



REDESIGN DO POSTER DO FILME PRINCESA MONONOKE ATRAVÉS DO ESTILO FUTURISTA UTILIZANDO A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Tassiana Mafioletti da Silva

Rodrigo Casteller

Resumo: o projeto a seguir busca descrever a possibilidade da releitura do poster do filme Princesa Mononoke utilizando de elementos da estética futurista como visto nas obras de Giacomo Balla, Gino Severini e Umberto Boccioni, utiliza-se da metodologia projetual do Diamante Duplo para tal, emprega-se as teorias da semiótica para decidir quais os principais signos devem estar presentes no redesign, no qual obtém-se resultado positivo a respeito da possibilidade da releitura do poster do filme.

Palavras-chave: Princesa Mononoke. Futurismo. Semiótica. Redesign.

1 INTRODUÇÃO

As animações do Studio Ghibli compõem parte da formação pessoal e cultural da autora, dentre essas a que possui uma mensagem mais impactante para a mesma, é a presente no longa Princesa Mononoke, o qual apresenta discussões acerca da evolução tecnológica, a relação humana com o meio ambiente, bem como reflexões a respeito de como motivações pessoais geram impactos interpessoais no espaço em que se está inserido.

Graças a tais debates apresentados, percebeu-se uma afinidade das questões abordadas no filme junto a estética de arte futurista, a qual alinha-se com o longa uma vez que este é um movimento cultural marcado pelo apreço à evolução industrial e tecnológica, portanto debate-se a respeito da possibilidade de utilizar outro viés artístico para recriar o pôster de um filme, e ainda assim manter o significado que ele propõe, sintetizando tudo isso na pergunta problema: seria possível utilizar outro viés artístico para recriar o pôster de um filme e mesmo assim manter o significado que ele propõe?

Assim, o presente trabalho tem como objetivo descrever se é possível realizar o redesign do poster do filme Princesa Mononoke nos moldes da estética futurista, utilizando-se da semiótica para a tradução de elementos e símbolos presentes em ambos os temas.

Quanto aos objetivos específicos, busca-se durante este projeto descrever



a tríade semiótica de Peirce - qual será utilizada como base para as interpretações dos signos do filme e do futurismo - além de apontar as características estéticas do último que o delimitam como um movimento artístico, bem como examinar a produção do longa Princesa Mononoke e reunir as informações necessárias a fim de definir os apontamentos para criação do poster.

Quanto ao tipo de pesquisa científica empregada, usa-se como base a pesquisa bibliográfica caracterizada por Rauen (2015) como a leitura e compreensão de materiais pré-existentes sobre os temas escolhidos, além de uma abordagem qualitativa dos conteúdos encontrados.

Para realização deste projeto, utiliza-se da metodologia projetual do Diamante Duplo (2005) proposta pelo Design Council, o qual separa as fases do trabalho em 4 etapas distintas - descobrir, definir, desenvolver e entregar.

2 SEMIÓTICA, SIGNOS E A COMUNICAÇÃO HUMANA

No capítulo abaixo, discorre-se a respeito da fundamentação teórica do presente artigo, catalogando os 3 temas centrais do projeto.

Segundo Santaella (2017, p.9), “A semiótica pode ser vista como a ciência que estuda e se interessa por todos os tipos de linguagem humanas”. Segundo a autora, o campo de atuação dessa ciência abrange todos os tipos de comunicação que o ser humano pode exercer, sendo ela verbal ou não verbal.

Para o estudo desse tema - da semiótica, dos signos e de seus significados -, dá-se o nome de semiosfera, lugar tanto físico quanto mental onde estão localizados os estudos dos mais diversos autores.

Quanto ao nome proposto - semiosfera - Irene Machado (2007) discorre no livro "Semiótica da cultura e semiosfera":

Como todo conceito, a semiosfera tem história e filiação, não surgiu no vazio nem foi proposto para ser apenas mais um jargão no campo expressivo da semiótica. Foi formulado pelo semiótico Lúri Lotman (1922 - 1993) em 1984 para designar o *habitat* e a vida dos signos no universo cultural. Sua filiação não é menos nobre. Assim como biosfera designa a esfera da vida no planeta, tal como formulara o geoquímico Volodymyr Ivanovych Vernadsky (1863 - 1945), semiosfera designa o espaço cultural habitado pelos signos (MACHADO, 2007, p. 16).

Tendo essa premissa em mente, é necessário entender como ela ocorre - a semiose - , seu cerne principal é a comunicação (verbal ou não verbal), realizada via um emissor e destinatário, ao que Ugo Volli (2000) usa o seguinte diagrama para elucidar sua lógica:

Figura 1: Diagrama de Ugo Volli



Fonte: Adaptado do livro Manual da Semiótica(2000)

Para o autor também é necessário que todos os três elementos em questão estejam presentes no meio físico. No que diz respeito, é preciso não só pensar na mensagem que se quer enviar como também *externalizá-la*, seja ela de forma verbal ou não verbal. O autor (2000, p.26) exemplifica:

A mensagem não pode portanto ser pensada como um conjunto de conteúdos ou de ideias, trata-se antes de um objeto material (uma folha de papel com sinais de tinta, uma sequência de ondas sonoras, e daí em diante) que enquanto tal se presta a ser fisicamente deslocado de uma pessoa a outra.

Quando fala-se do tipo de mensagem que será passada e conseqüentemente se ela será verbal ou não verbal, Santaella discorre em seu livro “O que é Semiótica” (2017), o que se caracteriza como linguagem verbal e não verbal.

Para a autora a linguagem verbal é aquela feita através da voz e da escrita por meio de um código de linguagem específico, enquanto a não verbal é realizada por meio de sinais, desenhos, sons e todo o tipo de comunicação que não usa qualquer tipo de palavras ou código de linguagem, sejam elas faladas ou escritas.



Tendo essas distinções já estabelecidas, é preciso diferenciar o que é língua e o que é linguagem. Visto que a semiótica é o estudo da língua, mas nunca está atrelada a uma única linguagem, que para Santaella (2017, p.7) é vista de tal forma:

Tão natural e evidente, tão profundamente integrado ao nosso próprio ser é o uso da língua que falamos, e da qual fazemos uso para escrever — língua nativa, materna ou pátria, como costuma ser chamada —, que tendemos a nos esquecer de que esta não é a única e exclusiva forma de linguagem que somos capazes de produzir, criar, reproduzir, transformar e consumir, ou seja, ver-ouvir-ler para que possamos nos comunicar uns com os outros

Portanto, a linguagem pode ser entendida como toda forma de comunicação. Enquanto a língua, nada mais é do que o código para fala e escrita, que é usado por determinado país e região para sua comunicação.

Tendo essas delimitações já estabelecidas, pode-se seguir para a o foco principal deste projeto junto à semiótica: a Tríade semiótica de C.S Peirce.

2.0.1 A Comunicação aos olhos de Peirce

Segundo a teoria de Peirce, todo o universo é composto por signos. Uma vez que tudo que é visto, é interpretado de alguma maneira.

Segundo a linha de raciocínio de Peirce, Volli (2001) defende que o mesmo signo interpretado pela pessoa *a*, pode ter um significado totalmente diferente para a pessoa *b*.

Tal divergência de significado entre as pessoas, deve-se pelo fato de que cada indivíduo possui uma bagagem cultural diferente, além de reagirem a estímulos e impulsos de maneiras divergentes. Ao que Volli (2001, p.35) discorre:

Isso é possível porque as entidades semióticas não são objetos materiais e sim construções psíquicas, culturais, dependentes de complexos fatores ligados à aprendizagem, ao patrimônio de competências possuídas, ao contínuo jogo de indicações que remetem para alguns percursos de uso dos signos em vez de para outros (...).

É em Peirce que a tríade semiótica tem seu surgimento. Seu esquema triádico exemplifica como a comunicação flui através do objeto no plano físico, passa por uma interpretação mental e torna-se um signo, dotado de significado a partir da interpretação de fatos e acontecimentos.



Em sua tríade *signo*, - que também pode ser entendido como *representamen*, - é embutido de significado. Ao que usa-se as palavras de Santaella (2017,p.12), para sua exemplificação:

Esclareçamos: o signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele.

A caracterização de alguma coisa como *signo*, diz respeito a algo que pode ser visto e interpretado como significante de algo, sua idéia ou forma, ao que Santaella (2017, p.11) exemplifica no livro “O que é semiótica”:

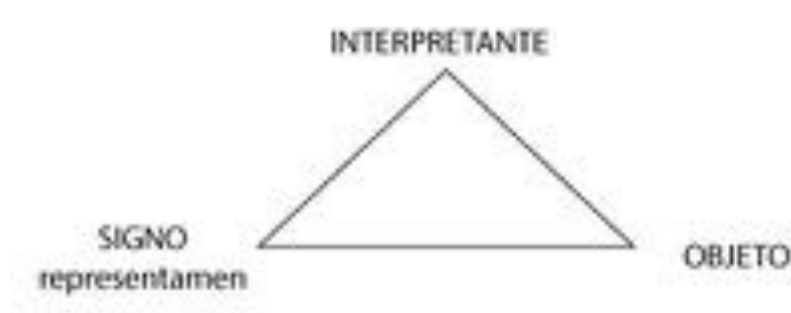
Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade. Por exemplo: a *palavra casa*, a *pintura* de uma casa, o *desenho* de uma casa, a *fotografia* de uma casa, o *esboço* de uma casa, um *filme* de uma casa, a *planta baixa* de uma casa, a *maquete* de uma casa, ou mesmo o seu *olhar* para uma casa, são todos signos do objeto casa. Não são a própria casa, nem a idéia geral que temos de casa. Substituem-na, apenas, cada um deles de um certo modo que depende da natureza do próprio signo. A natureza de uma fotografia não é a mesma de uma planta baixa.

Quanto a *objeto*, é o que será interpretado, também pode ser lido como *imagem* dependendo da interpretação do autor. Volli (2001, p.119) elucida: “Em cada narrativa trata-se, antes de tudo, de comunicar alguma coisa, de fazer circular um objeto ou uma propriedade, trata-se de um saber ou de um bem (...)”.

O item objeto pode ser lido como uma mensagem escrita, um filme, um telefonema, um áudio ou até mesmo fenômenos da natureza vistos no meio físico pelo intérprete.

O ponto mais alto do triângulo do esquema de Peirce, marcado com *interpretante* diz respeito ao meio por qual a interpretação se faz física, como exemplificado também por Volli (2000,p.36): “Entre a palavra “cavalo” e o conceito cavalo há sempre *alguém* ou *alguma coisa* (um falante ou um dicionário, por exemplo), que reconhece a ligação que associa os dois elementos da função sígnica.”

Figura 2: A Semiose segundo Peirce.



Fonte: Adaptado do livro Manual da Semiose(2000)

Vale lembrar que *interpretante* é a ligação entre objeto e pessoa, e *intérprete* é quem ou o que faz essa ligação. Aqui, fala-se exclusivamente do meio físico em que o objeto é apresentado ao observador.

O filósofo também marca as fases da interpretação de um objeto segundo *idades*, - sendo estas, Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, as quais representam o percurso físico e mental da tradução de um signo até ser um objeto.

Em sua Primeiridade, a interpretação é vista como a consciência, estado psíquico em que o intérprete relaciona-se mentalmente com seus pensamentos de forma imediata, ao que Santaella (2017, p. 9) discorre “A qualidade da consciência, na sua imediaticidade, é tão tenra que não podemos sequer tocá-la sem estragá-la.”

Ainda sobre a Primeiridade, este é tido como um estado de consciência onde não há prévia interpretação ou forma de pensamento:

Ele não pode ser articuladamente pensado; afirme-o e ele já perdeu toda sua inocência característica, porque afirmações sempre implicam a negação de uma outra coisa. Pare para pensar nele e ele já voou (SANTAELLA (2017, p .10).

Em Secundidade, há a relação entre consciência e o meio material, a consciência começa a delinear-se através de objetos cotidianos, “O simples fato de estarmos vivos, existindo, significa, a todo momento, consciência reagindo em



relação ao mundo. Existir e sentir a ação de fatos externos resistindo à nossa vontade”(SANTAELLA (2017, p.10).

Sintetiza-se Secundidade como pensamento segundo um sentimento, o qual está imbuído não no objeto mas em quem o sente (SANTAELLA, 2017).

Já em Terceiridade, ocorre a junção dos dois primeiros, onde consciência e pensamento tomam forma em uma interpretação de mundo:

Finalmente, terceiridade, que aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo. Por exemplo: o azul, simples e positivo azul, é um primeiro. O céu, como lugar e tempo, aqui e agora, onde se encarna o azul, é um segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva — o azul no céu, ou o azul do céu —, é um terceiro. (SANTAELLA (2017,p.10)

Santaella (2017) ajuda a definir, segundo Peirce, como as idades se encaixam no esquema triádico peirceano e auxilia a interpretar os objetos segundo a sua filosofia.

Onde a Primeiridade toma o lugar de signo, Secundidade o interpretante e Terceiridade o signo em si:

Daí que, para nós, o signo seja um primeiro, o objeto um segundo e o interpretante um terceiro. Para conhecer e se conhecer o homem se faz signo e só interpreta esses signos traduzindo-os em outros signos. (SANTAELLA, 2017,p.11)

Em Peirce, também encontra-se o conceito de semiose ilimitada uma vez que se está constantemente interpretando objetos e transformando-os em outros signos, ao que Volli discorre em seu livro Manual da Semiótica (2000,p.37):

Sendo por sua vez um significante, para ser compreendido o interpretante exige ser interpretado por outro interpretante, isto é, por outro significante: *cão (representamen)* → *dog* (primeiro representante) → *animal doméstico* → (segundo representante) → *Rin-tin-tin* (terceiro representante), e assim por diante, em uma cadeia potencialmente infinita de interpretantes que Peirce chama de *semiose ilimitada* pela qual cada signo sugere alguma coisa ao signo sucessivo que o interpreta e assim por diante.

Para embasamento teórico das traduções do presente trabalho usaremos as percepções da tríade semiótica de Peirce e os supracitados autores que embasam e exemplificam sua teoria.



2.1 O FUTURISMO E SUAS APLICAÇÕES

O movimento futurista, mesmo tendo sido criado por Marinetti, um italiano, só completou seu apogeu quando teve seu manifesto publicado na França, na revista *Le Figaro*, em 1909.

Como dito por Lucio Agra em seu livro: *História da Arte do Século XX: Idéias e Movimentos* (2004, p.52), isso se deu pois “Mesmo sendo italiano, Marinetti percebeu que só atrairia atenção para sua nova estética se divulgasse suas idéias no então centro cultural progressista do mundo, Paris.”

Nascido seguindo uma predisposição a exaltar a máquina e a tecnologia, o futurismo tem em suas bases, a adesão à modernidade, tal como Lucio Agra (2004, p.52) discorre:

O futurismo propunha-se a glorificar esteticamente o mundo moderno, a velocidade, a mecanização e a guerra. Entre 1909 e 1914 formava-se, em toda a Europa, uma disposição - que se poderia dizer “estética” - para com a guerra. Aí reside a razão de que uma das mais citadas frases do manifesto futurista seja “guerra: a única higiene do mundo.

Em seu próprio manifesto, Marinetti ressalta um grande apreço do movimento pela velocidade e a violência, ambos símbolos enfatizados durante o 3º Ponto “Queremos exaltar o movimento agressivo, a insônia febril, o passo de corrida, o salto mortal, o bofetão e o soco.” (MARINETTI, 1909).

Tal movimento também possuía como objetivo quebrar as tradições vigentes na época e remodelar a visão que tinha-se do artista, assim sendo: “O futurismo, portanto, acabou por se converter não somente em uma proposta estética, mas também comportamental. Importava não apenas “fazer” futurismo mas, sobretudo, “ser” futurista.” (AGRA, Lucio, p. 52).

Tal ênfase em performar uma vida futurista, levava a atos tais como a *Serati Futuristi*, tipo de serenata a qual “invariavelmente termina em pancadaria e conflitos com a polícia, para a consagração dos próprios futuristas.” (AGRA, Lucio, p. 58).

Porém o escândalo não era visto por seus adeptos como algo negativo, tendo tais serenatas sido repetidas em diversas ocasiões e servido de inspiração para outros movimentos, como a Semana da Arte Moderna no Brasil em 1922 e também

as apresentações no cabaré Voltaire em 1916 as quais deram início ao movimento dadaísta. Onde Lucio Agra (2004, p. 58) discorre:

As noitadas futuristas italianas se repetiram, como modelos nas sessões da Semana da Arte Moderna no Teatro Municipal de São Paulo, ou nas noitadas do cabaré Voltaire, na Zurique de 1916.

Quanto ao caráter estético das obras vigentes na época, pode-se destacar principalmente a preocupação em se captar o movimento ao invés dos objetos pintados e sua fisionomia propriamente dita, ao que Lucio Agra (2004, p. 54) discorre: “Nesse sentido, os últimos buscaram um tipo de configuração plástica quase realista: tratava-se de traduzir o continuum espaço(medido)/tempo (movimento) através da apreensão, em um único instante pictórico, de todo o desenrolar da ação.” Tal busca pelo continuum pode ser vista na figura 4 da pintura Dinamismo de um cão na coleira (1913), de Giacomo Balla.

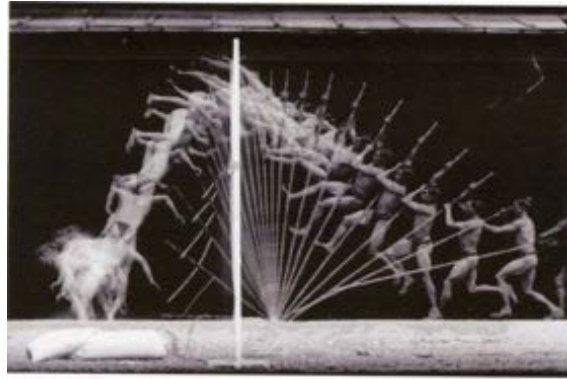
Figura 3: Dinamismo de um cão na coleira



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/419327415307918527/>

Em busca da tradução do chamado continuum, as obras desse período segundo Gompertz (2013), foram inspiradas nas fotografias do francês Étienne-Jules, o qual retratava o movimento em suas fotografias usando-se de sobreposições imagéticas.

Figura 4: Étienne-Jules



Fonte: Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/525302744016047829/>

O futurismo flertava algumas vezes com outro movimento vigente na época, o cubismo, encabeçado por Picasso e Braque. No que Stangos, declara em seu livro *Conceitos da Arte Moderna* (1991, p.74):

Por vezes, suas composições ofereceram alternativas viáveis para os arranjos centralizados do cubismo, e há um certo número de telas futuristas que na descrição de um movimento específico, convertem a área do quadro numa junção apenas do que deve parecer um movimento contínuo: a ação passa através da pintura e não possui um centro.

As formas cubistas dentro do viés futurista, podem ser vistas principalmente nas obras de Gino Severini, onde o artista “(...) combinou planos cubistas com a notação cromática divisionista na execução de telas que parecem abstratas (...)” (STANGOS,1991, p.74). Pode-se perceber claramente o uso de formas lineares advindas do cubismo e agregadas a sensação de continuum proposta futurista, colocadas em práticas no quadro *Bailarina Azul* (1912) de Severini:

Figura 5: Bailarina Azul



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/255297872613789945/>

Essa preocupação com o movimento, tempo e velocidade - adicionando muitas vezes também um apreço pelos sons produzidos pela guerra e pelos grandes centros da época - foi traduzida de diversas maneiras, ao que Fritz Baumgart (1999,p. 341) traduz como:

Os objetos fragmentados, fortemente facetados e irreconhecíveis, são misturados como em um caleidoscópio, entretanto sempre de forma a provocar a cristalização de violentos impulsos de movimento que, em cerrada oposição, provocam a impressão de uma transformação incessante.

As obras desse movimento não se contentaram em ficar integradas somente a um tipo de expressão artística, historicamente, as obras de caráter futurista estão presentes em quase todas as formas de arte, como escultura, pintura, poesia e música.

Essa conversa entre as várias artes também apontava para novas linguagens que também surgiram no interior de uma “cultura de massas”, que produzia bem cujo consumo se ampliava. A História em quadrinhos, a fotografia, o cinema se sofisticavam. A publicidade ganhava em dinamismo. E o design passava a mostrar seus primeiros contornos. (AGRA, Lucio, 2004, p.56).

Em suas pinturas, os artistas buscavam: “Retratar o dinamismo da vida moderna, ou pelo menos algo que a sugerisse, era o requisito vital” (GOMPERTZ,2013, p.159).

Nas esculturas, reinavam as experimentações, Martins (2022), exemplifica as obras futurista neste ramo, utilizando as obras de Umberto Boccioni como exemplo:

As suas esculturas ultrapassaram a questão do movimento absoluto para um movimento relativo, estabelecendo uma tensão e fusão da forma e do espaço, que se interpenetram. Realizou, ainda, experiências com materiais não tradicionais da escultura, justapondo e articulando vidro, madeira e couro, em trabalhos que chamou de *polimaterici* (polimatéricos).

Boccioni buscava em suas obras, retratar o dinamismo do corpo humano, visto por Martins (2022) como a mais radical operação dos princípios do artista “(...) envolvendo todos os aspectos da forma dinâmica: ação que trabalha a matéria, marcando o impacto como espaço(...)”.

Com isso o artista dá a luz a esculturas como Antigraceful (1913) e Formas Únicas de Continuidade no Espaço (1913) as quais trazem em si um ideal de movimento e continuidade que “Impregnada de movimento, tanto relativo como absoluto, a figura avança determinada no espaço do espectador.” (MARTINS,2022).

Figura 6: Formas Únicas de Continuidade no Espaço, por Umberto Boccioni





O futurismo será o estilo artístico utilizado para traduzir as imagens do poster do filme Princesa Mononoke (1997) no seguinte trabalho, as informações a respeito do filme, são apresentadas na sessão seguinte.

2.2 GHIBLI, UM STUDIO A FRENTE DO SEU TEMPO

O Studio Ghibli nasceu no Japão, mais precisamente na Tóquio de 1985, fundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshio Suzuki.

A premissa, era a criação de um espaço onde os fundadores pudessem fazer suas animações com prazos mais longos, assim, entregando mais qualidade a seus produtos finais, uma vez que os mesmos estavam descontentes com os prazos curtos que eram estabelecidos na criação de animações de TV. “Com o objetivo de filmes cuidadosamente desenhados, e com enredo e qualidade perfeitas, Toshio Suzuki, também animador, decidiu se unir a Miyazaki e Takahata.(PIN,2016).

Assim, em 1986, o primeiro filme do Studio Ghibli vai ao ar. Castelo no Céu, teve uma ótima recepção,“levando 775 mil pessoas aos cinemas – um sucesso de bilheteria e de crítica” (ROTTA, 2022).

Repetindo o mesmo sucesso no anos seguintes com títulos tais como: Meu Vizinho Totoro (1988) Memórias de Ontem (1991) , Pom Poko (1994), Princesa Mononoke (1997) e dentro outros, não demoraria muito para que o ocidente começasse a prestar atenção em suas produções.

E foi o que aconteceu em 2001 com a “A Viagem de Chihiro”, o qual estreou mundialmente e rendeu premiações a seu diretor, Hayao Miyazaki.

Apesar de altas bilheterias no Japão, foi em 1997 que Miyazaki ganhou um destaque internacional. Surpreendendo o mundo com uma história madura e sincera, ‘Princesa Mononoke’ mostrou a capacidade de Miyazaki atingir o público com suas animações.(PIN,2022)

Os anos 2000 como um todo foram marcados por experimentações para o estúdio, dentre elas, se destaca sua parceria com o estúdio de games Level-5 em 2008, em que ambos os grupos trabalharam juntos para a criação de um novo jogo.(ROTTA, 2022).



Seu último lançamento em 2020, *Aya e a Bruxa*, é primeiro longa da casa a ser produzido em 3D, ao que, Pessoa (2022) comenta:

“A grande maioria das produções foi realizada em 2D, apesar das técnicas de animação japonesa (conhecida no ocidente como anime), porém “**O Conto da Princesa Kaguya**” de 2013, é uma animação em particular com técnicas não tradicionais e recentemente “**Aya e a Bruxa**” de 2020, foi o primeiro do estúdio com CGI.”

Desde então nenhuma nova produção chegou aos cinemas.

2.3 PRINCESA MONONOKE E O DILEMA DO EQUILÍBRIO

Princesa Mononoke, animação lançada no Japão em 1997 e dirigido por Hayo Mizayaki, foi o filme japonês de maior bilheteria em seu ano de lançamento, “recebendo 11,3 bilhões de ienes em receitas de distribuição.” (ROTTA, 2022).

O filme se passa no período Muromachi (1336-1573) onde além de captar os elementos característicos da época o autor ainda acrescenta “seres mágicos e elementos de fantasia” (ROTTA, 2022).

Na trama, o chamado “mundo dos homens” está constantemente em conflito com o mundo dos “deuses da floresta”, onde os primeiros passaram a desmatar desenfreadamente a floresta a fim de garantir sua subsistência na chamada Ilha de Ferro comandada por uma das personagens principais, Lady Eboshi, ao que Serpa (2018) explica:

Os Deuses da floresta não estão nada satisfeitos com a maneira que ela vem tratando a natureza para que a Ilha do Ferro possa progredir, a poluindo e desmatando cada vez mais. Forma-se, então, uma guerra entre os humanos e a natureza.

O desenrolar da história começa de fato quando Ashitaka, príncipe de seu povoado, se vê obrigado a defender sua aldeia de um demônio desenfreado que mata tudo por onde passa.

Ashitaka acaba entrando em combate com a criatura e a vence, porém o príncipe descobre que o demônio na verdade era um antigo deus Javali, que baleado por um projétil de ferro, é corrompido pela dor e ódio causados ferimento e transmuta-se em um demônio. “Prestes a morrer, descobrimos que o tal demônio



nada mais era do que um javali, que teve seu espírito corrompido por uma bala de ferro, que havia o atingido.” (SERPA,2018)

Todavia, durante a luta, Ashitaka é marcado no braço pela criatura e passa a sofrer da mesma corrupção de ódio e dor do antigo animal, e agora para se curar, deve viajar para longe em busca do Deus Cervo, entidade mística responsável por dar vida a todos os seres.

Durante sua busca pelo Deus Cervo, Ashitaka acaba embrenhando-se em meio a uma floresta desconhecida, onde nos entornos da mesma também está situada a Ilha de Ferro, um complexo industrial que possui tal nome devido a produzir seu sustento a partir da extração do ferro da natureza.

Comandada por Lady Eboshi, a ilha é habitada por ex-prostitutas, leprosos e outras minorias marginalizadas, que têm na ilha um lugar de refúgio perante a sua exclusão e exploração do restante do mundo, mas que em suas atividades rotineiras acabam desmatando desenfreadamente os seus arredores, tornando sua presença - e principalmente a de sua comandante - nada bem vinda perante os seres da floresta. Os quais por sua vez, com o intuito de preservar a mata e seus iguais, podem ser vistos atacando os funcionários de Lady Eboshi e a própria Ilha de Ferro em certos momentos do longa “(...) ao mesmo tempo em que tenta garantir a manutenção e segurança dessa comunidade, Eboshi também promove uma severa destruição da natureza na região.” (RIBEIRO,2020).

Em contrapartida a presença de Lady Eboshi, há também Mononoke, mulher criada por uma Deusa Lobo dentro da floresta desde que foi abandonada por seus pais quando criança, e que nutre um ódio mortal pelos outros humanos.

Mononoke acredita que todos os humanos são guiados pelo mesmo ideal destruidor, e que ela, por ter sido criada por espíritos da floresta, é mais animal do que humana e portanto não sofre desse mal. Ao que Ribeiro (2020), escreve a respeito:

Originalmente batizada de San, Mononoke vê que sua casa está sendo destruída pela ganância dos homens e, sem conhecer completamente a realidade desses ditos destruidores, é tomada pelo ódio e pela vontade de matar a Srta. Eboshi.

Figura 7: Princesa Mononoke



Fonte: <https://studioghibli.com.br/filmografia/princesa-mononoke/>

No meio dessas duas personagens, Ashitaka funciona como uma figura mediadora que entende a necessidade da existência dos dois lados. A Ilha de Ferro precisa existir pelo bem das pessoas que ali vivem, e a natureza também precisa estar onde está, pois seu papel é dar vida, e sem ela, não haveria recursos naturais para a existência da Ilha. Onde Ribeiro(2020) elucida:

Ainda que Miyazaki não necessariamente escolha um lado no percurso da história, Ashitaka funciona como a bússola moral do filme: é o príncipe quem guia o olhar do espectador para a necessidade do anti-conflito, antes de qualquer combate.

O último personagem de destaque e que traz o problema final do filme é Jiko, um monge mercenário que se encontra com Ashitaka durante sua jornada em busca do Deus Cervo.

Jiko representa a ganância humana (RIBEIRO,2020). E serve também para mostrar que mesmo Lady Eboshi, mesmo desmatando a floresta, ainda possui traços altruístas, uma vez que ajuda as pessoas dentro de sua Ilha de Ferro. “ Jiko é motivado apenas pelo seu desejo por dinheiro e poder, os principais traços que corrompem os homens.” (SERPA, 2018).

Devido a sua ganância, Jiko convence Lady Eboshi a ajudá-lo a capturar a cabeça do Deus Cervo, dizendo que uma vez em posse da cabeça dele, os animais da floresta não seriam mais um estorvo para os avanços de sua Ilha de Ferro.

Todavia sua real motivação é conseguir a vida eterna que segundo lendas, o portador da cabeça do Deus Cervo adquiri após matá-lo e preservar seu crânio.

Ele quer arrancar a cabeça do Deus Servo, protetor da floresta, que é, segundo lendas, capaz de conceder vida eterna, e atrai Eboshi para seu plano, assegurando que, quando ele conseguir o que quer, os animais não mais a perturbarão. Devido a sua abordagem e esperteza, ele consegue convencer a mulher, mostrando que ambição é a maior tentação para os homens, e o que nos desvirtua do caminho certo. (SERPA,2018)

Figura 8: O Deus Cervo



Fonte: <https://valkirias.com.br/princesa-mononoke/>

Porém o que o monge não sabe é que o Deus Cervo, considerado o deus da vida, também é o mesmo deus da morte - denominado Sonâmbulo - o qual possui tal nome pois faz suas aparições apenas à noite para coletar as vidas que precisa.

Aqui o autor nos dá a ideia da dualidade empregada no mesmo personagem, uma vez que a mesma entidade responsável por dar a vida, é a mesma que a tira.

O Deus Cervo pode tanto conceder quanto retirar a vida, e, à noite, troca sua aparência pacífica de cervo e se transforma em uma grande criatura que perambula a floresta, um deus da morte, a quem é dado o nome de Sonâmbulo.(SERPA,2018)

Assim que Jiko tem sucesso em decapitar o Deus Cervo, o antigo deus torna-se um demônio da destruição tal qual o javali no primeiro momento do filme - porém em uma escala muito maior - e sai desenfreadamente destruindo tudo e todos, seja floresta ou Ilha de Ferro.Tal ato, segundo Serpa (2018) serve para



cimentar a ideia de que destruição apenas gera mais destruição, uma vez que a obliteração desenfreada de todos os seres, só ocorre após um ato violento.

E agora para parar a besta, seria necessário um esforço conjunto de seres da floresta e dos humanos para devolver a cabeça decepada do Deus Cervo a fim de que o demônio cessasse seu curso, o qual acontece no último ato do filme quando Mononoke e Ashitaka, a primeira representado a floresta e o segundo os humanos, conseguem devolver a cabeça ao deus, ao que sua fisionomia volta a ser mais bela do que era antes e seu rastro de destruição é mudado novamente para um rastro de vida, onde as plantas da floresta nascem com mais beleza e vigor, no qual Ribeiro (2020) comenta que: “*Princesa Mononoke* ressalta a importância da conexão, da empatia e do diálogo para que uma coexistência verdadeiramente respeitosa seja finalmente possível”.

Princesa Mononoke é uma obra que não escolhe lados e não faz juízo de valor sobre quem está certo ou errado, Miyazaki deixa claro a necessidade da existência de ambos os lados:

Como citado, o diretor deixa claro que, apesar de a preservação da natureza ser essencial, o trabalho de Eboshi em sua Ilha do Ferro, que se mantém próspera, enquanto o resto do Japão se destrói com guerras, e acolhe as classes preteridas pela sociedade, também é admirável. (SERPA, 2018)

Por fim, a moral do longa é que natureza e desenvolvimento humano devem coexistir em harmonia, para que os dois possam usufruir de um futuro próspero (SERPA, 2018) “O ideal, para Miyazaki, e para Ashitaka, seria a união, praticamente impossível, entre os dois mundos.”

Princesa Mononoke (1997), dirigido por Hayao Miyazaki e produzido pelo Studio Ghibli, é o objeto de estudo e experiência deste projeto.



3 METODOLOGIAS APLICADAS

A seguir, discorre-se a respeito da metodologia projetual utilizada para a elaboração do projeto.

3.1 METODOLOGIA CIENTÍFICA

O presente trabalho usa-se do método dedutivo como processo mental de resolução científica o qual segundo Rauen (2015, p.81), utiliza-se de premissas maiores e argumentos particulares para chegar a uma conclusão de nível particular.

Sua finalidade é de caráter aplicado, uma vez que utiliza-se de conhecimentos já existentes para uma aplicação prática (RAUEN, 2015).

O tipo de pesquisa, utiliza o método bibliográfico, o qual faz uso de materiais pré existentes para análise, sejam estas bibliografias e filme “(...) manuscritas, impressas ou digitalizadas, obteníveis de livros, periódicos e demais artefatos culturais, físicos ou eletrônicos passíveis de formarem bibliografia(…)” (RAUEN, 2015, p.169), bem com o estudo de caso, em principal o estudo da animação que é abordada durante todo o projeto, ao que Rauen (2018,pg.320) exemplifica como “Por *estudo de caso* define-se uma análise profunda e exaustiva de um ou de poucos objetos, de modo a permitir o seu amplo e detalhado conhecimento.”

A abordagem dos conteúdos obtidos, será de ordem qualitativa, o qual segundo Rauen (2015,p.531), não pode ser traduzido em número nem estatísticas. Cabe ao avaliador fazer seu juízo de valor.

Quanto o objetivo que se propõe tal projeto, trata-se de um projeto descritivo, ao que Cervo, Bervian e Da Silva (2004,p.61) elucidam: “A pesquisa descritiva, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los.”

3.2 METODOLOGIA PROJETUAL

Para o seguinte projeto, será utilizado a metodologia do Diamante Duplo, metodologia criada em 2005 pela Design Council, agência britânica sem fins lucrativos.

Em seu cerne, o Duplo Diamante é uma metodologia proveniente do Design Thinking, a qual busca “(...)explorar um problema ou uma oportunidade de melhoria de forma mais ampla, para depois focar em ações direcionadas.”(AELA,2020).

Formado por 4 fases distintas que convergem e divergem entre si: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Pode ser visualizado na ilustração abaixo:

Figura 9: Ilustração do Duplo Diamante



Fonte: Disponível em:

https://mgpdi.softsul.org.br/dokuwiki/doku.php?id=ferramentas:duplo_diamante

3.2.1 Descobrir

Esta é a etapa de exploração, onde busca-se angariar o maior número possível de informações e opiniões sobre determinado tópico.

Nesta parte do processo não pode haver juízo de valor quanto às ideias e sugestões levantadas. “Você verá que são vários os problemas que irão surgir. Aqui, o seu trabalho e da sua equipe consiste na exploração e criação de suposições.” (AELA,2022).

Segundo Rossetti (2021), durante esta etapa “Técnicas de pesquisa também são bem-vindas pois ajudam não somente na compreensão do problema, mas também na identificação das necessidades dos usuários.”

Esta é uma etapa de divergência.



3.2.2 Definir

Nesta etapa - definida como de convergência - com todas as informações e opiniões levantadas decide-se quais podem render boas ideias e serem passadas para frente. “Agora o esforço é em prol da convergência de ideias e da definição efetiva do problema.” (ROSETTI, 2021).

Defini-se a problemática a ser abordada e quais as informações levantadas anteriormente são pertinentes para o futuro do projeto, sendo que apenas essas passarão para a próxima etapa.

3.2.3 Desenvolver

Na parte de desenvolvimento, começa-se a pensar no *como* “ (...)é hora de explorar ideias de soluções para o problema selecionado” (AELA,2022).

Aqui, não busca-se um resultado final, mas a exploração de múltiplos caminhos que levem a uma solução. Ao que Rosetti (2021) propõe:

Um ponto crítico aqui é lembrar que essa é uma fase de divergência, ou seja: o objetivo não é criar uma solução, mas sim pensar e explorar múltiplas ideias de soluções, para depois, na próxima fase de convergência, afunilar novamente escolhendo aquela com a qual o time quer prosseguir.

O objetivo desta fase - sendo esta uma de divergência - é definir qual será a solução mais viável para seguir para a próxima etapa, nesse momento, ainda não se está de fato produzindo algo entregável.

3.2.4 Entregar

Na quarta e última fase, inicia-se o layout do projeto, levando em conta todas as ideias viáveis que chegaram até aqui. Deve-se definir uma ordem de prioridade quanto a sua produção, sendo a prioridade definida de acordo com a necessidade primária do projeto.

Isso significa que é preciso entender o potencial da(s) solução(ões). O nível de complexidade e a fidelidade do teste feito com elas depende da fase que você está no ciclo de vida do seu produto.(ROSETTI, 2021).



A partir daqui o projeto se retroalimenta com base em feedbacks - caso esteja-se trabalhando com clientes - e/ou novas informações adicionadas ao projeto.

4 O PROJETO

Conforme dados coletados e metodologia pré-estabelecida na seção anterior, a partir daqui, começam as etapas do projeto experimental.

4.1 DESCOBRIMENTO

A partir dos elementos do filme, do futurismo e com as teorias da semiótica levantadas na fase de fundamentação, começou-se a elencar quais signos provenientes do filme deveriam estar na releitura do poster para que o mesmo fizesse sentido.

O primeiro elemento escolhido foi a personagem Princesa Mononoke, a qual além de estar presente no pôster original, é uma das personagens principais do filme.

Sendo interesse amoroso do protagonista Ashitaka, a mesma representa o ódio e a raiva dos seres da floresta para com os humanos, uma vez que por ter sido criada desde pequena junto aos seres a floresta, acredita não ser ela mesma uma humana, além de ter acompanhado todo o curso de desmatamento promovido pela Ilha de Ferro e seus homens. E como visto durante o capítulo a respeito do futurismo, emoções tais como a raiva se encaixam com a estética proposta.

Com tudo isso incubado em apenas uma personagem, Mononoke torna-se um signo importante para o projeto, e seu uso na releitura do pôster vem de encontro com as vertentes da semiótica trabalhadas durante a fase de fundamentação teórica, onde a personagem transforma-se em um signo, representando a floresta e os animais que tenta proteger.

Sua significação acontece por meio da percepção segundo a tríade de Peirce.

Onde com base em elementos prévios, - nesse caso a floresta que está sendo desmatada e os animais que estão em perigo de extinção e às violências

humana - a princesa torna-se um símbolo de resistência e da raiva à ascensão do homem dentro da floresta.

Para representar tais signos e elementos, escolheu-se a cena onde a personagem está correndo furiosamente de encontro a Lady Eboshi.

Figura 10: Princesa Mononoke correndo em direção a Lady Eboshi



Fonte: Filme Princesa Mononoke (1997)

A cena foi escolhida pois além de ter a personagem, seus sentimentos também estão alinhados ao estilo futurista, o qual teve suas principais características citadas durante o capítulo 2.2 - Futurismo e suas aplicações.

O movimento previamente citado valorizava a raiva e a violência como sinônimos positivos já que: "Só há beleza na luta. Não existe obra-mestra sem um caráter agressivo."(MARINETTI,1909). Os quais são externados pela forma como ela posiciona o corpo e se apresenta em cena: de faca em punho e correndo em direção a sua vítima.

O segundo elemento do filme escolhido foi a Ilha de Ferro, colocado na composição devido a sua importância na trama.

A ilha é palco do embate entre Lady Eboshi e Mononoke, e sua própria existência representa um desequilíbrio entre homens e floresta, já que durante a animação, extrai sua matéria prima e mantém seu estilo de vida de forma nociva à natureza e seu entorno.

No entanto, ao mesmo tempo em que tenta garantir a manutenção e segurança dessa comunidade, Eboshi também promove uma severa destruição da natureza na região. Dentre aqueles que sofrem as consequências desse "progresso" local, no entanto, estão os animais, Deuses da floresta e, também, a Princesa Mononoke. (RIBEIRO,2020)

Figura 11: Ilha de Ferro



Fonte: Filme Princesa Mononoke (1997)

Seguindo os princípios de interpretação da tríade semiótica de Peirce, revisados durante o capítulo - 2.1 Semiótica, signos e a comunicação humana, a Ilha é a significação da intervenção do homem no meio natural, uma vez que carrega elementos passíveis de gerar símbolos que remetem a isso, como o desmatamento que causa na floresta e a intolerância para com os animais que lá já estavam antes de seu assentamento.

O terceiro e último elemento escolhido do filme, foi o Deus Veado em sua forma de Sonâmbulo, já que graças a ele obteve-se o arco final da obra bem como as reflexões a respeito das motivações humanas dentro do filme, que são os símbolos que o tornam um signo, seguindo a tríade semiótica de Peirce

Figura 12: Deus Sonâmbulo



Fonte: Filme Princesa Mononoke (1997)

O sonâmbulo entra na releitura como o elemento que significa as ambições humanas externalizadas.

Jiko é motivado apenas pelo seu desejo por dinheiro e poder, os principais traços que corrompem os homens. Ele quer arrancar a cabeça do Deus Servo, protetor da floresta, que é, segundo lendas, capaz de conceder vida eterna, e atrai Eboshi para seu plano, assegurando que, quando ele conseguir o que quer, os animais não mais a perturbarão. (SERPA,2018).

Sua presença revela as motivações de Lady Eboshi e do Monge Jiko - lidas aqui como objetos segundo suas ações realizadas durante a trama - tornando o mesmo um signo perante um interpretante, segundo a Tríade Semiótica de Peirce (vide seção 2).

Quanto ao futurismo, os elementos escolhidos foram as formas lineares e por vezes cúbicas presentes nas obras, e também a sobreposição de formas e imagens para a obtenção de movimento. Os quais são explicados de forma mais aprofundada durante a fundamentação teórica do projeto.

Usou-se duas obras como base para a releitura proposta.

A primeira é a Dinamismo de um cão na coleira (1913) de Giacomo Balla, onde a ideia de movimento dentro da obra dá-se devido a repetição e sobreposição dos elementos presentes, tais como as patas, os sapatos, a coleira, o rabo e as pernas do cachorro, os quais quase fundem-se entre si dando a ideia do chamado continuum (AGRA,2004), traduzindo em tela a equação de espaço (medido)/tempo (movimento).

Figura 13: Dinamismo de um cão na coleira



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/419327415307918527/>

A segunda obra escolhida como base foi Bailarina Azul (1912) de Severini, a qual para construir a movimentação da vestimenta da dançarina, utiliza-se da fragmentação da peça em diversas formas geométricas, as quais apresentam uma colorização diferente entre si, também dando profundidade à peça e diferenciando cada uma das formas.

Figura 14: Bailarina Azul



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/255297872613789945/>

Ambas as obras foram retiradas do capítulo 2.2 - Futurismo e suas aplicações, onde exemplifica-se o porquê de suas formas bem como o histórico do movimento futurista em si.



4.2 DEFININDO

A partir dos elementos escolhidos, partiu-se para a solução do redesign do poster, onde com os elementos do filme e do futurismo estabelecidos na etapa anterior, pensou-se em como ajustá-los sem perder a identidade do filme.

Como visto na parte da fundamentação teórica, o movimento futurista propunha-se a utilizar formas geometrizadas em suas composições, além de fazer o uso de sobreposições para dar movimento e vivacidade às obras (vide figura 12 e figura 13).

Com isso, buscou-se durante esta etapa alinhar os conceitos do filme e do movimento artísticos que deveriam ser abordados nas próximas etapas do projeto.

Procura-se utilizar as ideias de movimentação e geometrização de formas advindas do futurismo, e quanto ao filme, fazer uso dos três elementos principais supracitados, a Princesa Mononoke, o Deus Sonâmbulo e a Ilha de Ferro.

Portanto, começou-se através do programa Adobe Photoshop a fazer experimentações nas imagens do filme escolhidas, a fim de que as mesmas se adequassem ao estilo proposto.

Utilizou-se das ferramentas de multiplicação para conseguir os ares de sobreposição, o desfoque gaussiano e desfoque de movimento para que a imagem central parecesse estar em movimento.

Juntamente, usou-se o Adobe Illustrator para re-desenhar a imagem da Princesa Mononoke, signo escolhido para compor a parte principal do pôster.

4.3 DESENVOLVENDO

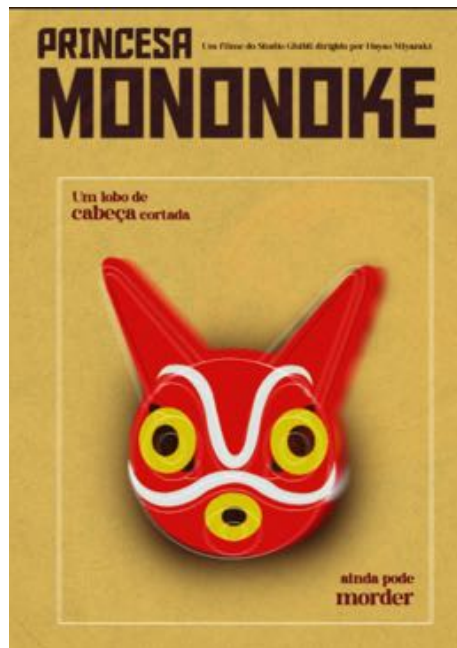
Durante a fase de desenvolvimento, chegou-se ao resultado de quatro pôster distintos, discorridos durante esta seção.

O primeiro redesign proposto, apresenta apenas a máscara da Princesa Mononoke redesenhada, adicionando a ela um desfoque de movimento ao fundo com o intuito de lhe dar profundidade e movimentação, aplicado em um fundo bege com textura de papel, simulando uma pintura.

Procurou nesta solução, exemplificar através do desfoque de movimento, a urgência e violência propostas pela personagem da Princesa Mononoke, a qual nesta proposta está sendo representada apenas pela sua máscara.

A tipografia utilizada - Aldo the Apache - foi escolhida devido a sua semelhança com o movimento futurista e por possuir formas retas que remetem a estética.

Figura 15: Primeira solução proposta



Fonte: arquivo pessoal

Com isso, seguiu-se para a segunda proposta de redesign, onde ainda mantendo-se a tipografia Aldo the Apache para escrita, adicionasse o Deus Sonâmbulo e a Ilha de Ferro ao fundo, manipulados no Adobe Photoshop, recortando e redimensionando partes dos frames do filme dos mesmos, de forma a obterem padrões mais geometrizados em suas imagens.

Adiciona-se também a imagem da Princesa Mononoke correndo, enquanto outros frames da personagem retirados do próprio filme foram sobrepujados atrás dela.

Utilizou-se da ferramenta de multiplicação do Adobe Photoshop, nas camadas posteriores da Princesa Mononoke para que os recortes dela correndo obtivessem maior transparência, com o intuito de fazer o primeiro frame ser o de maior destaque dentro da composição.

Além do desfoque de movimento para que houvesse a ideia de movimentação por parte da personagem.

Figura 16: Segunda solução proposta



Fonte: arquivo pessoal

Nesta concepção, ficou muito evidente os papéis desempenhados por cada personagem no filme.

A posição dos braços e pernas da Princesa denota a raiva e ódio sentidos por ela, enquanto o posicionamento da Ilha de Ferro e do Deus Sonâmbulo refletem a oposição existente entre ambos os signos, sendo o primeiro um representante da força do homem e o segundo o da natureza.

Após esta, elaborou-se mais uma solução a fim de geometrizar um pouco mais os elementos escolhidos.

Neste concepção, buscou-se redesenhar o signo da Princesa Mononoke em formas mais lineares e simplificadas, a fim de que a mesma ficasse mais incorporada ao estilo proposto - o futurismo - e mantendo as sobreposições de frames criadas anteriormente.

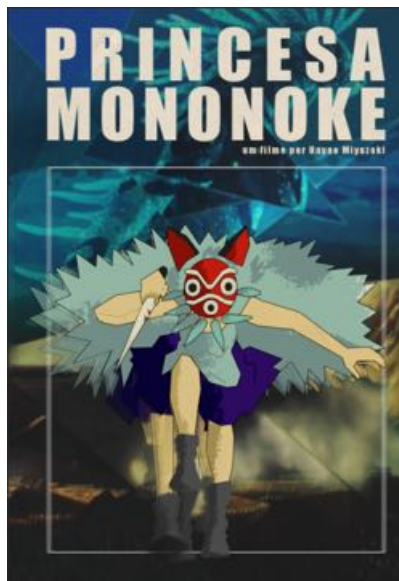
Nesta nova arte, a imagem da Princesa foi totalmente redesenhada no Adobe Illustrator utilizando a caneta e posteriormente colorida com o brush do Adobe Photoshop.

Além da transformação da mesma em objeto inteligente para que se trabalhasse a sobreposição de frames com as ferramentas de multiplicação e desfoque gaussiano no Adobe Photoshop.

Assim, uniu-se as duas concepções futuristas planejadas: a sobreposição de imagens e a geometrização de formas.

Quanto ao fundo, manteve-se a solução estruturada no poster anterior, uma vez que a formulação já estava a par do que se propunha.

Figura 17: Terceira solução proposta



Fonte: arquivo pessoal

Nesta versão, também mudou-se a tipografia para a Impact, para que a mesma não obtivesse mais destaque do que os demais elementos visuais, mas que mesmo assim, ainda se encaixasse dentro da temática proposta, uma vez que é uma fonte sólida.

Por fim, para finalização da etapa de desenvolvimento, foi feita a quarta e última proposta de redesign do poster do filme.

Nesta solução, optou-se por retirar a ilustração de corpo inteiro da Princesa Mononoke e voltar a trabalhar apenas o signo da máscara.

Figura 18: Quarta solução proposta



Fonte: arquivo pessoal

Para simbolizar a violência, redesenhou-se o colar da personagem, utilizando a mesma técnica da proposta anterior - fazer os traços com a caneta no Adobe Illustrator e colorir no Adobe Photoshop.

O colar foi refeito a partir da faca utilizada pela personagem durante o filme, dando o ar agressivo que a mesma possui para esta nova concepção, e sob esta, colocou-se a capa de peles da personagem a fim de deixar a obra mais esteticamente agradável e não repetir o erro da primeira solução - deixar os elementos “voando”.

Para a construção do fundo, utilizou-se dos mesmos elementos da peça anterior, com a Ilha de Ferro e do Deus Sonâmbulo geometrizados, porém deixando a Ilha de Ferro com mais destaque, levando em conta a oposição existente entre a Princesa e a Ilha e o tempo de filme de ambos os elementos.

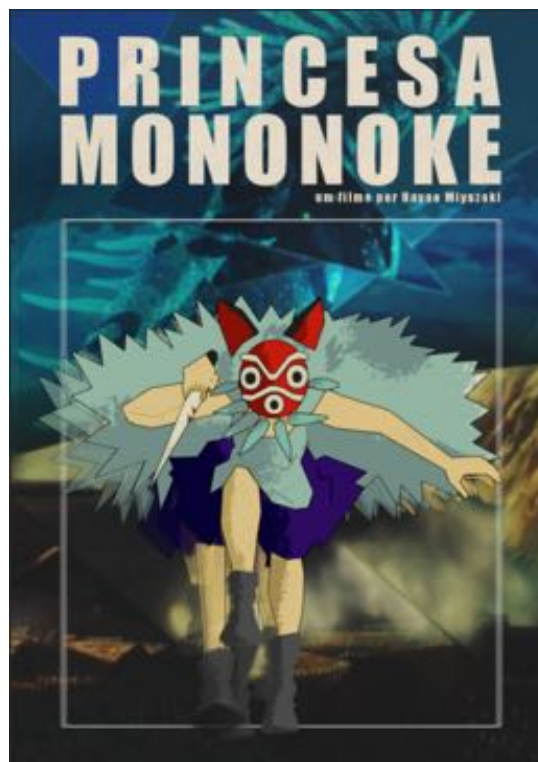
Quanto a tipografia, utilizou-se a mesma da terceira solução, Impact, uma vez que além de estar dentro do movimento artístico proposto, também ficou esteticamente agradável na composição.

4.4 ENTREGANDO

Durante esta fase decidiu-se qual dentre todas as soluções se encaixaria melhor na ideia proposta para o projeto.

Assim sendo, determinou-se que o resultado que melhor encaixa-se dentro da temática do filme e interpreta corretamente os signos do futurismo, foi a terceira solução.

Figura 19: Solução escolhida



Fonte: arquivo pessoal

Determinou-se esta como a selecionada uma vez que este redesign consegue trazer o apelo da geometrização de formas e o continuum dos movimentos do futurismo (AGRA,2004), sem perder a caracterização dos elementos do filme.

É possível observar nesta solução a geometrização de formas advindas do movimento artístico e baseadas na obra Bailarina Azul (1912), conforme visto nos elementos ao fundo - o Deus Sonâmbulo e a Ilha de Ferro - e na ilustração da personagem principal, Princesa Mononoke, bem como a ideia de movimentação de



dos elementos composta pela multiplicação da imagem da Princesa Mononoke na área central do pôster, baseado na Dinamismos de um Cão na Coleira (1913)

Outro ponto determinante para a escolha desta solução, foi quanto a manutenção dos signos do filme, na qual mesmo os elementos escolhidos terem sido descaracterizados de sua forma original, ainda podem ser interpretados como eles mesmos.

O Deus Sonâmbulo continuam possuindo seu significado de um o detentor da vida e da morte e o principal elemento que aflora a ganância dos homens.

A Ilha de Ferro também mantém seu significado original de ser a fortaleza dos homens em meio a floresta e ser um ponto de dúvidas quanto às motivações de quem a comanda - Lady Eboshi.

E por fim a própria Princesa Mononoke que é o elemento que mais sofre alterações visuais nesta solução, consegue manter seu significado primário quanto a representar a floresta e seus seres, além de sua raiva sentida pelos humanos ser potencializada no redesign do poster devido a cena utilizada para a releitura e o uso das sobreposições de imagens atrás da personagem.

Assim sendo, conclui-se que é viável a criação de uma releitura do poster do filme Princesa Mononoke tendo como estética artística o futurismo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante realização do projeto, observou-se a importância da interpretação de elementos e signos para a criação de um redesign durante a fase projetual, e com isso, deve-se grande parte da conclusão deste projeto às teorias da semióticas visitadas durante este trabalho na fase de fundamentação teórica, que possibilitaram a autora definir quais os principais elementos - e como - deveriam estar presentes na releitura.

A metodologia projetual escolhida - Diamante Duplo - viabilizou a divisão das idéias em etapas, o que facilitou a criação de uma solução final e a observação clara do que era necessário e o que era obsoleto para o avanço do trabalho seguindo-se etapas bem definidas, contribuindo para um resultado que estivesse de acordo com o objetivo definido para o presente trabalho.



Quanto à parte processual, foram encontradas pequenas e médias dificuldades técnicas a respeito da ilustração projetada, uma vez que a autora não possuía afinidade com ilustração e colorização de personagens, as quais foram superadas com a ajuda do orientador.

Com isso, concluiu-se que é possível a criação de uma releitura do poster Princesa Mononoke utilizando-se de outro viés artístico, ao que se respeite determinadas diretrizes perante ambos os temas.

Nesta releitura, torna-se necessário encontrar um caminho em comum entre os dois assuntos abordados, para que um tema não acabe sobressaindo-se ao outro, uma vez que um observador que não conheça o estilo futurista mas conhece o filme, deverá ser capaz de reconhecer os personagens do filme utilizados no pôster segundo os signos utilizados na releitura, bem como um observador que não conheça o filme mas esteja a par do estilo futurista deverá ser capaz de identificar os elementos visuais usados na composição como pertencentes ao futurismo. E é nesse ponto, o de balancear os elementos, que a análise e tradução intersemiótica se faz deveras importante para o trabalho.

Por fim, conclui-se que, fazendo uma interpretação correta dos signos propostos, pode-se - possivelmente - realizar a releitura do poster do filme Princesa Mononoke em outros tipos de estéticas artísticas.

REFERÊNCIAS

AGRA, Lucio. **História Da Arte Do Século Xx: Idéias E Movimentos**. 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004. 192 p. ISBN 8587370146

BAUMGART, Fritz. **Breve História da Arte**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 384 p. ISBN 8533602898

CERVO, Amado; BERVIAN, Pedro; DA SILVA, Roberto. **Metodologia Científica**. 6. ed. [S. l.]: Pearson, 2007. 176 p. ISBN 9788576050476.

EDITORIAL AELA. **Como Utilizar o Double Diamond Na Prática?**. [S. l.], 2020.

Disponível em:

<https://aelaschool.com/experienciadousuario/double-diamond-como-trabalhar-com-essa-metodologia-na-pratica/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

GOMPERTZ, Will. **Isso é arte?: 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje**. [S. l.]: Zaha, 2013. 464 p. v. 1.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **Futurismo. História das Artes**, 2022.

Disponível em:

<<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/futurismo/>>. Acesso em 22 abr. 2022.

MACHADO, Irene. **Semiótica da Cultura e Semiosfera**. 1. ed. São Paulo: Planeta, 2013. 304 p. ISBN 8574197378.

OKAZAKI, Rubens. **Simples e valioso: Dissecando o método Duplo diamante**. [S. l.], 2022. Disponível em:

Disponível em:

<https://brasil.uxdesign.cc/dissecando-o-método-duplo-diamante-simples-e-valioso-9e0b2e8ac636>. Acesso em: 22 abr. 2022.

PESSOA, Larissa. **Studio Ghibli: Conheça todo amadurecimento, aventuras e relacionamentos profundos nessas animações**. [S. l.], 27 fev. 2022. Disponível em:

<https://labdicasjornalismo.com/noticia/10659/studio-ghibli#:~:text=A%20grande%20maioria%20das%20produções,primeiro%20do%20estúdio%20com%20CGI>.

Acesso em: 22 abr. 2022.



PIN, Guilherme. **A HISTÓRIA DO STUDIO GHIBLI**. [S. l.], 23 nov. 2016. Disponível em: <https://www.cinemaup.com.br/a-historia-do-studio-ghibli/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

RAUEN, Fábio Jose. **Roteiros de investigação Científica**. [S. l.: s. n.], 2018. ISBN 978-85-924691-1-5.

RIBEIRO, Kelly. **Princesa Mononoke: o equilíbrio entre homem e a natureza**. [S. l.], 2020. Disponível em: [Princesa Mononoke: o equilíbrio entre homem e a natureza](#). Acesso em: 22 abr. 2022.

ROSETTI, Micaela. **DUPLO DIAMANTE COMO FRAMEWORK PARA A INOVAÇÃO**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://softdesign.com.br/blog/duplo-diamante-como-framework-para-a-inovacao>. Acesso em: 22 abr. 2022.

ROTTA , Amanda. **PRINCESA Mononoke**. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/princesa-mononoke/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

ROTTA , Amanda. **Studio Ghibli**. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/studioghibli/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

STANGOS, Niko. **Conceitos da Arte Moderna**. [S. l.]: Zahar, 1991.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=XmkvDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 22 abr. 2022.

SERPA, Miguel. **Princesa Mononoke (1997)**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://medium.com/@migdomserpa/princesa-mononoke-1997-95c356d5eab>. Acesso em: 22 abr. 2022.

UBU EDITORA. **O Manifesto Futurista de F. T. Marinetti**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://blog.ubueditora.com.br/manifesto-futurista/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

VOLLI, Ugo. **Manual da Semiótica**. [S. l.]: Loyola, 2000. 352 p. v. 2. ISBN 8515032732.