



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Júlia Teixeira Domingues

## **Mascotes e Comunicação Visual**

Florianópolis

2024

Júlia Teixeira Domingues

**Mascotes e Comunicação Visual:** design de personagens para Coordenadoria de  
Gestão Ambiental

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Graduação em Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof.(a) Mônica Stein, Dr.(a)

Florianópolis

2024

Teixeira Domingues, Júlia

Mascotes e Comunicação Visual : Design de personagens para Coordenadoria de Gestão Ambiental / Júlia Teixeira Domingues ; orientadora, Mônica Stein, 2024.

35 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Mascotes. 3. Design de personagens. 4. Comunicação visual. I. Stein, Mônica . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Júlia Teixeira Domingues

**Mascotes e Comunicação Visual:** design de personagens para Coordenadoria de Gestão Ambiental

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 16 de Agosto de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Mônica Stein, Dra. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Mônica Stein, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina

## RESUMO

O artigo tem como objetivo elucidar o processo de criação de mascotes para a Coordenadora de Gestão Ambiental da Universidade de Santa Catarina. A motivação por trás disso é realizar um estudo prático de design de personagens, utilizando de forma intencional e consciente a manipulação de elementos visuais, como formas, tamanho, variação e cores, a fim de atingir um resultado eficiente. Dessa forma, a autora visa ampliar seu conhecimento de design de personagens, além de acrescentar à literatura do tema. Para isso, este trabalho considera a abordagem descrita pelo diretor de animação Tom Bancroft (2006) para construir personagens com apelo visual e coerência. Para complementação teórica, o seguinte artigo faz uso dos princípios de composição visual e técnicas descritas por Dondis (1997). Como resultado, foram produzidas três mascotes animais com características antropomórficas, os quais poderão ser utilizados para divulgação e representação da Coordenadoria de Gestão Ambiental e seus projetos.

**Palavras-chave:** Mascotes, design de personagens, comunicação visual.

## ABSTRACT

The article aims to elucidate the process of creating mascots for Coordenadoria de Gestão Ambiental at Universidade de Santa Catarina. The motivation behind this is to conduct a practical study of character design, intentionally and consciously utilizing the manipulation of visual elements such as shapes, size, variation, and colors to achieve an efficient result. This way, the author aims to expand her knowledge of character design as well as contribute to the literature on the subject. For this, the work considers the approach described by animation director Tom Bancroft (2006) for constructing visually appealing and coherent characters. For theoretical complement, the following article employs the principles of visual composition and techniques described by Dondis (1997). As a result, three anthropomorphic animal mascots were produced, which can be used for the promotion and representation of Coordenadoria de Gestão Ambiental and its projects.

**Palavras-chave:** Mascots, character design, visual communication.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Zé Gotinha e Capi, respectivamente .....	10
Figura 2 – Elementos visuais básicos e exemplos de técnicas visuais .....	13
Figura 3 – Marcas com mascotes antropomorfizados.....	14
Figura 4 – Exemplos de marcas a instituições representadas pela coruja .....	15
Figura 5 – Imagens de Corujas-buraqueiras (Athene Cunilaria).....	16
Figura 6 – Análises feitas diretamente sobre a fotografia da coruja.....	17
Figura 7 – Primeiros esboços livres da coruja-buraqueira. ....	17
Figura 8 – Estudos de antropomorfização e estilo da coruja.....	18
Figura 9 – Esboços com maiores definições de estilo da coruja.....	19
Figura 10 – Primeira definição do design da coruja .....	20
Figura 11 – Imagens de gambás (Didelphis albiventris).....	21
Figura 12 – Análises feitas diretamente sobre a fotografia do gambá.....	22
Figura 13 – Primeiras esboços livres do gambá.....	23
Figura 14 – Esboços focados nos níveis de antropomorfização e estilo do gambá. .	23
Figura 15 – Esboços com maiores definições da personagem gambá. ....	24
Figura 16 – Primeira definição do design do gambá. ....	25
Figura 17 – Imagens do jacaré-de-papo-amarelo (Caiman latirostris). ....	26
Figura 18 – Análises feitas diretamente sobre as imagens do jacaré. ....	27
Figura 19 – Primeiros esboços livres do jacaré.....	28
Figura 20 – Explorações do design do jacaré. ....	28
Figura 21 – Esboços com maiores definições do jacaré. ....	29
Figura 22 – Primeira definição do design do jacaré. ....	29
Figura 23 – Poses da coruja e linhas de ação.....	31
Figura 24 – Poses do gambá e linhas de ação. ....	33
Figura 25 – Poses do jacaré e linhas de ação.....	34
Figura 26 – Model sheet da coruja. ....	35
Figura 27 – Model sheet do gambá.....	36
Figura 28 – Model sheet do jacaré. ....	36
Figura 29 – “Line up” das mascotes. ....	37
Figura 30 – Cores com matizes quentes.....	38
Figura 31 – Logo da UFSC Sustentável.....	38

Figura 32 – Cores da coruja.....	29
Figura 33 – Cores do gambá.....	40
Figura 34 – Cores do jacaré.....	41
Figura 35 – Line up final com cores .....	41
Figura 36 – Quadro com as paletas de cores.....	42

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>13</b>
3.1	PESQUISA, DELIMITAÇÕES E EXPLORAÇÃO .....	13
3.1.1	<b>Coruja-buraqueira</b> .....	<b>15</b>
3.1.2	<b>Gambá</b> .....	<b>21</b>
3.1.3	<b>Jacaré-de-papo-amarelo</b> .....	<b>25</b>
3.2	REFINAMENTO .....	30
3.2.1	<b>Expressões e poses</b> .....	<b>30</b>
3.2.2	<b>Model sheets</b> .....	<b>35</b>
3.2.3	<b>Cores</b> .....	<b>37</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A Coordenadoria de Gestão Ambiental (CGA) é um setor administrativo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que tem como objetivo desenvolver um programa de gerenciamento ambiental. Atualmente, a CGA é uma porta-voz da sustentabilidade dentro do campus a partir de seu canal de comunicação, a “UFSC Sustentável”, presente em redes sociais como Instagram e Tik Tok.

Durante um período de estágio da autora deste artigo na CGA, a coordenadoria requisitou a criação de mascotes para representar o setor. A demanda sugerida foi a produção de uma equipe formada por três personagens que teriam como finalidade expandir os ideais de sustentabilidade e ecologia a um universo lúdico, o qual seria desenvolvido durante a comunicação digital com audiência que acompanha a UFSC sustentável.

A necessidade das mascotes surgiu a partir do desejo pertencente à coordenadoria de impulsionar o vínculo estabelecido com o público da UFSC Sustentável. Também procurava-se expandir a presença da CGA nas redes sociais com a utilização de um novo recurso narrativo para tratar sobre sustentabilidade, o qual possibilitaria a inclusão de postagens dinâmicas, com a presença de ilustrações, e até mesmo animações, diversificando os conteúdos produzidos no setor.

Tendo em vista as demandas citadas, algumas limitações foram estabelecidas. A primeira é o tempo de execução, visto que o projeto deveria ocorrer durante o período de estágio da autora, estabelecido entre dezembro de 2023 e junho de 2024. Além disso, em razão da rotatividade de artistas estagiando no local e do uso eclético das mascotes nas mídias, tornou-se importante produzir desenhos que servissem como guias para auxiliar na reprodução dos personagens a longo prazo.

A segunda delimitação é a abordagem utilizada para a criação dos personagens. Segundo Deguzman (2021), design de personagem consiste na construção da estética, personalidade, comportamento e aparência visual geral de um personagem. Essa etapa é fundamental na produção de qualquer personagem com uma representação visual, seja ele para filme, tv, jogos, e, animação.

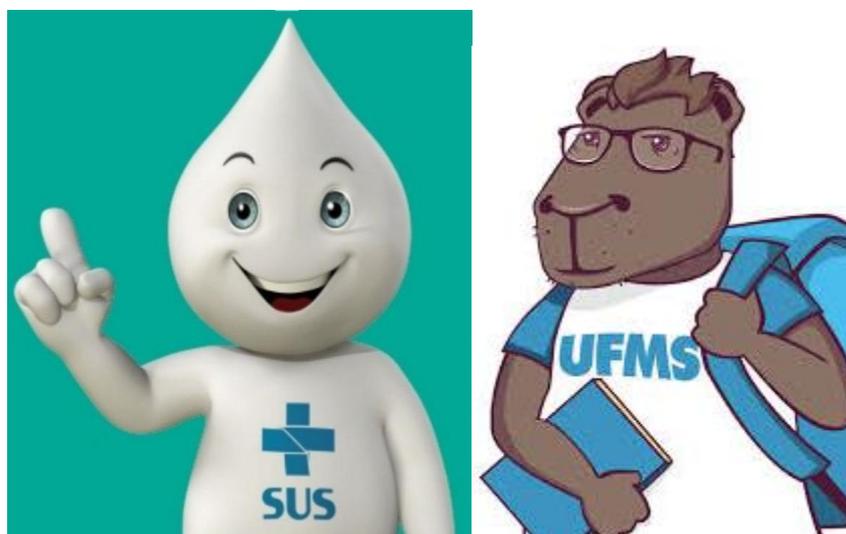
A perspectiva utilizada no artigo segue os conteúdos estudados na esfera da animação e aplica-os à criação das mascotes. A escolha foi feita em razão da familiarização da autora com a área e métodos utilizados. Portanto, para isso, foi adotado a metodologia de design de personagens de Bancroft (2006), diretor de animação.

Dito isso, é importante elaborar sobre o conceito do termo “mascote”. De acordo com Wang (2024), mascotes reforçam e desenvolvem a narrativa de uma marca, sejam ele uma pessoas, animais ou um objetos. Sua função é traduzir ideais abstratos em uma concepção visual e “viva”. As ideias de Perez (2011) reforçam essa concepção ao afirmar que mascotes possuem diversidade de forma, design, estratégia e posicionamento, porém, possuem em comum a demonstração de vitalidade e vinculação às marcas.

Pesquisas afirmam que o uso de mascotes é eficaz. De acordo estudos de marketing desenvolvidas pela The Moving Picture Company (MPC), o emprego deles na representação de marcas não só é efetivo a longo prazo, mas também gera mais repercussão e desenvolve laços emocionais mais profundos com os consumidores. Em vista disso, o interesse de marcas em desenvolver personagens é esperado.

No entanto, a eficácia das mascotes na formação de vínculos com a audiência não se restringe à esfera privada. Instituições públicas e não lucrativas também aderem à estratégia. Esse fato pode ser observado, por exemplo, com a criação do “Zé Gotinha”, mascote do Sistema Único de Saúde (SUS) e com o personagem desenvolvido pela Universidade Federal do Mato Grosso, o Capi.

Figura 1 – Zé Gotinha e Capi, respectivamente.



Fontes: Disponível em <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/o-simbolo-da-vacinacao-no-brasil-de-onde-veio-ze-gotinha.phtml>> e <[https://www.ufms.br/wp-content/uploads/2018/08/Novo-Manual-2018\\_corre%C3%A7%C3%B5es2.indd\\_.pdf](https://www.ufms.br/wp-content/uploads/2018/08/Novo-Manual-2018_corre%C3%A7%C3%B5es2.indd_.pdf)> Acesso em: 5 jun. 2024.

Nota-se que a implementação de personagens como mascotes é um recurso valioso utilizado amplamente para comunicação. Isso ocorre, pois sua composição visual é efetiva em dialogar e captar as audiências. O design de personagens faz uso de técnicas visuais de maneira a construir intencionalmente apelo e significado, sendo essencial para a elaboração de mascotes impactantes.

De acordo com Bancroft (2006), um desenho com apelo tem aquele "algo a mais" que o faz se destacar. No entanto, a construção do apelo pode ser conduzida de inúmeras formas e, muitas vezes, o processo não é compartilhado publicamente. Simultaneamente, Dondis (1997) afirma que a expressão visual é o produto de uma inteligência extremamente complexa, da qual temos um conhecimento muito reduzido.

Este artigo tem como foco entender mais sobre expressão visual e criação de personagens, a partir de uma condução prática que utiliza a manipulação de técnicas e recursos para atingir metas traçadas. Com isso, a autora visa aprimorar o seu processo individual como artista e contribuir na expansão do tema, gerando mais referências sobre a elaboração de personagens.

O trabalho propõe desenvolver uma visão mais completa sobre o processo artístico do design de mascotes e o uso intencional dos recursos comunicativos visuais. Como referencial teórico, foram utilizadas as etapas descritas por Bancroft (2006) aliado às ideias de Dondis (1997) sobre a manipulação de formas, cores e outros elementos relativos na construção de sentido e apelo.

O resultado almejado é a produção de personagens com apelo estético, capazes de transmitir a mensagem da CGA, e com referências visuais suficientes para que esses personagens possam ser reproduzidos por outros artistas em ilustrações e animações a longo prazo.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

Com a intenção de agregar valor ao desenvolvimento deste trabalho, o artigo utiliza como base teórica os princípios de design de personagens descritos por Bancroft (2006). Bancroft é um diretor com mais de 25 anos de experiência no mercado audiovisual de animação, atuando na produção de filmes, como, por exemplo, “Rei Leão” (1994) e “Mulan” (1998).

A partir de uma vasta experiência, o autor descreveu seu método utilizado para a concepção de personagens. De acordo com ele, a função do design de personagens é gerar seres que atendam às necessidades do propósito no qual estão inseridos. Portanto, não existem escolhas corretas ou erradas, apenas as que servem de maneira efetiva, ou não, os objetivos visados.

No contexto deste artigo, as metas foram traçadas a partir das demandas pertinentes à CGA, sendo elas: apelo visual, mensagem ecológica, e possibilidade de reprodução com o tempo, o que diz respeito à facilidade de eles serem recriados por outros artistas.

Bancroft (2006) procura sintetizar os principais aspectos que um designer de personagem deve conhecer a fim de criar personagens eficientes. Para simplificar esse caminho, ele traça uma abordagem focada em dois tipos de design: “*blue sky*” e “*character polishment*”.

Na produção de animação, essas nomenclaturas caracterizam o trabalho de artistas distintos, que atuam em diferentes estágios do desenvolvimento de um personagem. No entanto, no âmbito deste artigo, sendo ele um projeto individual e voltado para o desenvolvimento de mascotes, ambas foram realizadas pela autora e cumprem o papel de separar as etapas do processo trilhado.

A etapa de “*blue sky*” é definida pela pesquisa qualitativa e exploração via esboços. Segundo Bancroft (2006), este trabalho requer tanto pesquisa quanto desenho. A finalidade é estudar aspectos que fortaleçam sua personalidade e simbolismo, além de delimitar também o que não acrescenta ao personagem. Outra função está em criar variações de maneira livre, aliando a criatividade à pesquisa.

Com isso, obtém-se personagens que poderão, ou não, ser aperfeiçoados. Neste estudo, com o intuito de traduzir e sintetizar, a etapa descrita será titulada de “Pesquisa, delimitações e exploração”. Por sua vez, artistas de “*character polishment*”, traduzida neste artigo para refinamento de personagem, são descritos pelo autor como bons em fortalecer um desenho existente, criando poses e expressões consistentes.

No estágio de refinamento, espera-se determinar o design final. Isso se sucede com estudos do personagem em diferentes ângulos e com expressões diversas, a fim de testar e expandir design. O aprimoramento inclui a escolha das cores e o desenho de *model sheets* das mascotes, os quais consistem em: desenhos dos personagens nos ângulos: frontal, 3/4, lateral e de costas.

Como apoio ao referencial teórico, também foram utilizados os princípios descritos por Dondis (1997), acerca dos elementos e técnicas visuais (figura 2) utilizadas na criação compositiva. Durante o desenvolvimento, pretende-se demonstrar como ocorreu a manipulação dos elementos básicos e suas relações, na construção de técnicas, a fim de criar soluções de design e implicações psicológicas na percepção.

Figura 2 – Elementos visuais básicos e exemplos de técnicas visuais.

Elementos básicos da linguagem visual	Exemplos de técnicas visuais	
Ponto Linha Forma Direção Tom Cor Textura Dimensão Escala Movimento	Contraste Instabilidade Assimetria Regularidade Complexidade Economia Espontaneidade Previsibilidade Ousadia	Harmonia Equilíbrio Simetria Irregularidade Simplicidade Exagero Previsibilidade Neutralidade Ênfase

Fonte: Quadro desenvolvido pela autora.

Com o conhecimento dessas bases teóricas, o trabalho a seguir espera dispor das ferramentas necessárias para fundamentar as escolhas artísticas desenvolvidas durante o processo.

### 3 DESENVOLVIMENTO

#### 3.1 PESQUISA, DELIMITAÇÕES E EXPLORAÇÃO

A pesquisa foi iniciada com uma investigação sobre a CGA. O setor é responsável pelo gerenciamento de alguns segmentos da manutenção ambiental dentro da Universidade Federal de Santa Catarina, como, por exemplo, o descarte de resíduos, gestão das águas e a comunicação com público externo. Para a comunicação digital, a CGA utiliza redes sociais através do perfil UFSC Sustentável, descrito pela coordenadoria (2024) como um programa que tem como objetivo promover a sustentabilidade na UFSC em diversos âmbitos e atuações.

O público-alvo é composto pela comunidade acadêmica (discentes, docentes e funcionários), além de todos os cidadãos que residem em áreas com presença de campi, como, por exemplo, Joinville, Blumenau e, principalmente, Florianópolis. A cidade se situa no bioma de Mata Atlântica, além de apresentar características de vegetação litorânea, como mangues e restingas.

A partir da pesquisa inicial, foi possível estabelecer o contexto de atuação dos personagens: as redes sociais da UFSC Sustentável, um meio de comunicação informal e digital. Além disso, delimitou-se que as mascotes deveriam representar um público-alvo diverso, com a característica unificadora de pertencerem à mesma região.

Quanto às características almeçadas pelo estilo, Perez (2011) afirma que, no Brasil, mascotes devem imergir em um universo lúdico e se distanciar suas características físicas que possam promover agressividade. Além disso, é comum que eles adotem comportamentos antropomorfizados, como o uso de vestimenta. Essas características podem observadas em mascotes reconhecidos (figura 3).

Figura 3 – Marcas com mascotes antropomorfizados<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Personagens e marcas, da esquerda para a direita: Tony the Tiger, da Kelloggs; Fuleco da Copa do Mundo FIFA de 2014; Vinicius e Tom, das Olimpíadas e Paraolimpíadas de 2016; e Quicky, da Nesquik.

Fonte: Colagem produzida pela autora. Imagens disponíveis em:

<<https://mundodasmarcas.blogspot.com/2023/09/sucrilhos-kelloggs-frosted-flakes.html>>;  
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Fuleco>>; <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Vin%C3%ADcius\\_e\\_Tom](https://pt.wikipedia.org/wiki/Vin%C3%ADcius_e_Tom)>;  
<<https://grandeconsumo.com/nesquik-celebra-50-anos-em-portugal/>> Acesso em: 5 jun. 2024.

Orientada pelas delimitações anteriores, a pesquisa optou por desenvolver animais bidimensionais com um estilo *cartoon* simplificado e lúdico, que representassem a fauna local e abordassem assuntos ambientais diversos pertinentes à Coordenadoria de Gestão Ambiental, a fim de abordar de forma ampla aspectos da sustentabilidade.

Os animais selecionados para fazer parte dessa equipe foram a coruja-buraqueira (*Athene cunicularia*), o gambá (*Didelphis albiventris*) e o jacaré-de-papo-amarelo (*Caiman latirostris*), em razão da suas simbologias e papel biológico que foram explicados posteriormente neste artigo.

Por fim, outro ponto a ser mencionado é a lacuna na nomeação dos personagens. Isso ocorre em razão da estratégia escolhida de publicar o resultado do design nas redes sociais da UFSC Sustentável e solicitar sugestões de nomes à audiência, com a finalidade de obter engajamento com o público e antecipar a construção de um vínculo entre ele e as mascotes. Em vista do evento não ter ocorrido até o momento da concepção deste artigo, os nomes não constam no texto.

### 3.1.1 Coruja-buraqueira

De acordo com o manual Animais da UFSC (2019), a coruja-buraqueira é uma ave com grande presença regional, sendo a espécie mais comum na Universidade Federal de Santa Catarina. Ela recebe esse nome devido ao fato de seus ninhos serem feitos em buracos no solo, como em jardins, gramados e praias.

Sua presença na fauna local motivou a escolha desse espécime como uma das espécies mascotes da CGA, visto que a familiaridade com o público-alvo pode facilitar a formação de um vínculo afetivo. Além disso, a coruja é um símbolo utilizado amplamente para representar conhecimento e sabedoria. Dessa forma, costuma estar atrelada a marcas e figuras de intelectualidade.

Figura 4 – Exemplos de marcas a instituições representadas pela coruja<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Da esquerda para a direita: Duolingo; Tripadvisor e Temple University.



Fonte: Colagem realizada pela autora. Imagens disponíveis em: <<https://pt.duolingo.com/>>; <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tripadvisor.tripadvisor&hl=pt\\_BR&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tripadvisor.tripadvisor&hl=pt_BR&pli=1)>; e <[https://owlsports.com/sports/2009/8/31/GEN\\_0831093640?id=24](https://owlsports.com/sports/2009/8/31/GEN_0831093640?id=24)>. Acesso em: 5 jun. 2024.

Em vista disso, este artigo considerou pertinente atrelar à coruja-buraqueira às questões administrativas e comunicativas da Coordenaria de Gestão Ambiental, como, por exemplo, relatórios de sustentabilidade e, principalmente, educação ambiental. Dessa forma, ela foi escolhida para ser a representante principal da CGA nas redes sociais.

Outra razão que motivou essa delimitação foi o fato da coruja-buraqueira de ser uma ave que habita tanto os ares quanto o solo, o que abrange a natureza de forma ampla. Portanto, além de representar a categoria das aves, é efetiva em comunicar questões ligadas à saúde do ar e do solo, como poluição e preservação do ecossistema.

Com essas deliberações, deu-se início à pesquisa visual. Para compreender as características da coruja-buraqueira e arquitetar possibilidades de exploração e abstração em desenhos estilizados, foram analisadas imagens de referência (figura 5) e informações bibliográficas. Sobre a fisionomia da coruja, podemos afirmar que:

“A coruja-buraqueira é um animal pequeno, entre 19-26 cm de comprimento e peso de 147-240g, adulto possui coloração predominante marrom-acastanhado e o ventre mais claro, de cor creme, levemente estriado e barrado de marrom ou castanho. A cabeça é arredondada, sem penachos, com sobrançelas brancas (ou creme), íris amarela, dedos e tarsos amarelo-pálido e bico amarelo-marfim” (MENQ, 2018)

Figura 5 – Imagens de Corujas-buraqueiras (*Athene Cunilaria*).



Fonte: <[http://www.avesderapinabrasil.com/athene\\_cunicularia.htm](http://www.avesderapinabrasil.com/athene_cunicularia.htm)> Acesso em: 5 jun. 2024.

Nessa análise, os primeiros aspectos notados foram suas formas e proporções, como o bico reduzido, olhos grandes com sobrancelhas marcantes, cabeça achatada e corpo alongado, além da predominância de curvas orgânicas com alguns contornos acentuados.

Figura 6 – Análises feitas diretamente sobre a fotografia da coruja.



Fonte: Edições feitas pela autora.

Em seguida, iniciou-se o desenvolvimento da personalidade. A partir da pesquisa previamente realizada, foi determinado que a personagem seria a líder do grupo, apresentando características mais sérias e maduras. No entanto, almejava-se manter o aspecto curioso e simpático com um design fofo e simples. Para explorar as possibilidades, foram feitos esboços livres (figura 7).

Figura 7 – Primeiros esboços livres da coruja-buraqueira.



Fonte: Esboços feitos pela autora.

As primeiras abstrações das características do animal procuraram atingir uma linguagem icônica que transmitisse a semelhança à realidade. Com os desenhos, foi feita a análise do nível de realismo e as diferentes maneiras de manipular as formas. O uso consciente das formas é um dos principais elementos para a formação de personagens interessantes. Conforme Bancroft (2006), em razão de sua simbologia, elas são a base para os traços de personalidade e atitudes gerais dos seus personagens, descrevendo-os a partir de sinais visuais.

As ideias de Dondis (1997) corroboram com esse entendimento. Segundo a autora, o quadrado está associado a honestidade, esmero e retidão. Sobretudo, em razão das linhas horizontais e verticais, a forma também transmite a percepção de estabilidade. Enquanto isso, o círculo remete à infinitude, calidez, proteção e o triângulo à ação, conflito e tensão.

Sob essa perspectiva, a fim de ressaltar a personalidade da mascote, foi deliberado tornar o quadrado um elemento chave no design da coruja. Para que isso fosse feito, optou-se por atenuar o realismo da coruja e utilizar do exagero para atingir as metas traçadas. Com a exploração seguinte (figura 8), refinou-se ainda mais o entendimento do personagem.

O primeiro desenho explora um design com proporções exageradas e formas acentuadas, porém simplificadas. Por outro lado, o segundo desenho é mais antropomórfico, com proporções menos extremas e a variação complexa de formas, utilizando a quebra das linhas constantemente.

Figura 8 – Estudos de antropomorfização e estilo da coruja.



Fonte: Esboços feitos pela autora.

O estilo disposto na esquerda interessou mais a autora, visto que personagens com formas simplificadas são compreendidos e reproduzidos de forma intuitiva. Ademais, a escala maior da cabeça em relação ao corpo e o exagero no tamanho dos olhos desenvolvem um aspecto lúdico e adorável nos personagens, pois remetem a proporções infantis.

No entanto, ainda havia dúvidas sobre como explorar o apelo da personagem. Em sequência, foram realizados esboços com maiores definições (figura 9). Neles, visou-se a aplicação de mais curvas no traçado da personagem, a fim de transmitir a percepção de fluidez, ritmo e aprofundar o caráter adorável, visto que formas circulares são usadas para denotar indivíduos amorosos e amigáveis.

Figura 9 – Esboços com maiores definições de estilo da coruja.



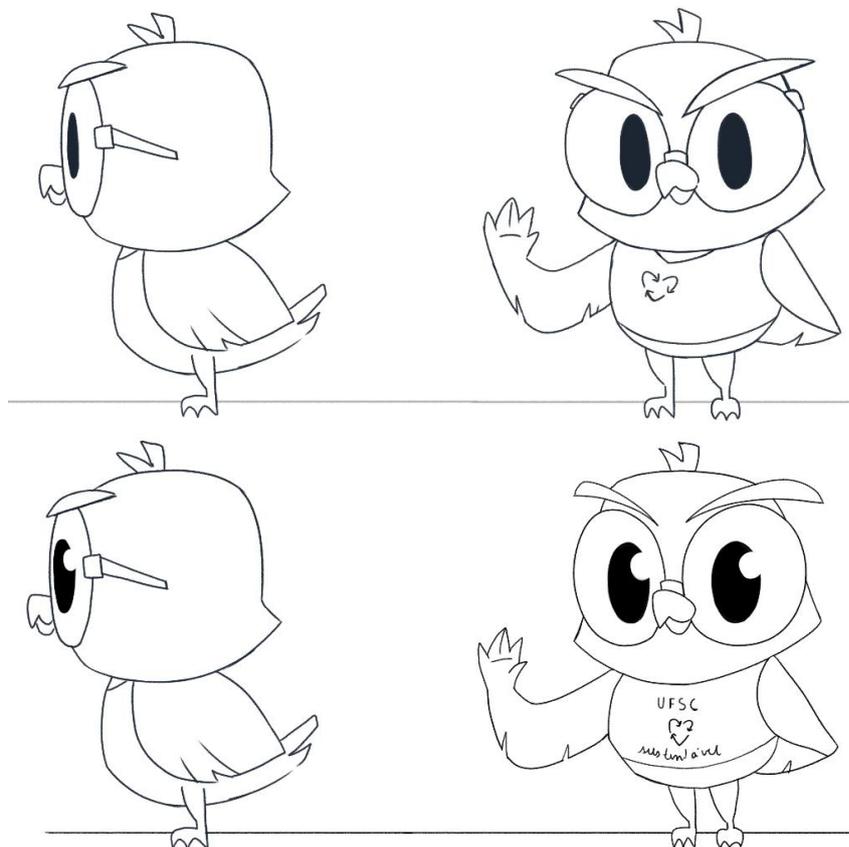
Fonte: Esboços feitos pela autora.

Para enfatizar o símbolo de intelectualidade, foi acrescentado um par de óculos ao seu semblante. Esse aspecto enfatizou a variação de formas e a proporções dos olhos, o que torna a coruja ainda mais fofa. De acordo com Bancroft (2006), a variação de formas e tamanhos pode gerar mais vitalidade e energia em um desenho. Portanto, o artigo procurou introduzir essas características nos personagens a fim de deixá-los mais interessantes visualmente.

Foram desenhados também elementos com variação de tamanho e formato no topo da cabeça, a fim de romper a simetria e tornar a personagem mais dinâmica. Por fim, foi gerada a ilusão de penas mediante o uso de espaço negativo nas asas, o que gera quebras na totalidade da forma e gera tensão com a irregularidade.

Esse design foi considerado satisfatório pela autora e, a partir disso, foram feitas as definições finais da personagem (figura 10). Nessa versão, determinou-se também a vestimenta: uma camiseta com a logo da UFSC Sustentável, a fim de aprofundar o vínculo com a marca.

Figura 10 – Primeira definição final do design da coruja.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Por fim, foram feitos ajustes nos olhos e nas sobrancelhas para suavizar a expressão e torná-la mais simpática. Com isso, avaliou-se que o propósito visado pelo design foi atingido e a mascote seguiu para a etapa de refinamento.

### **3.1.2 Gambá**

O gambá é uma espécie assim que, assim como a coruja buraqueira, tem grande presença no campus da Universidade Federal de Santa Catarina. Eles desempenham um papel biológico importante, pois alimentam-se de insetos, frutas e pequenos roedores, sendo fundamentais no controle de doenças transmissíveis e dispersão de sementes.

No entanto, os gambás sofrem com invasão de seu habitat e ecossistema pelos seres humanos. Em razão disso, acabam sendo encontrados no meio urbano. Não são animais agressivos ou sujos, entretanto, sofrem com esse estigma, pois são atraídos por resíduos orgânicos e podem buscar lixeiras para se alimentar, fazendo com que convivam entre as pessoas.

Gambás são vítimas da destruição de seu habitat. Dessa forma, utilizá-lo como porta-voz da CGA permite a possibilidade de difundir a consciência ecológica sobre espécies que sofrem com a urbanização. Ao utilizar o gambá como mascote, é possível contribuir para desestigmatizar o animal, gerando afeto por ele.

Em vista dos motivos citados, o gambá ficou encarregado de representar e comunicar assuntos pertinentes à CGA relacionados à fauna e flora, como, por exemplo, os licenciamentos ambientais, poda de árvores, entre outros. Após a delimitação, foi iniciada a pesquisa visual para a construção da personagem.

Figura 11 – Imagens de gambás (*Didelphis albiventris*).



Fonte: Disponíveis em < <https://mundo-animal.fandom.com/pt/wiki/Gamb%C3%A1>> e < <https://www.ufrgs.br/faunadigitalrs/mamiferos/ordem-didelphimorphia/familia-didelphidae/gamba-didelphis-albiventris/>> Acesso em: 5 jun. 2024

De acordo com Silveira (2018), gambás brasileiros possuem a coloração no dorso grisalha, com pelos escuros misturados aos brancos. Eles possuem três listras pretas na cabeça, uma central no topo da cabeça e duas na região dos olhos. Sua cauda possui o comprimento menor que a cabeça e o corpo e suas orelhas são predominantemente brancas. Referências foram analisadas para estudar os elementos visuais observados no animal.

Figura 12 – Análises feitas diretamente sobre a fotografia do gambá.



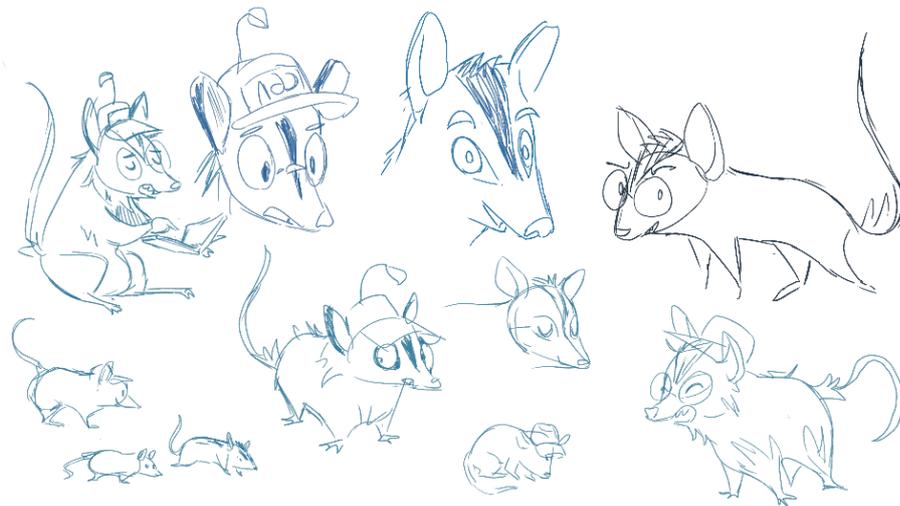
Fonte: Edições feitas pela autora.

A análise ressaltou a constância de formas triangulares no animal, tanto no formato do rosto e focinho, quanto na pelagem. O gambá possui a repetição de atributos pontudos e com o aspecto afiado, como seus dentes. No entanto, embora

apresente características atreladas a agressividade, outras remetem ao adorável, como o corpo peludo e a escala da cabeça em relação ao corpo.

A partir da análise, iniciou-se a construção da personalidade do gambá. Em razão da presença marcante de formas triangulares e pontiagudas, foi considerado pertinente criar uma personagem mais ousada, ativa, brincalhona e dramática, com o uso da repetição desse elemento em seu design. Isso também nasceu a partir da busca de uma dinâmica de contraste com a Coruja-buraqueira, tanto visual quanto de personalidade. A partir disso, foram feitos os primeiros esboços livres (figuras 13 e 14).

Figura 13 – Primeiras esboços livres do gambá



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Figura 14 – Esboços focados nos níveis de antropomorfização e estilo do gambá.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Em razão do gambá ser um quadrúpede, foi definido que o seu design seria mais efetivo com atributos humanos. Isso ocorre, pois a antropomorfização permite uma maior gama de expressões e poses. Entretanto, os primeiros desenhos não foram capazes de traduzir da forma almejada o propósito da mascote. Portanto, novos esboços foram feitos (figura 15).

Nessa nova elaboração, adotou-se a escolha de criar uma personagem feminina. Dentro da composição de funcionários da Coordenadoria de Gestão Ambiental, notou-se a presença de um contingente de pessoas do gênero feminino maior que o masculino. Sob essa ótica, explorar uma personagem feminina acrescenta mais vínculo à marca.

Para representar a feminilidade de forma simbólica, as manchas escuras sobre os olhos dos gambás foram utilizadas para representar cílios. Também foram realizados testes de estilo, vestimenta, com o uso de calças, e de plasticidade, com o volume de seus braços. Por fim, para evidenciar o contraste de formas com a coruja, o a autora optou por manter a forma da personagem triangular.

Figura 15 – Esboços com maiores definições da personagem gambá.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Entretanto, com esse design, notou-se que a gambá ficou distante demais do estilo adotado pela coruja, pois as proporções estavam menos exageradas. De acordo com Bancroft, todo projeto possui seu próprio estilo e para mantê-lo consistente, é importante utilizar a repetição de elementos nos diferentes personagens.

Outro desvio na consistência notado entre os personagens foi a falta de complexidade e variação das formas no gambá, o que também estava prejudicando a semelhança com o animal real. Com novos ajustes (figura 16), esses critérios foram resolvidos.

O formato do rosto foi redesenhado com semelhança a um pentágono, quebrado por pontas arredondadas e pontudas. De perfil, seu rosto remete à um triângulo com pontas arredondadas. Assim como na coruja, mantiveram-se linhas orgânicas e curvas.

Para a vestimenta, foi mantido o padrão da Coruja, a fim de criar um elemento unificador entre os personagens, exceto pelo acréscimo de botas e um boné. O boné atendeu a função de equilibrar o peso visual concentrado na porção inferior da personagem, principalmente no desenho do perfil, em razão da triangularidade de seu corpo e da presença de uma cauda.

Figura 16 – Primeira definição do design do gambá.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

### 3.1.3 Jacaré-de-papo-amarelo

Os jacarés-de-papo-amarelo são répteis da espécie *Caiman latirostris* que habitam margens de rios, mangues, riachos, lagos e lagoas. Eles recebem esse

nome, pois ficam com a área do papo amarelada durante a fase de acasalamento. De acordo com o Manual de Animais da UFSC (2019), é comum encontrá-los pelos córregos da universidade.

Eles são responsáveis pelo controle ambiental já que sua alimentação é composta por invertebrados, peixes, répteis, aves e mamíferos de pequeno e médio porte. Em vista disso, os jacarés são animais importantes ecologicamente. Entretanto, segundo Fusco-Costa (2008), sua população está sob ameaça pela da urbanização, uma vez que está distribuída geograficamente em áreas densamente povoadas.

Por essa razão, ele está classificado pelo IBAMA sob ameaça de risco de extinção. O jacaré-de-papo-amarelo também enfrentam outros desafios, como a caça ilegal e o tráfico de animais. Nesse contexto, a escolha de utilizar esse animal como mascote da CGA gera visibilidade a essas problemáticas e agrega valor ecológico à personagem.

O jacaré representa a categoria dos répteis e, por ser um animal aquático, ao contrário da Coruja-buraqueira e a Gambá, pode ser utilizado na representação de assuntos relacionados à água, como descarte de resíduos e gestão de águas. A partir a pesquisa, foram selecionadas referências (figura 17) a serem analisadas.

Figura 17 – Imagens do jacaré-de-papo-amarelo (*Caiman latirostris*).



Fonte: Disponível em <<https://www.biologianet.com/biodiversidade/jacare.htm>>  
<<https://www.parquedasaves.com.br/aves/jacare-do-papo-amarelo>> Acesso em: 5 jun. 2024

De acordo com a Fundação Jardim Zoológico de Brasília (2020), os jacarés possuem a cor verde-oliva e um focinho curto e largo, diferente dos crocodilos. Nas imagens (figura 18), pode-se notar a presença de curvas e pontas acentuadas, como na sua cauda e no seu focinho.

Figura 18 – Análises feitas diretamente sobre as imagens do jacaré.



Fonte: Edições feitas pela autora.

Em seguida, foi desenvolvida a personalidade da mascote. Jacarés são predadores e habitam o inconsciente humano como perigosos. No entanto, o artigo optou por seguir o caminho contrário desse ideal. De acordo com Perez (2011), mesmo quando encontramos marcas que utilizam animais agressivos, eles são destituídos de suas manifestações bélicas.

Isso ocorre, pois eles buscam transmitir um caráter inofensivo e seguro. Em vista disso, aliado ao desejo de ampliar o contraste entre as personagens, foi definido que a personalidade do jacaré seria: alegre, obediente, tímido, inocente e medroso. Portanto, prezou-se pela utilização de formas circulares em seu design, com a implementação de linhas retas que representassem sua estabilidade.

A partir dessa visão, foram feitos os primeiros estudos livres (figura 19), explorando a variação de estilos e níveis de abstração. Dentro desses, determinou-se que a primeira variação de elementos se alinhava mais ao padrão de estilo, além de permitir mais expressividade. Em seguida, foram feitos mais esboços com características semelhantes (figura 20).

Figura 19 – Primeiros esboços livres do jacaré.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

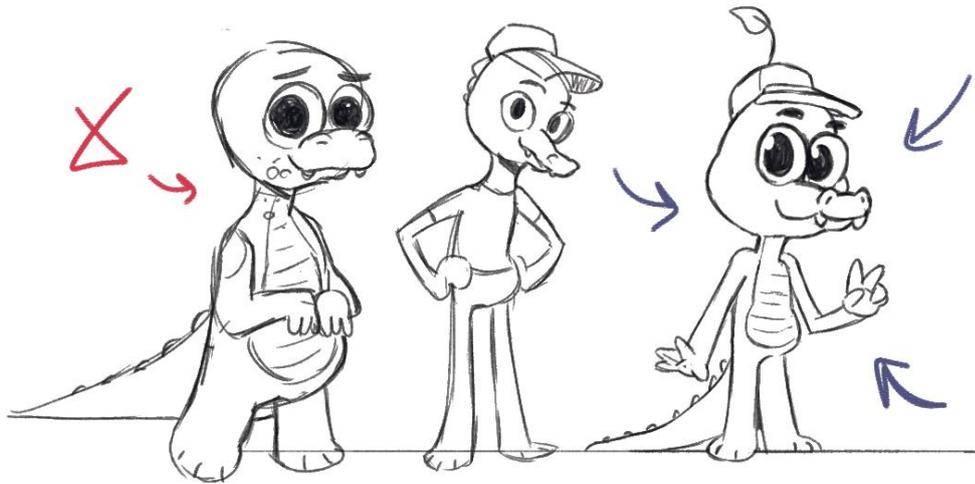
Figura 20 – Explorações do design do jacaré.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Dentre esses, os desenhos centrais apresentavam proporções de aspecto mais infantil, dado pelo tamanho da cabeça em relação ao corpo, além do comprimento reduzido dos membros. Esse fato destacou a personalidade da mascote e novos estudos foram feitos com essa configuração em mente (figura 21)

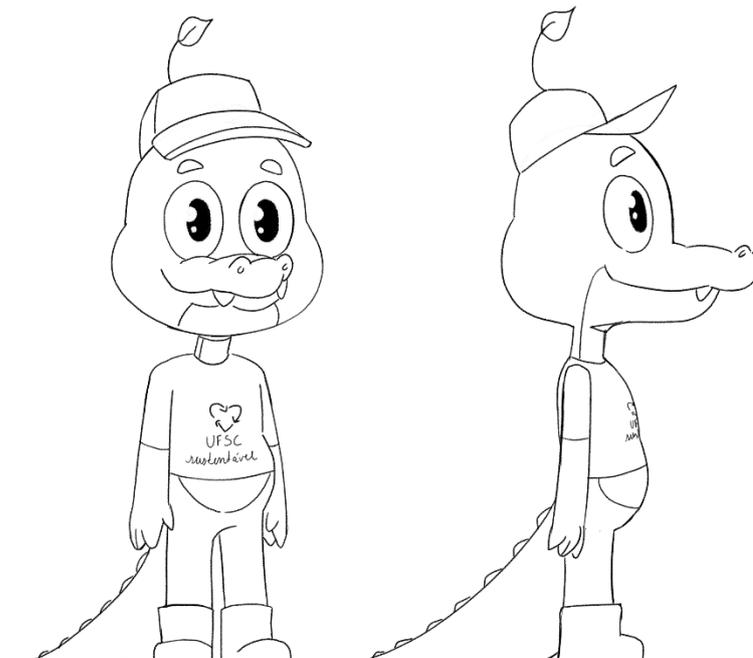
Figura 21 – Esboços com maiores definições do jacaré.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Na experimentação ao lado direito, foi acentuada a escala da cabeça em relação ao resto do corpo, o que transmitiu de forma mais precisa a estilização buscada. O jacaré-de-papo-amarelo possui um focinho curto e largo. No desenho, isso é exagerado a partir o tamanho dos olhos em comparação ao resto das feições. Entretanto, foram feitas mais mudanças no design (figura 22).

Figura 22 – Primeira definição do design do jacaré.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Dentre elas, o espaçamento entre os olhos e a proporção da cabeça, junto à padronização da vestimenta. Além disso, no ângulo lateral, o foco foi resolver a percepção de peso no personagem a partir do equilíbrio entre focinho e cauda. Manteve-se, no entanto, o tórax retangular e as formas circulares no resto do personagem, para transmitir a sensação de rigidez e, simultaneamente, suavidade. Com isso, o design do jacaré avançou para a etapa de refinamento.

## 3.2 REFINAMENTO

De acordo com Dondis (1997), o processo de concepção de uma mensagem visual pode ser descrito como um conjunto de estágios que vão de esboços iniciais até uma escolha e decisão definitivas, passando por versões cada vez mais sofisticadas. Na fase de refinamento deste artigo, o desenvolvimento chega ao seu estágio final, a fim estabelecer o visual definitivo dos personagens.

A etapa consiste em corrigir possíveis escolhas desarmônicas que dificultam a compreensão e atuam contra o propósito do design, além de detalhar o funcionamento volumétrico das forma, representar individualmente a personalidade das mascotes e garantir a harmonia do grupo. Por fim, nessa etapa são produzidos desenhos que desempenhem o papel de guias de estilo posteriormente.

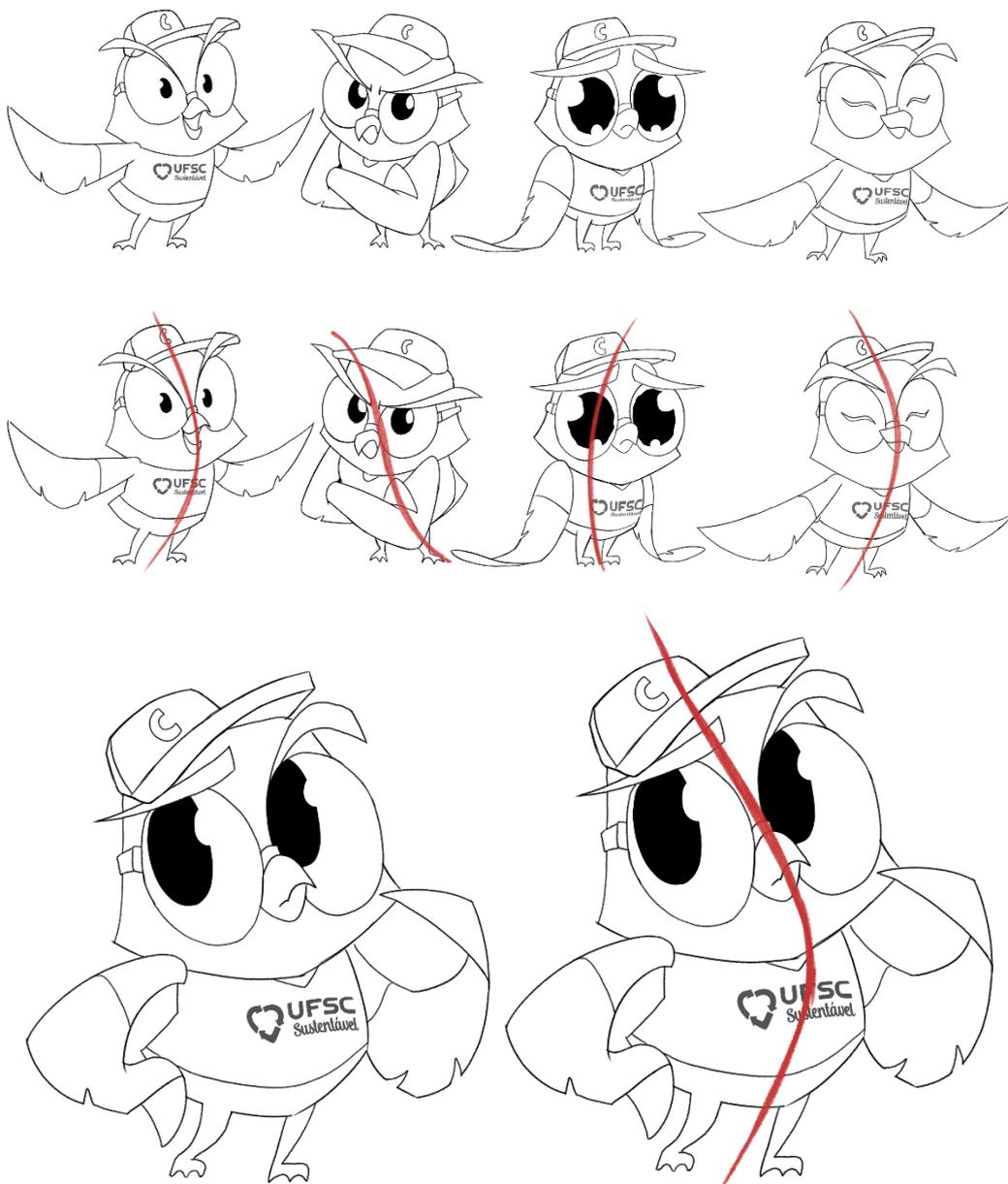
### 3.2.1 Expressões e poses

Foram realizadas quatro poses de corpo inteiro para cada um dos personagens, as quais representam as seguintes emoções: feliz, triste, irritado e animado, com exceção de uma pose a mais para a coruja, líder do grupo. Para conduzir o movimento e gerar dinamismo nas poses, traçou-se uma linha de ação central nelas.

Com o uso desse elemento, foi mais fácil conduzir o ritmo dos desenhos e manter o equilíbrio dos elementos compositivos em cada um dos desenhos. Em todos os personagens, procurou-se manter traços plásticos, com algum grau de variação, a fim de gerar maleabilidade. A escolha tem o intuito de exagerar o estilo *cartoon* e demonstrar o caráter lúdico e menos realista dos desenhos. No entanto, também foram conservadas as formas bem definidas para manter a simplicidade do estilo.

Durante essa etapa, uma das reformulações foi a adição do boné na coruja (figura 23), criando assim um uniforme geral entre os três animais: camiseta e boné. Também foram desenhadas as letras “C”, “G” e “A” em cada um deles para adicionar mais elementos que remetem à marca. Além disso, outras mudanças individuais em cada um deles também foram realizadas.

Figura 23 – Poses da coruja e linhas de ação.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

As mãos antropomórficas da coruja foram descartadas com o intuito de priorizar a simplicidade à complexidade. Portanto, foi explorado o funcionamento das

asas como mãos a partir do movimento de torção. A pose extra para a coruja teve como objetivo permitir a melhor compreensão do volume e movimento das asas e, além disso, ressaltou também sua personalidade com a expressão “curiosa”.

Com as expressões do rosto, procurou-se entender a articulação das feições da coruja, como as movimentações das sobrancelhas e da boca. Nesse parâmetro, os desenhos serviram para determinar os limites do exagero permitido ao design, de forma que se mantivesse a consistência e harmonia do todo.

Portanto, delimitou-se que as sobrancelhas, em junção com a variação do tamanho da pupila, conduziram o peso e olhar nas expressões. Notou-se que a haste dos óculos escapava do estilo traçado ao desviar a atenção com a adição de complexidade, problema que foi solucionado posteriormente na condução do artigo.

Em seguida, foram feitas as poses do gambá (figura 24). Assim como na coruja, manteve-se o contraste entre linhas curvas e retas e a plasticidade dos membros do corpo, o que pode ser observado pela linha de ação e no movimento dos apêndices.

Entretanto, como a personagem é mais expansiva e dinâmica, optou-se por exagerar sua flexibilidade, permitindo que seu corpo inteiro se curvasse e expandisse conforme suas expressões. Outra escolha feita com o mesmo fim foi o uso do rabo, as orelhas e a folha do boné como recursos para enfatizar as expressões.

Figura 24 – Poses do gambá e linhas de ação.

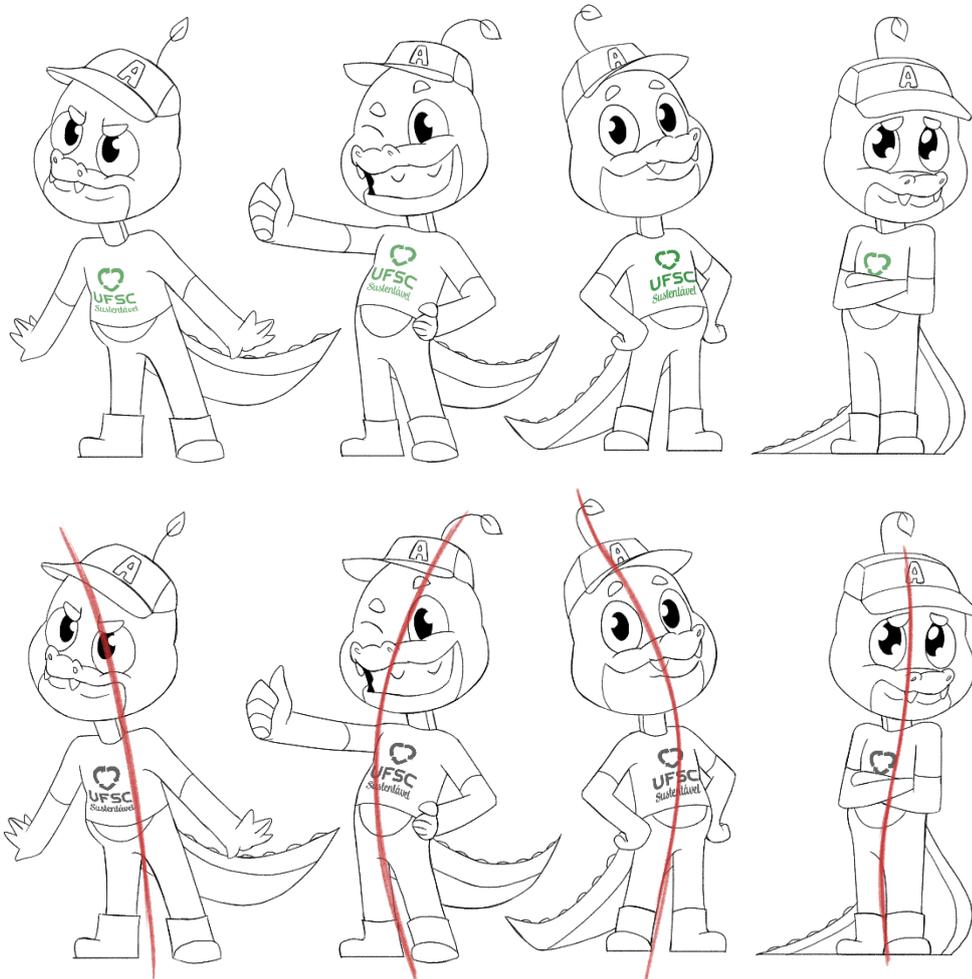


Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Alguns problemas surgiram durante o refinamento, como a sobreposição de elementos e possíveis tangentes criadas pelas sobranceiras e faixa na cabeça do gambá. Outra possível incoerência notada foi o penteado rabo-de-cavalo na personagem, o qual seguia um estilo mais icônico e condena detalhes em um único ponto focal.

Assim como nos demais, procurou-se manter o movimento, ritmo e equilíbrio nas poses do jacaré (figura 25). No entanto, a mascote é tímida e obediente. Portanto, durante a concepção das poses, optou-se por uma menor plasticidade dos membros.

Figura 25 – Poses do jacaré e linhas de ação.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

O design mais inflexível do corpo do jacaré, com alta utilização de linhas retas, remete à sua personalidade. Dessa forma, as poses apresentam contornos menos orgânicos, em contraste com sua cabeça composta principalmente por círculos e curvas suaves. Assim como no gambá, o rabo desempenhou o papel de enfatizar as emoções, e, simultaneamente, conduzir o equilíbrio do desenho, visto que é um recurso que carrega peso visual.

Já nas expressões do rosto, procurou-se entender o funcionamento do focinho e definir o volume do rosto. Por fim, determinou-se que as poses e expressões cumpriram a tarefa de explorar e melhorar o design inicial. O resultado foi dado como satisfatório e seguiu para uma última etapa de refinamento e padronização.

### 3.2.2 Model sheets

Na sequência, foram realizados os desenhos finais. É importante ressaltar que, para manter o apelo, foi utilizada a técnica de quebrar a precisão do personagem dependendo do ângulo. A escolha foi feita, pois, conforme Bancroft (2006), ao manter uma precisão exata das características do personagem em todos os ângulos, atenua-se a força do design e a personalidade.

As últimas mudanças no design da coruja-buraqueira (figura 26) foram o aumento da escala do boné, a fim de gerar equilíbrio, e adição da folha no topo. Também foram alteradas a posição das sobrancelha, partindo da curva dos olho, e a simplificação da haste dos óculos.

Figura 26 – Model sheet coruja.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

No gambá (figura 27), algumas das reformulações foram o posicionamento das sobrancelhas para evitar sobreposições nos diversos ângulos e, para simplificar a mascote, retirou-se o penteado rabo-de-cavalo. Outra alteração foi a troca do boné de aba reta por um boné pescador.

De acordo com Bancroft, quando postos em uniformes, modificar a forma como personagens utilizam essas peças é uma maneira de evidenciar atributos de seu caráter. Portanto, desenhar um boné de pescador com furos para as orelhas cumpriu a função de sua personalidade brincalhona e imprevisível.

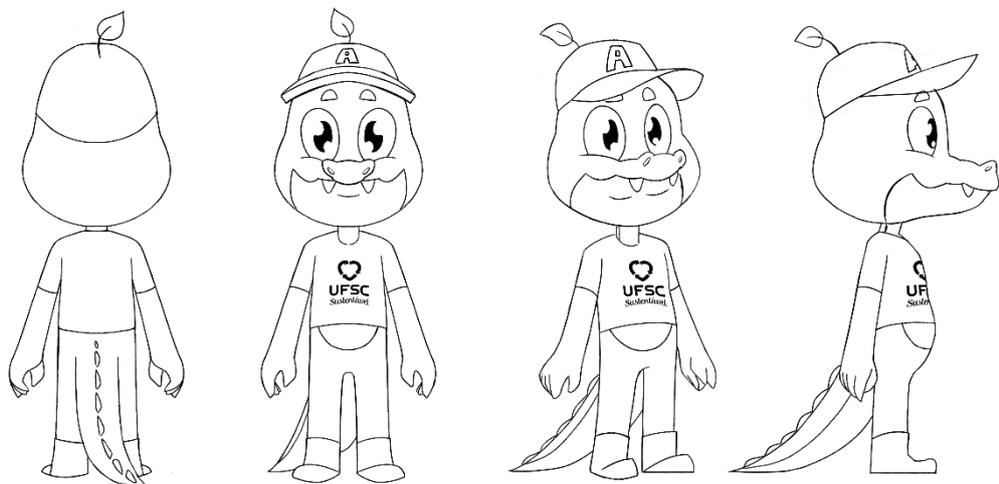
Figura 27 – Model sheet do gambá.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

O design do jacaré para o model sheet (figura 28) não sofreu alterações significativas. Entretanto, os desenhos permitiram com que fosse visualizada a rotação de suas formas e, principalmente, de sua cauda.

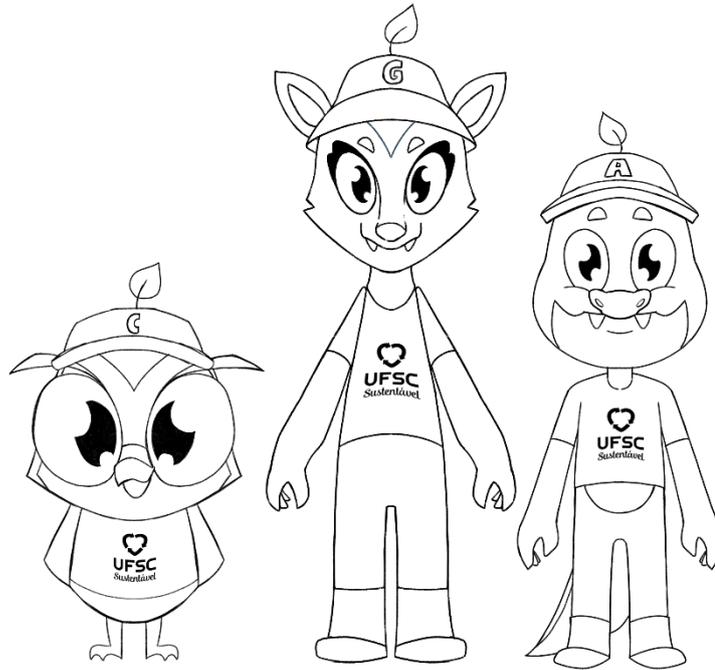
Figura 28 – Model sheet jacaré.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Ao colocar as mascotes lado a lado (figura 29), a autora achou satisfatória a harmonia e coesão criada entre eles, seja essa pela repetição ou contraste de elementos entre os três. Além disso, determinou que o estilo mantido atingiu os objetivos de apelo e simplicidade visados. Portanto, deu-se seguimento para a etapa das cores.

Figura 29 – “Line up” das mascotes.



Fonte: Ilustração feita pela autora.

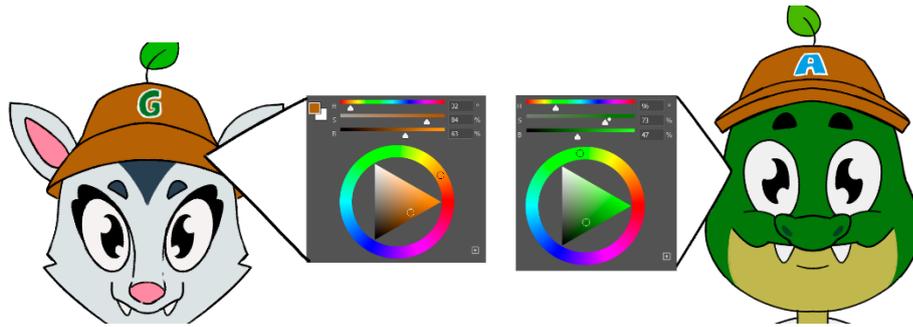
### 3.2.3 Cores

Seja no uso simbólico ou representacional, cores são comunicadores visuais importantes na tentativa de transmitir significado e apelo. Esse artigo procurou abstrair o necessário para representar de maneira estilizada os animais escolhidos e, simultaneamente, gerar interesse visual e transmitir a mensagem da Coordenadoria de Gestão Ambiental.

Nessa etapa, ocorre o processo de escolha das cores, o qual deve cumprir o propósito individual de cada personagem e, também, garantir relações entre eles, sejam essas contrastantes ou harmônicas. A princípio, traçaram-se escolhas gerais, como a preferência pelo uso de tons saturados e claros, pois, de acordo com Dondis (1997), tons mais intensidade exaltam a expressão e emoção.

Além disso, segundo Bancroft (2006) cores mais quentes costumam simbolizar personagens mais amigáveis e heroicos. Portanto, quando possível, prezou-se pela utilização de tons quentes, como no marrom presente nos personagens e até mesmo em tonalidades geralmente mais frias, como no verde (figura 30).

Figura 30 – Cores com matizes quentes.



Fonte: Colagem feita pela autora.

Outra escolha foi a padronização do uniforme com um tom branco ou cinza claro. Isso ocorreu para simbolizar mensagem pacificadora e otimista transmitida pela Coordenadoria de Gestão Ambiental. Conforme Farina et al (2011), o branco é uma cor associada a pureza e inocência, e é percebida como a mais leve entre as cores.

Outro ponto crucial foi a inclusão dos tons utilizados na logo do perfil UFSC Sustentável (figura 31). As cores possuem uma vasta gama de significados simbólicos. De acordo com Dondis (1997), no meio ambiente compartilhamos os significados associativos da cor das árvores, da relva, do céu, da terra e de uma infinidade de objetos que são estímulos comuns a todos.

Figura 31 – Logo da UFSC Sustentável.



Fonte: Imagem disponível em <<https://ufscsustentavel.ufsc.br/o-programa/>> Acesso em: 5 jun. 2024.

A logo faz alusão a cores presentes na natureza: o verde, na vegetação e o azul, nas águas e céu. Dessa forma, remete ao meio ambiente e, portanto, ao ser incorporada nos personagens, ela ajuda a sustentar a mensagem ecológica. A adesão dos tons também possibilita a conversa das cores entre os personagens. Dessa forma, cria-se uma semelhança entre eles e, além disso, também remete à marca, permitindo uma introdução suave às redes sociais da CGA.

É importante esclarecer o uso das cores em cada uma das mascotes. Na coruja (figura 32), fez-se o uso principal de dois tons de marrom, um mais escuro para as penas e outro mais claro para o rosto e peitoral, e o amarelo dos olhos, assim como na espécie coruja-buraqueira.

Figura 32 – Cores da coruja.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

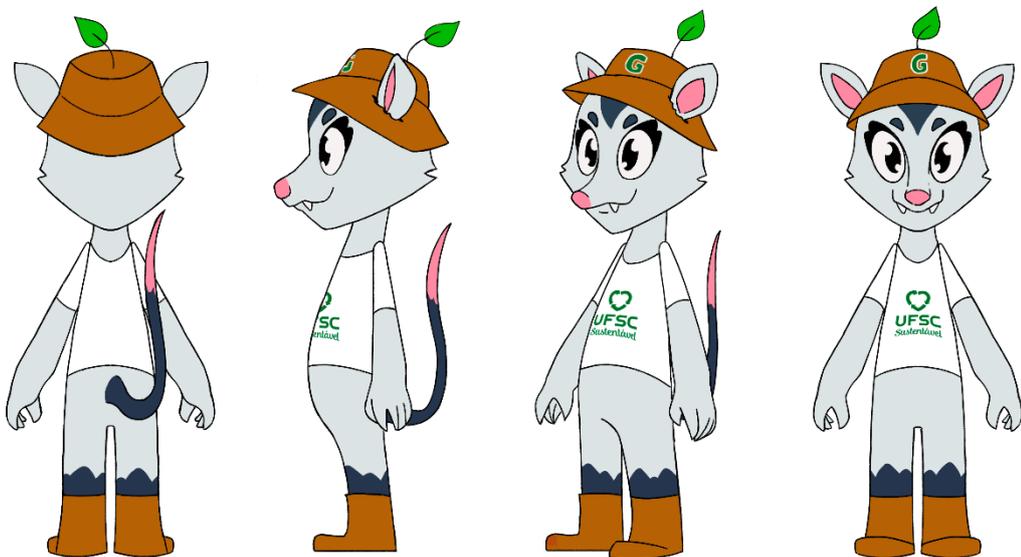
Para construir a harmonia, utilizou-se a mesma cor no bico e sobrancelha. Os detalhes em marrom nas bochechas e degrade dos pés também procuram equilibrar os tons mais escuros com os mais claros da personagem. Para manter a simplificação do estilo, a suavidade presente na textura da coruja real foi trocada pela estilização do degradê.

As cores do gambá (figura 33) também são uma abstração do animal na natureza. Mudanças sutis foram feitas para evitar contrastes desarmônicos, como o

uso de um azul escuro e pouco saturado no lugar do preto, e a escolha do cinza levemente azulado no lugar do branco.

Outra alteração realizada foi a escolha do branco puro na camiseta, diferente dos demais personagens, para evitar a semelhança com a tonalidade mais clara do resto da personagem. Além disso, a textura do pelo foi simplificada para manter a coerência com o estilo.

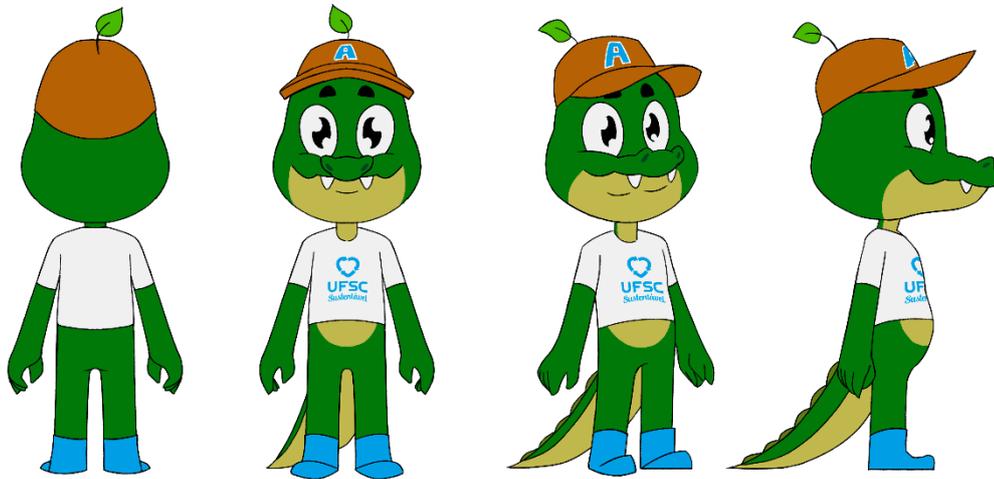
Figura 33 – Cores do gambá.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Assim como nos demais, as cores do jacaré (figura 34) remetem ao animal presente na natureza. No entanto, embora a espécie ela não apresente o papo amarelado durante toda a vida, a escolha serviu para ajudar na identificação da espécie. Além do verde típico da espécie, a cor que complementa o animal é o azul vívido, pois a mascote representa a gestão das águas na CGA.

Figura 34 – Cores do jacaré.



Fonte: Ilustrações feitas pela autora.

Por fim, foi produzido um *line up*<sup>3</sup> (figura 35), além de um quadro com a paleta de cada um dos personagens (figura 36). O intuito foi facilitar a visualização e produção artística, servindo como guia de cores no futuro. A partir disso, é possível comparar diretamente a predominância de tons e as relações geradas pelo diálogo de tonalidades.

Figura 35 – Line up final com cores.



Fonte: Ilustração feita pela autora.

<sup>3</sup> Personagens dispostos lado a lado.

Figura 36 – Quadro com as paletas de cores.

Cores da coruja-buraqueira								
Cores da gambá								
Cores do jacaré-de-papo-amarelo								
Cores na logo da UFSC Sustentável								

Fonte: Quadro feita pela autora.

## 4 CONCLUSÃO

Neste trabalho, foram criados três personagens bidimensionais estilizados, uma coruja-buraqueira, um gambá e um jacaré-de-papo-amarelo, com características antropomórficas, para o uso como mascote da CGA. O objetivo desse artigo foi utilizar a oportunidade de criação de mascotes encontrada em um período de estágio limitado para entender mais sobre design de personagens.

Com isso, foi possível obter experiência sobre as etapas desse processo e compreender melhor a manipulação de elementos e recursos visuais na busca de uma composição que atingia os propósitos estabelecidos. Outra finalidade alcançada pelo estudo foi contribuir para a expansão da pesquisa acerca do tema com uma demonstração prática e descritiva da produção de mascotes.

Durante o desenvolvimento, a autora entendeu o valor da pesquisa, exploração e refinamento para gerar apelo e significado. Em adição, foi possível criar desenhos de expressão e model sheets para tornar acessível a replicação das mascotes pelos próximos artistas da CGA. Portanto, futuramente, as mascotes poderão estar presentes em publicações digitais, animações e projetos diversos. Dessa forma, a autora compreende como positiva e frutífera a elaboração desse trabalho.

## REFERÊNCIAS

- Animais da UFSC.** Florianópolis – UFSC. 2019. Disponível em: <<https://ufscsustentavel.ufsc.br/manual-de-animais-da-ufsc/>>. Acesso em: 5 jun. 2024.
- BANCROFT, Tom. **Bio.** [2016]. Disponível em: <<https://tombancroftstudio.com/>>. Acesso em: 5 jun. 2024.
- BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality.** New York: Watson-Guptill Publications, 2006.
- Coordenadoria de Gestão Ambiental. **UFSC Sustentável.** Florianópolis – UFSC. [2024] Disponível em: <<https://gestaoambiental.ufsc.br/ufsc-sustentavel>>. Acesso em: 5 jun 2024
- DEGUZMAN, K. **What is character design — tips on creating iconic characters.** 2021. Disponível em: <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>>. Acesso em: 3 de jun. 2024.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FARINA, Modesto et al. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação.** 5. Ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.
- Fundação Jardim Zoológico de Brasília. **Jacaré-do-papo-amarelo.** 2020. Disponível em: <<https://www.zoo.df.gov.br/jacare-do-papo-amarelo/>>. Acesso em: 6 jun. 2024
- FUSCO-COSTA, R.; CASTELLANI, T. T.; TOMÁS, W. M. Abundância e locais de ocorrência do jacaré-de-papo-amarelo (*Caiman latirostris*, Alligatoridae) no noroeste da Ilha de Santa Catarina, SC. **Biotemas**, v. 21, n. 4, 2008.
- Jacaré-do-papo-amarelo.** Disponível em: <<https://www.parquedasaves.com.br/aves/jacare-do-papo-amarelo/>>. Acesso em: 6 jun. 2024.
- MENQ, W. **Coruja-buraqueira (Athene cunicularia) - Aves de Rapina Brasil.** 2018. Disponível em: <[http://www.avesderapinabrasil.com/athene\\_cunicularia.htm](http://www.avesderapinabrasil.com/athene_cunicularia.htm)> Acesso em: 5 jun. de 2024.
- MPC Releases Whitepaper on Using Brand Mascots and Characters.** Disponível em: <<https://www.cgw.com/Press-Center/News/2021/MPC-Releases-Whitepaper-on-Using-Brand-Mascots-a.aspx>>. Acesso em: 2 jun. 2024.
- PEREZ, Clotilde. **Mascotes:** semiótica da vida imaginária. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- SILVEIRA, F. F. **Fauna Digital do Rio Grande do Sul.** Bird and Mammal Evolution, Systematics and Ecology Lab - UFRGS. 2018. Disponível em:

<<https://www.ufrgs.br/faunadigitalrs/mamiferos/ordem-didelphimorphia/familia-didelphidae/gamba-didelphis-albiventris/>>. Acesso em: 15 de mai. 2024

SILVEIRA, F. F. **Fauna Digital do Rio Grande do Sul**. Bird and Mammal Evolution, Systematics and Ecology Lab - UFRGS. 2018. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/faunadigitalrs/>. Acesso em: 14 jun. de 2024.