

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO TOCANTINS - *CAMPUS* GURUPI
CURSO DE GRADUAÇÃO DE LICENCIATURA EM ARTES CÊNICAS**

LUCAS MATHEUS ALECRIM DE REZENDE

POKÉMON E SUAS POSSIBILIDADES TEATRAIS

GURUPI-TO

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

R467p Rezende, Lucas Matheus Alecrim de
Pokémon e suas possibilidades Teatrais / Lucas Matheus Alecrim
de Rezende. – Gurupi, TO, 2021.
49 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Cênicas)
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins,
Campus Gurupi, Gurupi, TO, 2021.

Orientador: Me. Adailson Costa Dos Santos

1. Tipos Pokémon como Arquétipos. I. Costa Dos Santos,
Adailson. II. Título.

CDD 792

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins
de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.
Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a).

LUCAS MATHEUS ALECRIM DE REZENDE

POKÉMON E SUAS POSSIBILIDADES TEATRAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Artes Cênicas do Instituto Federal do Tocantins – *Campus* Gurupi, como exigência à obtenção do grau de Licenciado em Artes Cênicas.

Orientador(a): Profº. Adaílson Costa dos Santos

LUCAS MATHEUS ALECRIM DE REZENDE

POKÉMON E SUAS POSSIBILIDADES TEATRAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Artes Cênicas do Instituto Federal do Tocantins – *Campus* Gurupi, como exigência à obtenção do grau de Licenciado em Artes Cênicas.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA AVALIADORA

Prof(a)º. Me. Adailson Costa dos Santos
Presidente
IFTO – *Campus* Gurupi

Prof(a)º. Me. Brenno Jadvas Soares Ferreira
Avaliador
IFTO – *Campus* Gurupi

Prof(a)º. Me. Marli Fernandes Magalhães
Avaliador
IFTO – *Campus* Gurupi

RESUMO

O presente trabalho parte da premissa de analisar as relações entre práticas artísticas exteriores ao mundo teatral e as correlações desta com a prática cênica. O intuito foi desenvolver uma possibilidade de inclusão da franquia Pokémon em um material artístico que pode ser aproveitado em treinamentos de experimentação durante as práticas teatrais. Por conta das referências artísticas contidas no conceito destas criaturas, entende-se a possibilidade de construir e moldar um personagem usando-as como referências. Além disso, visto que o tema costuma ser atrativo para um público mais jovem familiarizado com a franquia, amplia-se a aceitação desta proposta em experimentos futuros. Percebe-se nos resultados alcançados com esta pesquisa teórica que é possível utilizar-se dos arquétipos dos personagens nos desenvolvimentos das características de personagens teatrais. Utiliza-se como escopo para o tema construção das personagens as relações propostas por Stanislavski em seus escritos.

PALAVRAS-CHAVE: Pokémon; Arquétipo; Personagem; Stanislavski.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
1. POKÉMON – UM BREVE HISTÓRICO DA FRANQUIA.....	10
1.1. Satoshi Tajiri – Criador da Franquia.....	10
2. O UNIVERSO DOS JOGOS.....	12
2.1. Gerações e Regiões.....	12
2.2. Os Tipos Pokémon.....	14
3. INTRODUZINDO OS ARQUÉTIPOS.....	23
4. O TEATROLOGO CONSTANTIN STANISLAVSKI.....	29
4.1. E seu livro ‘A Construção da Personagem’.....	30
4.2. O Papel da Imaginação e do ‘Se Mágico’.....	32
5. OS SIMBOLISMOS EM POKÉMON.....	33
5.1. Tipo Lutador.....	34
5.1.1. Conkeldurr.....	35
5.1.2. Scrafty.....	36
5.1.3. Personagens com Traços de Tipo Lutador.....	37
5.2. Tipo Grama.....	37
5.2.1. Tangrowth.....	38
5.2.2. Kartana.....	39
5.2.3. Personagens com Traços de Tipo Grama.....	41
5.3. Tipo Fantasma.....	42
5.3.1. Cursola.....	43
5.3.2. Marowak de Alola.....	45
5.3.3. Personagens com Traços de Tipos Fantasma.....	46
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

INTRODUÇÃO

Desde as informações recolhidas dos estudos arqueológicos e na tentativa de especialistas em antropologia para moldar o cotidiano que os nossos antepassados pré-históricos viviam, é seguro afirmar que os resultados destas pesquisas afirmam que a nossa espécie em algum momento da história começou a desenvolver um senso cognitivo que se diferenciava de outras espécies homínídeas – tais como os neandertais e os denisovanos –, levando então a nossa espécie a criar um pensamento abstrato que atribuía valores e simbolismos ao que o homem via e ao que criava.^[1] A arte rupestre é senão o principal registro de expressão humana feita pelo homem deste período pré-histórico, destacando um nível artístico, intelectual e cultural semelhante ao homem moderno, com inúmeros desenhos registrados em cavernas que retratavam o próprio cotidiano deles.

Ao longo de milênios, o homem vai criando sua história e deixando marcado em cada um de seus períodos os mais diversos símbolos subjetivos da Arte que representaram sua respectiva época, tais como: a busca pela perfeição simétrica dos gregos expressada principalmente na arquitetura e na escultura, além de servir de berço para outros campos artísticos como a música, a pintura e o teatro; o uso da Arte para propagar os princípios do Cristianismo durante a Idade Média na Europa representadas principalmente pelo campo da arquitetura com suas igrejas, paróquias e catedrais; o período do Renascentismo, caracterizado pelo retorno e valorização dos princípios da cultura clássica greco-romana, visando o conhecimento e o individualismo do homem em prol de abdicar dos princípios feudais da Idade Média; e, para finalizar, o período da Arte Moderna, reflexo de uma época marcada pela Revolução Industrial e pelo surgimento de outros campos artísticos, como a fotografia e o cinema.

Dentre as artes citadas no parágrafo anterior, o cinema é comumente creditado como a “sétima arte”, cuja expressão foi criada pelo italiano *Ricciotto Canudo*, um teórico e crítico do cinema responsável por criar e publicar em 1923 o “*Manifest des Sept Art*” (O Manifesto das Sete Artes), onde o professor e crítico Ismail Xavier profere no vídeo “*De onde vem a expressão da sétima arte*” de 2018 as seguintes palavras ditas por Canudo: “por ser uma arte do espaço e do tempo, o cinema seria a grande síntese de todas, a sétima arte, pois parte de

[1] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4VqhlrSqVJM&t=539s&ab_channel=Nerdologia Acesso em: 09 de Dez. de 2021.

uma imagem projetada em uma superfície, como a pintura ou a fotografia, mas envolve o movimento, relacionando-se ao ritmo, ao tempo”. Sua lista englobava: a pintura, a escultura, a arquitetura, a música, a poesia, a dança e o cinema, desconsiderando na época a Literatura e o Teatro, pois *Ricciotto* acreditava que essas duas não se encaixavam no que ele via como essencial para o cinema. Hoje em dia, essa discussão permeia entre especialistas e críticos da Arte, onde muitos adotam listas mais contemporâneas que englobam outras Artes como história em quadrinhos, arte digital e fotografia, já outros preferem a lista conservadora de *Ricciotto*, enquanto outros adotam listas alternativas considerando práticas como televisão, culinária e design de moda como legítimas formas de Arte.

Além das citadas anteriormente, há outra categoria que chega a ser reconhecida como uma expressão artística, mas que gera debate por entre os especialistas para determinar se ela legitimamente pertence ou não ao âmbito artístico. O **videogame** seria classificado por alguns especialistas, que apoiam sua inclusão, como a décima arte. Assim como o cinema, os jogos eletrônicos pegam emprestado diferentes princípios de outras Artes – como literatura, design, arquitetura, música, etc. – para construir um produto capaz de não só assistir e divertir o espectador – o jogador no caso –, mas também que interaja com a pessoa que está jogando, propondo a ele missões que o instiga a querer supera-los, florescendo assim a região cognitiva do jogador.

De acordo com o *blog* do bibliotecário *Alexander Smith* (2014), não se sabe quais foram os primeiros jogos criados ^[2], mas é fato que dos videogames vieram icônicos e clássicos jogos para fliperamas – como *Pac-Man*, *Space Invaders* e *Donkey Kong*, etc. – e nos anos seguintes para consoles – como *Super Mario Bros.*, *Sonic*, *Metroid*, *Castlevania*, etc., –, com cada um deles deixando suas marcas tanto na cultura *gamer* quanto na popular. Mas dentre todos os jogos existentes – antigos, contemporâneos e populares –, o em específico o que será debatido aqui neste trabalho costuma ser sempre um produto que muitas pessoas o reconhecem seja pela sua simbólica mascote ou pela febre que a franquia dela proporcionou em duas oportunidades.

Enquanto o primeiro capítulo apresenta a origem da franquia, o segundo trata do universo em que a franquia se encontra, apresentando os conceitos das regiões e dos tipos de cada Pokémon, elementos que irão ajudar a contextualizar

[2] Disponível em: <https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/>
Acesso em: 09 de Dez. de 2021

o seu respectivo conceito. Em seguida, o terceiro e quarto capítulo se darão o trabalho de introduzir, respectivamente, a função dos arquétipos e a importante contribuição de Stanislavski para o teatro, e usar ambos como base para justificar a ingressão dos Pokémon como ferramenta cênica. Por fim, o quinto capítulo se dedicará a trazer as justificativas e possibilidades de usar estas criaturas para fins artísticos e teatrais. Com o auxílio do *site* criado por admiradores da franquia, *Bulbapedia*^[3], aqui será esclarecido as principais razões do Pokémon ter aquela respectiva aparência e comportamento, com o objetivo de extrair ao máximo da franquia todos os elementos necessários para a construção de personagens, de histórias e de exercícios que utilizem as poses dos Pokémon para preparar o corpo do ator.

O objetivo inicial desta pesquisa era realizar uma prática de construção da personagem, todavia, em razão da pandemia do coronavírus esperamos o máximo possível para defender o trabalho com o intuito de implementar esta oficina. Como até este momento ainda não podemos realizar reuniões presenciais resolvemos realizar esta pesquisa de forma teórica. Para tanto, este trabalho foca em dois exemplos de aulas que o autor do trabalho conseguiu introduzir em diferentes contextos:

- **Uma aula do Estágio Obrigatório:** a metodologia aplicada nesta ocasião consistia no docente/autor deste trabalho representar o comportamento e os movimentos dos Pokémon apresentados em uma sessão de *slides* gerados por um projetor de imagens. Isso serviria de base para os discentes do terceiro ano do Ensino Fundamental ter uma noção de como precisavam imitar o respectivo Pokémon do *slide*;

- **Uma aula experimental do Pibid (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência)**^[4]: Durante o ano de 2018, a coordenadora do Pibid na época, Marli Fernandes Magalhães, propôs aos integrantes do programa aulas experimentais no lugar das reuniões com o intuito de exercitar as habilidades dos futuros docentes. Todos entraram em acordo e assim, quando a vez do autor chegou, trouxe para a aula a franquia Pokémon como temática. A metodologia consistia em um exercício teatral com música como forma de preparar o corpo para em seguida distribuir para os integrantes papéis contendo imagens dos Pokémon com detalhes que definiam o comportamento do mesmo.

[3] Enciclopédia digital sobre Pokémon com a qual qualquer pessoa pode contribuir. Desde o seu lançamento em fevereiro de 2005, cresceu e se tornou uma das maiores fontes de Pokémon da Internet.

[4] É uma proposta de valorização dos futuros docentes durante seu processo de formação. Tem como objetivo o aperfeiçoamento da formação de professores para a educação básica e a melhoria de qualidade da educação pública brasileira.

1. POKÉMON – UM BREVE HISTÓRICO DA FRANQUIA

1.1. SATOSHI TAJIRI – CRIADOR DA FRANQUIA

Antes de conhecer os detalhes da criação dos primeiros jogos que deram origem à franquia, é necessário conhecer o seu criador. No dia 28 de agosto de 1965, nasceu em Tóquio, o futuro criador da franquia: *Satoshi Tajiri*, na região metropolitana de Tóquio. No começo, ele era apenas um garoto japonês comum que passava longas horas dentro das florestas perto de sua casa realizando seu favorito passatempo: colecionar insetos, já que muitos japoneses possuíam esse *hobby* de criar e colecioná-los, como bichos de estimação.

Mas com o tempo, ele se deparou com uma situação inevitável: em uma época em que o Japão se modernizava de forma súbita, os arredores de vivia, antes uma área rural, deu lugar à grandes estruturas e edifícios de concreto, substituindo toda vegetação que existia antes. E como consequência, os insetos que ali viviam desapareceram, tornando a prática de colecionar e trocar as criaturas bastante difícil.

Por outro lado, *Satoshi* nutriu outro *hobby* durante a adolescência que outros japoneses de sua idade também possuíam: os *videogames* – que acabou inspirando-o a se especializar em computação e tecnologia. Seu primeiro trabalho neste campo, entretanto, não envolveu diretamente na criação ou desenvolvimento de jogos, e sim na publicação de uma revista que ele a nomeou como *Game Freak* (1980) – que basicamente girava em torno de dicas que auxiliavam jogadores.

Em 1989, a *Game Freak* passou de ser uma revista para ser nome de uma desenvolvedora de jogos eletrônicos. Foi a partir daí que *Satoshi* e seu amigo e designer artístico *Ken Sugimori* começaram a elaborar e idealizar os esboços e os rascunhos do universo que viria a ser *Pokémon*. Para *Satoshi*, os jogos deveriam passar a mesma experiência que ele sentia quando procurava por insetos pela floresta quando criança, além da sensação de colecionar, trocar e colocá-los para batalhar.

A franquia *Pokémon* foi criada no final do século passado no Japão, mais precisamente no meio da década de 90, com o lançamento dos jogos *Red & Green*, para o console portátil *Game Boy* (1989). O jogo demorou 5 anos para ser finalizado, em decorrência de falta de recursos e de diversas paralisações. E *Pokémon* não era

visto com grandes expectativas por parte dos superiores da *Nintendo*, visto que o *Game Boy* já era tratado como um console ultrapassado e tratavam *Pokémon* como uma mera aposta – com exceção de *Shigeru Miyamoto* (criador de *Mario* e, ao lado de *Takashi Tezuka*, de *Zelda*, duas das franquias lucrativas da empresa) que viu potencial na ideia de *Satoshi* e assim se tornou uma espécie de mentor dele durante o desenvolvimento dos jogos.

Seu lançamento data do dia 27 de fevereiro de 1996 e “*Red & Green*”, inicialmente, não despertaram a atenção dos consumidores, levando a um baixo número de vendas. Entretanto, o tempo foi passando, as cópias dos jogos foram sendo vendidas lenta e gradualmente, além de que tinha surgido histórias falando sobre um *Pokémon* secreto (*Mew*)^[5] que estava escondido na programação do jogo e que só podia ser desbloqueado completando uma série de missões. Como consequência, isso acabou virando uma espécie de rumor, que acabou impulsionando o interesse de alguns jogadores pelo jogo, que espalharam sua experiência para outras pessoas que no fim se interessaram pelo jogo, aumentando o número de filas e de unidades vendidas. O *Game Boy*, de repente, ganhou mais alguns suspiros de vida para se tornar o console portátil mais vendido de todos os tempos.

Dois anos mais tarde, em 1997, no dia 01 de abril, foi lançado o desenho animado – para os mais categóricos: o *anime* – de mesmo nome. A história narra as aventuras do protagonista *Ash Ketchum* (*Satoshi* no Japão)^[6] e seu parceiro *Pikachu* pelo universo da franquia com o objetivo de se tornar um “Mestre Pokémon”. O desenho foi imediatamente um sucesso, ajudou a divulgar os jogos e conseguiu alavancar ainda mais o número de vendas do mesmo.

Esse sucesso rendeu à franquia uma abrangência de mídia que perdura até os dias de hoje. *Pokémon* não possui somente os jogos e o desenho como pilares que mantêm a franquia em pé, mas também outras áreas como os gibis (*mangá*)^[7], o jogo de cartas TCG (*Trading Card Game*), seus produtos licenciados (pelúcias, *action figures*)^[8], produtos temáticos, etc.) e, principalmente, os jogos *mobile* – sendo o maior exemplo deste o *Pokémon Go* (2016), responsável por reafirmar a franquia como uma das mais lucrativas e influenciáveis marcas dessa década.

[5] O programador *Shigeki Morimoto* foi o criador do *Pokémon* sem a supervisão de *Ken Sugimori*. O *Pokémon* foi introduzido na fase final do jogo. *Satoshi* disse que *Mew* ajudou a criar rumores que impulsionaram as vendas de *Pokémon*;

[6] O nome do personagem pode variar em várias regiões do mundo. O seu nome japonês “*Satoshi*” é uma clara homenagem ao criador da franquia. No Ocidente, o “*Ash*” pode ser derivado das letras do nome original “*Satoshi*”, enquanto que “*Ketchum*” é derivado de um trocadilho do *slogan* da franquia “*Gotta catch ‘em all!*” (“*Temos que pegar todos*”);

[7] Palavra usada para designar história em quadrinhos no estilo japonês. No Japão, qualquer história em quadrinhos é chamada de *mangá*;

[8] Figura plástica de um personagem que pode mudar de posição, ou seja, pode mudar sua posição de ação.

2. O UNIVERSO DOS JOGOS DA FRANQUIA

2.1. GERAÇÕES E REGIÕES

A fórmula de Pokémon segue a mesma desde que os jogos foram lançados. Consiste basicamente no jogador ser, neste mundo fictício, um treinador de Pokémon que irá desbravar pela *região* em que vive em uma jornada com o intuito de capturar os monstros que deseja ter e treiná-los até que fiquem fortes o suficiente para derrotar os treinadores rivais no seu caminho. Não obstante, o jogador deve coletar oito *insígnias*^[9] que estão sob posse de fortes treinadores conhecidos como *Líderes de Ginásio*. Durante a aventura, o jogador também terá encontros com vilões do jogo enquanto progride na história. Caso conquiste as oito insígnias, ele então estará apto para entrar na *Liga Pokémon*, um torneio que reúne os treinadores mais poderosos do jogo: os 4 membros da *Elite Four*, um poderoso grupo de quatro treinadores que testarão as habilidades dos desafiantes. Se derrotados, o jogador terá então a permissão de enfrentar o *Campeão*, o treinador mais forte do jogo.

Ao todo, a franquia é, atualmente, dividida em oito gerações, que corresponde em um intervalo de anos de um jogo feito para outro. Por exemplo, a primeira geração é iniciada pelo lançamento dos jogos *Red & Green* (*Red & Blue* no Ocidente) no ano de 1996, sendo mais tarde lançado por todo o globo em meados de 1998. Essa geração contou com a disposição de 151 Pokémon. Neste momento em que este trabalho está sendo escrito, a franquia se encontra na oitava geração, por conta da anúncio do jogo *Sword & Shield* (2019) e ele obviamente revelou novos monstros ao público – sendo que a soma destes novos Pokémon com os já existentes é de aproximadamente 900 criaturas.

Como mencionado anteriormente, os jogos da franquia costumam ser divididos por gerações, denominação utilizada para agrupar os jogos produzidos e lançados num mesmo período de tempo, apresentando novos conceitos, novas mecânicas, nova região, nova história, novos personagens e, principalmente, novos Pokémon.

1) A primeira geração começa no Japão no ano de 1996 com o lançamento dos jogos *Red & Pokémon Green* – além da edição especial *Pokémon Blue* – e *Pokémon Yellow*. A história do jogo é ambientada na região de *Kanto* – inspirada na mesma

[9] Sinal ou marca que identifica uma instituição, um cargo ou o estatuto social de uma determinada pessoa. As insígnias são, normalmente, usadas sob a forma de emblemas ou distintivos. Na franquia Pokémon, ela é uma condecoração que simboliza que determinado treinador Pokémon foi aprovado pelo Líder de Ginásio que tem o poder de concedê-la, por norma após uma vitória em batalha.

região homônima do Japão, que é um dos dois principais centros econômicos e culturais do Japão (ao lado de *Kansai*);

2) A segunda geração traz os jogos *Pokémon Gold & Pokémon Silver* (1999) e *Pokémon Crystal* (2000) para o futuro sucessor do primeiro *Game Boy*: o *Game Boy Color*. A região a ser explorada é conhecida como *Johto*, que foi inspirada na outra região principal do Japão: *Kansai*;

3) A terceira geração trouxe os jogos *Pokémon Ruby & Pokémon Sapphire* (2002) e *Pokémon Emerald* (2004) e se passa na região de *Hoenn*, inspirada na ilha ao sul do arquipélago japonês: *Kyushu*. Outro destaque para essa geração foi o lançamento dos *remakes* (termo utilizado para definir obras antigas conhecidas sendo refeitas sobre uma perspectiva mais moderna) dos jogos *Pokémon Red & Green* de 1996: *Pokémon FireRed & Pokémon LeafGreen* (2004);

4) A quarta geração por sua vez teve como jogos principais *Pokémon Diamond & Pokémon Pearl* (2006) e *Pokémon Platinum* (2008). O jogo é ambientado na região de *Sinnoh*, inspirada na ilha mais ao norte do arquipélago japonês conhecida como *Hokkaido*, além de outras duas ilhas marcadas pela presença de uma população não só japonesa, mas também russa: *Sacalina* e *Kunashir*. Essa geração também foi responsável por trazer o *remake* dos jogos *Gold & Silver* (1999) da segunda geração: *Pokémon HeartGold & SoulSilver* (2009);

5) A quinta geração foi responsável por trazer à público os jogos *Pokémon Black & White* (2010) e a sequência *Pokémon Black 2 & White 2* (2012). Além de ser a única geração com jogos que possuem sequência na série, ela também marca a introdução de uma região que não foi inspirada em nenhuma parte do Japão. Isso porquê os jogos são ambientados na região de *Unova*, inspirada completamente na cidade estadunidense de *Nova Iorque* e no território estadunidense no geral;

6) A sexta geração tem como jogos principais *Pokémon X & Pokémon Y* (2013), ambientados na região de *Kalos*, completamente inspirada no país da França. Desta forma, a região mescla áreas tomadas por estruturas medievais e modernas. Além destes jogos, foram introduzidos também *Pokémon Omega Ruby & Pokémon Alpha Sapphire* (2014), ambos *remakes* dos jogos *Pokémon Ruby & Sapphire* (2002);

7) A sétima geração teve como jogos de destaque *Pokémon Sun & Pokémon Moon* (2016) e *Pokémon Ultra Sun & Pokémon Ultra Moon* (2017). Eles são ambientados na região tropical de *Alola*, um arquipélago de 4 ilhas inspirada nas ilhas

do *Havaí*, um dos 50 estados dos EUA. Além desses jogos, a sétima geração é marcada também pela introdução de um outro jogo: *Pokémon Let's Go Pikachu & Pokémon Let's Go Eevee* (2018), remakes do *Pokémon Yellow* (1998);

8) Aqui a franquia se encontrara na oitava geração, com o lançamento dos jogos *Pokémon Sword & Pokémon Shield* (2019) e com futuros lançamentos: os remakes dos jogos da quarta geração (*Pokémon Diamond & Pearl* - 2006): *Pokémon Brilliant Diamond & Pokémon Shinning Pearl*, programados para serem lançados em novembro de 2021, e *Pokémon - Legend Arceus*, programado para ser lançado em 2022. Voltando aos jogos lançados em 2019, a região do jogo se chama *Galar*, uma região inspirada no *Reino Unido* (principalmente na *Inglaterra*) e em outras referências que captam a essência britânica. A região também contém a *Island of Armor* (uma ilha que faz referência à ilha britânica de *Man*) e a *Crown Tundra* (uma gélida área que faz referência ao país da *Escócia*);

2.2. OS TIPOS POKÉMON

Os tipos de Pokémon é também um dos mais importantes aspectos de toda franquia, onde eles são abordados em uma relação de vantagens e fraquezas que lembram o jogo recreativo *jokenpô*^[10]. Enquanto a maioria dos tipos estão relacionados a algum tipo de elemento da natureza, a outra parcela está relacionada às características mais distintivas e únicas.

Esse sistema dos tipos costuma ser explorada de forma bastante abrangente na cultura popular, possuindo como inspiração o conceito dos elementos clássicos, um pensamento abordado por diversos pensadores da antiguidade em diversas correntes de filosofias, tais como: gregas, hindus, budistas, chinesas e japonesas. Empédocles, pensador grego que nasceu na Sicília no período pré-socrático da Grécia Antiga, é considerado o primeiro a ter abordado o conceito do que viria a ser conhecido como os quatro elementos: fogo, água, ar e terra.

Na primeira geração existiam somente 15 tipos. Na segunda geração foram introduzidos mais dois novos tipos (17) e na sexta geração foi introduzido o novo e até então o último tipo criado, totalizando assim 18 tipos existentes – e com chances de existirem mais no futuro. Abaixo estão todos os 18 tipos e como eles são caracterizados:

[10] Tradicional jogo recreativo também conhecido como “pedra-papel-tesoura”



NORMAL: Um dos primeiros quinze tipos de Pokémon, é caracterizado por criaturas de aparência simples sem domínio de uma habilidade específica. Mesmo não possuindo habilidades que os colocam no patamar de outros tipos, os seus membros conseguem aprender e executar golpes de outros tipos sem qualquer restrição. **Ofensivamente**, não possui nenhuma vantagem contra qualquer tipo, mas seus ataques causam pouco dano em dois tipos (Pedra e Metal), além de que seus golpes não causam danos em um tipo (Fantasma). **Defensivamente**, não possuem resistências, são fracos contra o tipo Lutador e são imunes a golpes do tipo Fantasma;



LUTADOR: Um dos primeiros quinze tipos de Pokémon, é caracterizado por criaturas capazes de executar ataques que são oriundos de artes marciais ou de outros estilos de combate/luta e dotados de uma força física excepcional. Um dos principais fundamentos deste tipo é a maneira de como eles executam seus golpes, já que, por exemplo, um soco executado por um lutador experiente e bem treinado é muito diferente de alguém que executa um soco sem preparo físico. **Ofensivamente**, possui cinco vantagens (Normal, Pedra, Metal, Gelo e Sombrio), mas seus golpes não causam muito dano em cinco tipos (Voador, Veneno, Psíquico, Fada e Inseto), além de deles não causarem dano algum em um tipo (Fantasmas). **Defensivamente**, possui três resistências (Pedra, Inseto e Sombrio) e três fraquezas (Voador, Psíquico e Fada);



VOADOR: Um dos primeiros quinze tipos, esse tipo costuma abranger criaturas que possuem o dom de usar as forças do ar e dos ventos para atacar. Quando o jogo estava sendo programado na década de 1990, existia a ideia de criar o tipo *Bird* – traduzindo ficaria como Pássaro –, um tipo que basicamente abrangeria Pokémon semelhantes a pássaros e dotados de poderes aéreos. Entretanto, os desenvolvedores notaram a incoerência que a presença deste tipo poderia trazer pois perceberam a existência de outras criaturas capazes de voar. Por fim, eles resolveram

tirar dos planos o tipo Pássaro e abranger cada Pokémon que tinha a habilidade de voar como tipo Voador. **Ofensivamente**, possui três vantagens (Lutador, Grama e Inseto), mas há três tipos (Pedra, Metal e Elétrico) capazes de resistir a estes golpes. **Defensivamente**, possui três resistências (Planta, Lutador e Inseto), uma imunidade (Terra) e três fraquezas (Pedra, Elétrico e Gelo);



VENENOSO: Um dos primeiro quinze tipos, ele é caracterizado por causar um dos efeitos mais indesejáveis em uma batalha. Todos os golpes deste tipo têm como foco envenenar o oponente e debilitar os seus atributos e a sua força. Os Pokémon deste tipo possuem um tipo de veneno que varia de acordo de como eles produzem e de como eles injetam nos adversários. Existem aqueles que envenenam ao injetarem suas toxinas ferindo suas vítimas através de presas, ferrões e espinhos (cobras, ornitorrincos, vespas, etc.), ou através do contato ou ingestão (ingestão de taturanas/rãs venenosas por parte de pássaros • manuseio indevido de plantas venenosas). O tipo do veneno também pode variar, pois enquanto alguns Pokémon produzem seus venenos de maneira natural, outros ganharam através da exposição de substâncias radioativas ou por conta da ação humana. **Ofensivamente**, possui duas vantagens (Planta e Fada), mas há quatro tipos que resistem aos seus golpes (Veneno, Pedra, Terra e Fantasma) e um tipo imune (Metal). **Defensivamente**, são resistentes contra cinco tipos (Veneno, Inseto, Grama, Fada e Lutador) e possui duas fraquezas (Terra e Psíquico);



TERRA: Um dos primeiros quinze tipos. Como o nome já sugere, é caracterizado por golpes que usam a terra, a areia e o solo como principais armas, que vão desde abalos sísmicos devastadores até areias escaldantes capazes de queimar o adversário. Uma característica peculiar deste tipo é a presença de Pokémon inspirados em criaturas marítimas ou que possuem contato diário com a água. **Ofensivamente**, possui quatro vantagens (Elétrico, Pedra, Metal e Veneno) e seus golpes não são eficazes contra dois tipos (Planta e Inseto), além de existir um

tipo inume a seus golpes (Voador). **Defensivamente**, possui duas resistências (Pedra e Veneno), uma imunidade (Elétrico) e três fraquezas (Grama, Água e Gelo);



PEDRA: Um dos primeiros quinze tipos, é basicamente formado por criaturas capazes de usar movimentos oriundos de rochas, pedras, minérios e até mesmo de meteoritos. Enquanto alguns Pokémon do tipo Pedra são basicamente criaturas inteiramente compostas destes materiais rochosos, outros são apenas animais com corpo revestido ou composto por rochas. Outro detalhe interessante a se acrescentar é que a maioria dos membros que compõem um grupo especial de Pokémon classificados como Pokémon Fósseis costumam ser associados a esse tipo, já que eles são oriundos do Período Pré-Histórico, mais conhecido como também como Idade das Pedras – sendo os Pokémon Fósseis da oitava geração as únicas exceções. **Ofensivamente**, possui quatro vantagens (Inseto, Voador, Fogo e Gelo), mas seus ataques são resistidos por três tipos (Lutador, Aço e Terra). **Defensivamente**, possui quatro resistências (Normal, Fogo, Veneno e Voador) e cinco fraquezas (Lutador, Metal, Terra, Planta e Água);



INSETO: Um dos primeiros quinze tipos, os Pokémon deste tipo são basicamente inspirados em criaturas invertebradas. Apesar do nome do tipo associar a única e especificamente aos animais pertencentes à classe dos Insetos (*Insecta*), esse tipo também tem como membros Pokémon inspirados em Aracnídeos, Crustáceos e Miriópodes, classes de invertebrados completamente distintos dos Insetos, mas todos englobados no mesmo filo de animais: os artrópodes (*Arthropoda*). No mundo de Pokémon, muitos possuem a característica de evoluírem de forma rápida, mas pecam na força, sendo considerado um dos tipos mais fracos da franquia, principalmente na primeira geração. Hoje em dia existem Pokémon Insetos mais planejados pelos desenvolvedores do jogo e por consequência bem mais fortes. Apesar de tudo, o tipo ainda continua figurando como um dos tipos mais fracos. **Ofensivamente**, possui três vantagens (Psíquico, Sombrio e Grama), mas que não causam grande dano em sete tipos (Lutador, Voador, Veneno, Metal, Fantasma, Fogo

e Fada). **Defensivamente**, possui três resistências (Grama, Terra e Lutador) e três fraquezas (Pedra, Fogo e Voador);



FANTASMA: Um dos primeiros quinze tipos, esse tipo bastante peculiar descreve Pokémon com poderes sobrenaturais, ou seja, que não podem ser explicados pela ciência. Seus poderes costumam envolver o uso de habilidades como: possessão e manipulação de corpos, intangibilidade, invisibilidade, ilusionismo e, até certo ponto, imortalidade. No geral, essas criaturas costumam apresentar comportamentos bastante peculiares devido à sua natureza sombria e, por vezes, mórbida. Um dos mistérios mais recorrentes que a franquia carrega é a respeito da origem destes Pokémon: afinal, eles são criaturas que se originaram de Pokémon mortos? Ou são apenas Pokémon dotados de poderes sobrenaturais? **Ofensivamente**, possui duas vantagens (Fantasma e Psíquico), mas seus golpes não causam grande dano em um tipo (Sombrio), além de que seus golpes não surtem efeito algum em um tipo (Normal). **Defensivamente**, possui duas resistências (Veneno e Inseto), duas imunidades (Normal e Lutador) e duas fraquezas (Fantasma e Sombrio);



FOGO: Um dos quinze tipos originais, os Pokémon deste tipo são basicamente dotados de habilidades capazes de usar o fogo como principal arma, dentre outras variantes que possuem propriedades relacionadas a elementos quentes, como o calor, a energia solar e o magma. Muitas vezes os golpes do tipo fogo são os principais responsáveis por causar o efeito de queimadura nas batalhas. No geral, os Pokémon deste tipo não seguem um padrão do que os classificaria como tipo fogo, pois no geral os desenvolvedores podem selecionar qualquer criatura e dar a ela poderes de fogo – com algumas pequenas exceções. **Ofensivamente**, possui quatro vantagens (Planta, Gelo, Inseto e Metal), mas seus golpes não causam grande dano em quatro tipos (Fogo, Água, Pedra e Dragão). **Defensivamente**, possui seis resistências (Fogo, Fada, Metal, Inseto, Gelo e Planta) e três fraquezas (Pedra, Terra e Água);



ÁGUA: Um dos quinze tipos originais, os Pokémon deste tipo são basicamente dotados de habilidades capazes de usar a água como principal arma. Os Pokémon deste tipo, diferente do anterior, possuem inspirações mais sólidas, que vão desde criaturas subaquáticas (peixes, baleias, polvos, etc.), desde as que possuem contatos diários com a água (pelicanos, lontras, sapos, etc.). Diferente dos animais subaquáticos do mundo real, onde alguns toleram somente a água doce e outros somente a água salgada, os Pokémon do tipo Água costumam ser mais versáteis e não costumam apresentar essas limitações. **Ofensivamente**, possuem três vantagens (Fogo, Água e Terra), mas seus golpes não causam grande dano em três tipos (Água, Planta e Dragão). **Defensivamente**, possui três resistências (Água, Fogo e Metal) e duas fraquezas (Elétrico e Planta);



GRAMA: Um dos quinze tipos originais, esses Pokémon são basicamente dotados de poderes capazes de controlar elementos de origem vegetal. Enquanto alguns Pokémon do tipo Grama são basicamente animais com elementos de plantas e vegetais em seus corpos, outros basicamente são criaturas inteiramente feitas de material vegetal. Seus golpes consistem em usar atributos das plantas nos seus adversários que vão desde: absorver a energia do oponente, o uso de materiais vegetais como arma (madeira, semente, folhas, etc.), o uso da energia solar para impulsionar suas forças e atacar, etc. **Ofensivamente**, possuem três vantagens (Terra, Água e Pedra), mas seus golpes não efetivos contra sete tipos (Planta, Voador, Veneno, Inseto, Metal, Fogo e Dragão). **Defensivamente**, possuem quatro resistências (Planta, Elétrico, Água, Terra) e cinco fraquezas (Fogo, Voador, Veneno, Inseto e Gelo);



ELÉTRICO: Um dos quinze tipos originais e também tipo que corresponde à mascote da franquia, esse tipo segue quase que a mesma lógica dos Pokémon do

tipo Fogo: enquanto alguns são basicamente criaturas com poderes elétricos, outros Pokémon possuem o tipo pois suas inspirações possuem conexão com atributos relacionados a eletricidade, que vão desde ferramentas capazes de gerar eletricidade (imãs, armas de choque, plugues de tomada, etc.) até divindades de distintas culturas capazes de controlar esses poderes. Seus golpes são capazes de causar o efeito conhecido como paralisia. **Ofensivamente**, possui duas vantagens (Voador e Água), mas seus golpes não causam grande dano em três tipos (Elétrico, Dragão e Planta) e não afetam um tipo (Terra). **Defensivamente**, possuem três resistências (Elétrico, Metal e Voador) e uma fraqueza (Terra);



PSÍQUICO: Um dos quinze tipos originais, os Pokémon deste tipo costumam usar a força da mente em suas batalhas e é teoricamente um dos tipos mais poderosos da franquia, desconsiderando as regras do jogo. São comumente associados a criaturas dotados de extrema inteligência e sabedoria. O tipo Psíquico possui poderes mais atribuídos a forças paranormais, muitas dessas habilidades atribuindo ao conceito de percepção extrassensorial (ESP), popularmente conhecida como *sexto sentido*. Dentre as principais habilidades psíquicas, estão:

- **Teletransporte:** a capacidade de se locomover de um ponto ao outro desde que o ponto de destino esteja ao alcance da visão;
- **Telepatia:** habilidade de adquirir informação acerca dos pensamentos, sentimentos ou atividades de outro ser consciente, sem o uso de ferramentas tais como a linguagem verbal, corporal, de sinais ou a escrita;
- **Levitação:** capacidade de voar sem o uso de atributos científicos, apenas com o uso de poderes psíquicos ou da mente;

Ofensivamente, possuem duas vantagens (Lutador e Veneno), mas seus golpes não causam muito dano em dois tipos (Psíquico e Metal), além de não afetar um outro tipo (Sombrio). **Defensivamente**, possuem duas resistências (Psíquico e Lutador) e três fraquezas (Inseto, Fantasma e Sombrio);



GELO: Um dos quinze tipos originais, os Pokémon deste tipo são capazes de executar golpes atribuídos elementos gélidos como a neve, as nevascas e, obviamente, o gelo. Os golpes desse tipo é um dos poucos que tem a capacidade de congelar o adversário, sendo este um dos mais difíceis efeitos de se conseguir durante uma batalha. Seus representantes possuem algumas notórias referências, enquanto outros precisam ser mais aprofundadas para poder associar o tipo com seu design. **Ofensivamente**, possui quatro vantagens (Planta, Terra, Voador e Dragão), mas possui quatro tipos resistentes contra ele (Gelo, Fogo, Metal e Água). **Defensivamente**, só tem uma resistência (Gelo) e quatro fraquezas (Pedra, Metal, Fogo e Lutador);



DRAGÃO: Um dos quinze tipos originais, esse tipo abrange criaturas com características que lembram os lendários dragões de mitos do mundo humano. Neste universo, enquanto alguns Pokémon do tipo seguem os clássicos parâmetros de dragões (corpo serpentino ou reptiliano, força física elevada, sopro de fogo, etc.), outros possuem uma aparência bastante peculiar que seria necessário aprofundar ainda mais no seu conceito. **Ofensivamente**, possuem vantagem apenas contra um tipo (Dragão), além de um tipo que resiste seus golpes (Metal) e, por fim, um tipo que é imune aos seus golpes (Fada). **Defensivamente**, possui quatro resistências (Fogo, Água, Planta e Elétrico) e três fraquezas (Dragão, Gelo e Fada);



AÇO: Esse é um dos dois tipos introduzidos na segunda geração. Sua origem se deve ao fato da imensa dominância do tipo Psíquico nos jogos da primeira geração. Este tipo é caracterizado por conter Pokémon compostos em sua maioria de materiais ligados não só ao aço, mas também ao ferro e ao metal. Enquanto alguns Pokémon do tipo são basicamente animais ou criaturas com detalhes metálicos em seus corpos, outros possuem um corpo inteiramente – ou partes deles – feitos de alguma composição metálica. Outro detalhe a acrescentar é que esse tipo é propenso

a possuir Pokémon inspirados em objetos e ter uma aparência bastante semelhante a robôs. **Ofensivamente**, possui vantagem contra três tipos (Pedra, Fada e Gelo) e quatro tipos conseguem resistir seus ataques (Fogo, Aço, Água e Elétrico). **Defensivamente**, possui dez resistências (Normal, Voador, Pedra, Inseto, Aço, Planta, Psíquico, Gelo, Dragão e Fada), uma imunidade (Veneno) e três fraquezas (Fogo, Lutador e Terra);



SOMBRIO: Introduzido ao lado do tipo Aço na segunda geração para conter a predominância que os tipos Psíquicos tinham nos jogos da primeira geração, o tipo Sombrio é basicamente o carrasco deles: além de terem vantagem sobre eles, são imunes aos ataques dos mesmos. Os Pokémon deste tipo em sua maioria estão ligados aos conceitos de trevas, de escuridão e de corrupção, muito associados também ao arquétipo de vilões. No geral, os animais e as criaturas que inspiraram esses Pokémon possuem uma origem que está muito ligado ao seu comportamento sombrio e muitas vezes macabros – quase que semelhante aos fantasmas, mas a um nível acima, já que os Pokémon do tipo Sombrio demonstram isso de uma maneira mais mórbida, fazendo uso de golpes mais antiquados, destrutivos e violentos. **Ofensivamente**, possui duas vantagens (Psíquico e Fantasma) e três tipos que resistem seus golpes (Sombrio, Fada e Lutador). **Defensivamente**, possui duas resistências (Sombrio e Fantasma), três fraquezas (Lutador, Fada e Inseto) e uma imunidade (Psíquico);



FADA: Introduzido na sexta geração em decorrência da força absurda que o tipo Dragão estava apresentando ao longo de gerações anteriores, principalmente na quinta, o tipo Fada surgiu na tentativa de equilibrar as batalhas e conter a força dos Dragões.

Apesar do nome do tipo implicar que seus Pokémon são inteiramente compostos do arquétipo tradicional do que seria uma fada, ele na verdade engloba outras criaturas oriundas também de histórias e contos místicos que originaram as fadas, tais como duendes, sereias, divindades, personagens folclóricos, dentre outros.

Além destes arquétipos, o tipo Fada no geral costuma relacionar seus representantes a conceitos interligados à beleza, a aspectos fofos, a natureza e até mesmo comidas, principalmente as de sabor doce. **Ofensivamente**, possui três vantagens (Dragão, Sombrio e Lutador) e três tipos que resistem seus golpes (Veneno, Aço e Fogo). **Defensivamente**, possui três resistências (Inseto, Lutador e Sombrio), duas fraquezas (Aço e Veneno) e uma imunidade (Dragão).

3. INTRODUZINDO OS ARQUÉTIPOS

O ser humano de fato é uma criatura que busca explicação para tudo que testemunha e sente. Nossos antepassados, desprovidos de visão científica e de tecnologia atual, tentavam compreender fenômenos naturais que subjugavam a compreensão humana da época, associando-os a tais eventos utilizando a realidade que viviam e o que conseguia compreender para explicar aquilo que não alcançou uma resposta definitiva. Provavelmente uma das causas que levaram os gregos a acreditar que os céus e os raios eram dominados pela poderosa entidade de *Zeus*, deus do trovão na mitologia grega.

Para toda civilização, existe um simbolismo para cada posição social, para cada profissão, para cada evento ou figura histórica, para cada ser vivo, etc. É possível listar, respectivamente, vários exemplos, dentre eles: uma mãe é a imagem de alguém disposta a sacrificar sua vida pelos seus filhos; um caçador é a imagem de quem esbanja força e confiança quando confronta os desafios impostos pela natureza; um líder simboliza aquele que sabe guiar seus seguidores para um caminho que os reserva glórias e/ou prosperidades; e, especificamente, o cervo, um mamífero, no trabalho de Ciecelski (2016), é:

[...] muitas vezes comparado à árvore da vida, por causa de sua alta galhada, que se renova periodicamente. Simboliza a fecundidade, os ritmos de crescimento, os renascimentos” [...] além disso, “o cervo também é o anunciador da luz – guia dos homens para a claridade do dia” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2016, p. 224).

No capítulo anterior, foram apresentados os dezoito tipos que moldam o sistema de vantagens e de desvantagens no universo dos jogos da franquia. A missão deste trabalho, por outro lado, será a de criar e estabelecer arquétipos para cada um

dos tipos e para cada monstrinho que for selecionado. Com isso em mente, nada mais essencial do que mencionar o trabalho do psiquiatra suíço C. G. Jung (1875 – 1961) para deixar mais transparente o processo de construção dos arquétipos e das personagens.

Jung é conhecido por ter sido um dos mais relevantes psiquiatras de sua época, onde seu trabalho focado no inconsciente rendeu a fundação de um novo campo de estudo chamado **psicologia analítica** e com ela Jung consolidou, além dos arquétipos, conceitos como: a personalidade extrovertida e introvertida; a individuação; o inconsciente pessoal e coletivo, dentre outros.

De um lado, o austríaco Sigmund Freud (1856 – 1939), outro renomado psiquiatra que viveu na mesma época, já dizia que o inconsciente coletivo era apenas uma camada do inconsciente – um repositório das memórias e das pulsões reprimidas. Na visão de Jung, esta área da mente humana seria “um sistema passado de geração em geração, vivo, em constante atividade, contendo todo o esquecido e também neoformações criativas organizadas segundo funções coletivas e herdadas.” (LIMA, 2013, p. 71)

O termo “arquétipo” vem do grego *archétypon*, que significa “o modelo dos seres”. (CAMPOS, 2011, p. 142). Segundo Jung (2000, p. 87), “‘arquétipo’ nada mais é do que uma expressão já existente na Antiguidade”, de representações do inconsciente de toda a humanidade, que emanam para o consciente através dos sonhos, dos símbolos e da imaginação. O autor acredita que o homem já nasce com uma psique pré-formada, onde revela traços nítidos de sua antecendência.

Arquétipos são elementos, motivos universais que estão presentes na mente de todos os homens, mesmo que eles não saibam. O arquétipo tem origem no inconsciente e por isso muitas vezes não são reconhecidos como tal por quem o produz, uma vez que não temos controle sobre o inconsciente. Eles são modelos básicos, mas que, como diz Jung, podem sofrer algumas modificações dentro do enredo em que aparecem. Contudo isso ocorre sem que a formatação primária seja alterada, ou seja, podem ocorrer leves variações do tema subjacente a ele, mas a mensagem fundamental que o arquétipo original encerra vai ser mantida. (BEUTTENMULLER, 2014, p. 18)

Enquanto as pesquisas de Jung ajudaram a psicologia e a psiquiatria a compreender melhor o funcionamento da mente humana, sua psicologia analítica também colaborou com o campo de outras disciplinas, tais como a Filosofia, a Narratologia e também na Comunicação Social, possibilitando assim a criação de

histórias e de narrativas, cujos exemplos podem ser testemunhados em vários produtos oriundos da mídia (propagandas, novelas, séries, filmes, livros, etc.).

Cielcelski (2016, p. 35) cita que Jung acreditava que “os arquétipos manifestam-se principalmente por meio de símbolos”. Ou seja, geralmente, para que a mensagem do arquétipo seja transmitida para o receptor da forma mais eficiente possível, é necessário estabelecer uma conexão entre o público e o personagem que simboliza todos os fundamentos e ideais do arquétipo em que ele foi construído, para assim fazer o público acreditar que o personagem que estão testemunhando tenha algum valor emocional e que preencha seus valores. Da mesma forma que Carvalho (2018) utiliza o âmbito de marcas comerciais populares como parâmetro e vem a esclarecer no seu blog que “enxergamos as marcas como extensões de nós mesmos e como os arquétipos são as representações ideias daquilo que gostaríamos de ser, procuramos nas marcas a manifestação concreta desses ideais.” (CARVALHO, 2018)¹

De um modo geral, a pesquisa de Jung acabou por consolidar um padrão de características arquetípicas que são exploradas em diversos personagens narrativos e por diversas marcas comerciais populares. Pelo que se vê na tabela retirada do trabalho de Cielcelski (2016, p. 39), ao todo, existem doze tipos de arquétipos que os profissionais de *marketing* utilizam para divulgar seus produtos:

Característica	Arquétipo	Função
Estabilidade e Controle	Criador	Criar algo novo
	Prestativo	Ajudar os outros
	Governante	Exercer o controle
Comunidade e Lazer	Bobo da Corte	Se divertir
	Cara Comum	Estar bem como são
	Amante	Encontrar e dar amor
Risco e Excelência	Herói	Agir corajosamente
	Fora-da-Lei	Quebrar as regras
	Mago	Influir na transformação
Independência e Realização	Inocente	Manter ou renovar a fé
	Explorador	Manter a independência
	Sábio	Compreender o mundo

Dentre todos os arquétipos mais explorados pela indústria contemporânea – e que historicamente está representado em diversas manifestações artísticas –, o *herói* é a representação de ideias e de valores que o ser humano ao todo valoriza: justiça, lealdade, coragem e determinação. Muitos dos personagens que foram construídos com base neste arquétipo, eles comumente passam pela chamada “*Jornada do Herói*”, um ciclo estrutural narrativo de doze (12) fases que o escritor e mitólogo estadunidense *Joseph Campbell* (1904 – 1987) desenvolveu enquanto escrevia seu livro “*O Herói de Mil Faces*” (1949), que discutia como, no geral, várias histórias e mitos de diferentes culturas sempre mantinham a mesma estrutura arquetípica do herói.

Se fôssemos correlacionar esses arquétipos com um dos tipos de Pokémon, o tipo Lutador seria o que mais se encaixaria nessa concepção de *herói*, por claras razões como a determinada busca por um aperfeiçoamento físico e também por possuírem força e resiliência necessária para lidarem com as injustiças que testemunham.

Tanto o tipo Normal quanto o tipo Inseto se assemelhariam ao arquétipo do *cara comum*, ou seja, suas personalidades são moldadas se baseando em um personagem que não se importa em ter destaque perante os outros, apenas quer viver sua vida de maneira simples, pois para ele a eficiência – de viver de acordo com as normas da sociedade – é o objetivo mais importante. Os Pokémon do tipo Normal seriam claramente o espelho do *cara comum*, enquanto que os Insetos entram na lista por conta da existência de insetos como abelhas, formigas e cupins que vivem em prol do bem-estar social, além de outros invertebrados que, subjetivamente, vivem a vida de maneira modesta pois reconhecem que não possuem estatura e força para equivaler com outros seres mais privilegiados.

Terra seria o tipo mais complicado de encaixar em algum dos arquétipos já trabalhados. O único que parece combinar por dentro das características do tipo seria o arquétipo do *criador*, muito mais por simbologia do que pelos elementos básicos do tipo. Ciecelski (2016) menciona em seu trabalho que Jung, em uma de suas pesquisas, descobriu que muitas culturas diferentes entre si possuíam a crença do homem que foi criado a partir do barro, afirmação que aparece no Gênesis da Bíblia cristã. Outra fonte que podemos absorver para o arquétipo do tipo seria o elemento Terra oriundo do Zodíaco, que compõe os signos de Touro, Virgem e Capricórnio.

Os tipos Pedra e Metal são outros tipos que podem apresentar dificuldades em encaixar nos arquétipos da Comunicação Social. Por outro lado, no contexto da Narratologia, Metal e, principalmente, Pedra poderiam simbolizar os *guardiões*, um outro arquétipo destacado por Campos (2014, p. 14), onde ele o descreve como um arquétipo “[...] que ao longo da trajetória do Herói, o colocarão a prova, testarão sua capacidade e [...] representam também os obstáculos mais profundos que todos nós encontramos e vivenciamos no dia a dia.” Essa ideia vem do fato de ambos os elementos simbolizarem a sua principal característica: o peso – não só fisicamente, mas também subjetivamente.

O tipo Fantasma poderia ser descrito como os dois lados de uma moeda: muitas vezes, os fantasmas são representados como manifestações de espíritos que gostam de usufruir a pós-morte, longe dos problemas mundanos dos vivos; por outro lado, poderia representar espíritos amargurados com a morte que sofreram, destinados a vagar pelo mundo com arrependimentos que sentiam enquanto vivos. Caso consideremos a primeira parte, o *bobo da corte* seria o arquétipo ideal para representar uma das essências do tipo, visto que se considerarmos alguns Fantasmas representados pela mídia, são caracterizados como personagens travessos e engraçados. No trabalho de Campos (2014), o arquétipo do *camaleão* também se encaixaria nas descrições do tipo Fantasma, já que “os *camaleões* mudam de aparência ou de estado de espírito”.

O arquétipo do *rebelde* é caracterizado, no âmbito da Comunicação Social, por quebrar as leis, não seguir à risca as regras e sempre tentar mudar o cotidiano corriqueiro que vive; já no âmbito da Narratologia, eles também são conhecidos por serem os **vilões** (ou **sombra** no trabalho de Campos), onde buscam moldar o mundo sob sua perspectiva, seja por demonstração de poder ou por querer mudar a vida injusta que vive. Na perspectiva dos tipos Pokémon, dois tipos se encaixariam perfeitamente nesse quesito: o Sombrio e o Venenoso. Enquanto o primeiro seja por razões bem claras, o segundo seria pelo comportamento corrosivo que o personagem do tipo Venenoso representaria, onde ele poderia ser o personagem que usa seu linguajar tóxico e ácido para incentivar ou provocar os seus opositores e concorrentes.

O arquétipo do tipo *Voador* carregaria consigo características que representariam a liberdade e a busca incessante por independência, características bem semelhantes ao arquétipo do *explorador*.

O arquétipo de *Fogo* e de *Elétrico* representariam mais a intensidade que esses elementos simbolizam, mas com algumas diferenças. Enquanto o primeiro tipo demonstraria a paixão que o arquétipo representaria, o segundo retrataria a personalidade impaciente e agitada do arquétipo. Ou seja, seriam arquétipos que se encaixariam perfeitamente no do *mago*, já que ambos possuem um semblante de rebeldia e de querer transformar a realidade a sua volta com suas ideias que desafiam o senso comum.

O arquétipo do tipo *Gramma* não seria fácil de encaixar nos padrões da tabela anteriormente apresentada. Entretanto, com um pouco de imaginação, é possível conectar a simbologia das plantas com o arquétipo do *arauto*, caracterizado por sempre ser a fonte de motivação para o *herói*. Visto que o conceito básico das plantas é crescer e compartilhar – indiretamente – os recursos que desenvolve, como oxigênio e seus frutos.

Basicamente falando, o tipo *Água* e *Gelo* estão interligados por inúmeras razões, seja por serem os estados líquidos e sólidos do H₂O ou pelo motivo mais celestial: o elemento Água no Zodíaco. Os signos (Câncer, Escorpião e Peixes) caracterizados pelo elemento são todos descritos como sensíveis, profundos e românticos – fazendo assim dois candidatos a compartilhar uma personalidade com o arquétipo do *amante*. O signo de Câncer representa o estado líquido da Água, onde analogicamente seria o estado em que as emoções fluem com mais naturalidade. Já o signo de Escorpião representa o estado sólido, e nele as emoções estariam mais controladas, portanto, o escorpiano seria alguém capaz de controlar as emoções bem fortes, às vezes ocasionando desavenças entre aqueles que o encaram como um personagem frio.

O tipo *Psíquico* facilmente se encaixa no arquétipo do *sábio*. Ambos são dotados de conhecimentos que somente eles são capazes de compreender e então tentam encontrar formas de compartilhar as informações e ensinamentos que conhece. Em resumo, são dois arquétipos que sempre tentam buscar a veracidade e as respostas que os intrigam, sempre abertos para novidades e o *sábio* por vezes tem o papel de guiar o *herói* em narrativas.

O tipo *Dragão* é claramente um tipo que esbanja orgulho e dominância. Portanto, o arquétipo do *Governante* seria o ideal para o tipo. Mesmo que alguns designs dos monstros não demonstrem, em sua essência, dragões são criaturas

com forte personalidade e *status*, sejam nas mitologias ocidentais e orientais – selvagens e brutos no primeiro lado e divinos e sábios no segundo.

Já o tipo Fada fica na encruzilhada entre os arquétipos *inocente* e *prestativo*. Existem diversas interpretações sobre fadas e criaturas místicas oriundas de diversas narrativas. Temos diversas representações do arquétipo do *inocente* como, por exemplo, *Pinóquio* do livro de mesmo nome, o boneco de madeira que se encontra nos mais diversos apuros por conta de sua visível inocência. Por parte do *prestativo*, as três fadas madrinhas da *Bela Adormecida* simbolizam o cuidado que ambas prometeram manter para garantir a vida da Princesa Aurora, repetindo o mesmo tratamento quando precisaram ajudar o príncipe a derrotar Malévola. No geral, o tipo Fada possui diversas conexões com diversas criaturas, mitos e lendas que circulam desde o início das civilizações humanas e geralmente são descritos como espíritos da natureza que sempre prezam pelo bem-estar da natureza, com algumas apresentando comportamentos dóceis e passivos e outras um comportamento mais travesso e, por vezes, obscuro.

4. O TEATROLOGO CONSTANTIN STANISLAVSKI...

Constantin Stanislavski (1863 - 1938) – nome artístico de Constantin Sergeevich Alexeiev – foi um ator, diretor, pedagogo e escritor russo conhecido pelo seu *sistema* de atuação que engloba conjuntos de técnicas cênicas elaboradas para aperfeiçoar a preparação dos atores, a construção de suas personagens e a execução de ensaios. Ele pregava que os atores, antes de mais nada, deveriam conhecer o mais profundamente possível as suas personagens, trabalhar em razões e motivações que justificassem qualquer ação tomada dentro das atuações e ensaios e como vivenciar emoções específicas para utilizá-las em cena, todas em prol de fazer o ator retratar os sentimentos da personagem da forma mais autêntica possível.

Conhecido no ocidente pelos seus livros “*Minha Vida na Arte*”, “*Preparação do Ator*”, “*Construção da Personagem*” e “*Criação de um Papel*”, Stanislavski propôs durante sua vida, principalmente representados nestes últimos três livros, técnicas que instigariam o ator a representar suas personagens de uma forma mais natural e orgânica, que seriam desvinculados dos métodos neoclassicistas de décadas

anteriores e que se refletiria nos pensamentos modernos que a Rússia vivia no início do século XX.

Dentre as principais inspirações que moldaram o *sistema* de Stanislavski, pode-se destacar a convivência familiar em que o ator vivia, pois sua renomada família produtora de tecidos foi responsável por criar um teatro improvisado para Stanislavski quando mais jovem e lá ele reunia familiares, amigos e empregados – e, por vezes, grandes nomes do teatro russo passavam por lá também – para fazer suas “brincadeiras” teatrais. Aquilo que ficou conhecido como *Círculo Alexéiev* ajudou a Stanislavski a conviver mais de perto com os mais variados tipos de pessoas, servindo de inspiração para seu *sistema* na busca de uma atuação mais orgânica e natural.

Outro fator que fez Stanislavski estabelecer suas principais práticas de seu *sistema* foi o contexto em que o teatro russo se encontrava. Caracterizado pela valorização exacerbada da voz e da fala como principal ferramenta cênica, o “romantismo russo”, uma vertente originada do romantismo francês e do neoclassicismo, foi durante muitas décadas no século XIX a principal forma de fazer teatro na Rússia. A representação das personagens era sempre em prol de como o texto era falado, pouco se preocupando com as razões que justificassem as ações e os sentimentos das personagens.

4.1. ...E SEU LIVRO: ‘A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM’

Para que o ator consiga reproduzir seu papel com a maior convicção possível, é bastante necessário que ele esteja ciente de como o mesmo pretende ingressar em si próprio os vários atributos que descrevem a natureza, o visual e a personalidade de seu personagem. E dentre todos os métodos de interpretação teatral já estudados e trabalhados pelo autor deste trabalho, ele crê que o criado por Stanislavski seja, senão, o mais apto para ajudar a moldar e transformar as descrições dos tipos Pokémon e de suas criaturas em personagens de teatro.

Stanislavski (1996) já explicava que:

“Cada indivíduo desenvolve uma caracterização exterior a partir de si mesmo e de outros, tirando-o da vida real ou imaginária conforme sua intuição e, observando a si mesmo e aos outros. Tirando-a da sua própria experiência da vida ou da de seus amigos, de quadros, gravuras, desenhos, livros, contos, romances, ou de alguns simples incidente, tanto faz. A única condição é não perder seu eu interior enquanto estiver fazendo essa pesquisa exterior.” (STANISLAVSKI, 1996, Pág. 31)

De um modo geral, Stanislavski afirma que as pessoas, durante suas vidas, irão absorver diversos estímulos externos que, combinados com a própria personalidade, contribuirão para a caracterização delas como indivíduos. Isso de uma forma traça um paralelo com os atores, pois estes, cotidianamente, buscam se encaixarem nos papéis que lhes foram concebidos através de diversos estímulos que irão auxiliar a interpretação do ator para a construção de sua personagem. Ainda no seu livro “*A Construção da Personagem*” (1996):

Há muitos atores que creem e confiam no próprio e é isso que mostram ao público. [...] Eles pensam que o encanto está na profundidade dos seus sentimentos e na intensidade nervosa com o que os experimentam. E nessa base interpretam cada papel, aprimorando-o com seus próprios naturais mais fortes. (STANISLAVSKI, 1996, Pág. 46)

O método de construção de personagem de Stanislavski costuma apresentar um modo de criação que cobra do ator a se atentar aos mais minuciosos detalhes quando vai se criar os seus respectivos personagens, sempre considerando cada elemento descrito nos papéis. A metodologia de “*Pokémon* como arquétipos” pretende ter essa respectiva dinâmica, visto que não irá se tratar somente de explorar a simbologia dos tipos *Pokémon*, mas sim de conhecer as origens, as inspirações e o comportamento de cada um dos monstros selecionados.

Para cada *Pokémon* apresentado, um novo conceito de corpo e de personalidade é apresentado para o ator. Por vezes as aptidões e talentos dos atores serão desafiados pelos corpos destas criaturas pois, além de corpos bípedes, os atores irão se deparar com outras criaturas com diferentes estruturas corporais, desde os tradicionais quadrúpedes até os incomuns sem braços ou pernas. Dito isso, Stanislavski (1996) acrescenta que:

É possível retratar em cena uma personagem em termos gerais: um mercador, um soldado, um aristocrata, um camponês, etc. Para observação superficial de uma série de categorias em que as pessoas foram outrora divididas não é difícil elaborar maneirismos remarcáveis e tipos de postura [...]. O aristocrata está sempre de cartola, luvas e monóculo, fala afetado, gosta de brincar com a corrente do relógio ou com a fita do monóculo. Tudo isto são clichês generalizados, visando representar personagens. São tirados da vida real, existem de fato, mas não contém a essência de uma personagem, não são individualizadas. (STANISLAVSKI, 1996, Pág. 50)

Ao decorrer da leitura do livro, Stanislavski irá mencionar como cada um destes grupos possuem espécies de subcategorias que os diferem mesmo pertencendo do mesmo grupo social. Ele descreve como atores qualificados sabem “o que revela natureza de um aristocrata e o que indica se mora na capital, na província, se é russo ou de origem estrangeira”.

Com isso em mente, somos capazes de traçar um paralelo com os diversos Pokémon do mesmo tipo que irão de certa forma apresentar nuances que os diferenciaram de outros membros do mesmo grupo, por mais que pertencessem ao mesmo tipo. O mais notório caso seria retratar de maneira subjetiva como seria a personalidade de Pokémon do tipo Água que um vive na água doce, enquanto outro é oriundo de água salgada, e, por fim, outro que passa a maior parte do tempo fora d'água, mesmo este fazendo parte do tipo.

4.2. O PAPEL DA IMAGINAÇÃO E DO 'SE MÁGICO'

O uso da imaginação é um dos principais exercícios que Stanislavski apresentou em seu livro “*A Preparação do Ator*”. Ele menciona que “a arte é um produto da imaginação”, visto que esta é uma indispensável ferramenta no ambiente teatral, até porque dentro dela se originam as ideias que irão estabelecer os principais elementos que irão compor uma peça (personagens, cenários, luzes, figurinos, etc.).

No caso dos atores, eles ficam responsáveis por moldar e estabelecer um modo de vida e de comportamentos aos seus respectivos personagens, incorporando-os. Este é um dos processos de criação em que fica ao todo por critério do ator, pois Stanislavski descreve que:

Não é possível numa centena de páginas dar uma ideia completa da vida duma personagem. O autor nunca dá pormenores suficientes sobre que se passou antes da peça começar. Não explica o que vai acontecer depois do fim, ou o que se passa atrás do palco. A maior parte das vezes dá poucas indicações [...]. São bases insuficientes para criar a aparência física da personagem, as suas maneiras, o seu modo de andar. (STANISLAVSKI, 2016, Pág. 137)

Na maior parte do capítulo Stanislavski está descrevendo o diretor explicando em como usar a imaginação para formar e estabelecer o ambiente, o tempo e as razões em que ocorrerão as ações que formaram o drama cênico. Por entre o capítulo,

há a parte em que temos um exercício em que descreve os personagens Paul e Léo se imaginando, respectivamente, como um carvalho e como uma casa e elaborando ao lado do diretor cenários e contextos que darão sentido a presença de seus “personagens” passivos.

O exercício da imaginação nesta parte da pesquisa será de fundamental importância mesmo com os inúmeros elementos visuais que cada Pokémon apresenta para o ator. Nesta parte, o ator deverá, preferencialmente, se submeter a outros detalhes ocultos dos Pokémon e interligá-los de tal modo que componha o personagem que irá ser buscado, tais como: a personalidade do personagem se baseando no tipo da criatura e no seu comportamento dentro do jogo; o peso da criatura – se é leve ou pesada; as inspirações e as referências que construíram o design do Pokémon; como adaptar alguns Pokémon específicos – como os quadrúpedes ou voadores – para nossa estrutura corporal bípede, etc.

Certas imagens visuais precisam desenham-se em frente dos seus olhos. Durante alguns segundos, vive no sonho. Depois chega uma nova pergunta e o fenómeno repete-se. E uma terceira, e uma quarta, até que eu tenha conseguido sustentar e prolongar este breve instante numa imagem contínua. Ao princípio, isto talvez não seja interessante. O que há de importante, contudo, é terem sido as próprias visões interiores do aluno que teceram toda a trama desta ilusão. Uma vez obtido isto, ele pode repetir o processo uma, duas ou mais vezes. Quanto mais vezes o fizer mais o imprimirá na sua memória e mais fundamente o viverá. (STANISLAVSKI, 2016, Pág. 162)

Quando o ator estabelecer os sentimentos e os detalhes necessários para a criação do seu personagem, ele precisará criar uma forma de organizar cada detalhe que achar necessário. O uso do se mágico de Stanislavski é uma forma de auxiliar o ator neste desenvolvimento da personagem diante desta bagagem de informações apresentadas. Uma vez combinadas e organizadas, o ator terá um processo de explorar e conhecer a sua personagem.

5. OS SIMBOLISMOS EM POKÉMON

O exercício mais simples a ser destacado como utilização deste tema no teatro seria a imitação, ou seja, o ator irá utilizar a aparência do Pokémon para então buscar um corpo que condiz com a imagem e características da criatura. Como falado

anteriormente, este exercício é bem recomendado tanto para atores como para estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Por maior que a quantidade de Pokémon seja, nem todos eles são apropriados para serem imitados já que nossa forma corporal impede tal feito, visto que existe outros Pokémon que não apresentam corpos bípedes ou, no mínimo, quadrúpedes. E foi pensando nisso que chegamos a um ponto em que o jeito mais apropriado de utilizar os Pokémon de modo mais completo seria a de implementar simbolismos nas imagens dos mesmos.

Se fôssemos organizar todos os elementos artísticos aqui disponíveis, teríamos então os simbolismos dos dezoito tipos, vistos anteriormente, e somados ao design das criaturas – design esse que pode ser aproveitado para a construção do figurino do personagem; seu conceito – a respectiva função e habilidade que o Pokémon domina; e, por último, suas referências ao mundo real. Além de muitos outros elementos que possam agregar na construção da personagem.

Por conta desta enorme quantidade de Pokémon disponíveis, aliado ao fato de existir dezoito tipos, não será prático abordar todos eles. Assim sendo, foi decidido reduzir o número dos tipos abordados para três e que em cada um deles terá dois Pokémon de seu respectivo tipo.

5.1. TIPO LUTADOR

As características principais que os Pokémon deste tipo apresentam é o domínio quase que absoluto em técnicas de combate, sejam elas oriundas de artes marciais (boxe, judô, esgrima etc.) ou através da simples força bruta.

Outra característica que é recorrente nos Pokémon deste tipo é que, em sua maioria, a aparência deles é bastante humanoide, ou seja, eles possuem muitos aspectos que lembram seres humanos. Há também Pokémon do tipo Lutador que se assemelham a animais, mas em sua maioria antropomorfizadas – palavra que designa animais com comportamentos e aspectos humanos.

A personalidade de cada Pokémon deste tipo varia, mas todos compartilham um mesmo sentimento: o de aprimorar as suas técnicas de luta. Na vida real, lutadores costumam levar uma rígida vida ditada por regras que buscam fortalecer o físico, a

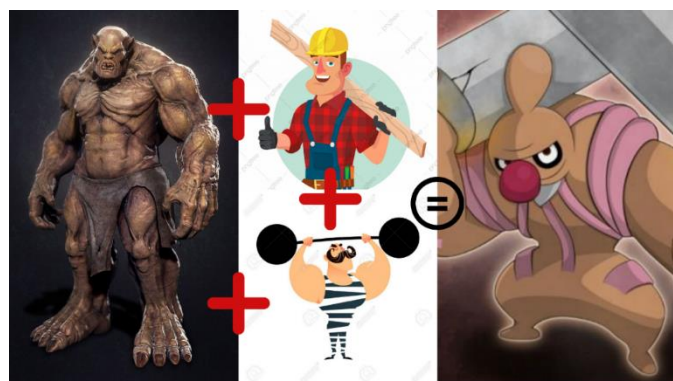
mente e o espírito do praticante. Essa jornada para alcançar o melhor desempenho possível em combates exige uma enorme força de vontade e disciplina.

Entretanto, não serão estes Pokémon citados anteriormente que serão abordados hoje. Ao invés disso, será trago aqui para parâmetro de debate dois Pokémon que, de certa forma, desconstrói a imagem do que seria apropriadamente definir como tipo Lutador, já ambos se apropriam de conceitos não muito interligados ao conceito do mesmo.

5.1.1. CONKELDURR 🏋️



O Pokémon *Conkeldurr* foi criado com base em vários elementos, mas que não estão diretamente ligados a prática de artes marciais ou sequer a algum estilo de luta, tais como: seu aspecto físico lembra muito a de **ogros**, criaturas fictícias descritas como altas, corpo desproporcional e força descomunal; seu envolvimento e domínio na criação de concreto faz referência aos **operários de construção civil**; e o seu nariz vermelho faz uma tímida referência aos palhaços, mais especificamente empregados de circo que dominam a arte do fisiculturismo: o **fisiculturista de circo**.



Pelo aspecto físico, *Conkeldurr* aparenta ser um Pokémon dotado de uma força bruta descomunal tão grande que faz com que os nervos musculares (as listras rosadas) da criatura fiquem a mostra na superfície da pele. Entretanto, apesar de aparentar utilizar somente a força bruta para batalhar, as descrições do Pokémon o caracterizam como um lutador que prefere buscar uma maneira de utilizar sua força bruta como recurso e não como arma principal, dada sua habilidade de manusear e lutar utilizando seus pilares de concreto.

5.1.2. SCRAFTY



Scrafty é um Pokémon que se resume a basicamente a força bruta devido a sua natureza violenta. Se não fosse obstatante, *Scrafty* é um dos muitos Pokémon que possuem não somente um tipo, mas sim dois! Além de tipo Lutador, ele possui um outro tipo que de certa forma justificaria a natureza violenta do mesmo: o tipo Sombrio!

Geralmente, Pokémon Lutadores são criaturas com forte senso de perseverança e de disciplina, que possuem prazer de batalhar e testar seus limites. Pokémon do tipo Sombrio, por outro lado, são descritos na franquia como criaturas traiçoeiras e trapaceiras, que sempre irão usar esquemas e táticas inconventionais e imorais para se sobressair em combate. Enquanto os Lutadores são associados a uma imagem de que o esforço é sempre recompensado, os Sombrios representam as vantagens de se usar métodos ilícitos para alcançar um objetivo. De certa forma, esses dois tipos demonstram uma certa forma de dicotomia, pois ambos são meio que opostos um do outro, que traz à tona velhos conceitos explorados pelas artes: o bem *versus* o mal; heróis *versus* vilões, etc.

Anatonicamente, *Scrafty* é, antes de mais nada, uma criatura parecida com um lagarto – sem conexão com alguma espécie da vida real. As únicas coisas que provam

esse ponto é a sua crista e sua pele descascada que ele usa como uma espécie de capuz e calça.

5.1.3. PERSONAGENS COM TRAÇOS DE LUTADORES

Determinação, persistência, diligência e resiliência são, dentre algumas outras, as palavras-chave que certamente definiriam tanto o físico quanto o psicológico de um personagem originado do tipo Lutador e de suas criaturas. As histórias que comumente costumam girar em torno deste tipo de personagem são aquelas em que ele deve ultrapassar seus próprios limites, muito usado em filmes de drama em que a trama se trata de protagonistas que buscam um sentido para a própria vida.

O exemplo mais prático de personagem que se pode destacar está no filme de 2004 intitulado “*Menina de Ouro*”, dirigido por *Clint Eastwood*, em que destaca a jornada da garçonete *Margaret “Maggie” Fitzgerald* no desejo de se tornar uma boxeadora. Outro exemplo de personagem que poderia se encaixar neste arquétipo de personalidade baseado no tipo Lutador seria o personagem Policarpo Quaresma, da obra de Lima Barreto intitulada “*O Triste Fim de Policarpo Quaresma*” (1915) e que teve algumas adaptações teatrais, todas centradas em um nacionalista brasileiro determinado e persistente em construir um Brasil melhor de acordo com sua visão patriótica, mas acaba esbarrando no ceticismo da população e no sistema do governo, obstáculos tão grandes que colocaram à prova a resiliência deste nacionalista.

5.2. TIPO GRAMA

Ao lado do tipo Fogo e do tipo Água, o tipo Grama é caracterizado por compor o intitulado “Trio de Iniciais”, um conjunto de três Pokémon especiais selecionados pelos professores do jogo, que na qual são responsáveis em entregar ao jogador no início da jornada um destes três Pokémon.

Se fosse possível personificar cada planta pelos seus comportamentos na natureza, deveria levar em conta principalmente o local em que cresce, como ela interage com o ambiente ao seu redor e quais são seus mecanismos para sobreviver.

No caso dos Pokémon, muitas destas criaturas classificadas como tipo Grama trazem para seu design inspirações que não somente adicionam elementos da planta

que as inspirou, mas trazem também da terra que as originou ou aplicam referências que, no final das contas, aparenta fazer sentido. Para isso, serão apresentado dois Pokémon do tipo Grama que possuem uma aparência tão peculiar que facilmente seriam confundidos com outro tipo – ou, na visão de muitos, não saberiam encontrar uma cabível classificação.

5.2.1. TANGROWTH 🌿



Não é uma árvore, nem um fruto e muito menos uma flor. Tangrowth é um dos poucos tipos Grama que, visualmente, não apresentam nenhuma das características superficiais que classificariam ele como o tipo que tem, nem mesmo sua coloração azulada ajudaria no julgamento dos desavisados.

Inspirados primariamente nas plantas classificadas como trepadeiras – com pequenas características semelhantes de cipós –, estes Pokémon são basicamente criaturas cobertas de vinhas que escondem sua verdadeira face e também seu corpo. Assim como todo *Pokémon* costuma ter (há exceções) formas evolutivas que os antecedem e/ou sucedem, tanto *Tangrowth* quanto sua evolução, *Tangela* (que tem como destaque visual seus pés que são um peculiar par do que aparenta serem sapatos), possuem uma aparência cômica e corpos cobertos por vinhas, além de serem representações de como estas plantas se comportam na natureza, faz Tangrowth servir de base para a elaboração de personagens cômicos, tímidos e/ou possessivos.

Cômico por possuir um visual com detalhes (olhos arregalados, seu comportamento despreocupado quando perde um dos braços, pés com aparência de

“sapato” – no caso do *Tangela*, etc.) que despertam sentimentos de estranheza e/ou de riso; tímido por causa das vinhas que cobrem seus corpos, podendo fazer alusão a esse sentimento; e por último, possessivo por conta da natureza persistente que as trepadeiras possuem em sempre se envolverem nos objetos que se apoia, sempre buscando locais altos com grandes concentração de luz solar.

5.2.2. KARTANA 🌿🗡️



Dentre todos os Pokémon do tipo Grama, este estranho Pokémon nomeado Kartana possui uma das mais controversas classificações dentre o tipo abordado. Revelado na sétima geração nos jogos *Pokémon Sun & Moon*, esta criatura faz parte de um grupo específico de Pokémon conhecidos como *Ultra Beasts* (Ultra Bestas), perigosas criaturas extraterrestres oriundas do *Ultra Space* (Ultra Espaço), um local que vai contra a lógica e o conhecimento humano. Kartanas vivem em uma dimensão conhecida como *Ultra Forest* (Ultra Floresta), caracterizada pela imensa floresta que cresce ao redor.

Além de ser classificada como tipo Grama, Kartana também possui Aço como tipo secundário, por mais que seu visual não aponte características que sustentam essa classificação. Seu tipo Grama vem do fato do Pokémon ter um corpo tão fino quanto a de um papel – material constituído de elementos fibrosos de origem vegetal. Seu tipo Aço, entretanto, é controverso, pois não há nada que sustente essa classificação – a não ser seus registros descrevendo seus braços como poderosas lâminas.

Visualmente, Kartana é inspirada em **origamis**, uma arte tradicional e secular japonesa de dobrar papel. Mais especificamente, ela pode ter ligações com os **noshis**, um origami usado em eventos festivos ou cerimoniais com o intuito de desejar boa sorte; e também em **shikigamis**, papéis com formato de figuras humanas ou de animais com poder espiritual, usados para espantar energias negativas. Sua habilidade em cortar pode ser uma referência a acidentes envolvendo cortes de papel. E por último, Kartana também possui inspirações em técnicas de combate que envolve espadas, mais precisamente, na icônica figural japonesa dos samurais.



Os elementos que serviram de inspiração para Kartana seriam muito úteis como detalhes que alimentariam as camadas que moldariam a personalidade do personagem. Por ser um Pokémon oriundo de outra dimensão, seria possível traçar o local de origem do personagem como de uma terra estrangeira distante. O origami poderia representar a simplicidade, pois do papel surge notórias obras de arte sem nem ao menos precisar rabiscá-lo. O elemento artístico do samurai representaria a devoção e a fidelidade que o personagem teria em seus ideais. Por fim, o corte de papel poderia representar um defeito e/ou qualidade do personagem, pois teria a destreza e a habilidade de um samurai, mas pecaria no seu comportamento discursivo, soltando argumentos orais cheios de sinceridade que podem provocar ou ferir o ouvinte.

5.2.3. PERSONAGENS COM TRAÇOS DE TIPO GRAMA

No geral, pode-se dizer que o tipo Planta tem uma variedade de indivíduos – do mundo real – com elementos e características maior se comparados com os outros tipos que compõe “O Trio de Iniciais” – do tipo Fogo e do tipo Água. Superficialmente falando, pode-se explorar o estado sólido, líquido e gasoso da água e outras variantes do fogo como o calor, o magma, a brasa, as cinzas e a energia solar – além de seus respectivos simbolismos. As plantas, por outro lado, são exclusivamente seres vivos que se adaptam de maneira singular ao ambiente que se encontram, adotando diversos formatos e estruturas para garantir a sua sobrevivência.

O Pokémon *Tangrowth*, abordado anteriormente, e descrito como uma criatura pacífica e despreocupada com uma aparência cômica, possui traços de personalidades e de comportamento que lembram o do personagem *Rony Weasley*, da série de livros *Harry Potter* da autora *J.K. Rowling*, que inspiraram a série de filmes de mesmo nome. A principal questão é que o personagem possui traços que condizem com as características de *Tangrowth*: atrapalhado, brincalhão, despreocupado certas vezes, e com semelhantes características que remete ao comportamento das trepadeiras, refletindo no elo criado por Rony e seus dois melhores amigos, mas também referenciando o comportamento imaturo em que o personagem detém, detalhe que o faz entrar em diversas situações indesejadas ou cômicas.

Por outro lado, o Pokémon Kartana, por ser de origem de um local desconhecido pelos padrões convencionais e pela leveza de um papel, mas afiado como a de uma lâmina, o personagem que possui certas semelhanças com Kartana seria o afro-americano *Morgan Jones*, um deuteragonista da série de TV intitulada *The Walking Dead*, desenvolvida por *Frank Darabont*, e baseada na série em quadrinhos de mesmo nome de *Robert Kirkman*, *Tony Moore* e *Charlie Adlard*. Desconsiderando o elemento de “originário de uma terra distante”, Morgan, entre as 5ª e 6ª temporadas, apresenta semblantes idênticos aos de Kartana.

Morgan é um personagem com um passado recente trágico – narrativa muito abordada nas histórias dos samurais – que tenta superar a perda de sua mulher e de seu filho para os zumbis. Quando estava prestes a entrar em uma insana e profunda depressão, ele encontra equilíbrio emocional quando se encontra com um personagem da 6ª temporada chamado *Eastman*, que ensina a Morgan os princípios

do *aikido*, uma arte marcial japonesa cujo princípio básico seria “o praticante se defender enquanto usa a força do inimigo contra o próprio” e que o aprimorando-o levaria o praticante ao “equilíbrio espiritual harmonioso”.

Morgan, depois deste encontro, passa por uma grande reformulação espiritual, onde evolui como sobrevivente, lutando contra os zumbis e inimigos de maneira leve como uma folha, mas eficiente e letalmente como uma espada – semblantes característicos de Kartana. Entretanto, sua nova filosofia de vida chegou a criar tensão e discordâncias entre alguns personagens do elenco, fazendo referência à personificação de Kartana possivelmente ter atitudes que insultam os que estão ao seu redor.

5.3. TIPO FANTASMA 🧛

Um dos maiores e apreensivos mistérios que a humanidade mais desejaria desvendar é saber qual o destino que um ser vivo terá logo após falecer. Enquanto os céticos cravam que a consciência do ser vivo deixa de existir, os supersticiosos creem na possibilidade de que os mortos possuem a habilidade de se manifestarem aos vivos por meio de uma energia espiritual que dá forma ao que é classificado como fantasmas.

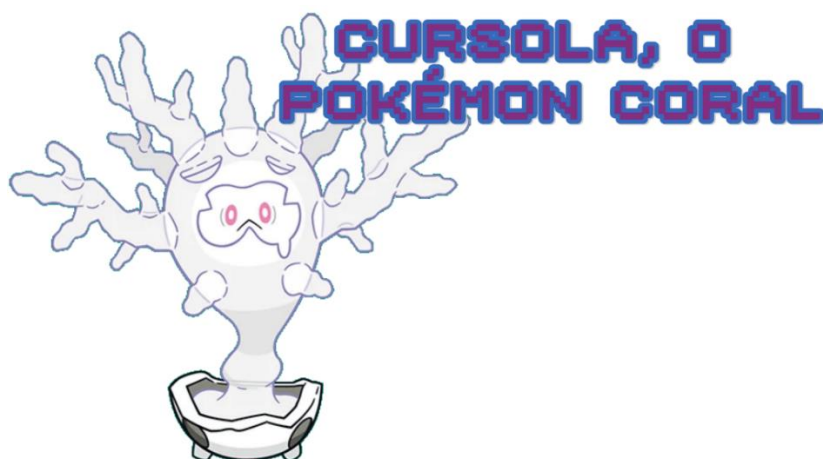
No caso do mundo Pokémon, existe uma hipótese que diz que os Pokémon do tipo Fantasma se originaram dos espíritos de falecidos Pokémon e também de humanos. Na crença popular, fantasmas seriam espíritos de pessoas que ficaram presas no mundo dos vivos pelas mais variadas razões. Uma vez que eles consigam realizar seus objetivos, é dito que isso fará com que eles atinjam a paz eterna e ascendam ao plano espiritual com mais facilidade.

Muitas vezes os comportamentos de um fantasma costumam ser retratados de duas maneiras: entre os passivos e os hostis. A personalidade dos Pokémon do tipo Fantasma costuma variar também, mas de um modo geral, todos compartilham do mesmo tipo de prazer: eles adoram atormentar as pessoas que cruzam caminho com eles. Enquanto alguns fazem por brincadeira, outros usam seus poderes sobrenaturais com propósitos mais macabros.

No quesito aparência, a maioria dos Pokémon Fantasmas apresentam os mesmos semblantes dos que se originaram da cultura popular. Além disso, esse tipo,

ao lado do tipo Aço, é um dos que mais vai encontrar Pokémon com aparência de objetos em toda a franquia. Mas apesar de tudo, existem aqueles tipos Fantasma que foram inspirados em animais da vida real, trazendo uma dúvida que mexe com os fãs a gerações: Afinal... eles estão vivos ou mortos? E esse será o parâmetro que iremos utilizar para descrever os seguintes Pokémon.

5.3.1. CURSOLA ☹️



Por mais que sua aparência lembre os clássicos fantasmas das crenças populares, esse Pokémon é na verdade uma representação dos corais do mundo real. O que comumente costuma ser chamado de recife de corais é de fato um grande conjunto de animais classificados como cnidários, animais pluricelulares aquáticos que vivem exclusivamente na água salgada.

Cursola é a evolução do *Pokémon Corsola*, sendo este originalmente do tipo Água e Rocha e introduzido na segunda geração. Já em Galar, *Corsola* possui o tipo Fantasma por se tratar de uma forma regional, definição dada a Pokémon que apresentam diferenças entre os tipos e as características das suas formas originais. Basicamente, essas formas são variantes de uma mesma espécie que se adaptou ao novo ambiente da região que se estabeleceu.

Os motivos do porquê desses *Corsolas* possuírem essa coloração branca e por serem do tipo Fantasma faz referência a um fenômeno que acontece na vida real com o recife de corais. Esse fenômeno é chamado pelos biólogos marinhos de **branqueamento de corais**, caracterizado por deixar os corais com uma coloração

branca. Esse embranquecimento do coral é causado por diversos fatores externos ligados a interferência humana. O aumento da temperatura dos oceanos, o turismo inconsciente e a poluição estão entre as principais causas que comprometem o ambiente destes animais. Se esse embranquecimento do coral persistir por muito mais tempo, o coral ficará mais suscetível a doenças e, por consequência, irá ter altas chances de morrer.

Outro ponto a se detalhar é a escolha em introduzir essa variação regional na oitava geração, que tem o país da Inglaterra como tema da região em que o jogo é ambientado, pois ela indiretamente faz referência ao período que aconteceu no país britânico e que ficou conhecido como **Revolução Industrial**, conhecido pela transição das manufaturas artesanais para as industriais, aprimorando setores como a fabricação de ferro, melhor distribuição da energia elétrica e desenvolvimento aprimorado de máquinas.

Se por um lado esse período aperfeiçoou a industrialização e o cotidiano do ser humano, o mesmo não pode se dizer do meio ambiente, que sofreu com o excesso de exploração desenfreada de recursos naturais visando abastecer essas máquinas. Consequências ambientais como poluição atmosférica, **contaminação do solo e da água** e aumentos de temperatura são infames heranças que a Revolução Industrial deixou para a humanidade moderna – servindo de inspiração para moldar o inóspito ambiente em que os *Corsolas* foram forçados a sobreviverem.

Por conta do choque de personalidades e de ambientes que essas *Corsolas* apresentam e também pelo histórico e pelas referências com o mundo real, é possível usar essas informações para traçar um personagem que teve um fardo destino em contraste com seus outros semelhantes – o famoso “personagem com passado trágico”. As experiências que esse personagem sofreu por fruto de fatores externos fez dele uma pessoa tão amargurada que faz dela possuir um sentimento de tédio e de indiferença com tudo o que vê, fazendo dele uma alma de pedra.

5.3.2. MAROWAK DE ALOLA 🔥💀

MAROWAK, O POKÉMON GUARDA OSSOS



O tipo original do Marowak comum costuma ser do tipo Terra, mas os primeiros espécimes a se estabeleceram em Alola tiveram que se deparar com concorrentes e predadores naturais do tipo Grama, tipo que leva vantagem contra o tipo Terra do Marowak de Kanto.

Por conta desse ambiente inóspito, isso os obrigou a se adaptarem ao novo ambiente de Alola de uma forma que eles vivessem em locais mais isolados e formando laços mais estreitos com seus semelhantes. É dito que esse isolamento com seus espécimes os fizera desenvolver uma espécie de sexto sentido que acabou transformando-o nesta forma de Alola cujos tipos são Fogo e Fantasma.

Tanto as formas de Kanto quanto a de Alola compartilham de um mesmo sentimento: ambos possuem uma devoção enorme por suas mães e por seus semelhantes, principalmente quando estes falecem. Isso é explicado pelas características que são herdadas de quando ele era Cubone, sua forma pré-evoluída. Quando a mãe falece, o Cubone herda dela o crânio que ela tinha, fazendo com que ele vire um Marowak que no começo é fraco e tímido, mas que com o tempo começa a ganhar determinação e coragem para enfrentar os desafios que o reserva.

O Marowak de Alola, possui como principal referência as danças executadas por dançarinos especialistas em manipular o fogo – referência ao tipo Fogo do Pokémon. Geralmente associada ao povo polinésio, principalmente aos que habitam Samoa, essas danças foram a junção de dois principais elementos: as danças tribais de guerra que esses povos polinésios dançavam somado às influências trazidas pelos colonos europeus, como a introdução de um tipo de faca que é chamada de *fire knife* pelos dançarinos que as utilizam nas suas performances.

Seu tipo Fantasma pode ser uma referência a três coisas. O principal deles é o conceito de **necromancia**, uma prática que diz ser capaz de se comunicar com os mortos, que está estreitamente interligada com os **rituais indígenas** praticados por diversos povos nativos. Eles possuem diferentes finalidades, que vão desde uma forma de agradecer divindades pelo bem-estar da vila ou como pedido por boas colheitas. Por fim, na cultura havaiana, existe algo que os habitantes da ilha do Havaí costumam chamar “*nightmartches*”, nome dado aos espíritos de antigos guerreiros do arquipélago.

Com esta grande quantidade de referências, é possível traçar um diversificado repertório de personagens que fossem inspirados no Pokémon. Desde dançarinos, guerreiros indígenas e videntes, esse Pokémon traz arquétipos de personagens que poderiam ser facilmente explorados e adaptados para diferentes propósitos cênicos.

5.3.3. PERSONAGENS COM TRAÇOS DE TIPO FANTASMAS

Sombrios, melancólicos, tímidos, misteriosos... O tipo Fantasma carrega dentro de si características que refletiria profundamente no psicológico de muitos personagens. Não somente isso, as inspirações que ajudaram a compor o design e o conceito deste tipo de criatura são informações bem relevantes para a construção de tramas e de outros tipos de personagens.

Por mais que este personagem se encaixe no padrão de comportamento e simbologia do tipo Sombrio, é mais plausível que ele acabe se encaixando no tipo Fantasma. A trajetória de *Arthur Fleck*, o vilão Coringa do universo do *Batman*, no filme “*Coringa*” (2019), de *Todd Phillips*, mostra um protagonista – um “anti-vilão” – que aos poucos vai perdendo sua sanidade por conta de uma série de fatores e cometendo atos brutais no decorrer do filme. Inclusive, Coringa também compartilha características que lembram bastante com a do Pokémon *Banette*, um tipo Fantasma com aparência de boneca vudu com um sorriso bem parecido com o vilão do homem-morcego.

No universo teatral, o personagem *Hamlet* é outro que possui traços de um personagem com características de Pokémon Fantasma. O Pokémon que mais possui características semelhantes com o personagem de Shakespeare seria o Corsola e sua evolução Cursola, vistos aqui anteriormente. O contexto em que Hamlet vive

depois da morte de seu pai – o Príncipe *Hamlet* – é tão decadente que acaba por afetar seu psicológico a um ponto em que ele começa a questionar muitos de seus valores – da mesma forma que Corsola e sua evolução foram submetidos a um ambiente poluído que acabou afetando o psicológico e o corpo das criaturas.

6. Considerações Finais

O teatro é o que pode ser denominada como “química corporal”, com os atores sendo os “cientistas” que buscam experimentar ao máximo possível os limites do corpo para assim alcançar o corpo ideal para seu respectivo personagem. Fruto de anos de estudos e de experimentações, Stanislavski já afirmava que o fator mais importante para o ator é sempre se preocupar com o grau de autenticidade e de verdade que ele quer passar através de seu personagem.

Muitos outros artistas cênicos, influenciados ou não por *Stanislavski*, também tinham seus próprios métodos para dar vida a seus respectivos personagens, como no caso do teatrólogo austro-húngaro *Lee Strasberg*, que bebeu dos princípios básicos formulados por *Stanislavski* para construir um método que visava fundamentos como concentração e relaxamento, aprofundando-se assim no conceito de psicanálise. Não obstante, há exemplos como o de *Rudolf von Laban*, dançarino húngaro, que estudava os princípios do movimento para explorar o espaço que o corpo humano tinha alcance, utilizando esquemas gráficos geométricos, além de *Tadashi Suzuki*, teatrólogo japonês, que afirmava que através dos pés se construiria energia e vontade necessária para fazer o ator explorar o máximo de seu corpo.

Grande admirador da franquia e de jogos eletrônicos em geral e inspirado por um TCC que abordava a inclusão dos signos como base para a construção de personagens, aproveitamos a oportunidade de que a enorme quantidade dessas criaturas possibilitaria a criação de arquétipos perfeitos para personagens, sempre baseando-se nas simbologias de seus tipos, de seus conceitos e de suas inspirações originais. Visto que o mundo contemporâneo está completamente dominado por dispositivos eletrônicos e digitais e que detém diversas fontes de entretenimento oriundos deles, as pessoas da hoje denominada *geração Z* são categorizadas como uma sociedade que passa a maior parte de seu tempo na frente de uma tela

absorvendo milhões de informações ao mesmo tempo, fruto da facilidade de interação entre várias civilizações, principalmente em sites de interação social.

A ingressão de Pokémon como uma proposta teatral soa bastante conveniente e ao mesmo tempo absurda, já que introduzir um diferente tema para pessoas que conhecem a franquia apenas superficialmente poderia ser garantia de horas e horas de explicações, pois, apesar de se ter um gigantesco material artístico em mãos, provavelmente exigirá bastante atenção dos docentes que terão a missão de preparar os atores e participantes para um universo tomado pela fantasia.

Por ser historicamente uma franquia popular – principalmente entre os mais jovens – e que ganhou holofotes nestes últimos anos, será uma aposta que o autor está disposto a correr em usá-la como ponte para atrair a atenção de um público muitas vezes desconexo com o teatro, utilizando através dos monstrinhos de Pokémon sua respectiva imagem afim de oferecer um pouco dos princípios da milenar arte do teatro. Como já mencionado antes, essa proposta foi capaz de agradar dois públicos de diferentes faixas etárias, mas por ser um tema novo no universo teatral e adotado por um autor simpatizante do assunto, a metodologia adotada ainda estará engatinhando e, como toda pesquisa metodológica, certamente passará por constantes processos até alcançar um resultado satisfatório tanto para o teatro quanto para o autor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUDAG, Fernanda Elouise. **Sobre imaginário, mitos e arquétipos:** exercício aplicado à narrativa audiovisual. Revista Novos Olhares, São Paulo, 2015. Disponível: <https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=_zT2s4cAAAAJ&citation_for_view=_zT2s4cAAAAJ:u-x6o8ySG0sC>. Acesso em: 01 de nov. de 2021

CAMPOS, Josiane Vieira; WOLF, Paulo Henrique; VIEIRA, Milton Luiz Horn. **O design para o desenvolvimento de personagens:** A psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. Revista Projética, Londrina/PR, 24 de Julho de 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/314507816_Desenvolvimento_de_Personagens_a_psicologia_arquetipica_como_ferramenta_de_criacao_e_concepcao_de_personagens_para_uma_serie_animada>. Acesso em: 02 de nov. de 2021

CHUA-EOAN, Howard; LARIMER, Tim. **Beware of the Pokemania.** [S. l.], 14 nov. 1999. Disponível em: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,34342-1,00.html>. Acesso em: 11 dez. 2021.

CIECELSKI, Luana Daniele. **Uma leitura dos arquétipos nas personagens da série literária Harry Potter de J.K. Rowling.** Monografia (Bacharel em Jornalismo) – Curso de Comunicação Social, habilitação Jornalismo da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNSC). Rio Grande do Sul, p. 101. 2016.

CONKELDURR: Bulbapedia. [S. l.], [2011]. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Conkeldurr_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Conkeldurr_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 22 ago. 2021.

CONSTANTIN, Stanislavski: **A Construção da Personagem.** 8°. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996. 328 p. ISBN 8520001092.

CURSOLA: Bulbapedia. [S. l.], [2019]. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Cursola_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Cursola_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 22 ago. 2021.

DE ONDE VEM A EXPRESSÃO "Sétima Arte"? [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qn9WTM_Vzlg&ab_channel=RededeEditoresWeb. Acesso em: 21 ago. 2021.

FREIRA, Diara Selch. **Do inconsciente ao teatro:** uma jornada pelos arquétipos do Tarô. 2019. [55] f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Cênicas) – Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

KARTANA: Bulbapedia. [S. l.], [2016]. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Kartana_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Kartana_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 22 ago. 2021.

LARIMER, Tim. **The Ultimate Game Freak**. [S. l.], 22 nov. 1999. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20111227092520/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>. Acesso em: 11 dez. 2021.

MAROWAK: Bulbapedia. [S. l.], [2016]. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Marowak_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Marowak_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 22 ago. 2021.

MENDONÇA, Lucas Cardoso Santos. **Astrologia: Uma proposta na criação da personagem**. Orientador: Marli Fernandes Magalhães. 2018. 51 f. TCC (Graduação) – Curso de Artes Cênicas, Faculdade de Educação, Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia – *Campus* Gurupi, Gurupi/TO. 2018

SANTOS, Adailson Costa dos. **Métodos de Construção da Personagem nas Artes Performativas: Diálogos entre Neurociência e Stanislávski**. Orientador: Robson Corrêa de Camargo. 2016. Dissertação (Mestrado em Performance Cultural) - Faculdade de Música e Artes, Universidade Federal de Goiás e Escola de Música e Artes Cênicas, Goiânia, 2016.

SANTOS, Vitória Salviano Xavier dos. **Arque... O quê? Um guia ilustrado para construção de personagens**. 2019. 106f. Monografia (Graduação em Comunicação Social-Publicidade e Propaganda) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

SCRAFTY: Bulbapedia. [S. l.], [2011]. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Scrafty_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Scrafty_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 22 ago. 2021.

TANGROWTH: Bulbapedia. [S. l.], [2008]. Disponível em: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Tangrowth_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Tangrowth_(Pok%C3%A9mon)). Acesso em: 22 ago. 2021.

VIANA, Isabel. **"Métodos de Construção da Personagem nas Artes Performativas."** ESTUDOS EM LETRAS, ARTES E COMUNICAÇÃO (2018).