forma a encontrar vários caminhos possíveis para um futuro bem sucedido na Sétima Arte.

## REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

- A.O. Scott. 2009. CNN LIVING. *10 Things Action Movies Teach Us*. Disponível em: [http://articles.cnn.com/2009-06-23/living/rs.what.movies.teach.us\\_1\\_heroes-tough-times-movies?\\_s=PM:LIVING](http://articles.cnn.com/2009-06-23/living/rs.what.movies.teach.us_1_heroes-tough-times-movies?_s=PM:LIVING)
- Biskind, Peter (1998) *Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex-Drugs-and-Rock 'n' Roll Generation Saved Hollywood*. Simon & Schuster. New York
- Blower, Gary, 2007, *Boxing – Training, Skills and Techniques*. The Crowood Press Ltd
- Cebolo, Eurico A. (1999) *Solfejo Mágico – Claves de Sol, Fá e Dó*. Imp. Gráficos Reunidos, L.da. Porto
- Coleman, Kathleen. BBC. *Gladiators: Heroes of the Roman Amphitheatre*. Disponível em: [http://www.bbc.co.uk/history/ancient/romans/gladiators\\_01.shtml](http://www.bbc.co.uk/history/ancient/romans/gladiators_01.shtml)
- Deleuze, Gilles (1983) *Cinema I – A Imagem-Movimento*. Editora Brasiliense S.A
- Frick, John W. (1999) *Theatre and Violence – Theatre Symposium Series*. University of Alabama Press
- Friedman, Lester D. (2007) *American Cinema 1970s*. USA
- Hirschber, Jeffrey (2009) *Reflections of the Shadow – Creating Memorable Heroes and Villains for Film and TV*. Michael Wiese Productions. Laurel Canyon Blvd.
- Hooks, Ed (2000) *Acting for Animators*. Portsmouth, NH, USA: Heinemann
- Kenji, Sato (1997) *More Animated than life – A Critical overview of Japanese Animated Films*. Japão: Japan Echo; Dec; 24; 5; International Module; pg. 50
- Kreng, John (2007) *Fight Choreography: The Art of Non-Verbal Dialogue*. Boston: Thomson Course Technology PTR
- Kress, Nancy (1998) *Dynamic Characters – How to create personalities that keep readers captivated*. Writer's Digest Books – Cincinnati, Ohio
- Lauria, Larry. ANIMATION WORLD NETWORK – TOON INSTITUTE. *Character Model Sheet*. Disponível em: <http://www.awn.com/tooninstitute/lessonplan/model.htm>. Acesso em: 11 Junho 2011
- Little, John (1998) *Bruce Lee – The Art of Expressing the Human Body*. Tuttle Publishing, Masschusetts.

- Logan, Bey (1995) *Hong Kong Action Cinema*. The Overlook Press, Nova Iorque.
- Marchetti, G. e Kam, T. S. (2007) *Hong Kong Film, Hollywood and New Global Cinema*. Routledge. New York
- Mckee, Robert (1997) *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. Harper-Collins Publishers, Inc.
- Miller, Zarneke, T. (2008) *The Art of the Kung Fu Panda – Chronicle Books*
- Morrell, Jessica P. (2008) *Bullies, Bartards & Bitches: How to write the bad guys of fiction*. Writer's Digest Books. Ohio
- Oliveira, W. M. (1999) *Chuva de Cinema – Naruteza e Cultura Urbanas*. Universidade Estadual de Campinas. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação. Laboratório de Estudos Audiovisuais - OLHO
- Ondaatjen, Michael (2002) *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*. Random House
- Penney, Matthew (2007) *War Fantasy and Reality – War as entertainment and counter narratives in Japanese Popular Culture - Japanese Studies*, 1469-9338, Volume 27, Issue 1, 2007, Pages 35 – 52
- Reid, Dr. Craig. KUNG FU MAGAZINE. *Kung Fu Panda: Big Bear Cat was "PO-fect"*. Disponível em:  
<http://ezine.kungfumagazine.com/ezine/article.php?article=771>
- Reisz, Karel (1968) *The Technique of Film Editing – 2nd Edition*. Oxford: Focal Press
- Rubin, Martin (1999) *Thrillers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Silver, Alain; Ursini, James. (1996) *Film Noir Reader*. New Jersey: Limelight Editions
- Vanhala, Helena (2011) *The Depiction of Terrorist in Blockbuster Hollywood Films, 1980-2001*. Jefferson, N.C. : McFarland
- Well, P. (2008) *Re-imagining animation: the changing face of the moving image*
- Whitakes, H; Halos, J. (1981) *Timing for Animation*. Burlington, MA, USA: Focal Press
- Williams, Richard (2001) *Animators Survival Kit*. London: Faber and Faber Limited
- Wolf, Tony. ARMA – THE ASSOCIATION FOR RENAISSANCE MARTIAL ARTS. *Ne'er the twain – Some Thoughts on the Martial Arts/Performing Arts*

*Dichotomy*. Disponível em: <http://www.thearma.org/essays/twain.htm>. 14 Junho 2010

## VIDEOGRAFIA

### ANIME

- *Afro Samurai*. Takashi Okazaki, 2007
- *Bleach*. Tite Kubo, 2004
- *Code Geass*. Gorō Taniguchi, 2006-2007
- *Code Geass*. Gorō Taniguchi, 2006-2007
- *Cowboy Bebop, the movie – Knocking on Heaven’s Door*. Shinichirō Watanabe, 2001
- *Cowboy Bebop*. Shinichirō Watanabe, 1998
- *Death Note*. Tsugumi Ohba, 2006-2007
- *Devil May Cry*. Shin Itagaki, 2007
- *Dragon Ball Z*. Akira Toriyama, 1989 – 1996
- *Hokuto no Ken*. Buronson, 1984-1987
- *Naruto Shippuuden*. Masashi Kishimoto, 2007
- *Naruto*. Masashi Kishimoto, 2002 - 2007
- *Neon Genesis Evangelion*. Hideaki Anno, 1995
- *One Piece*. Eiichiro Oda, 1999
- *Rurouni Kenshin: Tsuiokuhen*. Kazuhiro Furuhashi, 1999
- *Rurouni Kenshin*. Nobuhiro Watsuki, 1996-1999
- *Samurai Champloo*. Shinichirō Watanabe, 2003-2004
- *Seirei no Moribito*. Nahoko Uehashi, 2007
- *Soul Eater*. Atsushi Okubo, 2008-2009

### FILMES DE ANIMAÇÃO

- *A Branca de Neve e os Sete Anões*. The Walt Disney Studios, 1937
- *Final Fantasy VII: Advent Children*. Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue, 2005
- *Hércules*. The Walt Disney Studios, 1997
- *Kung Fu Panda*. Mark Osborne e John Stevenson, 2008
- *Megamind*. Tom McGrath, 2010
- *Mulan*. The Walt Disney Studios, 1998
- *O Rei Leão*. The Walt Disney Studios, 1994
- *Pocahontas*. The Walt Disney Studios, 1995
- *Shrek*. Andrew Adamson e Vicky Jenson, 2001
- *TMNT*. Kevin Munroe, 2007
- *Up*. Pete Docter e Bob Peterson, 2009



## FILMES DE ACÇÃO REAL

- 300. Zack Snyder, 2006
- *A Clockwork Orange*. Stanley Kubrick, 1971
- *Batman Begins*. Christopher Nolan, 2005
- *Beverly Hills Cop*. Martin Brest, 1984
- *Blade II*. Guillermo del Toro, 2002
- *Blade: Trinity*. David S. Goyer, 2004
- *Blade*. Stephen Norrington, 1998
- *Carrie*. Brian De Palma, 1976
- *Constantine*. Francis Lawrence, 2005
- *Crouching Tiger Hiden Dragon*. Ang Lee, 2000
- *Danny The Dog*. Louis Leterrier, 2005
- *Die Hard*. John McTiernan, 1988
- *Die Hard 4.0*. Len Wiseman, 2007
- *Dirty Harry*. Don Siegel, 1971
- *Enter the Dragon*. Robert Clouse, 1973
- *Face/Off*. John Woo, 1997
- *Fight Club*. David Fincher, 1999
- *Fists of Fury*. Wei Lo, 1971
- *Game of Death*. Giorgio Serafini, 2010
- *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Chris Columbus, 2002
- *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I*. David Yates, 2010
- *Hero* (2002) de Yimou Zhang
- *Huo Yuan Jia - Fearless*. Ronny Yu, 2006
- *Iron Man*. Jon Favreau, 2008
- *Karate Kid*. John G. Avildsen, 1984
- *Kill Bill – Vol. I*. Quentin Tarantino, 2003
- *Kill Bill – Vol. II*. Quentin Tarantino, 2004
- *Kung Fu Hustle*. Stephen Chow, 2004
- *Lady Snowblood*. Toshiya Fujita, 1973
- *Law Abiding Citizen*. F. Gary Gray, 2009
- *Man on Fire*. Tony Scott, 2004
- *Mean Streets*. Martin Scorsese, 1973
- *Mission: Impossible II*. John Woo, 2000
- *Oldboy*. Chan-wook Park, 2003
- *Once Upon a Time in the West*. Sergio Leone, 1968
- *Ong-Bak*. Prachya Pinkaew, 2003
- *Passenger 57*. Kevin Hooks, 1992
- *Path of Glory*. Stanley Kubrick, 1957
- *Point Break*. Kathryn Bigelow, 1991
- *Predator*. John McTiernan, 1987
- *Prince of Persia*. Mike Newell, 2010
- *Psycho*. Alfred Hitchcock, 1960
- *Richochet*. Russell Mulcahy, 1991
- *Rocky*. John G. Avildsen, 1976
- *Romeo Must Die*. Andrzej Bartkowiak, 2000

- *Rush Hour*. Brett Ratner, 1998
- *Rush Hour 2*. Brett Ratner, 2001
- *Rush Hour 3*. Brett Ratner, 2007
- *Salt*. Phillip Noyce, 2010
- *Scarface*. Brian de Palma, 1983
- *Scream*. Wes Craven, 1996
- *Seven*. David Fincher, 1995
- *Shanghai Noon*. Tom Dey, 2000
- *Sherlock Holmes*. Guy Richie, 2009
- *Shutter Island*. Martin Scorsese, 2010
- *Spider Man*. Sam Raimi, 2002
- *Spider-Man 3*. Sam Raimi, 2007
- *Star Wars Episode IV – A New Hope*. George Lucas, 1977
- *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*. Irvin Kershner, 1980
- *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*. Richard Marquand, 1983
- *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Steve Barron, 1990
- *Teenage Mutant Ninja Turtles II*. Michael Pressman, 1991
- *Teenage Mutant Ninja Turtles III*. Stuart Gillard, 1993
- *The Big Boss*. Wei Lo, 1971
- *The Book of Eli*. Albert Hughes e Allen Hughes, 2010
- *The Crow*. Alex Proyas, 1994
- *The Dark Knight*. Christopher Nolan, 2008
- *The Godfather*. Francis Ford Coppola, 1972
- *The Good, The Bad and The Ugly*. Sergio Leone, 1966
- *The Incredible Hulk*. Louis Leterrier, 2008
- *The Killer*. John Woo, 1989
- *The Matrix: Reloaded*. Andy e Lana Wachowski, 2003
- *The Matrix: Revolutions*. Andy e Lana Wachowski, 2003
- *The Matrix*. Andy e Lana Wachowski, 1999
- *The One*. James Wong, 2001
- *The Rock*. Michael Bay, 1996
- *The Sorcerer's Apprentice*. Jon Turteltaub, 2010
- *The Tuxedo*. Kevin Donovan, 2002
- *The Virgin Spring*. Ingmar Bergman, 1969
- *The Warriors*. Walter Hill, 1979
- *The Way of the Dragon*. Bruce Lee, 1972
- *The Woman in the Window*. Fritz Lang, 1944
- *Transformers*. Michael Bay, 2007
- *X-Men III: The Last Stand*. Brett Ratner, 2006
- *Ying xiong*. Yimou Zhang, 2002

## SÉRIES TELEVISIVAS

- *Lost*. J.J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof, 2004 - 2010

- *Spartacus*. Steven S. DeKnight, 2010
- *Tom & Jerry*. William Hanna e Joseph Barbera, 1940-2005

## ANEXOS

### ANEXO A

#### Cronograma de Produção de “Old Moon”

Mês	Dezembro				Janeiro				Fevereiro				Março				Abril				Maio			
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Modelação Kurt	■	■																						
Modelação Sid	■	■																						
Modelação Kurt Criança			■	■																				
Modelação Filho Sid			■	■																				
Modelação Pai			■	■																				
Texturização Pers.	■	■	■	■																				
Modelação Cenários					■	■	■	■																
Texturização Cenários					■	■	■	■																
Testes Toon Shade						■																		
Rigging Pers. Principais							■	■																
Rigging Pers. Secundárias								■																
Expressões Face Machine								■																
Ciclo Marcha Kurt									■	■														
Ciclo Marcha Sid									■	■														
Blocking											■	■												
Animação													■	■	■	■	■							
Iluminação													■	■	■	■	■	■	■	■				
Renders																	■	■	■	■				
Pós-Produção																	■	■	■	■	■			

■ Sofia Alves  
■ Sofia Peixe

## ANEXO B

### Storyboard de “Old Moon”

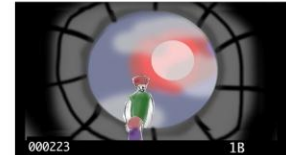
PROJECT: Old Moon 11 Fevereiro 2011 PAGE: 1



C01-1A Contra-picado  
Pai atira corda para o poço



C01-02 Plano Médio Fixo  
Pai pega em Kurt



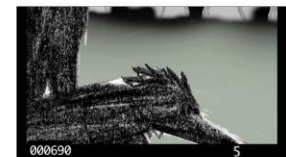
C01-1B Contra-picado  
Pai coloca Kurt no poço



C01-03 Plano Fixo Amorsé  
Pai pede pouco barulho



C01-4B Picado  
Kurt segue com o olhar os sons



C01-05 Subjectivo Kurt  
começa com picado



C01-05 Subjectivo Kurt  
... sobe e faz zoom out



C01-6A P. Aproximado Peito  
Sid olha para Kurt.



C01-4C Picado  
Kurt esconde-se de Sid.



C01-6A P. Aproximado Peito  
Sid vai-se embora.



C02-07 Geral  
Kurt está na campa do Pai



C02-08 Aproximado Peito  
Kurt segura o medalhão



C02-08 ... câmara sobe até  
à lua.



C02-09 passagem do tempo  
Título “Old Moon”



C02-09 passagem do tempo  
várias fases da lua

PROJECT: Old Moon 11 Fevereiro 2011

PAGE: 2



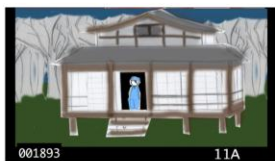
C03-10 Travelling para trás da luta até Plano Geral



C03-10 Câmara fica fixa. Kurt está de costas e vira-se



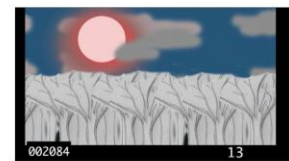
C03-10 Kurt vem em direcção à câmara



C04-11A Geral Fixo Casa Sid - Sid sai de casa.



C04-12A Grande Plano Fixo Sid acente um charuto e olha o céu



C04-13 Contra-picado Fixo Lua



C04-12B Grand Plano fixo Sid tira o charuto e sai de campo



C04-11B Geral Fixo Sid olha ainda para trás...



C04-11B ... Sid vem em direcção à câmara



C05-14A Sid fuma junto a uma árvore



C05-15 Grand Plano Fixo Kurt aparece ao longe



C05-16 Aproximado Peito Kurt olha Sid



C05-14B Sid aproxima-se.



C05-18 travelling da esq. para a dir.



C05-19 travellinh da esq. para a dir.



PROJECT: Old Moon

11 Fevereiro 2011

PAGE: 3



C05-20 Pormenor  
Cachuro a cair no poçol



C05-21 Aproximado Tronco. Kurt vai em direcção à câmara, dando um soco nela.



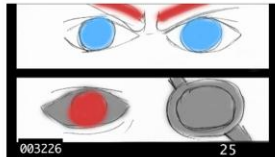
C05-22 Pormenor  
Sid apanha o soco de Kurt



C05-23 Médio com panorâmica de acompanhamento do movimento de Kurt.



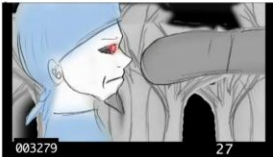
C05-24 Geral Fixo  
Kurt levanta-se.



C05-25 Pormenor olhos  
Fixo



C05-26A Kurt corre em direcção a Sid a tentar dar um pontapé



C05-26 Aproximado Peito  
Sid desvia-se do pontapé



C05-26B câmara roda à volta das personagens



C05-28 Aproximado Tronco Fixo. Sid baixa-se.



C05-28 Aproximado Tronco Fixo. Sid defende um golpe de Kurt e aproveita o ataque seguinte para contra-atacar. Kurt sai de campo.



C05-29A horizontal Fixo  
Kurt cai no chão.

PROJECT: Old Moon

11 Fevereiro 2011

PAGE: 4



C05-30 Subjectivo Kurt  
Vê o medalhão.



C05-29B Horizontal Fixo  
Kurt respira e guarda o medalhão.



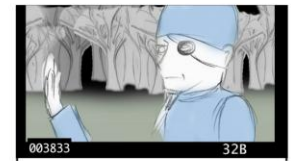
C05-31A Aproximado Tronco Fixo.  
Levanta-se e vira-se para Sid



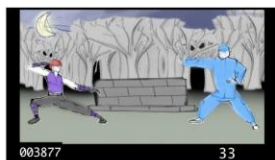
C05-32A Aprox. Peito Fixo  
Sid olha Kurt.



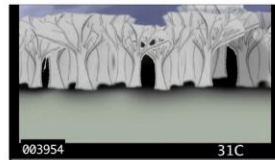
C05-31B Aprox. Tronco Fixo  
Kurt põe-se em posição de ataque



C05-32B Aprox. Peito Fixo  
Sid põe-se em posição



C05-33 Geral Lligeiro  
movimento de cima para baixo.



C05-31C Aprox. Tronco Fixo  
Kurt sai de campo rápido.



C05-34 Picado  
Kurt ataca Sid que defende.



C05-35 Pormenor Picado Fixo.  
Sid desvia-se.



C05-36 câmara acompanha o movimento de braço de Kurt



C05-36 ... Kurt faz uma série de ataques contra Sid - defende..



C05-37 Aproximado Tronco Fixo.  
Sid defende um soco



C05-38 Grando Plano Kurt  
Kurt Sorri



C05-39 Geral Fixo  
Kurt acerta em Sid pela 1ªX.

PROJECT: Old Moon

11 Fevereiro 2011

PAGE: 5



C05-40 Grande Plano Fixo  
Cara de Sid.



C05-41 Aprox. Peito  
Cara de Kurt



C05-42 Aprox. Peito Fixo  
Sid entra em campo, desvia-se



C05-42 ... agarra no braço  
de Kurt...



C05-42 ... e dobra-se, puxando  
Kurt consigo



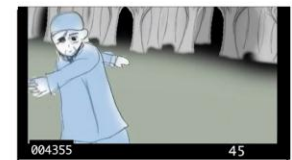
C05-43 Plano Americano  
Sid projecta Kurt para o chão



C05-44 Picado Fixo - Kurt defende  
ataques de Sid - saem de campo



C05-55 Plano Médio  
Sid desvia-se de 1 ataque...



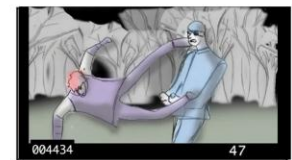
C05-45 ... mas Kurt acerta outro  
que faz Sid dar uma volta de 360°



C05-46 - Aprox. Tronco  
Sid ataca, Kurt defende.



C05-47 Plano Americano - Kurt dá um pontapé e Sid prende a perna. Kurt apoia-se numa mão edá um pontapé na cabeça de Sid com a outra perna.



C05-48 Picado Fixo  
Sid cai e entra em campo. Sai



C05-49 Câmara acompanha com panorâmica o movimento da mão de Sid, que apanha o pescoço de Kurt.





PROJECT: Old Moon

11 Fevereiro 2011

PAGE: 6



C05-50 Subjectivo Kurt



C05-51A Grande Plano Kurt  
Kurt está a ser estrangulado.



C06-52A Grande Plano Pai  
Flashback - Pai a morrer sorri



C06-53 Picado Fixo  
Pai dá o medalhão a Kurt



C06-54A Contra-picado Fixo  
Kurt recebe o medalhão.



C06-52B Grande Plano Pai  
Pai morre.



C06-54B Contra-picado Fixo  
Kurt chora e abana o pai.



C05-51B Grande Plano Kurt  
Kurt agarra na mão de Sid



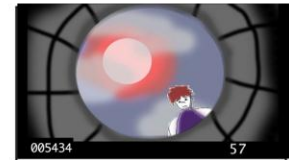
C05-55 Geral Fixo  
Kurt agarra Sid e deixa-se cair...



C05-55 ... Sid é puxado e  
Kurt impulsiona-o para cima



C05-56 Picado Poço  
Sid cai ao poço



C05-57 Contra-picado Poço  
Kurt verifica se Sid desapareceu



C05-58 Kurt deixa-se cair de joelhos. Há um movimento circular de 360° à volta de Kurt. Quando fica fixa, Kurt ouve um barulho.



PROJECT: Old Moon 11 Fevereiro 2011

PAGE: 7



C05-59 Geral Fixo  
Uma sombra mexe-se



C05-60A Grande Plano Kurt  
Kurt tenta perceber o que ali está



C05-61A Grande Plano  
Zoom in à cara do filho de Sid



C05-60B Grande Plano Kurt  
Kurt fica surpreso ao ver filho de Sid



C05-61C Aprox. Peito Filho Sid  
Filho Sid esconde-se assustado.



C05-60C Grande Plano Kurt  
Kurt fica desiludido - sai



C05-62B Aprox. Peito Fixo  
Kurt levanta-se - diálogo



C05-63 Geral - Amorsé  
Kurt desaparece na floresta.

