

Pokémon animé

Dres. Enrique Silinger, Lic. María L. Braga, Dres. Julio Busaniche y Alfredo Eymann

POKÉMON ANIMÉ

En Pokémon animé, así como en los otros productos que integran el merchandising de Pokémon, se presenta un binomio conformado por dos polos bien diferenciados: antagonistas y protagonistas. El desarrollo de esta polaridad se basa en la antítesis, la cual permite, mediante la oposición recalcar las características y valores de aquellos personajes que al emisor le interesa exaltar.

ANTAGONISTAS	PROTAGONISTAS
<p>Equipo Rocket (Jesse, James, su sinietro Pokémon Meowth, Buch y Cassidy) y su jefe Giovanni</p> <p>Predominio de líneas duras, colores fríos, gestos amenazantes e intimidantes, miradas no directas o de observación aguda y fría, con vestimentas modernas que semejan una especie de uniforme, peinados extravagantes, de mayor edad que Ash y sus amigos, con nombres asociados a la delincuencia (mafia ítalo-americana, famosos criminales).</p>	<p>Ash Ketchum, Misty, Brock y el Profesor Oak.</p> <p>Predominio de líneas curvas, colores cálidos, gestos amables y amistosos –en algunas oportunidades, serios–, miradas directas y sinceras, con vestimentas como las que utiliza cualquier niño o adolescente, peinados sencillos juveniles, son adolescentes o preadolescentes.</p>

Rasgos de carácter de cada personaje

Jessie: mitad femenina del equipo Rocket, mandona y audaz, no creció con mucho dinero. Sueña con fama y fortuna y con robar Pokémon raros para que su jefe esté contento.

James: la mitad masculina. Idea los planes para robar a Pikachu y siempre falla. Viene de una adinerada familia sureña, de la que huyó cuando intentaron casarlo.

Ash Ketchum: llegó tan tarde a recoger su primer Pokémon en el laboratorio del Profesor Oak, que casi no logra conseguir uno. Pero cuando Ash decide algo, nunca se rinde. Rogó y rogó hasta que el Profesor Oak finalmente le entregó un Pikachu, el Pokémon más deseado por los entrenadores. (*Obtiene por mérito propio, aunque llegó tarde*).

Usa el Pokédex, una especie de computadora manual llena de información y consejos sobre los Pokémon y su entrenamiento, usada por los expertos Pokémon.

Está decidido a ganar los campeonatos Regionales de la Liga Pokémon y convertirse en el Maestro Pokémon más grande del mundo. En la presentación

ANTAGONISTAS

PROTAGONISTAS

Rasgos de carácter de cada personaje (continuación)

aparece Ash solo en el centro de un estadio cantando "Tengo que ser/siempre el mejor/mejor que nadie más"... (Ver *Canciones* en este cuadro).

Misty: talentosa, leal, aventurera y cariñosa. Menor de cuatro hermanas, con quienes comparte una pasión por los Pokémon de agua. Pero compartir demasiado puede ser frustrante.

Brock: es el mayor de los tres. Tiene más experiencia, entonces da consejos. También sabe cómo mantener controlados el temperamento y la determinación de Ash (imagen de padre). Su objetivo es ser el mejor criador Pokémon del mundo. Prefiere los Pokémon de Roca.

Rasgos de carácter compartidos por el grupo

Es la más conocida banda de ladrones de Pokémon en el mundo. El objetivo es robar pokémon raros para el jefe Giovanni. James y Jessie y el pokémon Meowth tienen la misión de secuestrar a Pikachu.

Quieren dominar el universo.

Algunas características de los personajes no son explicitadas; por ejemplo, lo referido a sus familias. Ash aparece como un joven independiente, pero según las necesidades de la trama evoca el tiempo pasado o aparecen los padres a través de una llamada telefónica o como una referencia indirecta de su existencia.

Presenta, entonces, a los padres y familiares de estos personajes con connotaciones negativas (con respecto a Ash, prácticamente no se menciona a los padres; con Misty no se los menciona, pero se los deja entrever injustos porque no hicieron nada para que Misty no viviera bajo la sombra de sus hermosas Hermanas Sensacionales; Brock, líder del gimnasio de Ciudad Pewter, manejó el gimnasio durante años mientras que su padre viajaba y cuidó de sus diez hermanos hasta que aquél regresó, reuniéndose entonces con Ash y Misty, para salir de aventuras.

Cada uno de estos personajes se especializa en algún aspecto.

Viajan por aquí y por allá, en un mundo irreal con ciudades imaginarias. Su trabajo es entrenar Pokémones y no tienen otra fuente conocida de ingresos.

ANTAGONISTAS

PROTAGONISTAS

Canciones

Himno de Jessie y James:
 Prepárense para los problemas/más vale
 que teman/para proteger al mundo de la
 devastación/para unir a todos los pueblos
 en nuestra nación ¡Para denunciar las mal-
 dades de la verdad y el amor!/Para exten-
 der nuestro dominio hasta las estrellas,
 Jessie, James El Equipo Rocket! Viajando a
 la velocidad de la luz! Ríndanse ahora o
 prepárense para luchar.

Meowth: ¡Sí!

Tengo que ser siempre el mejor, mejor que
 nadie más,.....

Pokémon rap

"I will travel across the land / searching far
 and wide / Each Pokémon to understand /
 The power that's inside / (Gotta catch them
 all)!"

La antítesis, en Pokémon, busca llevar a los destinatarios a dar su apoyo a los protagonistas. Exalta de distintas formas las virtudes de Ash y sus compañeros; a partir de allí, propone un modelo de persona que trabaja en pos del éxito –por sí mismo y con sus compañeros–, utilizando la información y la tecnología digital. Estos personajes tienen que ver con la acumulación, la popularidad, el éxito y el reconocimiento público; a partir del hecho de coleccionar Pokémones, los cuales son usados como objetos que actúan según el deseo de los entrenadores en competencia con otros. Los protagonistas no responden a las características del héroe clásico ni poseen los valores atribuidos a los héroes de las viejas historietas, dibujos animados y películas. Defienden valores que responden a intereses propios de nuestra época –ecología, vida ciudadana, etc.–.