

## DESIGN DE PERSONAGENS PARA SÉRIES DE TV ANIMADAS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA

### *CHARACTER DESIGN FOR ANIMATED TV SERIES: A SYSTEMATIC REVIEW*

Tiago Henrique Ribeiro<sup>1</sup>

Milton Luiz Horn Vieira<sup>2</sup>

#### **Resumo**

A expansão recente das séries de animação brasileiras na televisão, fruto do incentivo de organizações públicas e privadas, apresenta um campo frutífero de atuação mercadológica e de pesquisa. Os personagens são, junto do roteiro, o principal ponto de contato do público espectador com a obra de animação. Tendo isto em vista, cabe investigar como tornar mais efetivo o desenvolvimento de personagens para séries animadas, levando em conta sua agradabilidade e engajamento. Este trabalho então propõe-se a iniciar uma série de pesquisas neste campo, o que torna necessário o desenvolvimento de uma revisão sistemática, para coletar o que já foi produzido de relevante, cientificamente, nos últimos cinco anos nas bases Scopus e Web of Science referente ao tema “desenvolvimento de personagens para séries animadas de TV”. Os resultados apresentam tópicos que dizem respeito ao impacto cultural que os personagens provocam no público e os aspectos técnicos, visuais e psicológicos do desenvolvimento de personagens.

**Palavras-chave:** animação; design de personagens; televisão; TV; séries de televisão.

#### **Abstract**

The recent expansion of Brazilian animation series in television, because of the stimulus of public and private organizations, presents a fruitful field of marketing and research activities. The characters are, as well as the script, the main point of contact between the audience and the work of animation. Taking it into consideration, it is reasonable investigating how to make more effective the development of characters for animated series, considering his pleasantness and engagement. So, this paper intends to initiate a set of researches in this field, which includes the development of a systematic review to collect relevant scientifically data that has been produced since 2011 in Scopus and Web of Science under the theme "development of characters for animated TV series". The results present topics that concern the cultural impact the characters cause in the public and in the technical, visual and psychological aspects of character development.

**Keywords:** animation; character design; television; TV; TV series.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Design, Universidade Federal de Santa Catarina —UFSC, tiago.oriebir@gmail.com

<sup>2</sup> Professor Doutor, Programa de Pós-graduação em Design - POSDESIGN – UFSC, milton@cce.ufsc.br

## 1. Introdução

As animações brasileiras ganham cada vez mais espaço na televisão nacional, fomentadas por leis e incentivos à produção, o que vem ocasionando um processo de mudança e expansão nos últimos anos. A sanção da lei 12.485, em junho de 2011, foi fator importante nesse processo, uma vez que estabelece para os canais de televisão (TV) por assinatura uma quantidade mínima de tempo de exibição dedicada somente a conteúdos brasileiros, sendo que ao menos metade deste conteúdo deve ser produzido por produtoras brasileiras independentes. Esta legislação vem promovendo um fortalecimento das produtoras de animação brasileiras.

Outro fator que evidencia este crescimento é o processo de internacionalização pelo qual a produção de séries de animação brasileiras vem passando. Séries como *Princesas do Mar* (2005), *Peixonauta* (2009) e *Irmão do Jorel* (2014) são idealizadas por brasileiros e alcançaram o mercado internacional, com níveis variados de representatividade. Este fenômeno também causa impacto no mercado através do surgimento de produtos licenciados, que geram renda e movimentação financeira – de acordo com a Associação Brasileira de Licenciamento (ABRAL), o Brasil é atualmente o sexto país com maior faturamento em licenciamento de marcas do mundo, tendo vivenciado uma constante de crescimento em faturamento nos últimos anos. (ABRAL, 2015).

Um dos fatores-chave para o sucesso de uma animação está nos personagens. Conforme Nesteriuk (2011, p. 180), o personagem talvez seja o elemento mais fundamental, dentre os elementos centrais de uma animação, chegando a ressaltar a própria etimologia dos termos "animação" e "personagem" para reforçar essa proximidade: *anima* (dar alma, vida) e *persona* (pessoa). Para White (2006, p. 30) não há sombra de dúvida quanto ao roteiro ser o mais importante ingrediente de qualquer filme, mas os personagens possuem um grande papel quando esse script é animado. Além disso, quando se leva em conta a dimensão do licenciamento, os personagens tornam-se o principal elemento de identificação do público com os produtos, distinguindo-os em relação aos produtos dos concorrentes (ABRAL, 2015). Seja pelo ponto de vista mercadológico ou pelo aspecto narrativo, é clara a importância dos personagens no desenvolvimento de uma série de animação; característica que, dada a nova realidade caracterizada pela expansão da produção nacional de animação, precisa ser investigada.

Desta maneira, tem-se o seguinte questionamento como foco de pesquisa deste estudo: Quais os conhecimentos necessários para realizar o desenvolvimento de personagens que integrem os atributos de agradabilidade e engajamento à narrativa, favorecendo o envolvimento do espectador com a série animada para TV?

Em busca da resposta desse questionamento, é possível apontar a classificação proposta por Nesteriuk (2011) que especifica três diferentes categorias para os personagens: (1) quanto à importância em relação à história, (2) quanto à função narrativa e (3) quanto ao nível de desenvolvimento psicológico. Quanto ao primeiro aspecto, o autor ressalta que a importância de um personagem é baseada em sua relevância para o desenvolvimento da história, mas não necessariamente seu tempo total de aparição.

No que diz respeito à função narrativa, Nesteriuk (2011) classifica os personagens em dois grandes grupos: protagonistas e antagonistas. Os protagonistas

são aqueles que estão em busca de alguma coisa na história, enquanto os antagonistas são os que trabalham para impedir os protagonistas de atingirem seus objetivos. O autor salienta, entretanto, que não se vincule a figura de herói ao protagonista e de vilão ao antagonista pois, de acordo com a história e com o grau de importância dado aos personagens, essa classificação pode ser invertida, para se despertar a sensação de surpresa no espectador.

A respeito do desenvolvimento psicológico, Nesteriuk (2011) classifica os personagens como planos (lineares) e esféricos (redondos). Os personagens lineares, são mais superficiais, associados a uma ou poucas ideias ou características genéricas, podendo, principalmente em histórias de humor, ser caricaturados e estereotipados. Os personagens redondos, por outro lado, apresentam qualidades intrínsecas diversas, exploradas em maior profundidade, geralmente estabelecendo ao menos parte dos conflitos mais complexos da trama. O autor aponta que:

[...] mesmo quando a personagem não é representada visualmente por uma figura humana, como no caso de prosopopeias, ela é efetivamente um ser humano. Isso significa que qualquer personagem é um indivíduo que pensa, sente e se comporta, isto é, que vive e se relaciona com o universo narrativo da série. Dessa forma, ideias e conceitos da psicologia, como os tipos psicológicos de Carl Gustav Jung, por exemplo, podem auxiliar na construção da personagem. (NESTERIUK, 2011, p. 181)

Tendo a classificação proposta por Nesteriuk (2011) em vista, o autor define o personagem e seu processo de criação como:

[...] a representação de uma entidade que pratica e, principalmente, vive as ações apresentadas em uma história. Seja por meio da dinâmica visual (sua movimentação, ações e características físicas) ou psicológica (a forma de pensar, sentir, agir, as palavras que usa e os comportamentos mais frequentes) (...). Criar uma personagem é, portanto, um exercício complexo e envolve duas esferas complementares, uma interna (psicológica) e outra externa (visual). (NESTERIUK, 2011, p. 181)

As afirmações do autor deixam claro que o processo de criação de personagens é complexo, devendo ser desenvolvido em conjunto ao roteiro. Além dos aspectos relacionados com a participação do personagem na história em que está inserido; e seus aspectos psicológicos, Nesteriuk (2011) também lembra que há os aspectos visuais a serem levados em conta. Sua dinâmica visual é o principal meio de representação de suas expressões, pela qual a dimensão interna se exteriorizará.

Assim, o objetivo principal deste estudo foi categorizar os artigos científicos que existem acerca do tema “desenvolvimento de personagens para séries animadas de TV” e reunindo conceitos que adicionem à esta discussão. Dessa maneira, foram selecionados os seguintes objetivos específicos para tornar possível esta pesquisa: 1 - selecionar um grupo relevante de material bibliográfico sobre desenvolvimento de personagens, sob a perspectiva das séries animadas para televisão em bases científicas; 2 - realizar a análise do conteúdo deste material; 3 - identificar os termos com mais recorrência na perspectiva deste assunto. Para se alcançar estes objetivos, foi escolhido o método de revisão sistemática.

De acordo com Sampaio e Mancini (2007), a revisão sistemática trata-se de uma

forma de pesquisa que usa como fonte a literatura sobre um determinado tema, que resulta em um resumo das evidências relacionadas, mediante o emprego de métodos explícitos, sistematizados e replicáveis de busca. Esta amostra deve gerar uma perspectiva a respeito dos conceitos e teorias expressivos para a questão estudada.

A organização deste estudo se dá da seguinte forma: 1 – Introdução, com apresentação dos objetivos do artigo e organização do trabalho; 2 – procedimentos metodológicos: definições da metodologia, procedimentos e ferramentas utilizadas e apresentação das etapas para coleta de dados; 3 – resultados da coleta de dados, análise e discussão do portfólio e posterior comentário descritivo sobre cada elemento integrante do mesmo; 4 – considerações finais: contribuições derivadas do processo sistemático para a problematização da pesquisa.

## 2. Procedimentos Metodológicos

Este estudo, de objetivo exploratório-descritivo, foi fundamentado no levantamento de artigos científicos em duas bases do portal Capes: Scopus e Web of Science e dedica-se a levantar informações a respeito do tema proposto para em seguida fazer uma apresentação descritiva de todos os procedimentos e resultados alcançados, características que a define como uma pesquisa exploratória e descritiva, conforme Prodanov e Freitas (2013) estabelecem. No que diz respeito aos procedimentos técnicos utilizados na coleta destes dados, o caráter desta pesquisa é bibliográfico, sendo composto por uma investigação sistemática.

A ferramenta de investigação utilizada para a realização deste estudo foi o *Knowledge Development Process-Constructivist (ProKnow-C)*, proposto por Ensslin e Ensslin (2007) e Ensslin *et al.* (2012). Desenvolvido no Laboratório de Metodologias Multicritério em Apoio à Decisão (LabMCDA), vinculado ao Departamento de Engenharia de Produção de Sistemas da Universidade Federal de Santa Catarina, o ProKnow-C fundamenta-se em rigorosa sistematização com o objetivo de minimizar a aleatoriedade e subjetividade no processo de levantamento do portfólio bibliográfico. (AFONSO *et al.*, 2011). Para guiar este processo, foram levantadas nove etapas que constituem o instrumento ProKnow-C, para se fazer a seleção de artigos científicos das bases de dados, a saber:

**Etapas 1:** definição das palavras-chave selecionadas, de acordo com a aderência ao tema de pesquisa;

**Etapas 2:** escolha das bases de dados com maior relevância ao tema proposto para se fazer a busca;

**Etapas 3:** realização do teste de aderência das palavras-chave, buscando encontrar outros possíveis termos relevantes ou sinônimos que sejam pertinentes ao tema de pesquisa;

**Etapas 4:** uso do gerenciador bibliográfico *EndNote X7* para excluir artigos repetidos;

**Etapas 5:** busca, através da ferramenta *Google Acadêmico*, do número de citações de cada artigo, constatando assim sua relevância científica.

**Etapas 6:** verificar a relevância científica, quando não for possível confirmá-la através do número de citações, pela atualidade do artigo, de acordo com seu

ano de publicação;

**Etapa 7:** leitura dos resumos dos artigos buscando identificação dos mesmos com o tema de pesquisa;

**Etapa 8:** exclusão dos artigos não disponíveis de forma integral;

**Etapa 9:** definição do portfólio bibliográfico em conformidade com o tema de pesquisa, por via da leitura integral dos artigos restantes.

### 3. Resultados

Na primeira Etapa da análise, foram definidas as palavras-chaves que representassem os três eixos desse estudo. A primeira delas, *character design* ou *character* está relacionada ao objeto deste estudo, o desenvolvimento de personagens. A segunda palavra-chave, *animation*, está relacionada com o formato de realização do produto audiovisual — pesquisa-se o desenvolvimento de personagens para séries de animação e não séries *live action* (produções audiovisuais que são realizados por atores reais, diferente das animações) ou filmes. A terceira palavra-chave, *television* ou *TV* ou *TV seri\**, está ligada ao contexto de projeto do objeto de estudo: as séries para televisão. Utilizou-se o asterisco no radical de da última palavra-chave visando atingir mais variações nominais, da mesma maneira que optou-se por utilizar a língua inglesa em todas as palavras.

Na segunda Etapa, de escolha de base de dados, foi preciso levar em conta que se tratava de uma pesquisa multidisciplinar. Por isto, foi adotada inicialmente a biblioteca virtual da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que disponibiliza mais de 37 mil periódicos disponíveis em texto completo em 126 bases referenciais (CAPES, 2015). Entretanto, devido a ineficiência em recuperar artigos neste portal, optou-se por utilizar as bases Web of Science, Scopus e Ovid, por se tratarem todas de bases multidisciplinares.

Na terceira Etapa foi feito o teste de aderência. Para tanto, pesquisou-se, nas três bases as palavras-chave separadas, refinando a pesquisa pela natureza do recurso desejado: artigos; e também pelo período dos últimos cinco anos, ou seja, de 2010 a 2015. Esta primeira busca, realizada em 16 de maio de 2015 tinha como intuito verificar a relevância do conteúdo recuperado, a partir da leitura de alguns títulos e termos. A quantidade de artigos a seguir (Quadro 1) representa a soma dos trabalhos recuperados nas três bases.

Para o teste de aderência no portal CAPES, foi solicitada a busca pelos três eixos de pesquisa, refinando para artigos publicados entre 2010 e 2015. Após a leitura dos títulos, observou-se a incoerência com os temas de pesquisa.

**Quadro 1: Resultado da Busca, a partir da Combinação das Palavras-Chave dos Eixos de Pesquisa.**

<i>Combinação (sintaxe de busca)</i>	<i>Coleções do Portal CAPES</i>	<i>Quantidade de artigos recuperados</i>
<i>("character design" OR character AND animation AND television OR TV OR "TV seri*")</i>	Scopus (Elsevier)	218
	Science Citation Index Expanded (Web of Science)	196
	One File (GALE)	119
	Technology Research Database	113
	Advanced Technologies database with Aerospace	110

Fonte: Elaborado pelos Autores

Não se sentiu necessidade de alterar as palavras-chave, mas foi preciso pesquisar diretamente nas bases, por recuperarem mais resultados. As bases eleitas foram a Scopus, Web of Science e Ovid, todas baseadas em seu aspecto multidisciplinar. Nas três buscas, a pesquisa foi refinada por data de publicação (entre os anos de 2010 e 2015) e restrita apenas a artigos com textos completos. Também foram excluídos dos resultados artigos que fossem relacionados às áreas da saúde, ciências sociais, ciências exatas e da terra. O critério de idioma também foi adotado na busca, visando apenas artigos em inglês, português e espanhol. Estas bases reconheceram a sintaxe desenvolvida para a busca (Quadro 3), mas apenas Scopus e Web of Science recuperaram artigos coerentes com o tema, de modo que artigos recuperados pela base Ovid foram excluídos da busca.

**Quadro 2: Resultado da Segunda Busca a Partir da Combinação das Palavras-Chave dos Eixos de Pesquisa e dos Critérios de Refinamento Solicitados.**

<i>Combinação (sintaxe de busca)</i>	<i>Coleções do Portal CAPES</i>	<i>Quantidade de artigos recuperados</i>
<i>("character design" OR character AND animation AND television OR TV OR "TV seri*")</i>	Scopus (Elsevier)	11
	Science Citation Index Expanded (Web of Science)	398
	Ovid	6

Fonte: Elaborado pelos Autores

Depois desta última busca, restaram então 409 artigos para o portfólio bibliográfico bruto. Este material foi reunido no gerenciador Endnote X7. Após a exclusão de artigos duplicados, restaram 403 artigos. Depois de um extenso processo de filtragem baseado na leitura dos títulos, foram selecionados 23 artigos considerados coerentes com o tema de pesquisa, listados no Quadro 4, a seguir.

**Quadro 3: Portfólio Bibliográfico Levantado**

<b>Artigo</b>	<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Periódico</b>	<b>Ano</b>
1	HERDER, J.; DAEMEN, J.; HAUFS- BRUSBERG, P.; AZIZ, I.A.	Four metamorphosis states in a distributed virtual (TV) studio: human, cyborg, avatar and bot — markerless tracking and feedback for realtime animation control	Lecture Notes in Computer Science (including Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)	2015
2	PATEL, H; BAYLISS, L.C.; IVORY, J. D.; MCCARTHY, A.; MACDORMAN, K. F.	Receptive to bad reception: jerky motion can make persuasive messages more effective	Computers in Human Behavior	2014
3	AHMED, S.; WAHAB, J. A.	Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network	Asian Social Science	2013
4	SONG, S.; LIU, W.; WEI, R.; XING, W.; REN, C.	Path planning directed motion control of virtual humans in complex environments	Journal of Visual Languages and Computing	2014
5	REVERT, J.	Tintin or the difficult brush-stroke: an eventful journey to mainstream cinema [Tintín o el trazo difícil: un viaje accidentado al mainstream del cine]	Atalante	2013
6	VALDIVIESCO, C. A.	The panorama of Spanish cartoons today	International Journal of Visual Design	2013
7	MOHD NADZRI, N. S.; HASSAN, H.	The language identities of Malasians as portrayed in Upin and Ipin	Jurnal Teknologi (Sciences and Engineering)	2013
8	ROBERTSON, B.	Up-and-coming	Computer Graphics	2011

Design de Personagens para Séries de TV Animadas: uma Revisão Sistemática

<i>Artigo</i>	<i>Autores</i>	<i>Título</i>	<i>Periódico</i>	<i>Ano</i>
		superstars	World	
9	KOKKINARA, E.; OYEKOYA, O.; STEED, A.	Modelling selective visual attention for autonomous virtual characters	Computer Animation and Virtual Worlds	2011
10	CHEN, M. H. M.	Cultural migration and variation: a case study of glove puppet cosplay in doujinshi activities of Taiwan	Hong Kong Journal of Social Sciences	2011
11	BOHUS, Kata	National mythologies in central European TV series — how JR won the cold war	European Review of History	2015
12	BLACK, Jessica; BARNES, Jennifer L.	Fiction and social cognition: the effect of viewing award-winning television dramas on theory of mind	Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts	2015
13	ATOOFI, Saeid	Context from a social semiotic perspective: a discourse analytical study of the children TV show, Bubble Guppies	Social Semiotics	2015
14	BOND, Bradley J.; COMPTON, Benjamin L.	Gay on-screen: the relationship between exposure to gay characters on television and heterosexual audiences endorsement of gay equality	Journal of Broadcasting & Electronic Media	2015
15	CHARLES, Jim	Native americans on network TV: stereotypes, myths, and the “good indian”	Journal of American Culture	2015
16	HALSE, Rolf	Counter-stereotypical images of muslim characters in the television serial 24: a difference that makes no difference?	Critical Studies in Television	2015
17	FOKA, Anna	Redefining gender in sword and sandal: the	Journal of Popular Film	2015



Design de Personagens para Séries de TV Animadas: uma Revisão Sistemática

<b>Artigo</b>	<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Periódico</b>	<b>Ano</b>
		new action heroine in Spartacus (2010-13)	and Television	
18	CERNAT, Maria	The role of religion in advertising: case-study on the “Batman” TV commercial	Journal for the Study of Religions and Ideologies	2014
19	ELKINS, Evan	Cultural Identity and subcultural forums: the post-network politics os Adult Swim	Television & New Media	2014
20	MÍNGUEZ-LÓPEZ, Xavier	Folktales and Other References in Toriyama’s Dragon Ball	Animation Interdisciplinary Journal	2014
21	WEI, Meng	Effective game character design on the influence of national culture — based on the analysis in east Asian game design characteristics	Journal of Integrated Design Research	2014
22	BALTEIRO, Isabel	Blending in English Charactoons	English Studies	2013
23	RUAN, Xiaoyin	Game character design in technology stage — the limited factors in story-driven character design	Journal of Digital Design	2010

Fonte: Elaborado pelos Autores

Na intenção de potencializar o processo de pesquisa, decidiu-se antecipar a Etapa 7, de leitura dos abstracts. Após esta conferência, restaram 3 artigos considerados mais relevantes para o trabalho.

Na verificação da relevância científica, Etapas 5 e 6, não foram encontradas citações nos artigos, utilizando-se do sistema de busca do site Google Acadêmico, recomendado pela ferramenta ProKnow-C; entretanto, por serem todos artigos escritos em menos de cinco anos, eles mantiveram-se no portfólio.

A oitava Etapa, de descarte dos artigos incompletos, já havia sido realizada, quando as buscas nas bases de dados foram refinadas por "textos completos".

A Etapa 9 resultou na formação de um portfólio bibliográfico composto por três artigos, apresentados no Quadro 5, a seguir.

**Quadro 4: Portfólio Bibliográfico Resultante da Revisão Sistemática, Após a Leitura dos Resumos**

<i>Artigo</i>	<i>Autores</i>	<i>Título</i>	<i>Periódico</i>	<i>Ano</i>
1	AHMED, S.; WAHAB, J. A.	Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network	Asian Social Science	2013
2	MÍNGUEZ-LÓPEZ, Xavier	Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball	Animation Interdisciplinary Journal	2014
3	BALTEIRO, Isabel	Blending in English Charactoons	English Studies	2013

Fonte: Elaborado pelos Autores

Os três artigos foram lidos e analisados, sendo possível apresentar suas ideias essenciais e como eles podem contribuir para o melhor desenvolvimento de personagens que agradem e engajem o espectador em uma série animada, como se vê a seguir.

No artigo intitulado "Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network" (2013), Ahmed e Wahab (2013) fazem uma análise dos estereótipos utilizados na criação de personagens das séries animadas mais populares no canal de TV especializado em animações, Cartoon Network, fornecendo uma revisão de literatura composta por contribuições de Thompson & Zerbino (1995), Aries (1996), England (2011) e Jeanne & Debra (1996) promove uma discussão sobre como os personagens são tratados, fazendo um resgate histórico de suas aplicações e desdobramentos, dando destaque a fatos como o amplo uso de estereótipos na criação de personagens femininos, tornando-os lineares, na definição de Nesteriuk (2011), enquanto os personagens masculinos possuem melhor aprofundamento, padrão que se seguiu principalmente até a década de 1980, quando personagens femininas começaram a sair do campo da representação estereotipada. Esse resgate histórico também retrata brevemente o surgimento de algumas das principais emissoras de televisão especializadas na exibição de animações, como a Nickelodeon e a própria Cartoon Network, foco de estudo do trabalho. É feita então uma análise da programação do canal Cartoon Network, onde é investigada a ocorrência de personagens masculinos e femininos dentre os personagens principais das séries com maior audiência no canal, no período de primeiro de janeiro de 2013 a trinta e um de junho de 2013, exibidos nos Estados Unidos, demonstrando alguns resultados bastante expressivos, como o fato de, entre as dez animações mais assistidas, apenas uma ter personagens principais orientados ao público feminino.

Foram também coletados dados relacionados à presença de personagens masculinos e femininos no grupo principal de protagonistas das animações, com resultado semelhante. O trabalho ainda retrata os traços psicológicos e visuais, de acordo com estereótipos de sexualidade, atratividade, força e bravura com que os personagens masculinos e femininos são apresentados, mostrando que, apesar da

presença feminina fora dos padrões estereotipados ser maior do que em décadas passadas, ela ainda é preservada com muita força na forma com que os personagens são retratados nas animações atuais. Esta análise pode contribuir com objetivo de pesquisa no sentido de oferecer base teórica a respeito dos cânones atualmente utilizados na concepção de personagens de algumas das séries de TV que possuem maior alcance mundial, agregando a quantidade de informações já levantadas a respeito dos esteriótipos que o designer de personagens deve ter ou não em mente quando está desenvolvendo um personagem.

Em "Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball" (2014), Mínguez-López (2014) analisa a presença de influências do folclore, história, lendas e mitos de várias culturas asiáticas (japonesa, chinesa, hindu e tibetana), na constituição da série de animação japonesa *Dragon Ball*, fazendo uma relação de elementos da série que foram inspirados a partir desses traços culturais, analisando o processo de adaptação de cada uma delas. Apesar de abordar principalmente a série *Dragon Ball*, o autor também trata do processo de adaptação e uso da cultura oriental em obras de literatura (romances e histórias em quadrinhos) e outras animações. Este trabalho pode contribuir à pesquisa no sentido de mostrar como os elementos religiosos, folclóricos e mitológicos de uma cultura podem influenciar o desenvolvimento de personagens nos mais variados graus de profundidade (desde um nível mais intrínseco, conceitual, até a dimensão da aparência); proporcionando um panorama de como essa visão criativa pode ser transposta para a utilização no design de personagens para séries brasileiras.

No artigo "Blending in English Charactoons" (2013), Balteiro (2013) trata do aspecto do *naming* no processo de desenvolvimento de personagens para animação voltada ao público infantil, especificamente nomes que são misturas de palavras, analisando seus aspectos morfológicos, fonológicos e semânticos. A autora propõe o termo *charactonyms* — a união dos termos *character* (personagem) e *acronym* (acrônimo) para definir nomes especialmente desenvolvidos para personagens. Ela identifica três principais origens para nomenclatura de personagens, sendo eles (1) os nomes próprios convencionais, (2), nomes clássicos, históricos ou literários e (3) nomes inventados, afirmando que a terceira categoria geralmente possui a maior carga semântica dentre as três. Este artigo contribui para a pesquisa evidenciando o peso que o *naming* possui no conjunto do personagem, podendo agregar muito à sua receptividade e potencial de ser lembrado — assim como acontece com uma marca — e portanto esse aspecto deve ser considerado no processo de desenvolvimento de personagem.

#### 4. Considerações Finais

Os procedimentos e resultados da pesquisa que gerou esta revisão sistemática mostram-se claros, objetivos e criteriosos, o que possibilita sua replicação e atualização posterior. No que diz respeito aos resultados, os artigos coletados apresentam conteúdos correlatos e fundamentais para somar um corpo teórico que contribua para uma pesquisa sobre a produção de design de personagens para séries animadas de TV, conforme os critérios deste trabalho, de modo que, ao retomar a questão proposta no início deste artigo, "Quais os conhecimentos necessários para realizar o desenvolvimento de personagens que integrem os atributos de agradabilidade e engajamento à narrativa, favorecendo o envolvimento do espectador com a série animada para TV?", consideram-se evidentes as contribuições levantadas.

A quantidade de artigos selecionados, entretanto, não foi considerada suficiente para fazer jus a um corpo teórico inteiro, de modo que prevê-se, como desdobramento deste estudo, uma revisão integrativa que, de acordo com Souza, Silva e Carvalho (2010), trata-se de um instrumento da prática baseado em evidências, sendo a mais ampla abordagem metodológica referente a revisões, permitindo a inclusão de estudos experimentais ou não com o intuito de alcançar uma compreensão completa do objeto analisado, combinando também dados de literatura teórica e empírica. Esta ampla mostra deve gerar uma perspectiva consistente e compreensível a respeito dos conceitos e teorias expressivos para a questão estudada, abrangendo material bibliográfico não só acadêmico mas também técnico a respeito do tópico, bem como entrevistas, vídeos, gravações, trabalhos que serviram de referência para os trabalhos levantados nesta revisão sistemática, depoimentos e demais conteúdos empíricos que possam ser coletados, analisados e diagnosticados como relevantes para a formação do portfolio de material para a pesquisa.

O mercado de animação brasileira está em franca expansão e os incentivos por parte de organizações públicas e privadas justificam a importância desta pesquisa. Espera-se, com este trabalho, cooperar com futuros estudos na área de desenvolvimento de personagens, colaborando para o crescimento do setor de animação no país.

## Referências

- AFONSO, Michele H. F. Et al. Como construir conhecimento sobre o tema de pesquisa? Aplicação do processo ProKnow-C na busca de literatura sobre avaliação do desenvolvimento sustentável. **Revista de Gestão Social e Ambiental**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 47-62. 2013.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LICENCIAMENTO (ABRAL). **O Setor**. Retirado de :<<http://abral.org.br/o-setor/>>. Acesso em 29 de julho de 2015.
- BALTEIRO, Isabel. Blending in English Charactoons. **English Studies**, Logroño, v. 94.8.
- CAPES. **Missão e Objetivos**. Retirado de :<[http://www-periodicos-capes-gov-br.ez46.periodicos.capes.gov.br/index.php?option=com\\_pcontent&view=pcontent&alias=missao-objetivos&Itemid=102](http://www-periodicos-capes-gov-br.ez46.periodicos.capes.gov.br/index.php?option=com_pcontent&view=pcontent&alias=missao-objetivos&Itemid=102)>. Acesso em 29 de julho de 2015.
- ENSSLIN, Leonardo; ENSSLIN, Sandra Rolim. **Orientações para elaboração dos artigos científicos do LabMCDA-C** [Apostila da disciplina Avaliação de Desempenho do Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina]. Florianópolis, 2007.
- ENSSLIN, Leonardo; ENSSLIN, Sandra Rolim; PACHECO, Giovanni Cardoso. Um estudo sobre segurança em estádios de futebol baseado na análise da literatura internacional. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 17, n. 2, p. 71-91, abr./jun. 2012.
- MÍNGUEZ-LÓPEZ, Xavier. Folktales an other references in Toriyama`s Dragon Ball animation. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, v. 9(1), p. 27-46. 2014.
- NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale. Retirado de: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em 29 de julho de 2015.
- SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. Estudos de Revisão Sistemática: Um Guia para Síntese Criteriosa da Evidência Científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, São Carlos, v. 11, n. 1, p. 83-89, jan.-fev. 2007. Retirado de: <<http://www.scielo.br/pdf/rbfis/v11n1/12>>. Acesso em 27 de julho de 2015.
- SHUMAILA, Ahmed; WAHAB, Juliana Abdul. (2013). Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. **Asian Social Science**, Toronto, v. 10.3, p. 44.
- WHITE, Tony. **Animation from Pencils to Pixels – Classical Techniques for Digital Animators**. Oxford: Elsevier, 2006.