

UBFPLANK (Guilherme Bentzen)

Cenas de ação e suas mecânicas

Quando avaliamos histórias é comum que o façamos baseado no todo, e por mais que essa geralmente seja a forma mais eficiente, muitas vezes ela acaba dificultando uma argumentação mais profunda em relação às formas e funcionalidades de uma cena. Cenas de ação em particular são muitas vezes taxadas apenas como algo que segura a audiência ou têm seu valor julgado pelo que representam para a história a longo prazo. Analisadas individualmente, me parece mais apropriado julgar o valor dessas cenas não apenas por sua importância do ponto de vista macro, como também por meio da dissecação de seus elementos e minúcias individuais. E esse é o propósito desse artigo.

Assim como todos os elementos individuais de uma obra, o mais importante de uma luta são os personagens, pois é através de suas ações que existe o conflito. Por isso é importante que não só suas personalidades estejam definidas, como também seus objetivos e habilidades, para que interajam com os demais elementos da cena.

Quando falamos de estilos de combate, essencialmente estamos falando sobre linguagem corporal, logo podemos associar diversos aspectos da personalidade de seu usuário pela forma como ele se comporta. Seja seu estado mental, por meio da ferocidade de seus movimentos, sua personalidade — por meio da postura que tomam — e até mesmo detalhes mais íntimos, como seu grau de experiência e inteligência — por meio do quão precisos são seus golpes ou do modo eficiente com que ele utiliza meios pouco ortodoxos de combate.

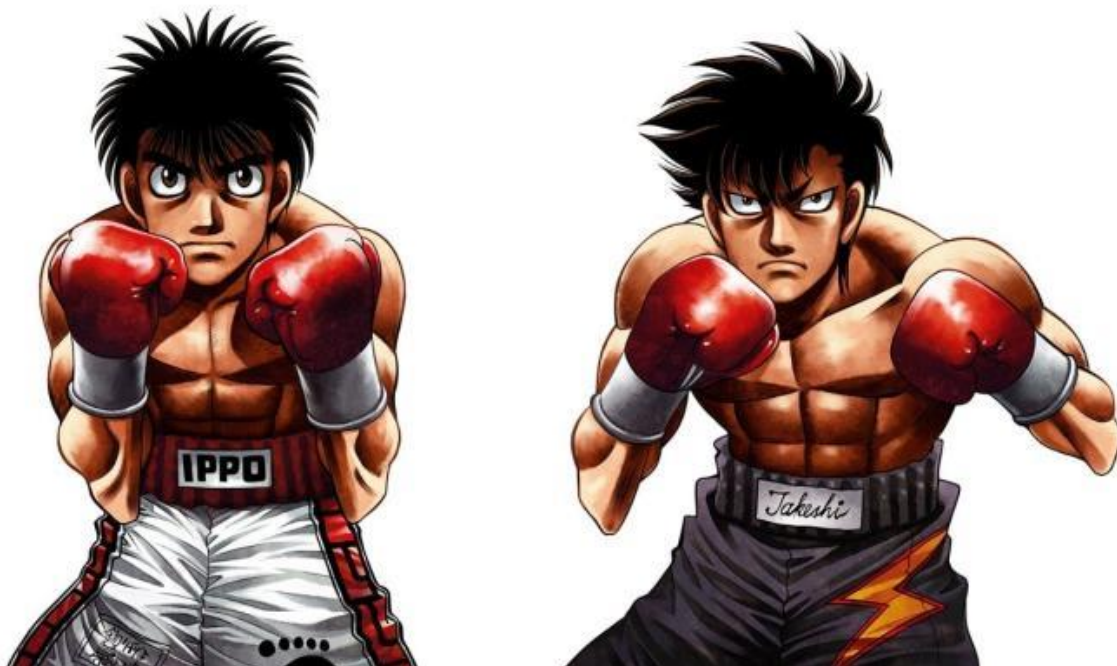


Estilos de luta são extremamente diversos por possuírem várias diferenças entre si e por mais que não seja recomendável sempre cobrar o máximo de realismo em uma obra de ficção — principalmente se ela nunca mostrar essa ambição —, elementos como a forma que o personagem se movimenta, a existência de algo em particular sobre a forma que ele desfere ou se protege de golpes, qual o seu alcance, etc, não apenas tornam a cena mais verossímil, como também mais rica em detalhes.

Um exemplo com vários casos interessantes sobre como caracterizar personagens usando a linguagem corporal em combates é Hajime no Ippo. Entre os diversos exemplos da maestria do mangá, os mais primorosos são os de seu protagonista, Ippo, e seu rival, Sendo Takeshi. Dando um pouco de contexto, ambos os boxeadores perderam alguém próximo ainda em tenra idade, com o pai de Ippo falecendo em um naufrágio e Sendo ficando sem seus pais que morreram combatendo um incêndio.

Esses acontecimentos moldaram a vida dos personagens, com Ippo se dedicando a sua mãe ao ponto de negligenciar todas as suas oportunidades de ter uma vida social, tornando-se alvo de bullying até ser salvo por um boxeador no primeiro episódio e com isso descobrir sua vocação. Sendo, em contraste, toma o exemplo de seus pais e se foca em proteger todos a sua volta. É assim que ele acaba por se tornar o maior delinquente de sua região e, ao contrário de Ippo, Sendo não é apaixonado pelo boxe, ele é apenas alguém que quer provar sua força.

Tal diferença de visão em relação ao boxe se mostra não apenas no padrão de ataque dos personagens, como também em suas posturas. Ippo toma uma postura com uma forte ênfase em sua guarda, protegendo não só seu queixo, como também todo seu tronco, enquanto Sendo se mantém desprotegido para assegurar uma pose que o permita usar golpes longos. Tais características somadas ao estilo de luta oposto demonstram bem não só a personalidade de ambos, como também a diferença entre os personagens, assim como deixam claro que um deles possui um amor genuíno pelo esporte e por isso toma todo o cuidado possível para continuar a praticá-lo, mas o outro apenas está focado em saciar seu próprio ego.



Sistemas de poder, em contraste, podem ser ainda mais difíceis de definir, pois estamos fazendo referência a algo que pode ser tão brando ou rígido quanto a história assim o definir. Em sistemas que não há uma base estabelecida o autor pode usá-los com qualquer propósito, como é o caso da magia

em Harry Potter. Em contrapartida, existem outros sistemas cujas regras são tão complexas que acabam por ter limitações ainda maiores que os poderes em si. No mundo dos animes o exemplo mais proeminente dessa categoria é o Nen presente em Hunter x Hunter. Tais diferenças acabam por dificultar suas aplicações em cenas de ação.

Quando um sistema é tão vago que os personagens podem fazer basicamente qualquer coisa, torna-se praticamente impossível a aplicação das suas mecânicas em combate, visto que elas basicamente não existem. Por isso que sistemas mais rígidos, apesar de mais trabalhosos, são uma melhor opção em histórias com grande ênfase na ação, pois mesmo as mais simples regras — como os selos de mão em Naruto — não só agregam um fator distinto à história, como também permitem um maior foco em estratégia nos combates.

Um exemplo interessante se encontra no mangá Fullmetal Alchemist, nele a alquimia permite aos personagens modificarem a composição química de objetos através de círculos que criam na área que será transmutada. Devido a isso, boa parte dos combates giram em torno dos personagens alterarem a proporção de certos elementos de um objeto. Por exemplo, pode-se usar o ferro em um mar de sangue para criar uma espada ou alterar a densidade molecular do carbono, tornando um personagem (o homúnculo chamado Ganância) que antes era tão resistente quanto um diamante em algo tão frágil quanto um grafite.

Esse sistema alcança seu ápice no combate entre Roy Mustang e o homúnculo Luxúria. Para remover a alquimia de seu alvo, a vilã primeiramente o encharca com água para impedir de gerar a faísca para sua combustão e depois remove a luva que continha o círculo específico para a alquimia de fogo. Porém, Mustang logo utiliza do seu próprio sangue para replicar o círculo e substitui o material inflamável da luva por um isqueiro que carregava, porque, ao contrário, do que aparenta, a alquimia do herói de Ishval não manipula o fogo e sim o oxigênio a sua volta.



Ao criar um personagem é importante ter em mente qual será o caminho que ele irá seguir, caso o personagem passe por um arco próprio devem ser criadas alterações em sua forma de pensar e agir

para que uma mudança seja visível. Em histórias com foco na ação essas mudanças costumam vir acompanhadas da evolução de como o personagem se porta em combate, seja com o aprendizado de um novo padrão de ataque, ou como é mais frequente em battles shonens, o aparecimento repentino de uma nova técnica. Esse último trope tem o potencial de ser particularmente prejudicial para a obra não só por seu uso se tornar rapidamente desinteressante e repetitivo, como também por diversas vezes acabar sendo apenas uma demonstração do avanço do personagem e não do que esse avanço representa de maneira pessoal.

Um exemplo radical do que me refiro pode ser visto em Midoriya “Deku” Izuku, o protagonista de Boku no Hero Academia. Na obra Deku recebe um poder que simplesmente não consegue suportar, uma vez que a pressão do One for All, o poder do herói mais forte de todos, é demais para o corpo de um adolescente aguentar, porém, ao olharmos para a obra do ponto de vista narrativo, entendemos que a falta de controle dele não é resultado de sua inaptidão física, mas sim de sua incapacidade de aguentar o fardo de ser o maior herói de todos, o símbolo da paz.

E é aqui que reside o maior problema do personagem. Após arriscar sua vida para salvar a pessoa que mais o desprezava, Deku se prova um verdadeiro herói e se torna o sucessor de All Might, devido a isso seu personagem não tem mais rumo a tomar. Deku não é um personagem falho, ele simplesmente não tem nenhum defeito ou problema em seu caráter que careça de reparação, e por já estar do lado correto da história acaba que ele não tem o que aprender, mas sim oportunidades de se provar.

Por conta disso seus grandes avanços no que diz respeito ao controle de seus poderes não são parte de nenhum arco de personagem, mas sim momentos onde Deku se reafirma — como em sua batalha no arco da floresta — ou momentos de epifania — como quando Deku percebe que pode usar seu poder por todo o corpo e não precisa copiar seu mentor e se resumir a socos.

Um caso mais interessante é o de Avatar: O Último Mestre do Ar. Com um sistema de poder que constitui grande parte da cultura dos personagens e que também é afetado por eles, há muito o que extrair em matéria de desenvolvimento de personagem e caracterização. Aang, por exemplo, possui uma grande dificuldade em dominar a terra, que é oposta ao ar, e Katara mostra os extremos de sua personalidade com a dobra de sangue e da cura.

Entretanto, os dois personagens que exploram esse aspecto ao máximo são Zuko e sua irmã Azula. Os dois, apesar de usarem o mesmo elemento, possuem estilos de luta opostos. Zuko luta com golpes grandes e contínuos, enquanto Azula sempre busca a rapidez e precisão ao disparar chamas azuis com apenas dois dedos. No decorrer da história essas diferenças também podem ser vistas em seus arcos.

Zuko aceita seus erros e aprende que a decisão honrosa é na verdade parar a guerra para assim finalmente alcançar a paz, enquanto sua irmã se torna cada vez mais quebrada emocionalmente. Ambos os arcos culminam em um grande confronto no qual, ao contrário do que era no início, é Azula quem infesta a arena com grandes labaredas, enquanto Zuko na maior parte do tempo apenas tenta se proteger e só ataca quando sabe que terá resultado. Essa inversão de papéis reflete bem o quão diferentes foram as jornadas dos irmãos.



Com suas habilidades já estabelecidas, é hora de mostrar como os personagens irão interagir com os demais elementos da cena. É importante levar em consideração como as habilidades são afetadas pelo entorno e como elas também poderiam afetar o local. Por exemplo, personagens grandes teriam dificuldade em áreas estreitas cuja locomoção seja atrapalhada por uma grande quantidade de objetos, e coisas como o terreno poderiam afetar o senso de equilíbrio e a agilidade dos combatentes, além de poderem ser usados como armas em algumas ocasiões, como para cegar o inimigo no caso do solo ser composto de lama ou areia.

Dois bons exemplos de personagens afetados pelo local podem ser encontrados nos dois combates entre Guts e Serpico no mangá de Berserk, em ambas as situações o protagonista, por mais que seja muito mais poderoso e veloz que seu inimigo, se encontra em desvantagem devido a sua diferença de tamanho e peso que lhe impedem de se movimentar livremente na beira de uma montanha. Já durante o segundo conflito sua gigantesca espada não poderia ser usada sem acertar um dos vários pilares de uma sala e com isso desperdiçar grande parte de sua velocidade, em contraste com Serpico, que sempre se manteve apenas com uma roupa normal e um rapieira, e com isso obtém a vantagem por poder se mover com mais liberdade em tais áreas.



A presença de tais elementos ajuda a tornar o combate mais fluído e interessante não apenas de um ponto de vista narrativo, mas também pela possibilidade de um maior engajamento com o público. Em *Sword of the Stranger*, por exemplo, poderíamos ter um final que fosse apenas dois caras batendo espadas até que um deles não aguentasse mais. Porém, pelo combate se passar em um edifício incrivelmente alto e com várias diferenças de altitude em sua arquitetura, isso possibilita que o confronto seja mais que um duelo simples de forças a lá *Dragon Ball Z* e passe a ter diversas cenas bem mais interessantes. Permitir a exploração das diferenças de altitude entre as construções favorece ataques de ângulos inusitados; seja para causar puro dano ou desequilibrar o algoz, para a fuga ou para um maior impacto através da velocidade de queda.

Por outro lado, a importância do local não está atada apenas ao grau de detalhamento existente, pois mesmo a mais vazia das arenas é mais do que quadros em branco. Devido a isso é possível que a geografia das arenas seja explorada pelas habilidades dos personagens dentro de suas personalidades. No ramo da ficção as habilidades que um personagem pode ter são basicamente ilimitadas — como a super força de Gon que lhe permite usar as pedras que compunham a arena em seu duelo com Hisoka ou as deformações que Edward causa nos cenários com sua alquimia — e até elementos mais mundanos podem ser de grande importância em um combate, como, por exemplo, cordas em um ringue de boxe, estas bem aproveitadas em *Ashita no Joe* por seu poder de propulsão.

Ainda há casos em que o local agrega apenas por existir, geralmente por possuir valor para a história ou para os personagens; seja o local do primeiro encontro deles, a cidade que um deles quer proteger ou que simplesmente combina com o tom do confronto. Um exemplo bem emblemático desse caso é a revanche entre Obi-Wan e Darth Maul em *Star Wars: Rebels*, conflito que ocorre no deserto de Tatooine. O deserto acrescenta bastante a cena por seu vazio incentivar o telespectador a focar apenas nos personagens, mas não é só isso, já que no breve combate entre eles, Maul usa os mesmos movimentos com os quais matou Qui-Gon Jinn, e como esse é o deserto onde vive Luke, essa

dicotomia entre o passado e o futuro de Kenobi somada a resolução de seu último conflito pessoal marca a transição do personagem, do homem falho e lotado de responsabilidades da prequel para o sábio mentor da trilogia original que não tem nenhum outro dever além de treinar o futuro escolhido.



Dentre todas as obras citadas, a que mais se destaca é Ashita no Joe, que por se tratar de uma história sobre boxe a catarse emocional e muito da progressão dos personagens acontece no ringue ou no caminho para ele. O protagonista Joe Yabuki, em particular, constantemente expressa suas tendências autodestrutivas ao usar sua marca registrada, um golpe que funciona como uma faca de dois gumes, o CrossCounter. Os grandes combates do anime sempre refletem essa e outras características de Joe, e por mais que a batalha final com José Mendonza seja o maior momento em termos puramente dramáticos, a luta mais interessante do ponto de vista analítico ocorre bem no meio da obra.

O embate entre Joe e o terror venezuelano Carlos Rivera é um dos maiores momentos de Ashita no Joe não apenas por sua importância a longo prazo, como também por possuir diversas camadas perfeitamente sincronizadas com o que a cena em questão pretende dizer. Os dois protagonistas desse evento são em essência o mesmo personagem, ambos são órfãos que nasceram em nações pobres e foram obrigados a usar da violência para sobreviver, prática essa que futuramente os levou ao boxe.

Porém, enquanto Joe se encontra no aparente fim de sua carreira devido ao trauma causado pela morte de seu antigo rival, Rikiishi, Carlos se encontra em plena ascensão. Joe enfrenta Carlos para se forçar a superar o trauma, devido a isso os dois começam a desenvolver um certo apreço pelo outro por serem equivalentes em força, e assim a relação deles acaba por gerar um grande desejo pelo combate, o que dá origem a uma amizade genuína.

Quando chega a noite do confronto final, não só Carlos se deixa atingir pelo CrossCounter, como Joe constantemente o provoca para que lutem nas cordas mesmo quando essas o deixam em

desvantagem. Em alguns momentos, quando as estratégias de ambos se esgotam, a luta se torna uma simples troca de golpes sem nenhuma defesa.

O anime aumenta ainda mais o valor desse evento ao tirar proveito não só da empolgante direção de Osamu Dezaki, mas também do uso constante da música tema para criar a sensação de grandeza previamente mencionada. Destaco especialmente o uso da canção “Memories of Rikiishi Tooru”, que acrescenta ao personagem do Joe ao demonstrar a correlação que ele faz entre Carlos e Rikiishi.

Inclusive, a canção é usada pela primeira vez quando Joe recebe um uppercut, que por coincidência foi o último soco que recebeu de seu falecido rival. Essa cena usa de todos os seus elementos para não apenas ser o mais emocionante possível, mas também revelar tudo que esse combate é – uma demonstração da amizade entre duas feras selvagens. E é por usar todos os elementos previamente citados e os mesclar perfeitamente com os arcos dos personagens que a luta entre Joe e Carlos é a cena de ação ideal.

