Ciência e Tecnologia no caminho
da Cooperação Internacional

O universo dos personagens gráficos em números

Bianca Honório Rodrigues, Alex dos Santos Nunes,
Luiz Claudio G. Gomes

IV Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

17º Encontro de IC da UENF
9º Circuito de IC da IFF
5ª Jornada de IC da UFF

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FLUMINENSE

Arquitetura e Urbanismo

RESUMO

A história dos personagens gráficos não está relatada em qualquer publicação sistemática, mas fortemente fragmentada em um par de publicações cientificas ou artigos em periódicos e revistas e o que buscamos nesta seção é fazer um inventário e a partir disso tecer análise sobre o tema. Procuramos fontes diversas, especialmente em sites das empresas responsáveis pelo personagem, identificar com a máxima precisão o ano de lançamento, seu tempo de vida ou se ainda está em uso. Registramos em uma tabela diferentes personagens com seus respectivos ciclos de vida e como conseqüência foram produzidos gráficos lineares que representam o surgimento de personagens gráficos, o seu desuso e o acúmulo destes nos respectivos períodos. Localizamos um total de 108 personagens nas fontes analisadas, das quais 92 eram imaginários (85% de todas as imagens). Destes, 70 correspondiam às expectativas (64,8% de todos os personagens): além de imaginários eram aplicados a um suporte gráfico. Em um período equivalente ao período da Primeira Guerra e da depressão econômica norte-americana há uma diminuição, mas, em seguida, um crescimento rápido até os anos 60, quando atinge seu ápice. Um declive simétrico é notado no final dos anos 80 que, em seguida, ascende para o mesmo grau dos primórdios nos anos 70 do século XIX. Na mesma proporção crescente entre os anos 30 e 60, quando há um crescimento franco de personagens criados – que como muitos já não existem como tal – aos moldes de uma taxa de natalidade e mortalidade. A taxa de mortalidade baixa no final dos anos 90 como um pequeno colapso devido à redução no nascimento de novos personagens. No final do período estudado é mostrado um declínio, onde podemos inferir um desgaste muito pequeno. É importante notar que, mesmo que o acúmulo dos personagens criados, o surgimento de personagens gráficos é um fenômeno crescente e muito intenso com o pico na década de 1970, quando começa a perder um pouco de força, mas que continua a crescer sem demonstrar debilidades. No presente trabalho vimos que a criação de personagens gráficos tem conquistado uma progressiva ascensão até os dias atuais e que, inversamente, pode-se dizer o mesmo sobre o abandono deste recurso nas identidades visuais

ISSN 2177-6180

que segue com baixa adoção e de mediana importância. Fica evidenciado que no caso de utilização de freqüência acumulada, há valores bastante significativos a serem considerados e analisados futuramente.

PALAVRAS CHAVE: Personagens, Mascotes, Design

IV Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

17º Encontro de IC da UENF
9º Circuito de IC da IFF
5ª Jornada de IC da UFF

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FLUMINENSE

Arquitetura e Urbanismo

ISSN 2177-6180