



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

Gabriele Ribeiro Lopes

*A longevidade nas narrativas seriadas de animação:
Um breve olhar sobre o Universo Pokémon*

Pelotas/RS

2021

GABRIELE RIBEIRO LOPES

A longevidade nas narrativas seriadas de animação:

Um breve olhar sobre o Universo Pokémon

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Cinema de Animação na universidade federal de Pelotas, como requisito para obtenção de Bacharel em Cinema de Animação.

Orientadora: Ana Paula Penkala

Banca: Rebeca Recuero e Michael Kerr

PELOTAS/RS

2022

RESUMO

Esse trabalho é breve análise de personagens da série de jogos pokémon e seus paralelos nas respectivas adaptações animadas, tem como objetivo entender quais são os elementos recorrentes e quais aqueles que se atualizam dentro da narrativa longeva de Pokémon. Propõe-se assim analisar os jogos e temporadas de pokémon relacionadas, com um olhar voltado a um personagem específico por dupla de jogo e série.

Palavras Chaves: Análise de personagens; Adaptação; Pokémon

ABSTRACT

This work is a brief analysis of characters from the pokémon game series and their parallels in the respective animated adaptations, it aims to understand which are the recurring elements and which ones are updated within the long-lived narrative of Pokémon. It is therefore proposed to analyze the games and related pokémon seasons, with a look at a specific character by game duo and series.

Key words: Character Analysis; Adaptation; Pokémon

Sumário

1. Introdução	1
2.O Universo Pokémon	2
2.1. O Criador e o Início da Franquia	2
2.2 Adaptação do Anime	4
2.2.1 Liga Indigo	4
2.2.2 Sol e Lua	5
2.2.3 Pokémon Journeys	6
3. Analize.....	7
3.1 Blue (Gary Oak)	8
3.2 Lusamine	9
3.3 Leon.....	10
4. Considerações Finais.....	11
5. Referências Bibliográficas.....	12
6. Apêndice.....	13

1 INTRODUÇÃO

Thomas Elsaesser propõe, em seu livro *Cinema como Arqueologia das Mídias*, que ao invés do cinema criar uma cronologia separada da história, participa da sociedade espelhando ou realçando acontecimentos. O autor revê a teoria do cinema sob o impacto das novas mídias, analisando essas como um espelho da sociedade. É em um contexto de grande popularização de produtos de mídia estrangeiros fora do pacote hegemônico estadunidense que, em 10 de maio de 1999, no programa “Elina e Alegria” da TV Record, estreou o primeiro episódio de Pokémon no Brasil. Essa animação japonesa se popularizou de forma que o “Elina e Alegria” rivalizava audiência com a rede Globo, chegando a liderar o horário das manhãs (1). Agrega-se a isso as vendas de miniaturas, pelúcias, CDs e jogos - tanto o de gameboy quanto o de cartas - associados à marca ou ao personagem Pokémon, o que rendeu 40 milhões de dólares em 1999. O jogo do Pokémon, por sua vez, havia chegado ao Brasil um ano antes da animação e já quebrava recordes de venda nas américas, sendo até hoje considerado o “RPG mais vendido do mundo” e “Jogo mais vendido do mundo” pelo *Guinness World Records (2021)*, criando assim uma onda estética do nicho de jogos RPG 8-bit que se mantém hoje por empresas independentes e influenciou as músicas dos jogos da época, visto que era o jogo mais popular que tinha música tema para diferentes locais. Pela influência, longevidade e sucesso em várias mídias, acredito que todo profissional de audiovisual devesse conhecer a história de Pokémon e sua significativa conquista como uma franquia que se mantém por 25 anos no consciente popular. Seja por controvérsias ou inovações, a marca de Pokémon consolidou-se como um produto multimídia de sucesso, sendo um dos casos para os quais o termo “longevidade transmidiática” é melhor aplicável. O termo “longevidade” aqui será justificado adiante.

Segundo o dicionário Houaiss, longevidade significa: característica ou qualidade de longo; duração da vida mais longa que o comum. Transmídia, por sua vez, é um termo criado pelo professor Marsha Kinder, da *University of Southern California (EUA)*, em 1991, mas que só é bem definido no livro *Cultura da Convergência*, onde Henry Jenkins (2009, p. xx) a define como “[...] uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de

comunidades de conhecimento”. Dito isso, Longevidade Transmidiática se trata de algo longo que tenha narrativas concomitantes em mais de uma forma de mídia.

Partindo dessas premissas, Pokémon é um produto que se encaixa exatamente nessa definição, abrangendo cada vez mais público ao longo de seus 25 anos em todas as suas formas de mídia. O interesse inicial deste trabalho repousava sobre a narrativa transmídia de Pokémon, porém o tema e sua abrangência mostraram-se adequados para uma pesquisa maior, realizada em período mais longo. Considerando essa necessidade de recorte, este trabalho pretende *lançar um olhar sobre a maneira com que o Universo Pokémon vem sendo construído de forma a se atualizar e ao mesmo tempo reiterar seus principais elementos de modo que tenha permanência no imaginário popular há tanto tempo*. Uma das questões importantes que este novo problema de análise propõe é justamente o fato de que *o Universo Pokémon consegue se manter íntegro o suficiente, porém atualizar-se de modo que possa continuar fazendo sentido para gerações diferentes desde seu lançamento..*

Este trabalho tem como **objetivo geral** *entender quais são os elementos recorrentes e quais aqueles que se atualizam dentro da narrativa longa de Pokémon*. Para atingir esse objetivo, essa pesquisa pretende analisar episódios da série animada Pokémon desde seu lançamento, buscando elencar elementos que são recorrentes ao longo dos anos e outros que vão sendo modificados dentro de contextos de produção e circulação, considerando, também, os pontos de contato entre o anime e os jogos.

Este artigo apresenta, a partir da introdução, uma apresentação do Universo Narrativo de Pokémon e uma seção de Análise da série considerando-se a problematização feita inicialmente. O trabalho se encerra com Considerações Finais e Referências Bibliográficas.

2 O UNIVERSO POKÉMON

2.1 O criador e o início da Franquia

Pokémon é uma franquia de mídia criada por Satoshi Tajiri em 1995 que tem como principal produto um jogo cuja narrativa é centrada em capturar e treinar monstros fictícios chamados Pokémons - do inglês “*Pocket Monsters*”, monstros de bolso - para batalhar uns com os outros como esporte. Satoshi, nascido em um província de Tokyo em 28 de agosto de

1965, de acordo com sua biografia, era uma criança obcecada por insetos, andava pelas florestas e riachos perto de casa procurando novos insetos para estudar, e gostava tanto disso que um de seus professores até lhe reservavam um horário de aula para apresentar para a turma seus conhecimentos. Na sua adolescência e com o crescimento urbano de Tokyo, as florestas foram diminuindo e os insetos que as habitavam também saíram de lá, e assim Satoshi encontrou uma nova paixão - começou a frequentar um fliperama perto da casa e logo ficou muito bom nesses jogos- suas pontuações era as melhores e logo seu amor pelo conhecimento cruzou com os jogos e ele começou a escrever guias para aqueles que desejavam melhorar. Seu conhecimento se expandiu para o desenvolvimento de jogos, o que o levou a participar em competições de desenvolvimento de jogos feitos pela Universal Entertainment e SEGA. Ele ganhou a competição da SEGA e foi convidado ao estúdio para receber o prêmio, experiência que mudaria o rumo de sua vida.

Satoshi Tajiri fundou a revista Game Freak, onde escrevia guia de jogos a mão, fazia fotocópias e as grampeava como uma revista, vendendo cada exemplar por 200 Yen - o equivalente a R\$2,00. A revista, por ser uma dos poucos guias de jogos da época e por seu conteúdo bem didático, ganhou popularidade e começou a ser vendida para todo o Japão pelos correios, com uma demanda tão alta que Satoshi precisou da ajuda de sua mãe e irmã para conseguir mandar todas as revistas mensalmente. Empresas começaram a contratá-lo para fazer guias de seus novos jogos, o ilustrador Ken Sugimori começou a trabalhar para a revista, e então eles formaram assim a dupla que definiria a estética de Pokémon alguns anos mais tarde.

Satoshi, com apenas 18 anos, já sabia quais jogos eram bons e quais não eram e decidiu que sua revista deveria passar a desenvolver jogos também. No final de 1983 a Nintendo lançou o Famicom (conhecido no Brasil com NES ou Nintendo Entertainment System - sistema de entretenimento da Nintendo) e Satoshi decidiu que desenvolveria um jogo para essa plataforma. Com uma parceria com a Namcot - empresa parceira da Nintendo - eles desenvolveram com sucesso seu primeiro jogo, *Quinty* (ou *Mendel's Palace* na localização americana) com mais de 200 mil cópias vendidas, que gerou capital suficiente para fundar a Game Freak como uma empresa de jogos em 26 de Abril de 1989.

Game Freak continuou lançando guias de jogos e Satoshi frustrado com um jogo, começou a pensar em como melhorar essa experiência. A Nintendo por sua vez lançou o *Gameboy* o primeiro console de bolso, e que com um cabo, permitia jogos competitivos entre

dois consoles também proporcionando uma experiência cooperativa. Inspirado por sua infância, Satoshi apresentou a primeira ideia de Pokémon a Nintendo, que aprovou o início do desenvolvimento apesar de não compreender a ideia.

Depois de seis anos em desenvolvimento e quase chegarem à falência, Game Freak finalmente lança Pokémon Red e Green. Sem publicidade ou anúncio prévio, o jogo vai às lojas e o time de desenvolvimento fica na frente de uma loja para saber se foram bem sucedidos. Pokémon cresce em sucesso nos meses seguintes, chegando a ser um dos mais vendidos do Japão em 1996. Logo surgiu um contrato para animação, jogos spin offs em outros consoles e um jogo de cartas, se consolidando como uma franquia nos anos seguintes.

Pokémon chegou ao Brasil em 1998 com os jogos Red e Blue, que na época não foram traduzidos para o português, então tinham que ser jogados em inglês ou japonês, o anime chegou em 10 de maio de 1999 na Rede Record, no programa Eliana e Alegria, onde ele rapidamente ganhou popularidade entre as crianças e, com jogadas de marketing muito bem executadas, permaneceu popular desde então. Atualmente a franquia conta com 30 jogos em oito gerações, um anime produzido de 1997 até 2021, que conta com 1.167 episódios, 24 filmes, um jogo de cartas e 20 CDs de trilha musical.

2.2 A Adaptação do Anime

A adaptação pode ser encontrada para assistir no serviço de streaming Netflix, contando com a Liga Indigo, Sol e Lua e Journeys (ver APÊNDICE, ao final deste trabalho), a última sendo a mais recente que ainda se encontra em produção. Os resumos a seguir contam com relato de autoria própria, resumos produzidos pelo canal do YouTube Lumiose Trainer Zac¹ em sua série de vídeos resumindo o anime de Pokémon, assim como pesquisas na enciclopédia Pokémon Bulbapedia².

2.2.1 - Pokémon Liga Indigo

A primeira temporada do anime é a mais fiel em relação ao jogos, os personagens principais de ambos tem que passar pelos mesmos desafios porém no anime a personalidade e

¹ <https://www.youtube.com/c/LumioseTrainerZac/>

² <https://bulbagarden.net>

criatividade do personagem principal surge como o diferencial entre as mídias.

Ash Ketchum, um menino de 10 anos energético, criativo, amador, teimoso e um pouco ingênuo, ele se atrasa para pegar o seu pokémon inicial e acaba por começar com um Pikachu, um dos mais populares de pokémons e hoje o rosto da franquia.

A primeira parte do anime, a Liga Indigo, conta a história do primeiro jogo com algumas modificações que mais tarde seriam exploradas em jogo com o lançamento de Pokémon Yellow, uma versão de Pokémon mais próxima do anime.

Pikachu e Ash não começaram bem, o pokémon não o obedecia ou queria batalhar para ele, mas após Ash o proteger de um ataque de Spewrows com o próprio corpo os dois criam uma amizade inquebrável que é a base da série, o laço entre treinador e pokémon.

Ash junto de Misty e Brock viaja por Kanto, capturando pokémons, batalhando contra a Equipe Rocket e outros treinadores, conseguindo insígnias e criando laços com seus amigos e pokémons com o intuito de entrar e ganhar a Conferência do Planalto Índigo.

Ash ganha a maioria de suas insígnias por assistência aos Líderes de Ginásio do que em batalhas reais, das oito insígnias, somente três foram ganhas em uma batalha, e seu Charmander que na época tinha evoluído para Charizard, parou de obedecê-lo, porém com oito insígnias Ash se registra para a Conferência do Planalto Índigo. Ele acabou no top 16 da Liga com a derrota que só ocorreu porque seu Charizard não quis lhe obedecer.

2.2.2 - Sol e Lua

Essa é a série que quebra a fórmula de pokémon, ela continua com as batalhas mas o tom se torna mais cômico e muda o estilo de traço do desenho, a série se torna então muito mais leve e focada nos laços entre Ash e seus amigos, família e pokémons. A região inteira de Alola carrega muito essa mensagem de união e o roteiro entrega muito bem essas narrativas pois, mesmo com o tom cômico, ainda existem episódios que tratam de temas mais pesados como perda, morte e traumas, obviamente de forma lúdica para que seja acessível a crianças.

Sol e Lua começa com Ash e sua mãe passando as férias no arquipélago de Alola graças ao Mr. Mime que ganhou as passagens numa loteria. Na ilha Ash conhece outros treinadores pokémon, o Professor da Ilha - Kukui - e o diretor da escola pokémon e primo do professor Carvalho. Ele também se encontra com Tapu Koko, o pokémon guardião da ilha de Melemele, que notou seu potencial e lhe presenteou com uma pulseira Z.

Intrigado com cristais Z e movimentos Z, Ash decide ficar em Alola, o professor Kukui o acolhe em sua casa e ele passa a frequentar a escola pokémon onde ele conhece um elenco de 5 treinadores dentre eles Lillie, uma personagem principal na série correspondente de jogos. Entre as aulas Ash captura pokemons, batalha com pokémons totens e ganha cristais Z, ele também se torna responsável por um pokémon lendário, o Cosmog.

Mais tarde, Cosmog é capturado por Faba, um pesquisador da fundação Aether que usa seu poder para abrir uma fenda de Ultra Espaço onde as *Ultra Beasts* - pokémons alienígenas - raptam Lusamine e a levam para o espaço, Cosmog evolui para Solgaleo, o pokémon lendário que tem poder de abrir fendas no Ultra Espaço, ele leva Ash, Lillie e os outros amigos ao mundo onde Lusamine está, agora fundida com um pokémon, eles tem que batalhar contra ela e os pokémons dela para libertá-la.

Professor Kukui e a Fundação Aether constroem juntos a primeira liga da região de Alola, isso faz com que Ash e seus amigos entrem na competição, Ash se mostra um ótimo treinador ao chegar na final contra Gladio o seu Rival da região, eles tem uma batalha épica em que Ash finalmente ganha e é consagrado primeiro campeão da região de Alola.

Ash ainda batalha contra Professor Kukui que é o melhor treinador da região e sua figura paterna na série, a última batalha é de pai contra filho onde se fecham muitas linhas narrativas, terminando com Tapu Koko, o protetor da ilha, decidindo batalhar contra Ash uma última vez, e Ash e Pikachu novamente ganham com o poder de Alola trazendo a tona os temas da temporada de união e família, o último episódio de despedida é emotivo, o adeus de Ash a seus amigos e sua família de Alola, com a última surpresa que a Bruna, esposa de Kukui que assim como ele acolheu o menino como família, está grávida, Lillie, Gladio e Lusamine também partem a procura de seu pai, e a última visão que temos de Alola inclui todos os amigos de Ash voando ao lado de seu avião no por do sol para se despedir.

2.2.3 - *Pokémon Journeys*

Essa é a série que quebra quase por completo a conversa entre os jogos e o anime já que a premissa dela é que o Ash acompanhado de outro protagonista - o Goh- agora viaja por todas as regiões do mundo Pokémon a fim de ajudar o Professor Cerise em suas pesquisas.

A narrativa dessa série no núcleo do Ash tem diálogo com o cenário competitivo de pokémon na vida real. Ash entra em uma competição chamada Campeonato da Coroação Mundial com o intuito de ser o monarca, o melhor treinador do mundo a fim de derrotar o Campeão invicto de Galar, Leon.

O Campeonato da Coroação Mundial é aberto a todos os treinadores do mundo, a classificação é ajustada por rankings onde quando mais perto do número 1 melhor é a classificação, Ash tem que subir nos rankings batalhando todo treinador que também está inscrito no Campeonato da Coroação Mundial e a partir do ranking 99 todas as batalhas são marcadas com antecedência e exibidas na televisão. Esse ranking mundial é o mesmo que o competitivo de pokémon nos jogos, as classificações são as mesmas que qualquer jogador pode obter ao jogar o modo competitivo.

O outro protagonista Goh por sua vez tem o objetivo de capturar o pokémon mítico Mew que dizem ser o primogênito de todos os pokémons e tem a habilidade de se transformar em qualquer pokémon existente. Goh em pouco tempo decide capturar todos os pokémons conhecidos para poder entender melhor Mew e assim capturá-lo.

A série, apesar de ter um tom mais episódico que o normal, conta com uma abertura que reforça os objetivos de Ashe e Goh que ao viajarem para outras partes do mundo Pokémon para pesquisarem ou descobrirem mistérios também ficam mais próximos de seus objetivos principais.

3. ANÁLISE

Buscando partir das séries animadas de Pokémon e analisá-las em seus elementos principais, a abordagem deste trabalho começa pela seleção de episódios animados e, neles, localizar quais os elementos recorrentes e quais os que são atualizados ao longo dos 25 anos de existência do Universo Pokémon. É importante, no entanto, que se compreenda que, ainda que não se faça aqui uma análise dos jogos em si, eles servirão como ponto de ancoragem para que o Universo da série possa ser compreendido e, eventualmente, serão feitas algumas considerações na transição entre ambas as mídias. Henry Jenkins em uma entrevista ao site [Casa Firjan](https://casafirjan.com.br/noticias/especialista-em-narrativa-transmidia-henry-jenkins-fala-sobre-o-futuro-de-hollywood)³ (em 3 de dezembro de 2020) descreve *Transmídia Storytelling* da seguinte forma:

O storytelling transmídia se refere a um conjunto de práticas que distribui os elementos-chave de uma narrativa em vários sistemas ou plataformas para criar uma experiência de mídia mais rica e intensificar a experiência do público. Podemos olhar, por exemplo, Star Wars ou o Universo Marvel como exemplos práticos de narrativas transmídia convencional. A distribuição das informações é central porque cria oportunidades para que os

3

<https://casafirjan.com.br/noticias/especialista-em-narrativa-transmidia-henry-jenkins-fala-sobre-o-futuro-de-hollywood>

fãs atuem como “caçadores e coletores”, fazendo suas próprias descobertas e compartilhando-as em suas redes sociais, mantendo a comunidade discutindo ativamente a história entre vários segmentos. Cada vez mais essas histórias são organizadas em torno de práticas de criação de mundos de modo que, como no exemplo da Marvel, um universo compartilhado permite que os criadores de mídia contêm várias histórias envolvendo vários personagens em várias plataformas dentro do mesmo mundo.

Neste trabalho esses guias serão utilizados para nortear essa análise do universo de Pokémon em suas duas mídias principais, tendo a adaptação animada como foco mas mantendo a ancoragem da narrativa nos jogos. O conceito de Cultura da Convergência, criado por Henry Jenkins (2006), no livro de mesmo nome, refere-se a três fenômenos distintos interligados entre si: o uso complementar de diferentes mídias, a produção cultural participativa, e a inteligência coletiva. Esses três fenômenos podem ser observados em Pokémon como uma franquia multimídia organizada de forma de que as temporadas do anime mudam conforme os jogos são lançados, sendo coordenados entre si, mantendo suas narrativas paralelas.

É importante considerar Pokémon como uma franquia multimídia de 25 anos, que passou pelas mudanças tecnológicas dos últimos anos e cresceu acompanhando essa mudança de uma mídia “passiva” para a participativa que domina o mercado de hoje. Pokémon se aproveitou dessas mudanças e, a cada par novo de jogos, os desenvolvedores conseguiram incorporar os avanços tecnológicos junto da história de Pokémon, como ser um dos primeiros jogos a usar o *game cable* do Game Boy de forma cooperativa, por exemplo. A seguir, apresento a análise.

3.1 Blue (Gary Oak)

O Primeiro desses personagens é Blue ou Gary Oak - nos primeiros jogos, Red e Blue. Ele é o neto do professor pokémon da região, e escolhe seu pokémon após o jogador para garantir a vantagem de tipo no início do jogo, ele se mostra extremamente confiante e arrogante, sempre um passo à frente do jogador com um time balanceado, as poucas aparições que ele tem no jogo são memoráveis por suas batalhas difíceis. Ele também se torna campeão pouco antes do jogador na história do jogo e é o último obstáculo no final do jogo, após ser derrotado ele se torna o líder do ginásio de Viridian. Por aparecer poucas vezes e sempre executar as mesmas funções, ele é um personagem raso no jogo.

O Anime, por sua vez, prefere manter uma certa distância entre Ash e Gary de modo que na

série, durante os primeiros 274 episódios ele aparece somente 18 vezes, porém suas características do jogo se mantêm, ele é neto do Professor Oak, ele é arrogante até metade da série quando ele começa a respeitar Ash e vê-lo como um rival digno, extremamente confiante em suas habilidades ele se mantêm à frente na sua jornada pokémon, primeiramente por ser o primeiro a escolher seu pokémon no laboratório de Oak e ter sempre mais insígnias que ele. Sua relação com Ash é aprofundada na metade final dos episódios, onde é revelado que antes de tornarem-se rivais eles eram amigos de infância. Eles se enfrentam na Liga Indigo onde Ash ganha dele pela primeira vez, Gary decide, após essa derrota, que quer se tornar um pesquisador pokémon assim como seu avô.

3.2 Lusamine

Os próximos jogos e adaptação são Sol e Lua e a personagem escolhida é Lusamine, em ambas mídias ela é uma empresária, presidente da Fundação Aether, responsável pelo Paraíso Aether, suas pesquisas e mãe de Lillie e Gladio, ela perde o marido num experimento de pesquisa onde se depara pela primeira vez com a Ultra Beast Nihilego. Sua personalidade nos jogos é extremamente fria, ela ignora seu filho Gladio, controla sua filha Lillie e após o desaparecimento de seu marido ela se torna obcecada, primeiro para encontrá-lo e depois pela Ultra Beast Nihilego esse pokémon tem a capacidade de injetar neurotoxinas que mudam os pensamentos e atitudes dos infectados, o pokémon tem uma aparência similar as roupas que ela força sua filha a vestir, acredita-se que esse pokémon infectou Lusamine e a levou a tomar essas atitudes. Ela se torna emocional e verbalmente abusiva com sua filha, diversas vezes dizendo que ela estaria muito melhor se ela a obedecesse. No meio de sua loucura Lusamine chega a preservar seus pokémons favoritos em blocos de gelo em seu escritório, ela captura Cosmog, um pokémon bebe que Lillie tentou proteger durante o jogo, e utiliza seu poder para abrir buracos interdimensionais para o Ultra Espaço, ela o força a abrir uma fenda para juntar-se a Nihilego onde esse pokémon se funde com ela e juntos eles batalham contra o jogador e Lillie, ao vencer a batalha, Nihilego solta Lusamine e desaparece deixando-a fraca e envenenada para levarem-na volta a Alola onde ela se livra do veneno, aparentemente seus filhos a perdoam ao final do jogo mas acontece fora de tela.

Em contrapartida, no anime ela apesar de fria com seus filhos, se mostra leal e carrega o remorso de não se manter na vida deles após o desaparecimento de seu marido pelo luto

que ela carrega, seus colegas de trabalho tem sua total confiança então quando Faba, um de seus diretores e pesquisadores principais, faz experimentos que põem sua família em risco, com Nihilego quase raptando Lillie e Gladio usando um pokémon criado pela Fundação Aether para pará-lo, deixam sua filha traumatizada e incapaz de tocar em pokémons e são o catalisador para Gladio fugir de casa com esse pokémon. A Lusamine não nota esses acontecimentos com seus filhos e se distancia deles ao focar em sua pesquisa.

Faba faz uma última tentativa de abrir uma fenda no Ultra Espaço, Nihilego aparece no laboratório trazendo a tona o trauma de Lillie, por sorte Gladio derrota o pokémon que escapa pela fenda enquanto Lusamine ajuda sua filha, após esse momento ela se torna uma figura presente na vida de seus filhos e quando Faba tenta novamente abrir fendas interespaciais, Lusamine - para proteger sua família - se deixa ser levada por Nihilego para o Ultra Espaço, onde Ash, Lillie e Gladio com a ajuda de seus amigos derrotaram os pokémons de Lusamine e a encontram fundida com Nihilego que tomou posse de sua mente e a fez batalhar contra os seus próprios filhos. Após sua derrota Nihilego e Lusamine se separam, o pokémon foge enquanto o grupo volta para Alola para levar Lusamine ao hospital.

Após esses acontecimentos, o anime não referencia mais a história do jogo mas ela se junta com os professores pokémons de Alola para formar um esquadrão para lidar com as *Ultra Beasts* que foram soltas na região e ajuda a construir e organizar a Liga Pokémon de Alola, ela se torna uma figura materna presente na vida dos filhos e os três partem juntos a procura de seu marido desaparecido no último episódio do anime.

3.3 Leon

Os jogos Sword and Shield apresentam Leon, o campeão invicto da região, ele é tratado como uma celebridade, e a abertura do jogo é uma batalha diegética entre ele e um líder de ginásio da região que o jogador está assistindo na televisão. Leon também é irmão mais velho de Hop, o rival do jogador. Ele é tranquilo e relaxado, fica sério só quando batalha, e tem um péssimo senso de direção, ele mesmo diz em uma interação com o jogador que só chega nos lugares pois seu pokémon, Charizard, o leva, ele lhe assegura múltiplas vezes durante o jogo que ele resolverá o problema de dynamax de Galar sozinho e o manda continuar a batalhar nos ginásios da região. Leon é enganado pelo Presidente Rose e quando esse liberta *Eternatus* o pokémon lendário responsável pelo Darkest Day na história de Galar, ele parte para impedir o pokémon de destruir a região, ele falha mas o jogador e Hop com a

ajuda dos pokémons lendários Zacian e Zamazenta, conseguem capturar *Eternatus* e impedir a destruição da região.

Na adaptação de Pokémon Journeys, Leon ainda é o campeão invicto de Galar, tendo sua primeira aparição numa batalha onde ao vencer é coroado o Monarca do torneio de Coroação Mundial e consagrado o melhor treinador pokémon do mundo. Ele se mostra um treinador incrivelmente inteligente, estudando seus oponentes em antecedência e ensinando movimentos novos a seus pokémons para se manter em vantagem, Leon tem um estilo de batalha um tanto quanto parecido com o de Ash, o personagem principal do anime, onde ele usa sua imprevisibilidade como seu ponto forte.

Leon tem um olho para talento, vendo Ash batalhar múltiplas vezes durante a série Jornadas, ele se torna um mentor para o jovem, e desde que o conheceu, acompanha ele em suas aventuras por Galar, juntos na adaptação dos acontecimentos dos jogos eles acalmam os pokémons *Dynamaxed* no meio das cidades de Galar, e quando Ash tem competições do Torneio Coroação Mundial na região, Leon sempre aparece para assistir e comentar as partidas. Ele e Ash passam tempo juntos treinando e por terem personalidades parecidas e ele que inspira Ash e o faz se perguntar sobre o sentido e o peso de ser o campeão de uma região.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho pretendeu entender quais são os elementos recorrentes e quais se atualizam dentro da narrativa longa de Pokémon para melhor compreender a permanência dessa franquia, a partir da análise do anime, referenciando os jogos em que se baseiam, contando com o recorte específico de um personagem por adaptação. A análise permitiu compreender que Pokémon se molda ao seu público. Os escritores do anime aos poucos conseguiram liberdade narrativa. Utilizando os jogos como base narrativa e não como um guia, eles construíram histórias com elementos paralelos, porém com contextos diferentes, e aprofundaram personagens que não conseguiam ter muito desenvolvimento nos seus respectivos jogos. Sendo assim, a adaptação animada de Pokémon se mostra um completo sucesso, a narrativa geral segue as linhas de seus antecessores - os jogos - porém se renova e atualiza a fim de atrair seu público alvo, angariar novos fãs e complementar a experiência de quem jogou os jogos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Luiz Fábio - **15 Anos de Pokémon no Brasil: Relembre o início da animação que liderava contra a Globo** - RD1.com publicado 24 de novembro de 2014, disponível pelo site ([link](#)) dia 16 junho 2021

BAILEY, Kat - **Why Pokémon TV show is the most successful adaptation of a video game ever** - US Gamer publicado 17 de novembro de 2016, disponível pelo site ([link](#)) dia 16 de junho 2021

BARBOSA, Cássio - **Pokémon celebra 20 anos; relembre a trajetória da franquia da Nintendo** - Techtudo.com publicado 27 de fevereiro de 2016, acessado pelo site ([link](#)) dia 29 de setembro 2021

BULBAPEDIA, The Pokémon Encyclopedia - **Blue (personagem jogo)** - acessado pelo ([link](#)) dia 17 de junho 2022

BULBAPEDIA, The Pokémon Encyclopedia - **Gary Oak (personagem anime)** - acessado pelo ([link](#)) dia 17 de junho 2022

BULBAPEDIA, The Pokémon Encyclopedia - **Lusamine (jogo)** - acessado pelo ([link](#)) dia 17 de junho 2022

BULBAPEDIA, The Pokémon Encyclopedia - **Lusamine (anime)** - acessado pelo ([link](#)) dia 17 de junho 2022

BULBAPEDIA, The Pokémon Encyclopedia - **Leon (jogo)** - acessado pelo ([link](#)) dia 17 de junho 2022

BULBAPEDIA, The Pokémon Encyclopedia - **Leon (anime)** - acessado pelo ([link](#)) dia 17 de junho 2022

CHU-EOAN, Howard e LARIMER, Tim - **Beware of the Pokemania** - TIME Magazine, publicado 14 de Novembro de 1999, disponível pelo site ([link](#)) dia 16 de junho 2021

ELSAESSER, Thomas - **Cinema como Arqueologia da Mídias**, São Paulo: SESC, 2018

FRANCISCO, Eric - **THE 'POKEMON' CARTOON IS STILL GREAT, 20 YEARS LATER**, inverse.com publicado 18 de julho 2016, disponível pelo site ([link](#)) dia 16/6/2021

ENKINS, Henry - **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009

HOUAISS, Antônio - **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**, Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2001.

Lumiose Trainer Zac - **Pokémon Original Series Anime Review** - 27 de Novembro de 2020, acessível pelo Youtube ([link](#))

Lumiose Trainer Zac - **Pokémon Sun and Moon Anime Review** - 1 de Janeiro de 2021, acessível pelo Youtube ([link](#))

Lumiose Trainer Zac - **Pokémon Journey Review playlist** - 21 de Novembro de 2019, atualizada ultima vez dia 12 de Junho de 2022, acessível pelo Youtube ([link](#))

MACHADO, Arlindo - **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**, Edusp, São Paulo, São Paulo - Brasil, 1996

MINOTTI, Mike - **How the Pokémon Cartoon and games form one of medias best symbiotic relationships** - Venturebeat.com publicado 2 de marco de 2016, acessado pelo site ([link](#)) dia 16 de junho 2021

JENKINS, Henry. - **Cultura da Convergência**. - 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. - **Especialista em narrativa transmídia, Henry Jenkins fala sobre o futuro de Hollywood** - Casa Firjan, entrevista, 3 de dezembro, 2020, disponível pelo site ([link](#))

APÊNDICE

O UNIVERSO DOS JOGOS

REGIÕES

Atualmente Pokémon conta com oito regiões diferentes, cada uma introduzida em uma geração nova de jogos. Região nesse caso é uma área organizada no universo pokémon, um território com rotas, biomas, climas e pokémons únicos a essa área.

A primeira é Kanto - inspirada na região de mesmo nome do Japão - que introduziu os jogadores ao mundo de Pokémon e suas mecânicas. Assim como sua inspiração, é uma região cujos avanços tecnológicos são seu destaque, e é onde as pokébolas modernas foram inventadas, a sede da empresa Silph Co., que fabrica a maioria dos itens que os jogadores compram no jogo. A região tem clima ameno, a maior parte de suas cidades se encontram numa planície central com florestas entre as cidades, uma baía se estende pelo centro de Kanto e duas cordilheiras, uma ao norte e outra ao oeste, que contém a parte final do jogo, a elite quatro. Essas cordilheiras também barram Kanto para duas outras regiões.

Johto é a próxima, inspirada em Kansai, a segunda região mais populosa do Japão. Introduzida na segunda geração, ela compartilha a elite quatro com Kanto, porém a cordilheira fica a seu leste. Essa região também tem temperaturas amenas, conta com florestas e planícies assim como sua vizinha, mas tem regiões montanhosas, um lago e uma caverna congelada que se tornaram norma nas próximas gerações. Johto tem um tom mais tradicional Japonês: ao invés de grandes cidades o jogador encontra locais históricos do mundo Pokémon, assim como mitos e lendas da região.

Hoenn é a terceira região, inspirada por Kyushu, a ilha mais ao sul do Japão. Tem um clima tropical com uma variedade de biomas, de desertos até florestas tropicais. A divisão de terra e água é quase equilibrada, o que se relaciona aos mitos da região que descreve dois pokémons lendários, um que expande continentes e outro que expande mares. Ambos entraram em conflito e a luta deles só terminou quando um terceiro pokémon lendário e protetor dos céus interveio e fez os dois adormecerem até eles serem acordados durante a trama do jogo.

Sinnoh é a quarta região, localizada ao norte de Kanto e Johto, inspirada por Hokkaido, a ilha mais ao norte do Japão, e pelas ilhas Russas Sacalina e Kunashir. A região é montanhosa e com clima temperado, divide ruínas pré-históricas com Johto e no mundo de

pokemon é o lugar que dizem ser a região de início do mundo. O mapa de Sinnoh é quase igual ao mapa de Hokkaido, até as cidades estão localizadas de modo a refletir a geografia real.

Unova é uma região que está geograficamente afastada das outras, o que reflete sua inspiração: a cidade de Nova York, nos Estados Unidos; porém é possível notar a influência de todo o estado americano sobre a região, já que ela possui uma parte mais rural, cidades de trabalhadores e complexos industriais. Seu mapa é dividido em três partes principais, assim como a ilha de Manhattan, porém os criadores tomaram muitas liberdades e dividiram partes de Nova York para criarem as cidades espalhadas pelo mapa

Kalos é inspirada na França metropolitana e tem uma distribuição radial de ruas, assim como Paris se divide no seu centro. A oeste se encontra a parte costal de Kalos, a nordeste tem uma cordilheira de montanhas que se curva na volta até o sudeste, e a parte central é formada por uma planície onde se encontra a maior cidade, Lumiose. As cidades na planície lembram castelos e são cercadas por muralhas, e a região central também conta com muitos rios e florestas. A área costeira mais ao norte é dominada por praias e montanhas, e esse relevo aparece menos conforme se desce ao sudoeste das praias. As montanhas de Kalos são o local mais frio da região, porém ainda tem cidades e construções importantes como a elite quatro e a usina elétrica que abastece a região.

Alola é inspirada no Havaí, com suas quatro ilhas e clima majoritariamente tropical. A Ilha Melemele é inspirada na ilha havaiana O'ahu, a Ilha de Akala inspirada na ilha Maui, a Ilha Ula'ula na ilha Havaí (a Ilha Grande) e a Ilha Poni na ilha Kaua'i. Melemele é a única ilha sem um bioma extremo, coberta por florestas e algumas cidades. Akala é a única ilha com um vulcão ativo, a maioria de suas cidades são turísticas com hotéis, resorts e clubes de atração, e é o centro urbano de Alola. Ula'Ula é a maior ilha e tem mais diferenças de bioma, com uma cordilheira no coração da ilha e um deserto a leste, sendo a segunda menos habitada e tendo somente três cidades. Poni é a última ilha, tem um canyon no seu centro e nesse canyon tem as ruínas dos antigos pokémons lendários de Alola. É a ilha menos habitada, tendo somente uma cidade.

Galar é uma região inspirada no Reino Unido, seu mapa parece muito com o real, mas como se fosse visto de sul ao norte. A região de Galar é uma região extensa com muitos ambientes contendo uma paisagem idílica, cidades contemporâneas, vastas planícies e montanhas escarpadas cobertas de neve. As partes mais extensas são as Áreas Selvagens,

onde se tem grande variedade de biomas - desertos, locais nevados, torres destruídas, planícies e lagos -, que se espalham na Área Selvagem para o jogador explorar.

Todas essas regiões chegam a ser exploradas, ou individualmente em suas séries dedicadas ou em episódios na série Pokémon Journeys.

HISTÓRIA

Cada par de jogos de pokémon tem sua própria história, a única diferença entre os pares é os pokémons que o jogador pode encontrar. Iremos aqui analisar as três entradas mais pertinentes a esse trabalho: a primeira geração, *Red and Blue* - a que introduz pokémon ao mundo -; a sétima geração *Sun and Moon* - que divide parcialmente a narrativa adaptada da série -; e a oitava, *Sword and Shield*, que é a ruptura total entre a adaptação e história do jogo. Dito isso, é necessário resumir essas narrativas e as convenções que os jogos impõem aos jogadores.

Nas duas primeiras gerações o nome do protagonista e do rival podem ser dados pelo jogador, por convenção a comunidade de pokémon os nomeia pelos títulos dos jogos ou nomes oficiais quando se resume os acontecimentos. Logo, para o primeiro jogo o protagonista que o jogador controla é o Red e o rival dele é o Blue. O sétimo, *Pokémon Sun and Moon*, dá ao protagonista masculino o nome de Sol ou Élio e a protagonista feminina Moon ou Seline, e quebra a tradição ao nomear o seu rival de Hau sem a oportunidade do jogador nomeá-lo. *Pokémon Sword and Shield* por sua vez dá aos protagonistas os nomes de Victor e Glória e nomeia o rival de Hop.

Os resumos a seguir foram adaptados da experiência de jogar os jogos e do site enciclopédia de pokémon, Bulbapedia.

RED AND BLUE

O primeiro jogo começa com Red, que é apresentado como um menino curioso de 11 anos de Pallet Town. Ele se interessa por pokémon quando seu amigo, Blue, para de brincar com ele para se tornar um *bully*. Sua aventura começa quando Professor Carvalho chama os dois a seu laboratório para receber seu pokémon inicial. O jogador pode escolher entre Bulbasauro, Charmander e Squirtle, e o rival escolherá o pokémon com vantagem de tipo sobre o do jogador e o desafia para uma batalha. *Tipo* é uma mecânica de jogo que agrega resistências e vulnerabilidades aos pokémons. No início, tinha 15 tipos diferentes, cada um

com suas resistências e vulnerabilidades únicas que o jogador descobre ao longo de sua jornada e usa dessa mecânica para completar o jogo.

O pokémons iniciais: Bulbasaur é um pokémon do tipo grama, ele resiste a ataques tipo água e é vulnerável a pokémons tipo fogo; Charmander é o pokémon tipo fogo, ele resiste à grama mas é vulnerável à pokémons tipo água; e Squirtle, pokémon tipo água, resiste ao fogo mas é vulnerável à grama.

Professor Carvalho pede a Red para trazer um pacote a uma cidade no norte, e após voltar Red recebe uma Pokédex, uma enciclopédia pokémon que ele precisa completar capturando cada espécie dos 150 pokémons disponíveis na região. A partir disso Red e Blue viajam por Kanto coletando pokémons para construir seus times de seis e derrotar cada um dos líderes de ginásio, com Blue sempre um passo à frente e periodicamente aparecendo para desafiar Red.

Red também se depara com a Equipe Rocket, uma organização criminosa que rouba pokémons; ele os encontra pela primeira vez no Monte do Luar tentando roubar fósseis. Ele encontra outro membro na rota 24 desafiando as pessoas para recrutar novos membros a organização; e outro membro solitário que roubou um TM (*Technical Machine*, um item que ensina movimentos novos a pokémons) de uma família na cidade de Cerulean.

Eventualmente Red descobre uma trama da equipe Rocket, se infiltra no seu esconderijo embaixo do fliperama de Celadon onde ele encontra e derrota o líder da organização Giovanni, assim os expulsando do local. Red usa o Silph Scope que Giovanni deixa para trás para ver pokémons do tipo fantasma e salvar o senhor Fuji, na Torre Pokémon na cidade de Lavanda, que está sendo mantido como refém pela Equipe Rocket. Red então viaja para Saffron, a cidade no coração de Kanto que está sob o controle da Equipe Rocket, no momento tentando roubar a Master Ball, uma pokébola que nunca falha, do presidente da Companhia Silph. Ele derrota Giovanni pela segunda vez, encerrando temporariamente os planos do grupo.

Com sete insígnias em mãos, Red encontra Giovanni pela última vez - descobrindo que ele é o líder de ginásio de Viridian e seu último obstáculo antes de Elite Quatro da Liga Indigo. Red o derrota em batalha novamente, ganhando sua última insígnia. Giovanni então dispensa a Equipe Rocket e deixa Viridian com a promessa de se tornar um treinador melhor sozinho.

Passando pela Rota da Vitória e chegando a Liga Indigo, Red finalmente desafia a

liga. Primeiro ele derrota os quatro treinadores da Elite Quatro e descobre para sua surpresa que Blue os derrotou antes e é o campeão que tem que derrotar. Eles batalham uma última vez e quando Red o derrota ele se torna o atual Campeão de Kanto, vencendo assim o jogo.

SUN AND MOON

Sol e Lua começam com Selene e sua mãe que recém se mudaram de Kanto para a ilha Melemele em Alola. Elas recebem o Professor Kukui que avisa a Selena que ela pode ganhar um pokémon e começar o desafio da ilha, só precisa falar com o Kahuna da ilha. Nesse caminho ela encontra Lillie e um pokémon estranho sendo atacado por um grupo de pássaros. Ao proteger esse pokémon o guardião da ilha, o pokémon Tapu Koko, a presenteia com o material para fazer uma pulseira Z, item que permite treinadores pokémons usarem cristais Z e movimentos Z - movimentos mais fortes que o comum que só podem ser usados uma vez em batalha.

Depois de criar amizades com Lillie, Cosmog, o pokémon misterioso chamado Nebby e Hau, Selena inicia o desafio da ilha. O pokémon inicial que ela escolhe é o pokémon com vantagem sobre o do Hau, o seu amigo e rival. Durante seu desafio na ilha, Selene encontra a Equipe Skull, um grupo de baderneiros que assediam pessoas e interferem na vida na ilha; a Fundação Aether, uma organização dedicada à proteção de Pokémon; e Gladion, um garoto misterioso que trabalha para a Equipe Skull. Ela também aprende sobre *Ultra Beasts*, criaturas misteriosas que existem em uma dimensão chamada *Ultra Space*; e sobre o sonho do Professor Kukui de construir uma Liga Pokémon em Alola.

Selene descobre que Lusamine, a Presidente da Fundação Aether, é a mãe de Lillie e Gladion e é obcecada por *Ultra Beasts*. Ela acaba sequestrando Nebby e usando seus poderes para abrir *Ultra Wormholes* com o intuito de viajar para o *Ultra Space*, ela tem sucesso ao ser levada por uma *Ultra Beast* para o espaço, porém ela libera *Ultra Beasts* na região de Alola no processo. Selene e Lillie viajam para a Ilha Poni para procurar uma maneira de encontrá-la. Depois de Selene completar todos os seus desafios de ilha, ela e Lillie realizam um ritual que faz com que Nebby evolua para o Pokémon Lendário Solgaleo ou Lunala - dependendo do jogo Sol ou Lua respectivamente - que os leva para o *Ultra Space*. Selene e Lillie enfrentam e derrotam Lusamine, e todas são trazidas de volta para Alola por Nebby.

Após capturar Nebby, Selene sobe ao cume do Monte Lanakila e enfrenta a recém-criada Liga Pokémon de Alola e a Elite Quatro. Depois de derrotá-los, ela batalha e

derrota o fundador da Liga, Professor Kukui, e é declarada a primeira campeã de Alola. Durante a celebração subsequente na cidade de Iki, Lillie leva Selene para as Ruínas do Conflito, onde a recém-coroadada campeã enfrenta Tapu Koko em batalha.

Selene é logo contactada por Looker e Anabel da Polícia Internacional, que pedem a sua ajuda para capturar as *Ultra Beasts* soltas em Alola devido às ações de Lusamine. Selene concorda com isso e pega com sucesso todas as *Ultra Beasts* vagando por Alola.

SWORD AND SHIELD

Sword and Shield conta a história de Victor, um menino que vive em *Postwik* com sua mãe na região de Galar. Um dia seu amigo Hop o convida para conhecer seu irmão, Leon, o atual campeão invicto de Galar, para receberem seus pokémons iniciais dele. Após isso e uma visita a Professora Magnólia, eles recebem suas pulseiras *Dynamax* - o que os permite tornar seus pokémons maiores e mais fortes por três turnos em batalha - e o patrocínio do Leon para iniciarem o Desafio de Ginásio, que consiste em conseguir as oito insígnias para entrar na liga ao final da competição mesmo com *Team Yell*, fãs de uma das competidoras, tentando impedir o progresso dos desafiantes.

Victor também cria uma rivalidade com Bede, um treinador pretensioso patrocinado pelo Presidente Rose - o homem que controla a rede e produção de energia da região- e Marnie, a silenciosa treinadora de *Spikemuth*. Após coletar as oito insígnias, Victor parte para *Wyndon*, a maior cidade da região e o cenário onde passa a Copa dos Campeões onde ele disputa pela chance de desafiar Leon. Victor vence o torneio, contudo a batalha contra Leon é interrompida antes de começar pelo Presidente da Liga Rose, que despertou o pokémon conhecido como *Eternatus* e trouxe de volta o acontecimento das lendas da região o Dia Mais Escuro com o intuito de prevenir uma crise energética em Galar. Ele perde o controle do pokémon e Leon, assim como Victor e Hop, o enfrentam. Com a ajuda dos dois pokémons lendários da região Zacian e Zamazenta eles capturam *Eternatus* e põem fim ao Dia Mais Escuro. Três dias depois Victor e Leon finalmente se enfrentam, Leon finalmente é derrotado, Victor se torna o novo campeão de Galar.

Mais tarde Victor e Hop são forçados a lidar com pokémons *Dynamax* furiosos por toda a região que foram liberados por dois irmãos ricos chamados Sordward e Shielbert, que estão tentando restabelecer a monarquia de Galar e denegrir Zacian e Zamazenta. Victor e Hop os impedem e cada um acaba com um dos pokémons lendários.