


**A APLICAÇÃO DA LINGUAGEM DA FORMA NO DESIGN DE PERSONAGENS:  
ANÁLISE DE UMA OFICINA COLABORATIVA**

**THE APPLICATION OF SHAPE LANGUAGE IN CHARACTER DESIGN:  
ANALYSIS OF A COLLABORATIVE WORKSHOP**

**LA APLICACIÓN DEL LENGUAJE DE LA FORMA EN EL DISEÑO DE  
PERSONAJES: ANÁLISIS DE UN TALLER COLABORATIVO**

 <https://doi.org/10.56238/arev8n4-070>

**Data de submissão:** 30/03/2026

**Data de publicação:** 30/04/2026

**Juliana Abreu de Sá**

Mestranda em Design

Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: [juliana.abreu@ufam.edu.br](mailto:juliana.abreu@ufam.edu.br)

**Greice Rejane Moraes Vaz**

Doutora em Design

Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: [gvaz@ufam.edu.br](mailto:gvaz@ufam.edu.br)

---

## RESUMO

O presente artigo investiga a aplicação da linguagem da forma no design de personagens em um contexto prático de criação. Para isso, toma como objeto de análise uma oficina colaborativa realizada com estudantes de graduação em Design da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), na qual os participantes tiveram como proposta criar o esboço de um mascote representativo para o próprio curso. O estudo fundamenta-se em autores que discutem a linguagem da forma e os significados comumente associados ao círculo, ao quadrado e ao triângulo no desenho de personagens. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa aplicada, qualitativa, descritiva e exploratória, desenvolvida como estudo de caso único. Os dados foram obtidos por meio de observação direta, registros fotográficos e análise dos materiais produzidos pelos participantes ao longo da atividade. A oficina foi organizada a partir de etapas adaptadas do Design Thinking, contemplando momentos de definição, ideação e prototipação. Os resultados mostram que os participantes recorreram aos significados atribuídos às formas básicas na elaboração dos mascotes, mantendo, em grande parte, relação entre os conceitos definidos inicialmente e as soluções visuais produzidas. Ao mesmo tempo, observaram-se ajustes, variações e decisões não previstas ao longo do processo, além da predominância de construções lineares em detrimento do uso inicial da silhueta. O estudo contribui ao oferecer uma observação empírica sobre a aplicação da linguagem da forma em contexto formativo.

**Palavras-chave:** Linguagem da Forma. Design Thinking. Design de Personagens.

## ABSTRACT

This article investigates the application of shape language in character design within a practical creative context. To do so, it takes as its object of analysis a collaborative workshop carried out with undergraduate Design students at the Federal University of Amazonas (UFAM), in which participants were asked to create a sketch of a mascot representing their course. The study is grounded in authors who discuss shape language and the meanings commonly associated with the circle, square, and

triangle in character drawing. Methodologically, this is an applied, qualitative, descriptive, and exploratory study, developed as a single case study. Data were obtained through direct observation, photographic records, and analysis of the materials produced by the participants throughout the activity. The workshop was organized around adapted Design Thinking stages, including moments of definition, ideation, and prototyping. The results show that participants drew on the meanings attributed to basic shapes in the development of the mascots, largely maintaining a relationship between the concepts initially defined and the visual solutions produced. At the same time, adjustments, variations, and unforeseen decisions were observed throughout the process, as well as a predominance of linear constructions instead of the initial use of silhouette. The study contributes by offering an empirical observation of the application of shape language in an educational context.

**Keywords:** Shape Language. Design Thinking. Character Design.

### **RESUMEN**

El presente artículo investiga la aplicación del lenguaje de la forma en el diseño de personajes en un contexto práctico de creación. Para ello, toma como objeto de análisis un taller colaborativo realizado con estudiantes de grado en Diseño de la Universidade Federal do Amazonas (UFAM), en el cual los participantes tuvieron como propuesta crear el boceto de una mascota representativa del propio curso. El estudio se fundamenta en autores que abordan el lenguaje de la forma y los significados comúnmente asociados al círculo, al cuadrado y al triángulo en el dibujo de personajes. Metodológicamente, se trata de una investigación aplicada, cualitativa, descriptiva y exploratoria, desarrollada como estudio de caso único. Los datos se obtuvieron mediante observación directa, registros fotográficos y análisis de los materiales producidos por los participantes a lo largo de la actividad. El taller fue organizado a partir de etapas adaptadas del Design Thinking, contemplando momentos de definición, ideación y prototipado. Los resultados muestran que los participantes recurrieron a los significados atribuidos a las formas básicas en la elaboración de las mascotas, manteniendo, en gran medida, relación entre los conceptos definidos inicialmente y las soluciones visuales producidas. Al mismo tiempo, se observaron ajustes, variaciones y decisiones no previstas a lo largo del proceso, además del predominio de construcciones lineales en detrimento del uso inicial de la silueta. El estudio contribuye al ofrecer una observación empírica sobre la aplicación del lenguaje de la forma en un contexto formativo.

**Palabras clave:** Lenguaje de la Forma. Design Thinking. Diseño de Personajes.

## 1 INTRODUÇÃO

No contexto da criação de personagens, a principal função do designer é comunicar o propósito deste “ser” ao público (Bishop, 2019), sendo possível adotar diversas estratégias para esse fim. Uma delas é a utilização de formas básicas, as quais, conforme Dondis (2015, p. 53), “são dotadas de características específicas e significados atribuídos”. Em tal caso, a aplicação dessas estruturas visuais, familiares ao observador, para transmitir significados, se traduz em um conceito chamado de “linguagem da forma” (The Walt Disney Family Museum, 2020, p. 1).

A linguagem da forma é construída em torno de três elementos básicos: o círculo, o triângulo e o quadrado, sendo cada um capaz de transmitir diferentes emoções e personalidades (Dondis, 2015). No contexto do design de personagens, tais estruturas podem ser combinadas de maneiras diversas e utilizadas, desde o início do processo criativo, para conceber ideias. Assim, “utilizar formas como ponto de partida torna-se uma abordagem mais flexível do que restringir o personagem a proporções realistas, o que resulta em criações mais imaginativas” (Hem, 2019, p. 19).

Ainda, no processo criativo em design, ideias podem ser materializadas através do uso de rascunhos manuais. Essas representações preliminares permitem ao designer externalizar e visualizar concepções iniciais, bem como explorar diferentes possibilidades formais antes da definição de um resultado final (Fensterseifer & Silva, 2020). Tal prática também tem aplicabilidade no desenho de personagens: nele, esboços podem ser utilizados para construir silhuetas, permitindo que se crie vários designs em um curto período de tempo, visto que não há preocupação em produzir detalhes refinados (Tillman, 2011).

Na literatura, a linguagem da forma aplicada ao desenho de personagens é abordada, sobretudo, em um nível teórico (Dondis, 2015; Bishop, 2019; Rizo, 2019), sem necessariamente demonstrar como estes princípios podem ser utilizados em um projeto prático. Assim, este estudo busca observar a aplicação desses princípios em um contexto real de criação, em um exemplo conduzido em contexto experimental. Trata-se de um estudo de caso único (Yin, 2016), elaborado a partir de uma oficina realizada na Universidade Federal do Amazonas (UFAM), com estudantes do curso de graduação em design. Nela, os participantes tiveram como objetivo criar um esboço de um mascote representativo para o próprio curso, utilizando princípios do design de personagens e da linguagem das formas.

A oficina foi estruturada com base nas etapas do Design Thinking, abordagem descrita por Tim Brown (2008, p. 9) como “centrada nas pessoas, criativa, interativa e prática para encontrar as melhores ideias e soluções”. A escolha por essa metodologia justifica-se devido ao seu caráter multidisciplinar, colaborativo e capaz de tangibilizar pensamentos e processos (Vianna et al., 2012). Por se tratar de um processo dinâmico e voltado à ação, tal abordagem mostrou-se adequada ao

contexto da oficina, em que se fez necessária a criação de grupos para a co-criação de ideias.

O presente artigo divide-se em duas partes. Na primeira, o referencial teórico aborda a linguagem das formas aplicada ao design de personagens. Na segunda, tem-se a exposição e discussão dos resultados obtidos na oficina, a qual teve como objetivo aplicar tais conceitos averiguados na literatura, em um contexto real de criação colaborativa mediada pelo uso de rascunhos manuais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

A linguagem da forma é uma abordagem que considera o impacto psicológico e emocional dessas figuras sobre quem as interpreta visualmente (Daulova, 2023), utilizando-as para comunicar significados e provocar reações no observador (Bishop, 2019). Quando aplicada à criação de personagens, esse conceito pode ser utilizado para transmitir uma personalidade e criar um design único (Hem, 2019).

Segundo Rizo (2019), a linguagem da forma consiste na aplicação do círculo, triângulo e quadrado para construir figuras, sendo cada um capaz de comunicar diferentes mensagens ao “leitor”. Ainda, Dondis (2015, p.54) afirma que, a partir desses três elementos básicos, é possível derivar combinações que constituem “todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana”. No contexto de design de personagens, diversos autores convergem em atribuir significados a tais estruturas, conforme evidenciado no Quadro 1.

Quadro 1. Características associadas às formas no design de personagens.

Autor	Círculo	Quadrado	Triângulo
Bishop (2019)	positividade, feminilidade; paz, bondade, suavidade, segurança, totalidade, vazio, solidão, magia, mistério.	fisicalidade, masculinidade; estabilidade, disciplina, força, confiabilidade, tédio, estacionariedade, estupidez	movimento, nitidez; movimento, desvio, severidade, instabilidade, perigo
Rizo (2019)	movimento constante, vida, energia, completude, conexão, simplicidade, inocência, vulnerabilidade, acessibilidade, amizade, segurança	firmeza, estabilidade, peso, tédio, teimosia, força, centramento, confiança	energia, empolgação, perigo, força, confiança
The Walt Disney Family Museum (2020)	macio, maleável, inofensivo, acessível, mutável	sólido, resistente, forte, acolhedor, confiável, inflexível	afiado, direcional, dinâmico, perigoso, imprevisível

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Ainda, tem-se o modo como ocorre a percepção das formas pelo observador. De acordo com Leborg (2006, p. 27), os objetos são percebidos dentro de limites definidos, chamados de “linhas de contorno”, sendo o contorno o elemento responsável por estabelecer a forma. De maneira complementar, Wong (2010, p. 138) afirma que elas são “formatos positivos, auto-suficientes, que ocupam espaço e são distinguíveis de um fundo”. Assim, entende-se a importância dos limites para a maneira como o indivíduo configura e distingue elementos no espaço.

No contexto do design de personagens, tal conceito está associado ao uso de silhuetas, as quais são definidas por Tillman (2011, p. 75) como o “contorno de um personagem preenchido com preto”. Além disso, sua construção é apontada por Murphy (2019) como uma das maneiras mais eficazes de alcançar simplicidade e clareza visual, sendo que, por meio dela, “é possível entender o que a figura comunica apenas com sua forma geral” (The Walt Disney Family Museum, 2020, p. 1).

### **3 METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa aplicada de abordagem qualitativa, composta por duas etapas: pesquisa (coleta de dados), seguida da análise e interpretação das informações levantadas (Marconi, Lakatos, 2022). Ainda, possui objetivos descritivos e exploratórios, caracterizando-se como um estudo de caso, o qual é descrito por Yin (2016, p.18) como uma “investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto”. Os dados foram obtidos por meio da observação direta e registros fotográficos das atividades.

Em um primeiro ponto, foi realizada uma revisão de literatura, a fim de identificar conceitos em torno da linguagem das formas e de que maneira essa abordagem pode ser aplicada no design de personagens. Em seguida, elaborou-se uma oficina com os estudantes do curso de Design da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), estruturada a partir de etapas do Design Thinking, cuja metodologia compreende cinco etapas: empatia, definição, ideação, prototipação e teste (Stanford, 2018), conforme detalhado no Quadro 2.

Quadro 2. Etapas do Design Thinking.

ETAPA	DESCRIÇÃO
Empatia	Observação e interação com os usuários; imersão no contexto estudado.
Definição	Definição do problema a ser solucionado baseado na etapa de empatia.
Ideação	Geração de ideias para a solução do problema.
Prototipação	Criação de protótipos experimentais.
Teste	Testagem dos protótipos gerados com os usuários.

Fonte. Elaborado a partir de Stanford (2018).

Para a realização da oficina, optou-se por não incluir a etapa “teste”, momento em que há a coleta de devolutivas para refinamento da proposta (d.school, 2018), devido a limitação de tempo disponível para atividade, a qual foi realizada em duas horas. Assim, foram priorizadas as fases relacionadas à concepção e desenvolvimento de ideias. No lugar do teste, no final da oficina, os alunos compartilharam seus resultados, sem a aplicação de feedbacks. Apresenta-se um resumo das atividades realizadas em cada etapa no Quadro 3.

Quadro 3. Atividades realizadas na oficina, por etapa.

Etapa	Atividade Realizada	Recurso utilizado	Duração
Empatia	Apresentação teórica	Apresentação em slides	30min
	Leitura do Briefing	Material impresso	15min
Definição	Definição dos atributos do mascote	Material impresso	15min
Ideação	Criação de rascunhos	Lápis e papel A4	30min
Prototipação	Refinamento dos rascunhos	Lápis e papel A4	15min
Compartilhamento	Compartilhamento dos resultados	Apresentação oral	15min

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Ao todo, participaram quatorze estudantes. Na oficina, os alunos realizaram as atividades de forma colaborativa, com seis grupos formados por dois trios e quatro duplas (Figura 1). As equipes foram estabelecidas pelos próprios discentes, sob o critério de que os agrupamentos deveriam ser de duas ou três pessoas.

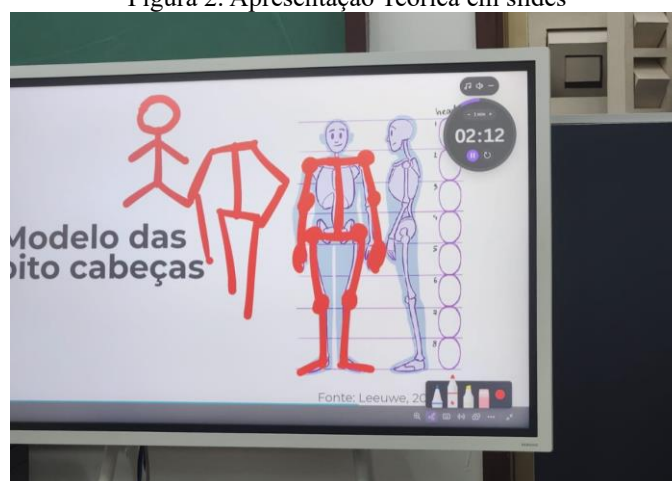
Figura 1. Atividades em grupo.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Na etapa “empatia”, fez-se uma apresentação teórica em slides (Figura 2), com conteúdos abordando: linguagem da forma, proporções do corpo humano e uso de silhuetas no design de personagem. Em seguida, foi apresentado um briefing impresso de projeto, em que se especificava a tarefa de criação de um mascote representativo para o curso de Design da UFAM. Nele, foram apresentados os requisitos que deveriam ser obedecidos para a execução do projeto.

Figura 2. Apresentação Teórica em slides



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

A fase “definição” foi composta pela identificação dos pré-requisitos do mascote. Nela, cada grupo preencheu uma tabela com campos específicos para registrar a função do mascote, os traços de personalidade, as formas geométricas predominantes associadas ao personagem e os acessórios que poderiam compor seu visual. Cada item era acompanhado por uma pergunta-guia, orientando os alunos a refletirem sobre o papel, o comportamento, a aparência visual e os elementos complementares do personagem antes de passarem à etapa de esboço (Figura 3). Para a seleção dos traços de

personalidade, foi fornecida uma outra tabela, também impressa, com uma lista de adjetivos elencados em categorias.

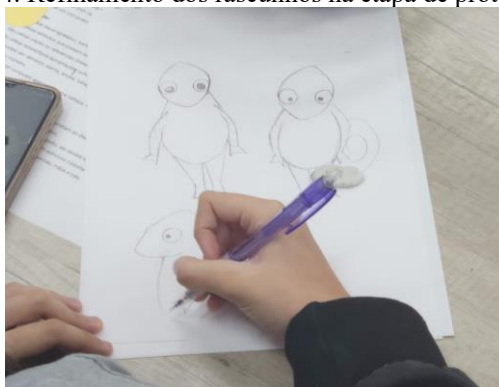
Figura 3. Discussão em grupos na etapa “definição”.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Em seguida, durante a etapa de ideação, os participantes utilizaram lápis, grafite, borracha e papel para criar rascunhos das silhuetas dos personagens, partindo das formas básicas (círculo, triângulo e quadrado). Em seguida, na prototipação, os estudantes refinaram os rascunhos iniciais, adicionando detalhes, acessórios e elementos visuais que ajudassem a reforçar a personalidade e a função do mascote (Figura 4).

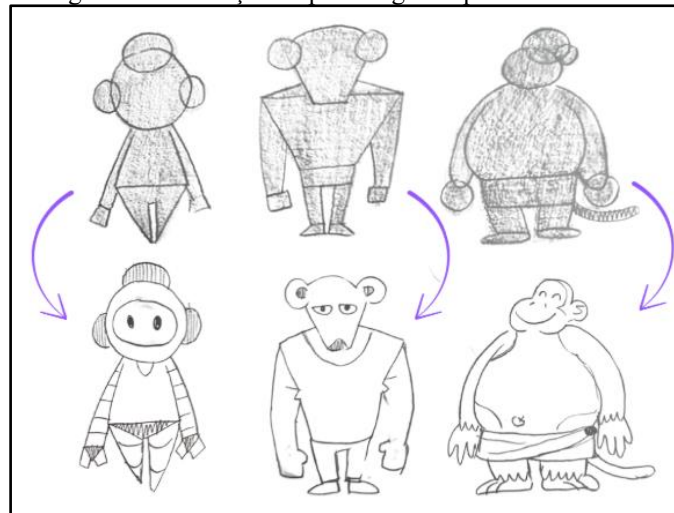
Figura 4. Refinamento dos rascunhos na etapa de prototipação



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Para a execução da etapa anteriormente mencionada, foi fornecido um modelo visual para nortear o modo como os participantes deveriam realizar a construção e refinamento do esboço (Figura 5).

Figura 5. Construção de personagem a partir das formas.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Para a análise dos resultados, foram utilizados os materiais produzidos pelos participantes, incluindo as tabelas preenchidas na etapa de definição, os rascunhos desenvolvidos na ideação, os desenhos refinados na prototipação, além de registros fotográficos realizados durante a atividade.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram esboçados, ao todo, seis mascotes, representando diferentes tipos de personagens. Entre eles, um foi concebido como humano e cinco como animais antropomórficos. Na etapa de definição, em todos os grupos, a função elencada para o mascote relacionou-se com o ambiente acadêmico. Cinco representaram papéis ligados ao corpo discente: um foi designado como presidente do centro acadêmico, um como aluno monitor e um foi atribuído simplesmente como aluno, sem função específica adicional. Apenas dois mascotes foram associados a funções não discentes: um como professor e um como técnico de laboratório. As informações obtidas na fase “definir” encontram-se resumidas no Quadro 4.

Quadro 4. Definição dos atributos do mascote por equipe.

Grupo	Função do Mascote	Personalidade	Formas	Acessório
Trio 01	Aluno (presidente do centro acadêmico)	Curioso, amigável, comunicativo, original, compreensivo	70% círculo, 30% triângulo, 10% quadrado	Óculos, pasta A3
Trio 02	Aluno	Extrovertido, criativo, carismático, afetuoso	Triângulo e círculo	Não informado
Dupla 01	Professor	Extrovertido, criativo, responsável, aventureiro, intelectual, determinado	Triângulos	Pochete com materiais de desenho
Dupla 02	Aluno (monitor)	Extrovertido, criativo, observador, empático, comprometido	Círculo (maioria), triângulo (minoría), quadrado (detalhes)	Bolsa transversal, copo de café, sketchbook, tablet
Dupla 03	Aluno	Criativo, aventureiro	Círculo e triângulo	Bolsa de esquadro
Dupla 04	Técnico de laboratório	Criativo, amigável, proativo, cansado, tranquilo	Círculo e triângulo	Monóculo

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Foram identificados, nas descrições de personalidade estabelecidas na etapa de definição, um total de 19 adjetivos distintos, conforme apresentado no Quadro 4. Entre eles, o termo mais recorrente foi "criativo", citado três vezes. Dos adjetivos utilizados pelos grupos, três não constavam na tabela auxiliar fornecida: "amigável", "proativo" e "cansado" - termos incluídos pelos participantes de forma espontânea. Dentre estes, "amigável" foi o mais recorrente, sendo mencionado duas vezes. A inclusão de termos não previstos na tabela auxiliar indica que os participantes não se limitaram integralmente ao repertório proposto, incorporando contribuições próprias à definição dos mascotes.

Em relação às formas elencadas na etapa de definição, o triângulo foi a forma mais mencionada, sendo citado por todos os grupos. Essa presença não significou, no entanto, predominância em termos de quantidade visual em todos os projetos, uma vez que em ao menos um dos casos o triângulo foi utilizado como "minoría", sendo utilizado de forma complementar ao círculo. O círculo foi citado em cinco projetos, muitas vezes como forma principal, enquanto o quadrado apareceu em duas propostas, geralmente associado a detalhes específicos do personagem. Além disso, alguns grupos descreveram a proporção de uso das formas: uma equipe especificou porcentagens

precisas - 70% círculo, 30% triângulo, 10% quadrado - e outra utilizou termos comparativos como “maioria”, “minoria” e “detalhes”. Essas variações apontam diferentes estratégias de planejamento visual adotadas pelos participantes.

Ainda nessa fase, a maioria dos grupos especificou acessórios para o personagem. Dentre os itens mencionados, destacam-se objetos associados ao universo acadêmico e criativo, como pasta A3, sketchbook, tablet, bolsa transversal, bolsa de esquadro, pochete com materiais de desenho, além de acessórios pessoais como óculos, copo de café e monóculo. Apenas um grupo não especificou nenhum acessório em sua proposta.

Em geral, os grupos elencaram adjetivos, formas e acessórios pertinentes ao briefing fornecido. Exemplo disso é a escolha da maioria em descrever o mascote como “criativo” e “amigável”. Ainda, tem-se a combinação das formas (círculo e triângulo), sugerindo que as equipes optaram por conceber um conceito com associação de significantes. O uso do círculo pode, no caso, trazer tal efeito de “simpatia” ao personagem, enquanto o triângulo o concede dinamismo e movimento. A maioria dos grupos utilizou formas na criação do rascunho dos personagens durante a etapa de ideação (Figura 6). A aplicação dessa etapa variou: enquanto alguns produziram os esboços em conjunto, elaborando uma ou mais propostas para o grupo, outros os desenvolveram individualmente, ainda que tenham trabalhado em duplas ou trios. Independentemente da maneira como foram concebidos, cada equipe elaborou mais um rascunho.

Figura 6. Esboços construídos a partir de formas (Trio 01 e Dupla 01).

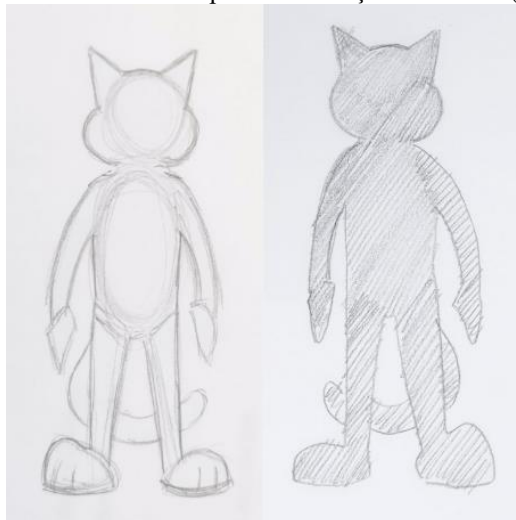


Fonte: Alunos participantes da oficina (2026).

Ainda nessa fase, foi observada uma preferência pelo uso da sobreposição de formas desenhadas com linhas na construção inicial dos personagens, em vez da criação de contornos preenchidos, tradicionalmente associados ao conceito de silhueta (Tillman, 2011). Nenhum grupo

aplicou a silhueta como forma inicial como ponto de partida para a criação do mascote, mas foi utilizada como etapa de aprimoramento do desenho por duas equipes (Figura 7).

Figura 7. Uso de silhueta a partir de esboço com linhas (Trio 02).



Fonte: Alunos participantes da oficina (2026).

Quanto à coerência entre a definição e a ideação, observa-se que a maioria dos grupos respeitou as formas estabelecidas previamente, utilizando-as como base para compor as silhuetas. Um dos grupos (Dupla 01), no entanto, incluiu uma forma adicional (círculo) durante o processo de ideação, ainda que não a tenha registrado na etapa de definição, indicando um desdobramento criativo não planejado inicialmente (Figura 8).

Figura 8 - Acréscimo de círculos na etapa de ideação (Dupla 01).



Fonte: Alunos participantes da oficina (2026).

Na etapa de prototipação, em geral, a maioria dos grupos fez o acréscimo de detalhes, tais quais: acessórios, olhos e roupas. Em geral, manteve-se a forma estabelecida para o mascote na ideação, ocorrendo apenas o refinamento do rascunho (Figura 9).

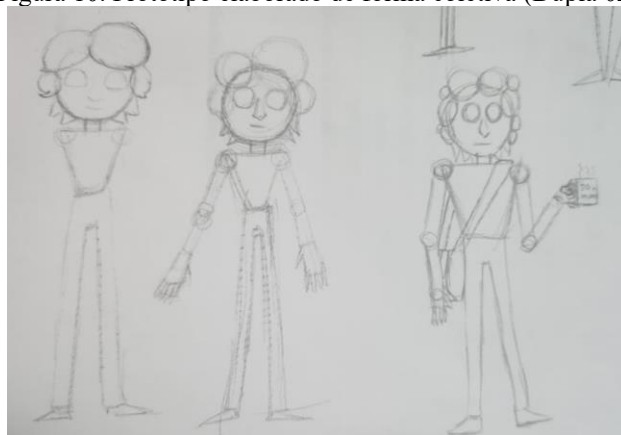
Figura 9. Refinamento do rascunho na prototipação (Dupla 03)



Fonte: Alunos participantes da oficina (2026).

Ainda nessa fase, foram observadas diferentes dinâmicas de produção. Parte dos grupos (Dupla 02) criou um único protótipo coletivo (Figura 10), resultado de uma construção conjunta, enquanto outros optaram por elaborar versões individuais, demonstrando variações no grau de colaboração entre os participantes. Esse aspecto influenciou diretamente a consistência visual dos resultados finais.

Figura 10. Protótipo elaborado de forma coletiva (Dupla 02)



Fonte: Alunos participantes da oficina (2026).

Em relação aos acessórios, notou-se que algumas propostas passaram por modificações em relação ao que havia sido definido previamente. Houve casos em que o acessório inicialmente planejado foi removido ou substituído, assim como houve inserção de novos elementos durante a prototipação, não mencionados na definição. Além disso, um dos grupos (Trio 01) aprofundou a

proposta além do escopo previsto, realizando aplicação de cor após a finalização do protótipo (Figura 11).

Figura 11. Adição de cor e mudança de acessório no mascote (Trio 01).



Fonte: Alunos participantes da oficina (2026).

Os eventuais acréscimos não presentes no escopo e alterações realizados ao longo do processo, em geral, não comprometeram o conceito imaginado para os mascotes. Tem-se, nesse caso, a hipótese de que tenham sido feitos justamente como maneira de melhorar ou aprimorar a proposta apresentada, visto que aconteceram justamente na etapa de ideação e prototipação. Uma vez que a etapa de ideação corresponde ao processo de geração de alternativas, e a prototipação o momento em que aprender sobre os pontos fortes e fracos da ideia e identificar novas direções (Brown, 2008), tais mudanças mostram-se cabíveis ao contexto.

Em um outro ponto, em relação ao processo, tem-se o fato de nenhum grupo ter utilizado a silhueta como ponto de partida, indicando um distanciamento em relação à literatura, já que o processo ocorreu sobretudo por construções lineares e pela adição gradual de elementos. Embora duas equipes tenham recorrido à silhueta em momento posterior, seu uso ocorreu como recurso de refinamento, e não como estrutura inicial para a definição da forma geral do personagem.

Em geral, mesmo com diferenças nas dinâmicas de produção e com alterações ao longo do processo, observou-se que a maioria das equipes desenvolveu propostas alinhadas ao briefing. Também foi possível identificar aproximações entre os conceitos da linguagem da forma discutidos na oficina e os rascunhos produzidos, ainda que em diferentes níveis. Quanto à colaboração, a atividade favoreceu o compartilhamento de ideias e a construção dos conceitos, mesmo quando os esboços foram desenvolvidos individualmente em alguns momentos.

## 5 CONCLUSÃO

O estudo permitiu observar a aplicação prática da linguagem da forma no contexto do design de personagens. Nesse sentido, a oficina indicou que os participantes utilizaram os significados atribuídos às formas básicas na criação de um mascote alinhado a um briefing.

O uso de rascunhos contribuiu para a visualização e o desenvolvimento das ideias, permitindo ajustes ao longo do processo. Em relação à construção dos personagens, observou-se a predominância de traços de linha em vez da silhueta preenchida, aspecto que indica um distanciamento em relação à literatura, que destaca esse recurso como estratégico para a síntese visual do personagem. Também foram identificadas diferentes dinâmicas de trabalho entre os grupos: enquanto alguns optaram pela construção coletiva dos desenhos, outros desenvolveram propostas individuais dentro da mesma equipe.

De modo geral, os resultados sugerem que a oficina constituiu um contexto favorável para observar como os princípios da linguagem da forma podem ser mobilizados na criação de personagens. No entanto, tais achados devem ser compreendidos a partir das delimitações do estudo, especialmente o tempo reduzido da atividade e a ausência da etapa de teste. Assim, os dados obtidos não permitem generalizações, mas apontam possibilidades de aplicação da linguagem da forma em contextos formativos, bem como aspectos do processo criativo que podem ser explorados em investigações futuras.

## REFERÊNCIAS

ANDERSON, Kenneth. Figure basics. In: 3DTOTAL PUBLISHING (Org.). **Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development**. [S.l.]: 3dtotal Publishing, 2019. p. 84–105.

BISHOP, Randy. et al. **Fundamentals of Character Design**. Worcester, Reino Unido: 3D Total Publishing, 2020.

BISHOP, Randy. Linguagem da forma. In: 3DTOTAL PUBLISHING (Org.). **O designer de personagem**. [S.l.]: 21D, 2019. p. 1–8.

BROWN, Tim et al. Design thinking. **Harvard business review**, v. 86, n. 6, p. 84, 2008.

DAULOVA, Ivelina A. Shape Language in Stylized Character Design. In: **INTERNATIONAL CONFERENCE “MODERN TECHNOLOGIES IN CULTURAL HERITAGE**, 11., 2023, Sofia. Proceedings [...]. Sofia: Technical University of Sofia, 2023. p. 85–90. Disponível em: [https://e-university.tu-sofia.bg/ETUS/publikacii/files/13435\\_KIN'23\\_Ivelina\\_Daulova\\_doklad\\_EN.pdf](https://e-university.tu-sofia.bg/ETUS/publikacii/files/13435_KIN'23_Ivelina_Daulova_doklad_EN.pdf). Acesso em: 2 jun. 2025.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FENSTERSEIFER, Thais Arnold et al. Rascunhos e esboços: indícios do processo criativo na literatura e no design gráfico. **Revista INTERFACES**, v. 30, n. 2, p. 72-84, 2020.

HEM, Ida. Stylized figures. In: LEWIS, Marisa (Ed.). **Creating stylized characters**. Worcester, Reino Unido: 3dtotal Publishing, 2019. p. 13–21.

LEBORG, Cristian. **Visual grammar**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2006.

LEEUWE, Mitch. **How to draw characters**. [S.l.]: [s.n.], 2019.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. 8. ed. Barueri, SP: Atlas, 2022.

MURPHY, Dom. What is character design. In: 3DTOTAL PUBLISHING (Org.). **Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development**. [S.l.]: 3dtotal Publishing, 2019. p. 11–34.

RIZO, Stephanie Garcia. Key design principles. In: 3DTOTAL PUBLISHING (Org.). **Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development**. [S.l.]: 3dtotal Publishing, 2019. p. 53–84.

D.SCHOOL. **An introduction to design thinking: process guide**. [S.l.]: Hasso Plattner Institute of Design, 2018. Disponível em: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. **Shape Language**. [S.l.]: The Walt Disney Family Museum, [2020]. Disponível em: [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf). Acesso em: 29 maio 2025.

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. **Silhouette**. [S.l.]: The Walt Disney Family Museum, 2020. Disponível em: [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-05/T%26T\\_Silhouette-final2.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-05/T%26T_Silhouette-final2.pdf). Acesso em: 29 maio 2025.

TILLMAN, Bryan. **Creative character design**. [S.l.]: Focal Press, 2011.

VIANNA, Maurício et al. **Design thinking: inovação em negócios**. Design Thinking, 2012.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos**. Barueri: Bookman editora, 2016.