



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

THALITA LOPES DOS SANTOS

**PRINCESA MONONOKE: Inspiração para uma coleção de estampas do
universo geek**

Caruaru
2024

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

RELATÓRIO CIENTÍFICO

**PRINCESA MONONOKE: Inspiração para uma coleção de estampas do
universo geek**

THALITA LOPES DOS SANTOS¹

Caruaru

2024

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco - CAA. E-mail:
thalita.lopes@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santos, Thalita Lopes dos .
PRINCESA MONONOKE: Inspiração para uma coleção de estampas do
universo geek / Thalita Lopes dos Santos. - Caruaru, 2024.
60 p. : il.

Orientador(a): Andrea Barbosa Camargo
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.
Inclui referências, apêndices.

1. Design de superfície. 2. Animações japonesas . I. Camargo, Andrea Barbosa
(Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Universidade por proporcionar todas as oportunidades que me fizeram concluir esse projeto, a minha orientadora que foi de suma importância para tal realização, a família e amigos que me deram seu apoio e pontapé inicial, ao meu namorado que sempre esteve comigo em todos os momentos que pensei não conseguir realizar tal projeto.

RESUMO

O projeto consiste na união do design de superfície com animações japonesas, realizando uma análise cinematográfica, visando criar dez peças de estamperia para aplicação em diversos objetos. Para a ação projetual fizemos o uso da metodologia de Bruno Munari, com posterior adaptação para o projeto em questão, esse baseado no filme “Princesa Mononoke” e nas peças que levaram em seu corpo uma variedade de elementos do filme e sua diversidade cultural asiática. Deste modo pudemos adentrar no mundo geek para compor uma variação dos atuais modelos de estamperia predominante no mercado.

Palavras-chave: Estampa; Animação; Mononoke; Superfície;

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	METODOLOGIA PROJETUAL.....	9
2.1	ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA DE BRUNO MUNARI.....	10
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	10
3.1	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	10
3.1.1	Briefing.....	11
3.1.2	Público-alvo.....	11
3.2	COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	12
3.2.1	Análise de mercado.....	12
3.2.2	Estudo Imagético.....	14
3.3	CRIATIVIDADE.....	16
3.3.1	Geração de Alternativas.....	16
3.3.2	Geração de módulo e rapport.....	18
3.3.3	Seleção de cores.....	31
3.4	VERIFICAÇÃO.....	39
3.5	SOLUÇÃO.....	40
4	CONCLUSÃO.....	44
	REFERÊNCIAS.....	48
	APÊNDICE A – ESTAMPA PRINCESA MONONOKE.....	50

APÊNDICE B – ESTAMPA NIGHTWALKER.....	51
APÊNDICE C – ESTAMPA MÁSCARA DE BATALHA.....	52
APÊNDICE D – ESTAMPA KODAMA.....	53
APÊNDICE E – ESTAMPA ESPÍRITO MORO.....	54
APÊNDICE F – ESTAMPA SAM.....	55
APÊNDICE G – ESTAMPA KODAMAS DE BATALHA.....	56
APÊNDICE H – ESTAMPA ESPÍRITO DA VIDA.....	57
APÊNDICE I – ESTAMPA LADY EBOSHI.....	58
APÊNDICE J – ESTAMPA KODAMAS HEAD.....	59

1 INTRODUÇÃO

O design de superfície é um trabalho que abrange aplicações em têxteis, cerâmica, plástico, borracha e materiais utilitários. É muito importante que a aplicação de um design de superfície dialogue com o objetivo final, onde será aplicado e em qual superfície, por isso que é importante estudar a sua finalidade antes de iniciar o desenho, vetores e padrões são a base para a construção do design, por esse motivo a construção deles requer planejamento e pesquisas da área.

De acordo com Schwartz (2008), design de superfície é o ato de atribuir características expressivas à superfície de objetos, por meio de texturas táteis, visuais ou relevos, cujas características devem ser simbólicas, práticas ou estéticas, visando reforçar ou minimizar o contato do sujeito com o objeto. Caracteriza-se por ser um ótimo complemento para o design gráfico e também por abranger o design têxtil, de cerâmicas, emborrachados, papéis e plásticos, com a apresentação de desenhos, cores e texturas (Rubim, 2010).

A cultura geek está presente na sociedade há décadas, semelhante aos nerds (termo utilizados para denominar pessoas amantes de tecnologia e ciência) os geeks também eram conhecidos como “amantes da tecnologia”, mas atualmente o termo geek remete uma área mais de entretenimento, onde se dividem em fãs de jogos, séries, animes e mangás. Os animes, elemento que faz parte do projeto, nada mais são que animações japonesas, podendo elas serem filmes ou séries, sendo os mais conhecidos Pokémon, Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball. Em 2020 a Netflix divulgou em suas redes sociais dados referente ao aumento da procura de animes em seu catálogo, cerca de 120 milhões de contas realizaram essa busca. A Crunchyroll, plataforma exclusiva de animes, também divulgou dados referente ao aumento de cadastros realizados em seu aplicativo, segundo informações encontradas em seu site oficial de notícias, entre 2020 e 2021 a plataforma atingiu 5 milhões de assinaturas premium e 120 milhões de usuários registrados. Essa crescente busca acarreta diretamente na produção de produtos com temas de animações no mercado, os mais comuns são Action figure, Funko pop, peças de vestuário e acessórios. Existe dentro do mundo das animações japonesas diversos estúdios, mas um em específico que trabalha apenas com filmes é o Studio Ghibli, conhecido também como pai das animações, ele carrega desde sua criação traços

dos anos 80, se tornando bastante famoso nesse ramo, teve seu grande marco com o filme “A princesa Mononoke” que alcançou seu maior número de bilheteria, elogiado também por ter apenas mulheres como protagonistas, tendo seus parceiros homens apenas como apoio. Durante uma entrevista realizada no Comic-Con de San Diego em 2009, Hayao Miyazaki, diretor do estúdio, foi questionado por uma fã sobre o porquê dele escrever tantas mulheres como protagonistas, respondeu de forma simples “Porque são fortes e belas”, mais tarde ele discute sobre como o ocidente apresenta em suas produções mulheres como seres frágeis e que não era aquilo que queria em seus filmes e isso é evidente dentro de todas suas produções.

No mercado já existe uma variedade de produtos com a estética de animações, desde peças de vestuário a acessórios, itens de decoração e papelaria. Na maioria das peças se implantou um padrão estático para impressões ou sublimações do design de superfície desses itens, sendo realizado um corte de cena para ser centralizado e/ou chapado no produto, o que ao longo do tempo foi se enraizando e o majoritariamente encontramos como peças de animações, são produtos com esse básico padrão estético criado, com isso o projeto tenta trazer uma criação de estampas corridas, onde o padrão se estenda por toda peça, seja ela de qualquer nicho de produção, trazendo elementos que remetem ao filme e também adaptações que elevem seus significados e diversifiquem todas as peças.

Para criação, foi selecionado o filme Princesa Mononoke, animação produzida pelo Studio Ghibli em 1999 que mostra a luta entre espíritos de uma floresta e os humanos que a consomem.

O projeto se caracteriza como pesquisa projetual, pois o mesmo propõe o uso de metodologias projetuais para criação de uma coleção de estampas, possui caráter qualitativo por ser produzida com base na observação e análise, para Minayo a pesquisa qualitativa trabalha dentro do universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes, se ocupa nas ciências sociais, com um nível de realidade que não deve ser quantificado (Minayo, 2009).

Usar uma metodologia projetual adequada é essencial para o desenvolvimento do trabalho, segundo Minayo:

“A definição da metodologia requer dedicação e cuidado do pesquisador. Mais que uma descrição formal dos métodos e técnicas a serem utilizados, indica as conexões e a leitura

operacional que o pesquisador fez do quadro teórico e de seus objetivos de estudo.” (Minayo, p. 21, 2009).

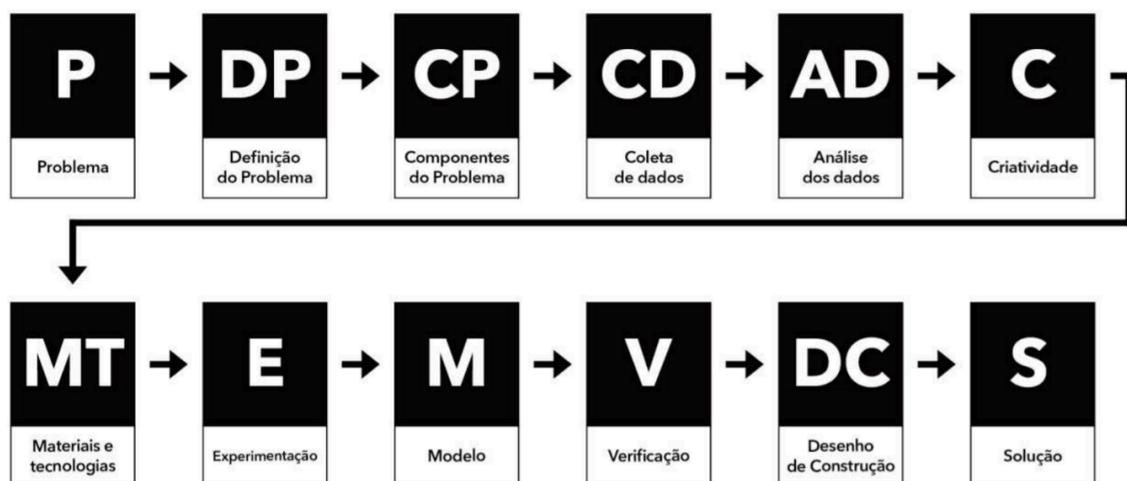
Escolher a metodologia do projeto define os passos a seguir, a busca de um problema de design e o seguimento para a sua resolução. Lobach(2001) explica que o design é um projeto ou plano para solução de um problema e a ideia do design é tornar a ideia real e transmiti-la para outros.

Para conceitualização do projeto foi escolhido uma adaptação da metodologia de Bruno Munari apresentada no livro “Das coisas nascem coisas” publicado em 1981, para ele a metodologia não é absoluta sendo possível modificar os método e adequá-lo para seu projeto, isso tudo conforme a criatividade do projetista.

2 METODOLOGIA PROJETUAL

Nesta seção será descrito a metodologia usada como base no desenvolvimento do projeto. O uso da metodologia correta torna o processo mais eficiente para resolução do problema apresentado. O método escolhido para o projeto foi o de Bruno Munari, lançado em seu livro “Das coisas nascem coisas” em 1981, em razão dos passos metodológicos flexíveis e convergentes com outros métodos.

QUADRO 1 - METODOLOGIA DE BRUNO MUNARI



Fonte: Bruno Munari (1981)

2.1 ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA DE BRUNO MUNARI

A fim de adequar a metodologia de Munari ao projeto, foi proposto uma simplificação nas etapas, tornando a pesquisa mais objetiva. Das doze etapas propostas por Munari em sua metodologia foram selecionadas cinco delas para solucionar de forma sucinta o problema apresentado.

QUADRO 2 - ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA



Fonte: Adaptação da de Bruno Munari (1981).

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Nesta etapa o problema deve ser contextualizado, criando a possibilidade de realizar o briefing do projeto e apresentando o público alvo do tema e projeto, como segue o projeto:

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Como já visto, o Studio Ghibli detém o título de pai das animações japonesas, tendo em seu acervo diversos filmes que desde sua criação conquistaram um enorme público. Dentre eles, o filme da Princesa Mononoke (figura 1), que segundo site oficial do estúdio bateu recorde de bilheteria dentro dos lançamentos. O filme apresenta uma temática atemporal onde mostra o consumo descontrolado das florestas e como a natureza sofre com isso. Mononoke (também chamada de Sam), é uma humana que foi criada por espíritos, luta para reverter a situação em que a floresta se encontra e com isso acaba conquistando uma inimiga, a Lady Eboshi, líder do vilarejo de ferro e dona da siderúrgica local que ataca e mata os espíritos da floresta. A animação traz uma trama completamente atraente e com uma grande riqueza de elementos culturais japoneses, o que possibilita criar designs de superfície para dar mais notoriedade ao filme e divulgar os mais variados tipos de produtos que podem ser criados.

Figura 1 - Banner do filme Princesa Mononoke



Fonte: Studio Ghibli (1999)

3.1.1 Briefing

Com a contextualização acima surge a possibilidade de criar produtos onde as estampas sejam corridas e possam se diferenciar das já existentes no mercado, trazendo mais destaque para os elementos apresentados na trama.

3.1.2 Público-alvo

O público-alvo identificado para o projeto são os geeks (figura 2), sem restrição de gênero ou idade, e que por muito tempo foram estereotipados com uma péssima imagem em alguns campos sociais. Como já citado, atualmente os geeks fazem parte de uma linha de entretenimento onde fãs de diversos nichos se encaixam dentro dessa “cultura”. Para a pesquisa, apenas o nicho de animes foi selecionado para seguir de forma sucinta com o objetivo do projeto.

Figura 2 - Painel do público-alvo



Fonte: Imagens retiradas da internet (2023)

lançamentos relacionados ao mundo das animações, ela comenta sobre a coleção e esse padrão estático. Cada vez mais pessoas buscam por estampas mais dinâmicas e corridas no produto, a fim de apresentar produtos dentro da área de animações que possuam as características citadas, foi realizado a seguinte pesquisa:

LOEWE x Howl's Moving Castle collection: A marca de luxo espanhola lançou em 02 de fevereiro de 2023 a coleção do filme, em tradução brasileira “Castelo animado” (figura 4), trazendo diversos aspectos da animação, porém não fugindo do padrão do mercado citado anteriormente, a prática de captura e sublimação de cenas do filme.

Figura 4 - LOEWE x Howl's Moving Castle



Fonte: Loewe (2023)

LEVI'S X Princess Mononoke: Em 5 de agosto de 2023, a marca francesa adicionou em seu acervo uma incrível coleção do filme em que está sendo trabalhado (figura 5). Não fugindo muito do padrão citado, ela adiciona em suas peças diversos elementos que trazem a essência do filme, como as variadas folhagens distribuídas pelas peças.

Figura 5 - Levi's X Princess Mononoke



Fonte: Levi's (2023)

Analisando as coleções acima, observamos que ambas possuem seus padrões de produções e nenhuma delas foge do já existente no mercado. Com isso,

vemos que o projeto entra para uma linha diferente, já que busca pela criação de estampas corridas e dinâmicas com diversos elementos do filme. Com intuito de se aproximar da estética do filme e dos elementos, foi realizada uma coleta imagética do filme, foram selecionadas cenas marcantes e personagens que seriam utilizados na criação das estampas.

3.2.2 Estudo Imagético

Esta etapa tem a finalidade de reunir imagens que ajudem a entender com mais detalhes o universo do filme, os personagens e cores predominantes. Abaixo vemos um painel com os representantes e símbolos mais relevantes do filme, o que também torna perceptível a estética do filme, com relação às cores e traços de animação dos anos 80.

Figura 6 - Moodboard da animação



Fonte: Studio Ghibli (1999)

Os personagens são singulares e cada um possui sua própria paleta de cor, com características corporais únicas. A Mononoke, por exemplo, possui pinturas no rosto, e a Lady Eboshi é a personagem com mais traços asiáticos.

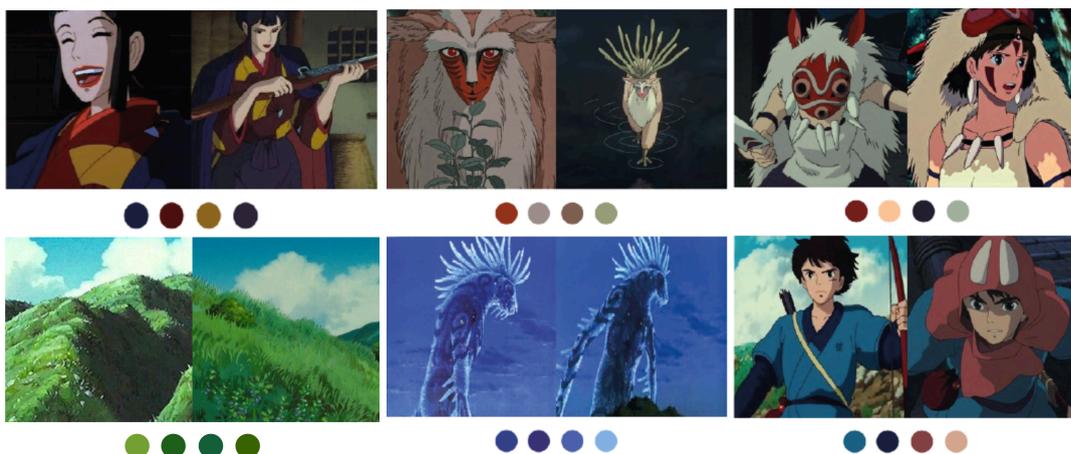
Figura 7 - Principais personagens do filme



Fonte: Studio Ghibli.

Seguindo para a próxima fase dentro da etapa, torna-se necessário para criação das estampas uma análise referente as cores predominantes no filme, cada personagem possui tons numa paleta própria, alguns com predominância em tons terrosos como, por exemplo, o próprio espírito da floresta e outros com predominâncias em tons mais vivos como, por exemplo, a Lady Eboshi, que possui suas vestes em tons de azul, vermelho, e amarelo.

Figura 8 - Coleta de Cores



Fonte: Cores extraídas pelo autor do projeto (2023)

3.3 CRIATIVIDADE

Aqui é o início prático do projeto, a criação de vetores e padrões através dos dados recolhidos que possam ser usados para criação de alternativas que servirão para projeção dos modelos a serem expostos na próxima etapa.

Para esse processo seguir com ordem, foi decidido dividir em três partes, sendo elas: geração de alternativas; geração de módulo, rapport e adição de cores.

Para a criação, foram utilizados painéis de referências com imagens do filme, representações gráficas e padronagens. Sendo usado o Adobe Photoshop para aplicação e testagem dos elementos e o Adobe Illustrator para criação da padronagem e representações gráficas.

As escolhas gráficas sintetizadas foram baseadas na própria narrativa do filme, onde os elementos e personagens selecionados são os mais marcantes nas cenas.

3.3.1 Geração de Alternativas

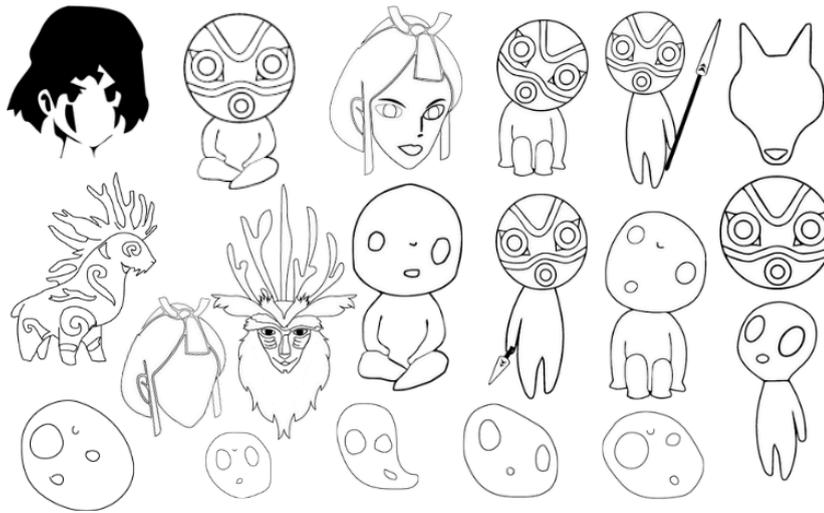
Usando o adobe illustrator foi possível extrair das imagens abaixo ícones representantes dos mesmos, tornando-os em vetores possíveis de edição e montagem.

Figura 9 - Representação Gráfica, Esboços manuais.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Figura 10 - Representação Gráfica digitais.



Fonte: Aatoria Própria (2024).

O painel acima possui elementos representantes da protagonista Mononoke, com seu rosto e sua máscara de combate; o Lobo, o espírito protetor da floresta que criou Mononoke; O espírito da floresta Deus Cervo, um espírito com corpo de cervo, mas que possui uma feição humana, conhecido também como Deus da vida, quando tem sua cabeça cortada pela ganância humana se torna o demônio *Nightwalker* (Caminhante da noite) que espalha a morte por onde passa e fica vagando em busca de sua cabeça; Os Kodamas, espíritos amigáveis que habitam as florestas e que podem ser vistos a todo momento durante o filme; A Lady Eboshi, antagonista da trama; Os kodamas de batalha, uma adaptação feita para dar diversidade as estampas.

As escolhas foram realizadas com base na notoriedade de cada personagem e de sua simbologia. A figura 11 mostra todos os motivos escolhidos para compor os rapport.

Figura 11 - Motivos escolhidos.

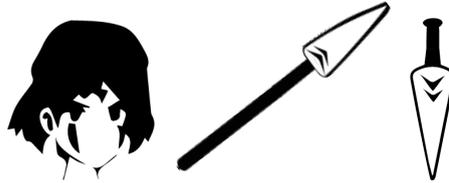


Fonte: Aatoria Própria (2024).

formar um losango, se repete na vertical com meio salto, assim dando forma ao módulo que gerou a primeira estampa.

Elementos selecionados para criação:

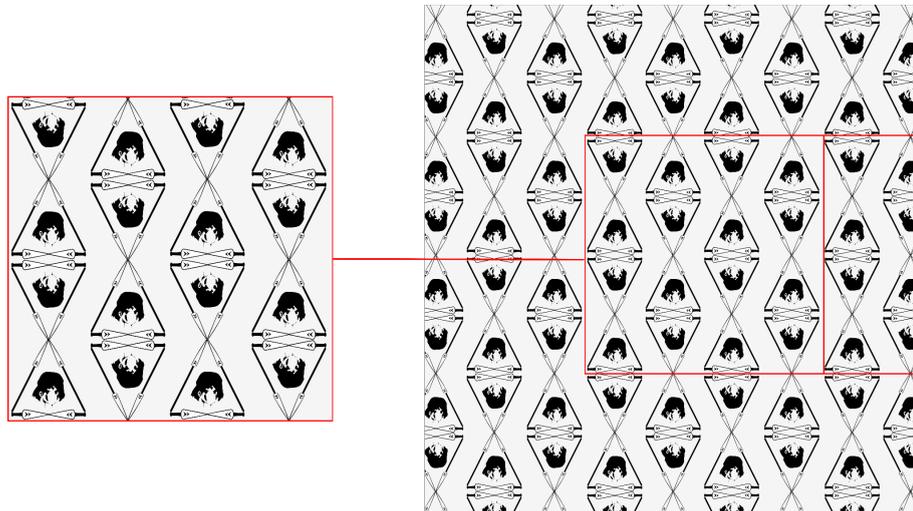
Figura 13 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

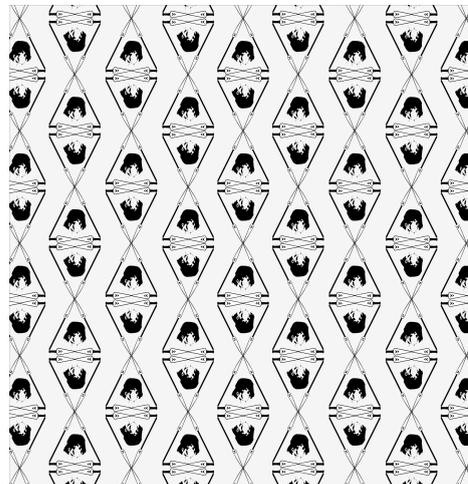
Figura 14 - Princesa Mononoke: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 15 - Princesa Mononoke



Fonte: Autoria Própria (2024).

NightWalker

Nightwalker é o espírito mais importante do filme, o Deus da vida e da morte, ele possui duas versões apresentadas durante a animação, a de um cervo com face semelhante a um humano e a de um demônio azul gigante (Nightwalker), fazendo uma junção das suas duas formas foi possível criar uma representação gráfica onde o cervo possui elementos do demônio, assim remetendo as suas fases no filme (figura 16). O lírio foi escolhido para preencher o módulo pela sua simbologia na cultura japonesa e nas animações, onde é comum cenas de morte surgirem lírios-vermelhos, que pela cor remetem ao sangue, por toda a região. Dessa forma, o módulo foi montado e repetido em um sistema de deslocamento em grade horizontal.

Elementos selecionados para criação:

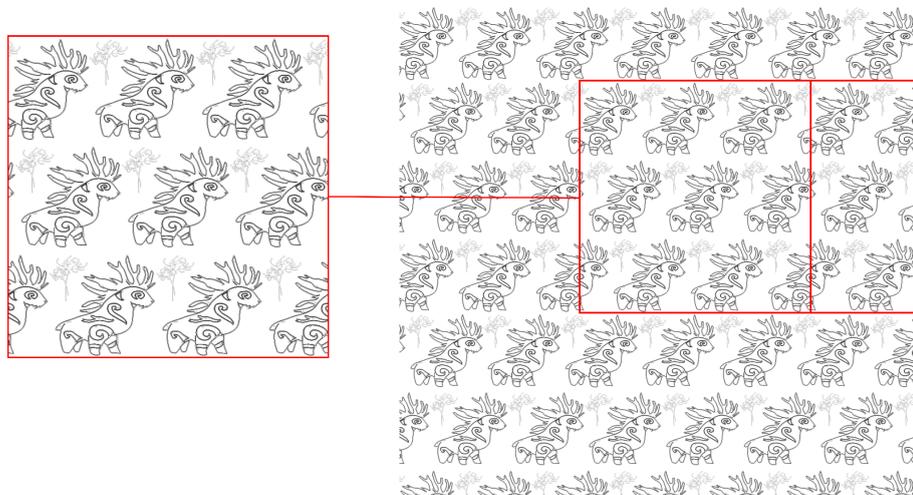
Figura 16 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

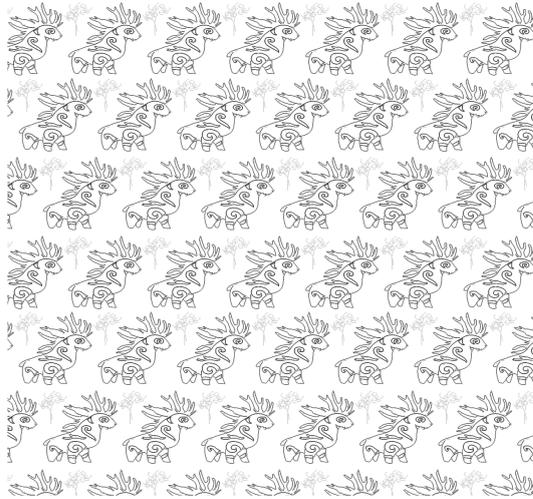
Figura 17 - *Nightwalker*: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 18 - *Nightwalker*



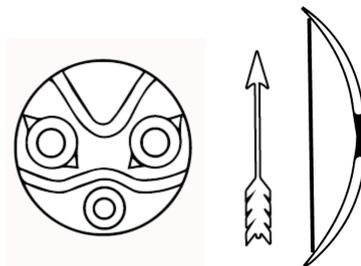
Fonte: Autoria Própria (2024).

Máscara

A máscara de combate da Princesa Mononoke é um de seus itens mais marcantes da personagem, se tornou elemento símbolo dela, onde a mesma sempre a usava quando travava batalha contra os humanos. Para preencher o módulo, foram selecionados dois elementos, o arco e flecha do Ashitaka, amigo da Mononoke, pois os mesmos fazem parte das cenas mais brutais do filme (figura 19). Diferente das outras animações do Studio Ghibli, este exhibe cenas onde flechas arrancam cabeças e braços e formas brutais.

Elementos selecionados para criação:

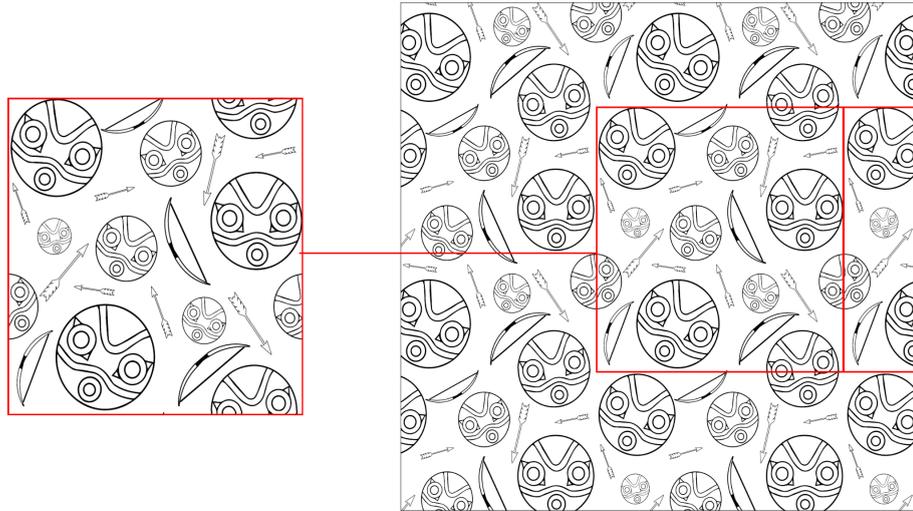
Figura 19 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

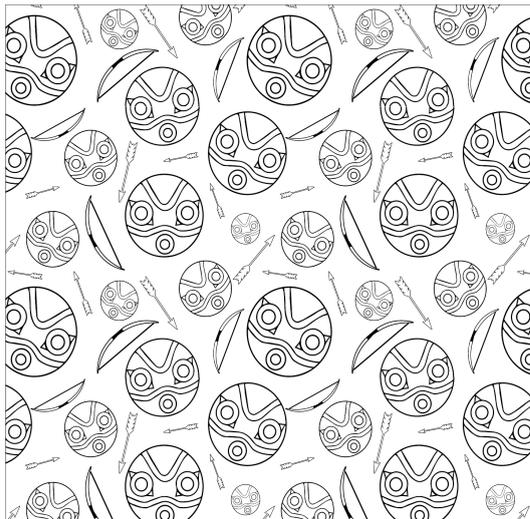
Figura 20 - Máscara: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 21 - Máscara



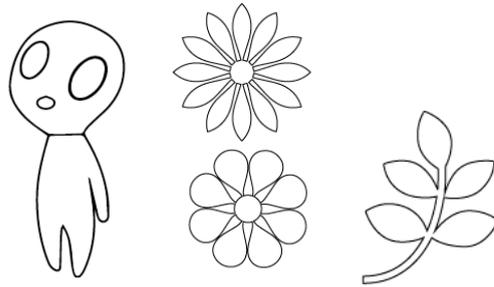
Fonte: Autoria Própria (2024).

Kodamas

Os kodama são pequenos espíritos que habitam a floresta, centenas deles aparecem durante o filme, mesmo possuindo uma aparência fantasmagórica eles são amigáveis e na história japonesa são conhecidos por serem protetores, poderosos e realizar grandes milagres, são seres fofos e por serem encontrados em diversas cenas são marcantes e remete facilmente a animação de Miyazaki. Para preencher o módulo, selecionei dois tipos de flores: Gailárdia e Flox; e um tipo de folhagem: eucalipto; por se tratarem de espíritos florestais, a ideia de criar um fundo florido é bastante atrativo e condizente com as origens do espírito (figura 22).

Elementos selecionados para criação:

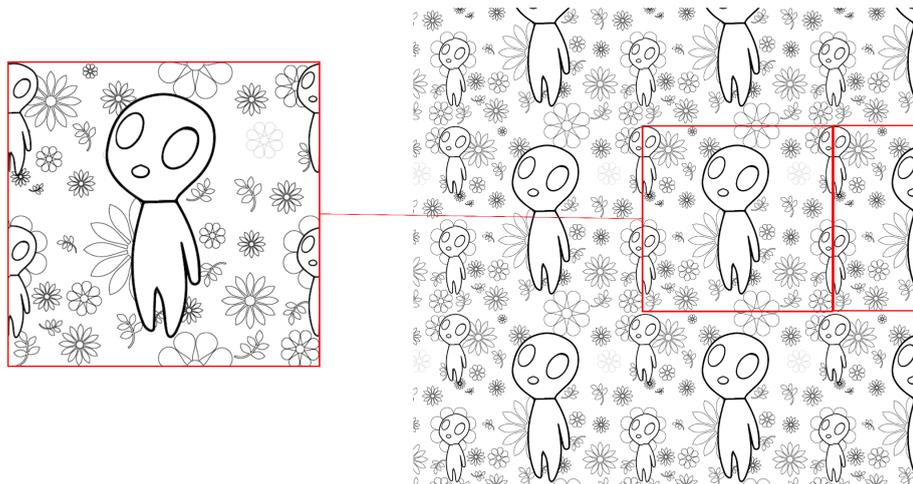
Figura 22 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

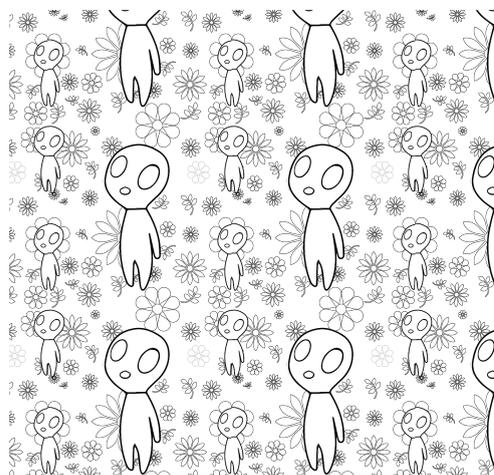
Figura 23 - Kodama: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 24 - Rapport



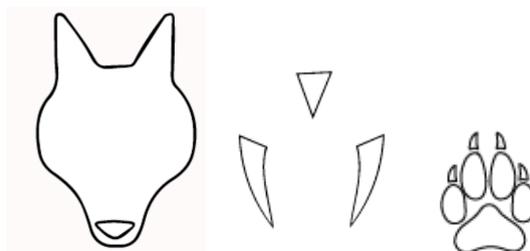
Fonte: Autoria Própria (2024).

Espírito Moro

O Filme apresenta o clã dos lobos, que assim como no Xintoísmo (base religiosa do filme) são grandes protetores da natureza, eles têm papel fundamental, pois são eles que criam San (Mononoke) desde quando foi abandonada por seus pais biológicos na floresta, ferozes e super protetores ainda mostram um lado gracioso e encantador durante algumas cenas. Para preencher o módulo foram selecionados dois elementos, a pintura do rosto da Mononoke, porque está diretamente ligada com o clã e patas de lobo para integralizar o tema do rapport, elas possuem unhas para remeter a voracidade do personagem (figura 25).

Elementos selecionados para criação:

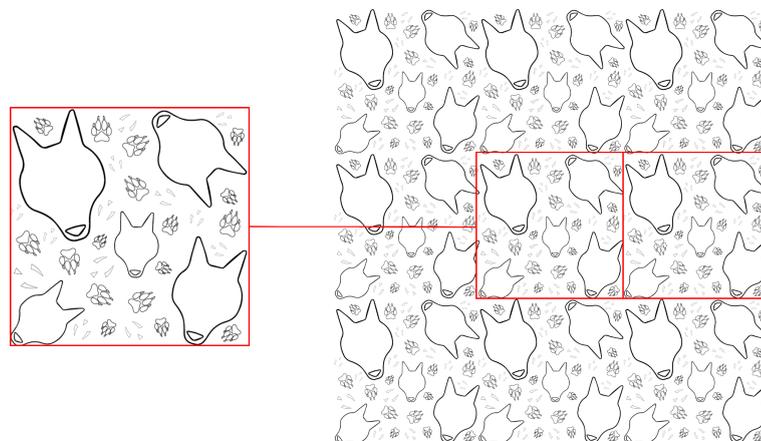
Figura 25 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

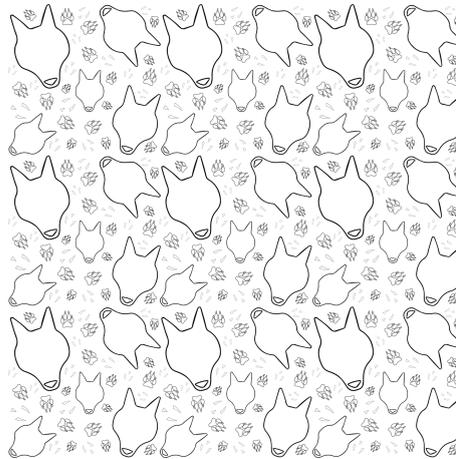
Figura 26 - Espírito Moro: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 27 - Espírito Moro.



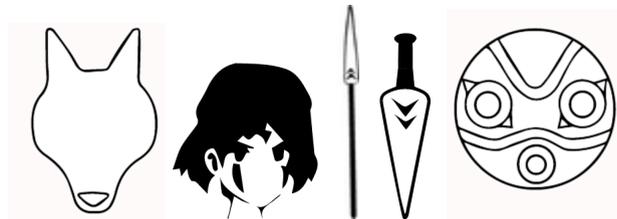
Fonte: Autoria Própria (2024).

Sam

Nesta versão da estampa, foram selecionados dois elementos e dois motivos a fim de unir em um rapport tudo que a representa. O lobo, suas armas, máscara e seu rosto foram espalhados em proporções semelhantes de modo corrido, o módulo foi replicado em um sistema horizontal de grades.

Elementos selecionados para criação:

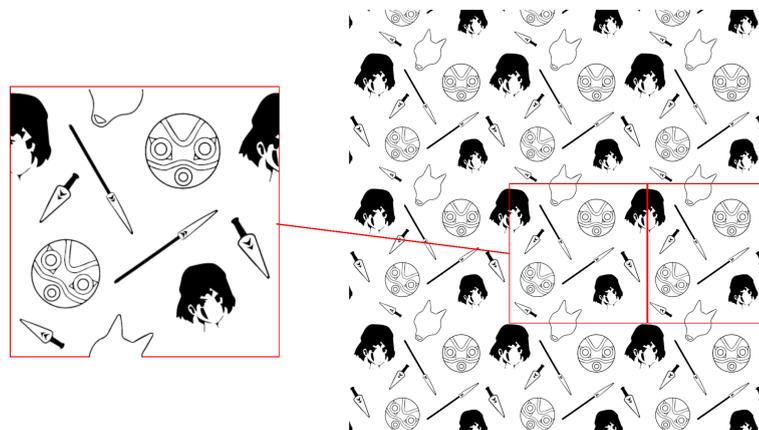
Figura 28 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

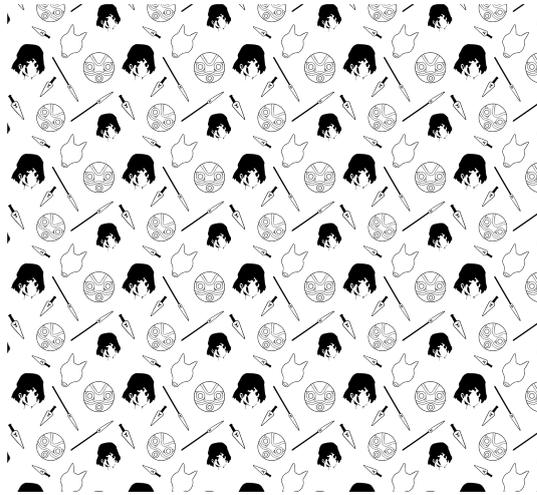
Figura 29 - Sam: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 30 - Sam

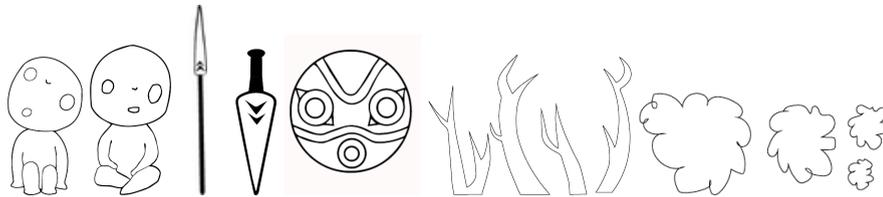


Fonte: Autoria Própria (2024).

Kodamas de batalha

Os kodamas são espíritos passivos e protetores, mas nesta versão unimos a guerra a eles, criando os kodamas de batalha, os personagens agora possuem as armas e a máscara da Mononoke e estão prontos para representar o filme. Foram selecionados galhos e folhagens para criar a ambientação da estampa (figura 31). Elementos selecionados para criação:

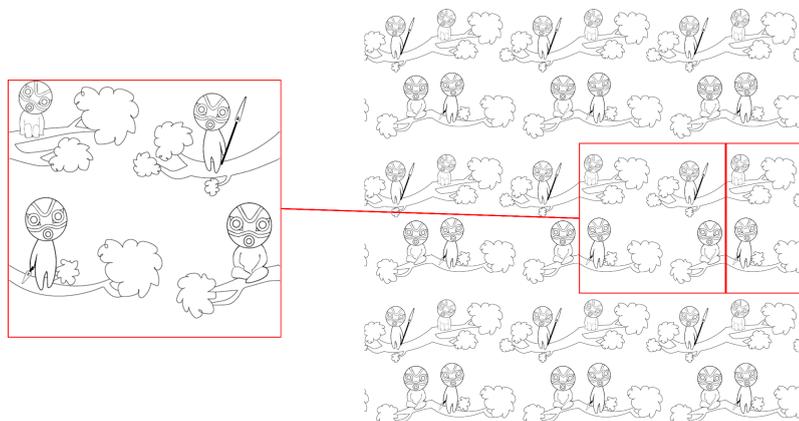
Figura 31 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

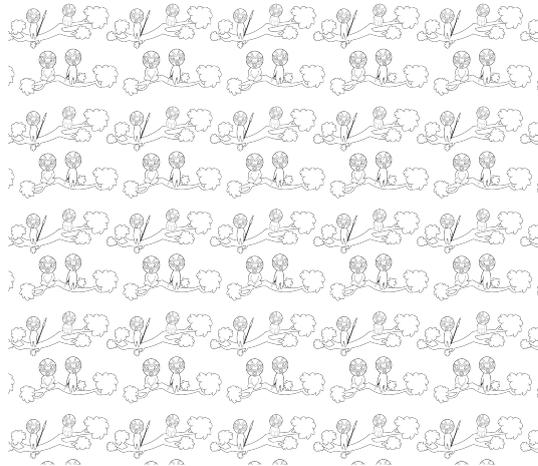
Figura 32 - Kodamas de batalha: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 33 - Kodamas de batalha



Fonte: Aatoria Própria (2024).

Espírito da vida

O espírito da vida, um cervo com rosto humanoide, é um dos principais personagens e traz grande significado pro filme, uma lenda japonesa e representa a própria vida. Selecionado como motivo principal, seu módulo foi multiplicado em um sistema de grade horizontal. Para preencher o módulo as manchas do Nightwalker e um círculo oval foram combinados ao motivo para criar o rapport (figura 34).

Elementos selecionados para criação:

Figura 34 - Elementos selecionados.



Fonte: Aatoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

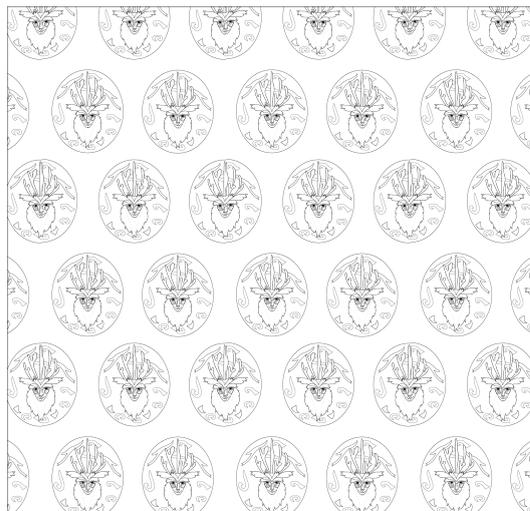
Figura 35 - Kodamas de batalha: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 36 - Kodamas de batalha



Fonte: Autoria Própria (2024).

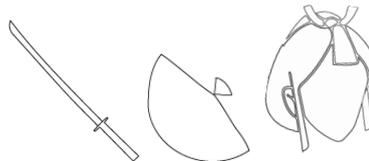
Lady Eboshi

A Lady Eboshi é uma mulher forte e empreendedora, dona da siderúrgica que acolhe mulheres e homens que são desprezados pelas aldeias e é vista por eles como uma salvadora. Diferente da Mononoke que a vê como um ser maldoso que destrói a natureza de forma desequilibrada e mata os animais e espíritos que ali habitam. Além de travar constantes batalhas contra os espíritos e a Mononoke, foi usada para decapitar o espírito da vida, por ser uma personagem de grande relevância no filme entrou como motivo principal para criação de um rapport, seu

rosto, katana usada nas batalhas contra a mononoke e um elemento das suas veste foram usados para criar um módulo, que foi repetido em um sistema de grade horizontal (figura 37).

Elementos selecionados para criação:

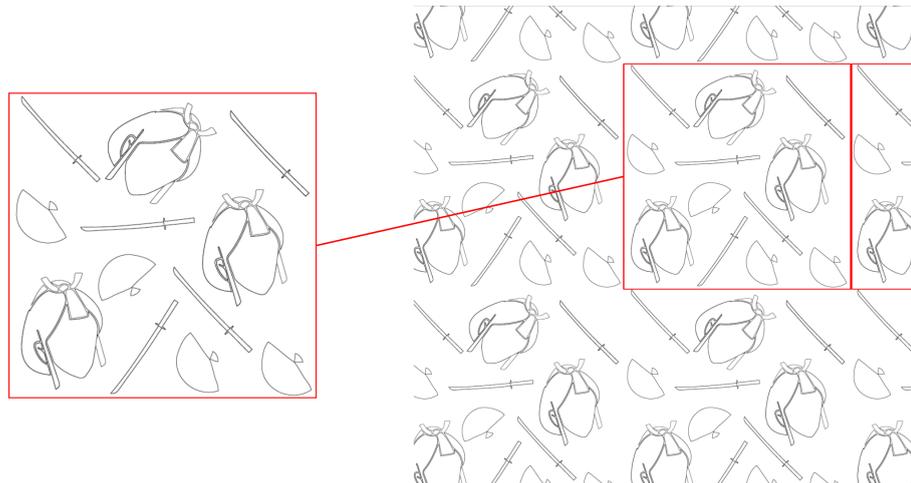
Figura 37 - Elementos selecionados.



Fonte: Aatoria Própria (2024).

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

Figura 38 -Lady Eboshi: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Aatoria própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 39 - Lady Eboshi



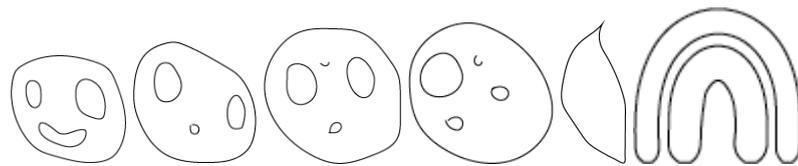
Fonte: Aatoria Própria (2024).

Kodamas *head*

Assim como o Espírito da vida, os Kodamas tiveram sua cabeça decepada para participar desta coleção, abaixo vemos um módulo montado utilizando arcos para o fundo, folhas como elemento ambiental e cabeças de kodamas.

Elementos selecionados para criação:

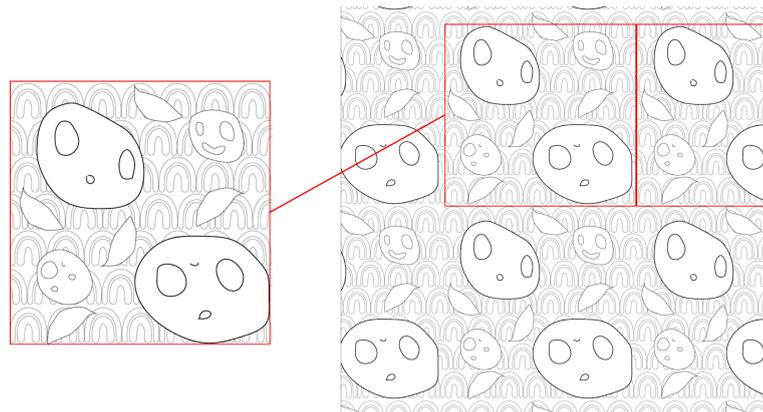
Figura 40 - Elementos selecionados.



Fonte: Autoria Própria (2024)..

Módulo e sistema de rapport: Translação com deslocamento em grade.

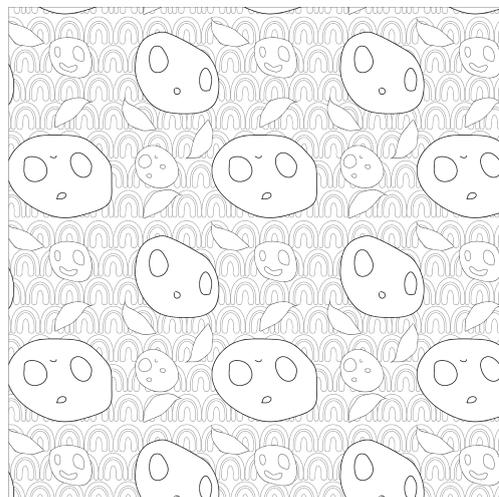
Figura 41 -Kodamas *Head*: módulo e sistema de repetição.



Fonte: Autoria própria (2024).

Rapport finalizado:

Figura 42 - Kodamas *Head*



Fonte: Autoria própria (2024).

3.3.3 Seleção de cores

Nesta etapa, todas as estampas terão a adição de cor conforme a extração do filme, seguindo a paleta de cada personagem e elemento. Para dar apoio na coloração do projeto, foram adicionadas três cores neutras, sendo elas: branco, preto e cinza; dois sub tons de azul, sendo eles: azul-celeste COD #4845CD e o azul centaurea pálido COD #AACBEB; e por fim um tom de marrom o marrom morto COD #63241B; possibilitando assim realizar com detalhe a pintura das estampas.

Figura 43 - Cores Coletadas das cenas do filme



Fonte: Autoria Própria (2024).

Figura 44 - Cores adicionadas.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Princesa Mononoke

As cores selecionadas para preencher a estampa estão diretamente relacionadas com o personagem, retirada da paleta do filme. O rosto da Mononoke foi fixado em preto para ser destacado dentro da montagem, seguido das pontas das

lanças e adagas que seguiram dentro da tonalidade do filme, com o vermelho clássico das cenas e o marrom que foi retirado dos objetos de madeira de dentro do filme.

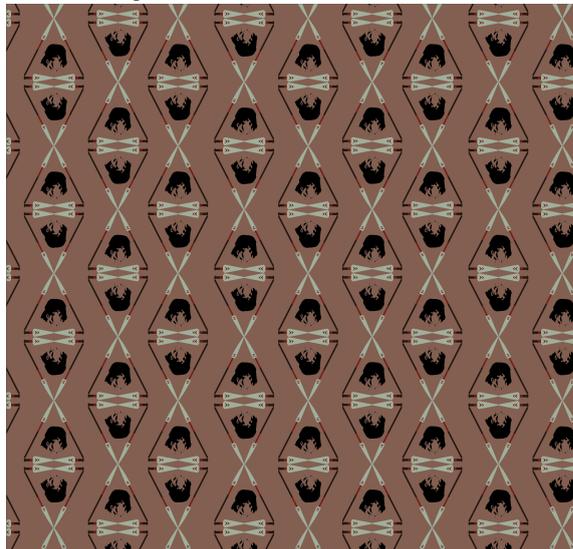
Figura 45 - Cores usadas



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - PRINCESA MONONOKE

Figura 46 - Princesa Mononoke

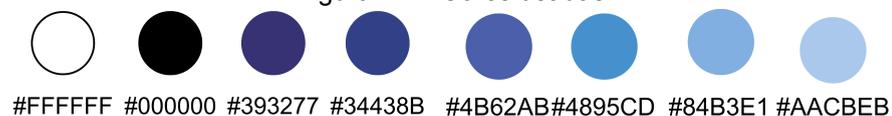


Fonte: Autoria Própria (2024).

NightWalker

Levando tons de azul e roxo, o personagem possui uma paleta de cores frias e para complementar o preenchimento do rapport foi adicionado o azul-celeste e azul centáurea pálido como degrade em detalhes na coloração e fundo, utilizando o branco também foi possível dar pontos de luz no motivo principal e destacá-lo com uma pintura mais trabalhada em detalhes.

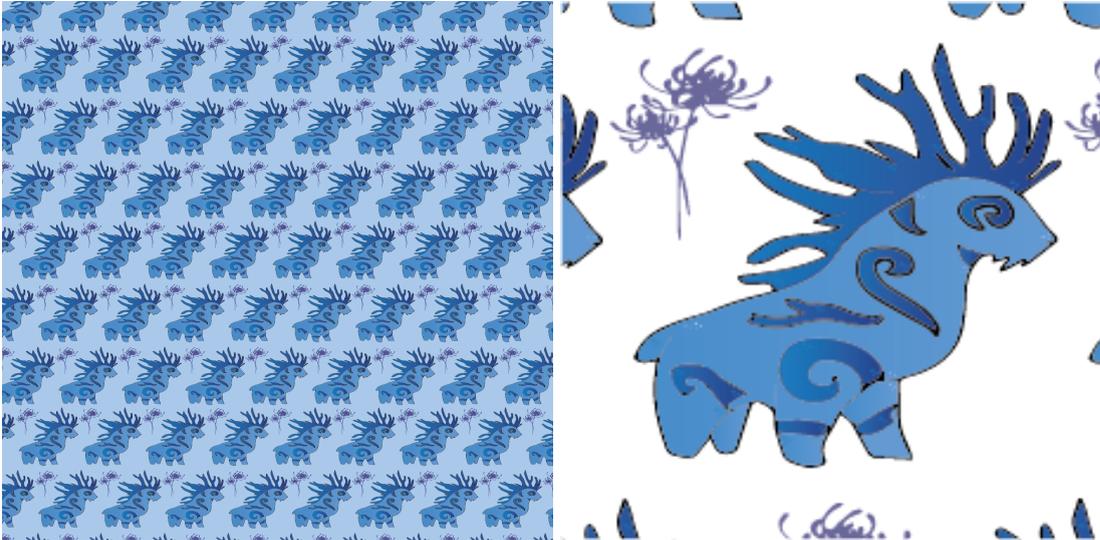
Figura 47 - Cores usadas



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - NIGHTWALKER

Figura 48 - *Nightwalker* e variação de fundo



Fonte: Autoria Própria (2024).

Máscara

A máscara de combate da Princesa Mononoke foi colorida de acordo com sua paleta no filme, mesclando com a paleta geral coletada, também foi adicionada um tom de marrom que não foi retirado do filme, de modo que fosse possível trazer melhor qualidade de pintura e contorno nos elementos que a cercavam, como o arco do personagem Ashitaka que como mencionado anteriormente foi adicionado pela brutalidade em batalha que ele é apresentado na animação.

Figura 49 - Cores usadas



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - MÁSCARA

Figura 50 - Máscara.



Fonte: Aatoria Própria (2024).

Kodama

Os Kodamas possuem uma aparência fantasmagórica, mas mesmo assim eles não deixam de ser fofos e usando uma mistura de paletas dos personagens, o rapport ganhou cores fortes e que deixam os elementos harmonizados com o todo.

Figura 51 - Cores usadas



Fonte: Aatoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - KODAMA

Figura 52 - Kodama.



Fonte: Aatoria Própria (2024).

Espírito Moro

A cor usada para preencher os lobos foi retirada da própria pelagem usada pela Mononoke, seguindo seu padrão de tonalidade do filme, assim como as pinturas do rosto dela. Por fim, as patinhas possuem um tom de marrom com as unhas em um tom de azul.

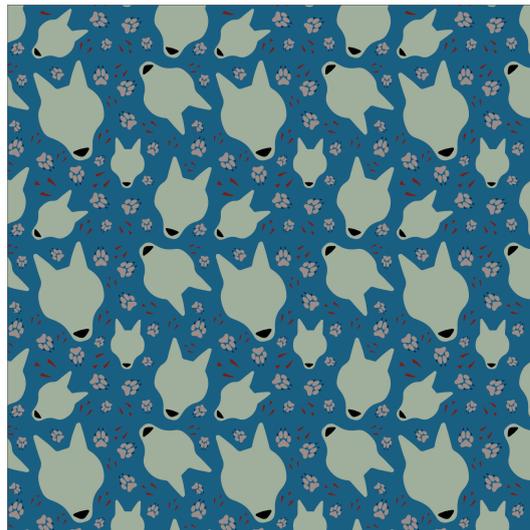
Figura 53 - Cores usadas



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - ESPÍRITO MORO

Figura 54 - Espírito Moro.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Sam

As cores utilizadas são as mesmas usadas para preencher os elementos anteriores, apresentados nas estampas: Princesa Mononoke, Máscara de batalha e Espírito Moro. O fundo foi deixado em branco para realçar a diversidade de elementos.

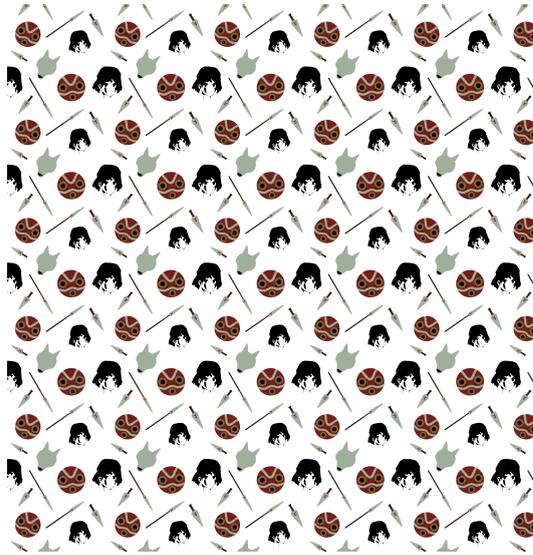
Figura 55 - Cores selecionadas



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - SAM

Figura 56 - Espírito Moro.



Fonte: Autoria própria (2024).

Kodamas de batalha

Os kodamas de batalha foram coloridos de acordo com os preenchimentos anteriores, os galhos e folhagens foram preenchidos de acordo com a seleção de cores do filme e para finalizar o fundo foi preenchido em azul representando o céu.

Figura 57 - Cores selecionadas.

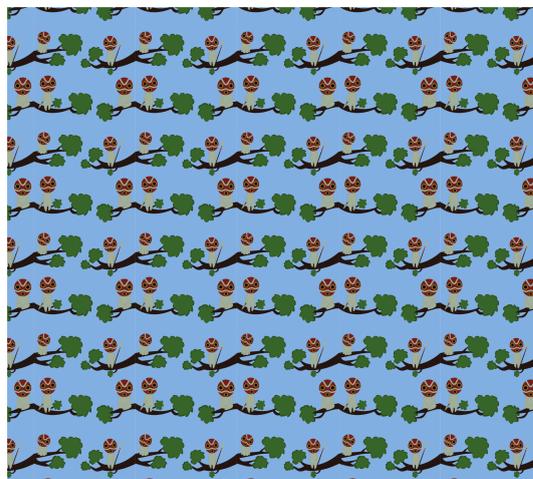


#A4AF9F #8D6523 #73201C #84B3E1 #000000 #261611 #3B6502 #274919

Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - KODAMAS DE BATALHA

Figura 58 - Kodamas de batalha.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Espírito da vida

As diversas cores utilizadas nesta estampa foram retiradas do filme e adicionadas para complementar a paleta da do projeto, as manchas foram preenchidas em camadas e degrades, o rosto em camadas para acrescentar pedaços de sombras e por fim o fundo em degrade e camadas em tons azuis.

Figura 59 - Cores selecionadas.



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - ESPÍRITO DA VIDA

Figura 60 - Espírito da vida.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Lady Eboshi

Para preencher a estampa da Lady Eboshi foram usadas principalmente suas cores predominantes no filme, tentando a adidas de outras apenas para detalhar alguns elementos.

Figura 61 - Cores selecionadas.



Fonte: Autoria Própria (2024).

ESTAMPA FINALIZADA - LADY EBOSHI

Figura 62 - Espírito da vida.



Fonte: Autoria Própria (2024).

Kodamas Head

Para coloração o fundo ganhou tons escuros, dando destaque para as cabeças de Kodamas espalhadas pela malha, e também para as folhas que são encontradas em tons de verde.

Figura 63 - Cores selecionadas.

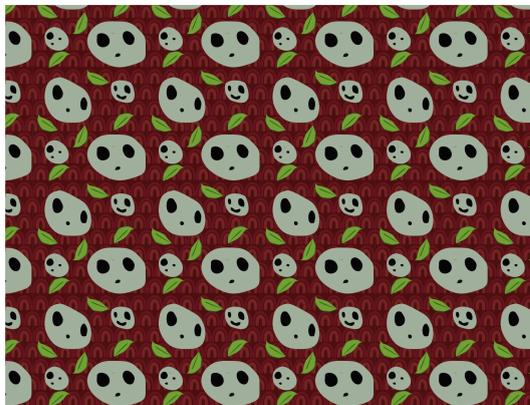


#1F611A #73A335 #A4AF9F #979C7B #000000 #4E110C #73201C #854345

Fonte: Autoria Própria (2024).

STAMPA FINALIZADA - Kodamas Head

Figura 64 - Espírito da vida.



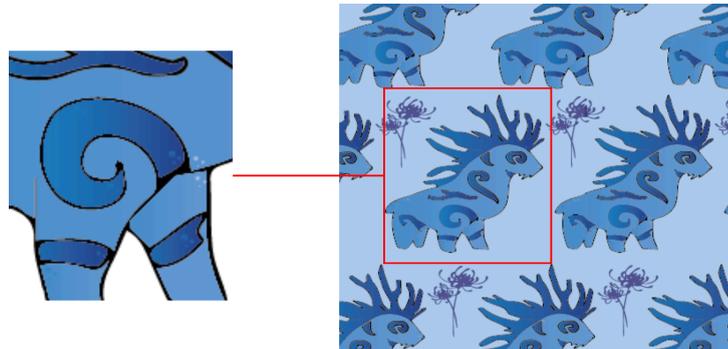
Fonte: Autoria Própria (2024).

3.4 VERIFICAÇÃO

Como o título sugere, nesta etapa será realizada a verificação dos modelos selecionados mediante testes e serão ajustados para que atendam às necessidades requeridas nas observações.

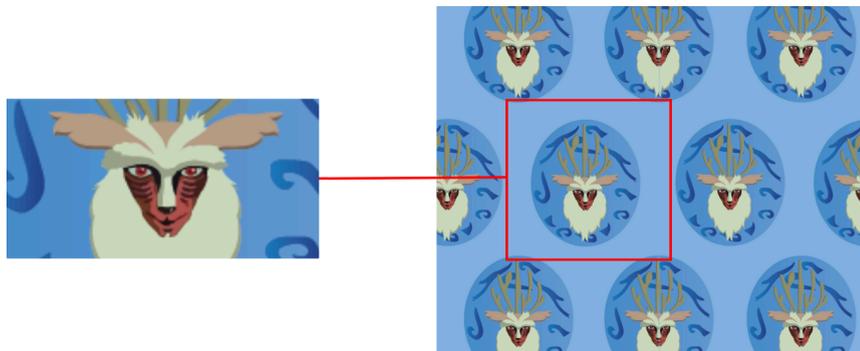
Realizando a verificação do projeto, notou-se que na estampa *Nightwalker* (figura 64), em escala reduzida, não teria seus detalhes de coloração legíveis, não sendo necessária sua aplicação em tamanhos abaixo de 5,8 polegadas (14,73 cm). O mesmo acontece com a estampa Espírito da vida (figura 65), alguns detalhes aplicados na coloração não seriam visíveis em escalas abaixo de 5,8 polegadas (14,73 cm), não sendo necessária a aplicação desses detalhes para pequenos objetos.

Figura 65 - Apresentação de detalhes da estampa *Nightwalker*



Fonte: Autoria própria.

Figura 66 - Apresentação de detalhes da estampa Espírito da vida



Fonte: Autoria própria.

Nas demais estampas, a verificação constatou que, em escala reduzida ou ampliada, elas se comportaram conforme o planejamento feito durante sua

produção, sendo assim o tamanho 8x8 polegadas aplicado mostrou-se ideal para a produção.

3.5 SOLUÇÃO

Por fim, nesta etapa será exposto a solução para o problema que deu início a pesquisa.

Para finalizar, cinco estampas foram escolhidas para serem aplicadas em projetos reais e as outras cinco foram utilizadas mockups para apresentar como seria projetada a estampa em produtos reais, como camisa, canecas, itens de papelaria e embalagens.

Figura 67 - Mockups das peças que não foram para escala real.



Fonte: Autoria própria.

Para tornar o projeto físico, cinco estampas foram enviadas para uma gráfica local, onde foram produzidas cadernetas tamanho A6 (4.1in x 5.8in), sem pauta. Os arquivos foram enviados em PDF para não comprometer as estampas ou causar alguma distorção. A seguir, nas figuras 68, 69, 70, 71, 72, vemos as estampas nomeadas com os produtos e na figura 73, vemos, mais uma vez, o resultado satisfatório dessa produção.

Figura 68 - Caderneta Lady Eboshi



Fonte: Autoria própria

Figura 69 - Caderneta Espírito da vida.



Fonte: Autoria própria

Figura 70 - Caderneta Sam.



Fonte: Autoria própria

Figura 71 - Caderneta *Nightwalker*.



Fonte: Autoria própria

Figura 72 - Caderneta Máscara de batalha.



Fonte: Autoria própria

Figura 73 - Todas as cadernetas.



Fonte: Autoria própria.

4 CONCLUSÃO

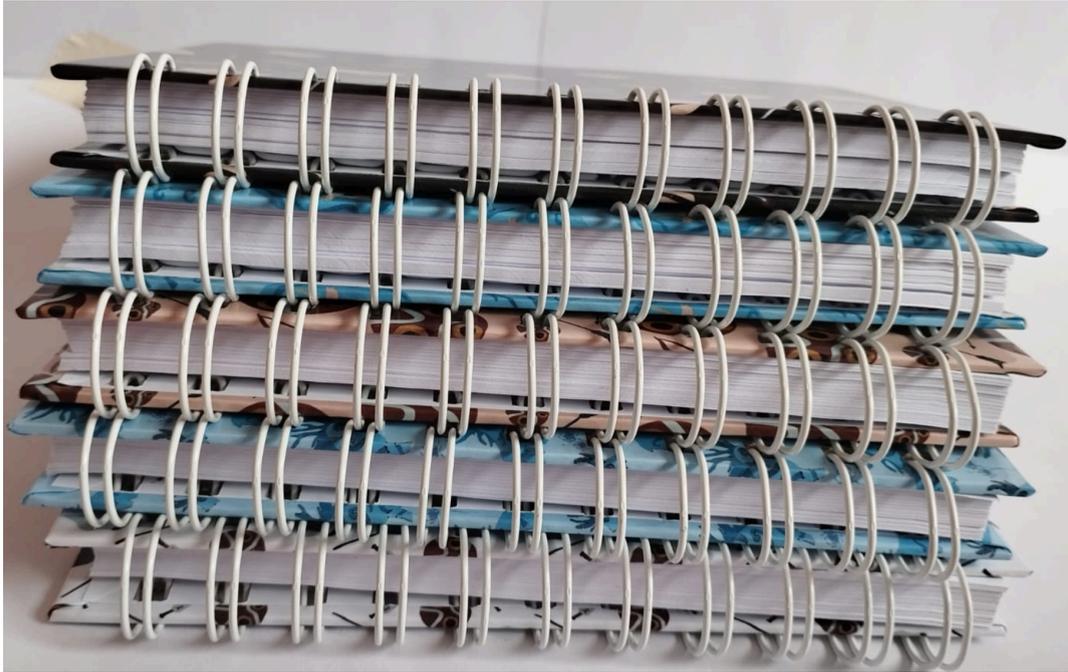
Diante do que foi apresentado, podemos concluir que o projeto alcançou seu objetivo de criar 10 estampas com tema cinematográfico oriental. O filme possui uma grande riqueza de elementos visuais e todos foram usados na produção para criar uma diversidade de padronagens de rapport. Com ajustes na última etapa, concluo que todas as 10 estampas estão prontas para serem aplicadas em diversos outros objetos, o que faz com que esse seja um objetivo futuro da pesquisa: aplicar as estampas em diferentes superfícies. Por fim, o projeto mostra como a combinação do mundo das animações com o design de superfície pode trazer uma grande diversidade de peças para o nicho de produção geek.

Figura 74 - Mockups de todas as estampas



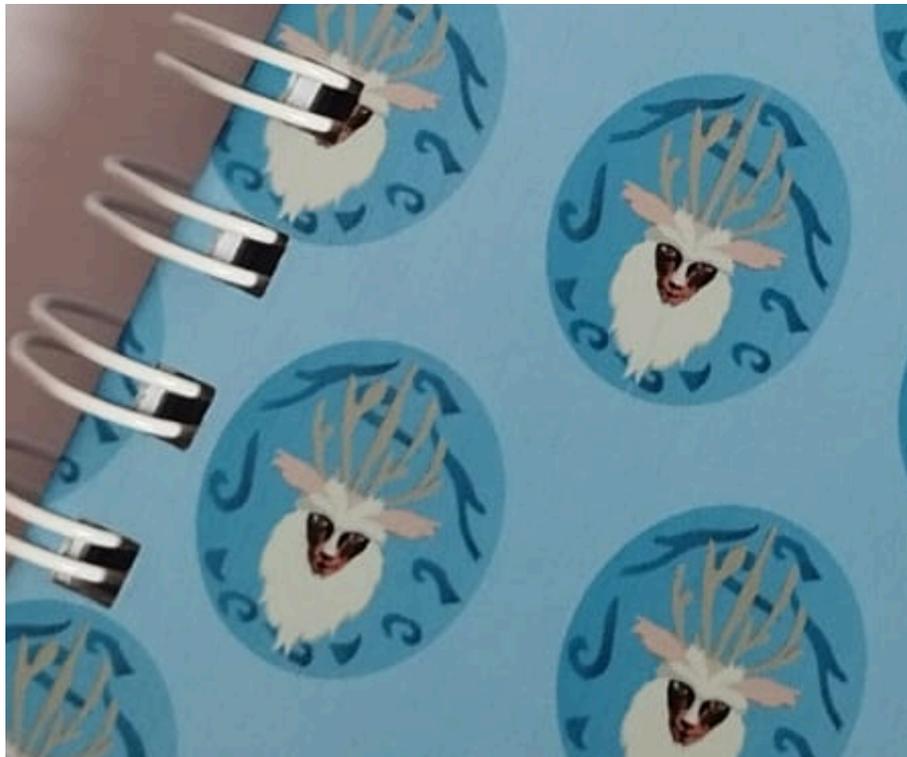
Fonte: Autoria própria.

Figura 75 - Detalhes dos produtos físicos.



Fonte: Autoria própria.

Figura 76 - Detalhes dos produtos físicos.



Fonte: Autoria própria.

Figura 77 - Detalhes dos produtos físicos.



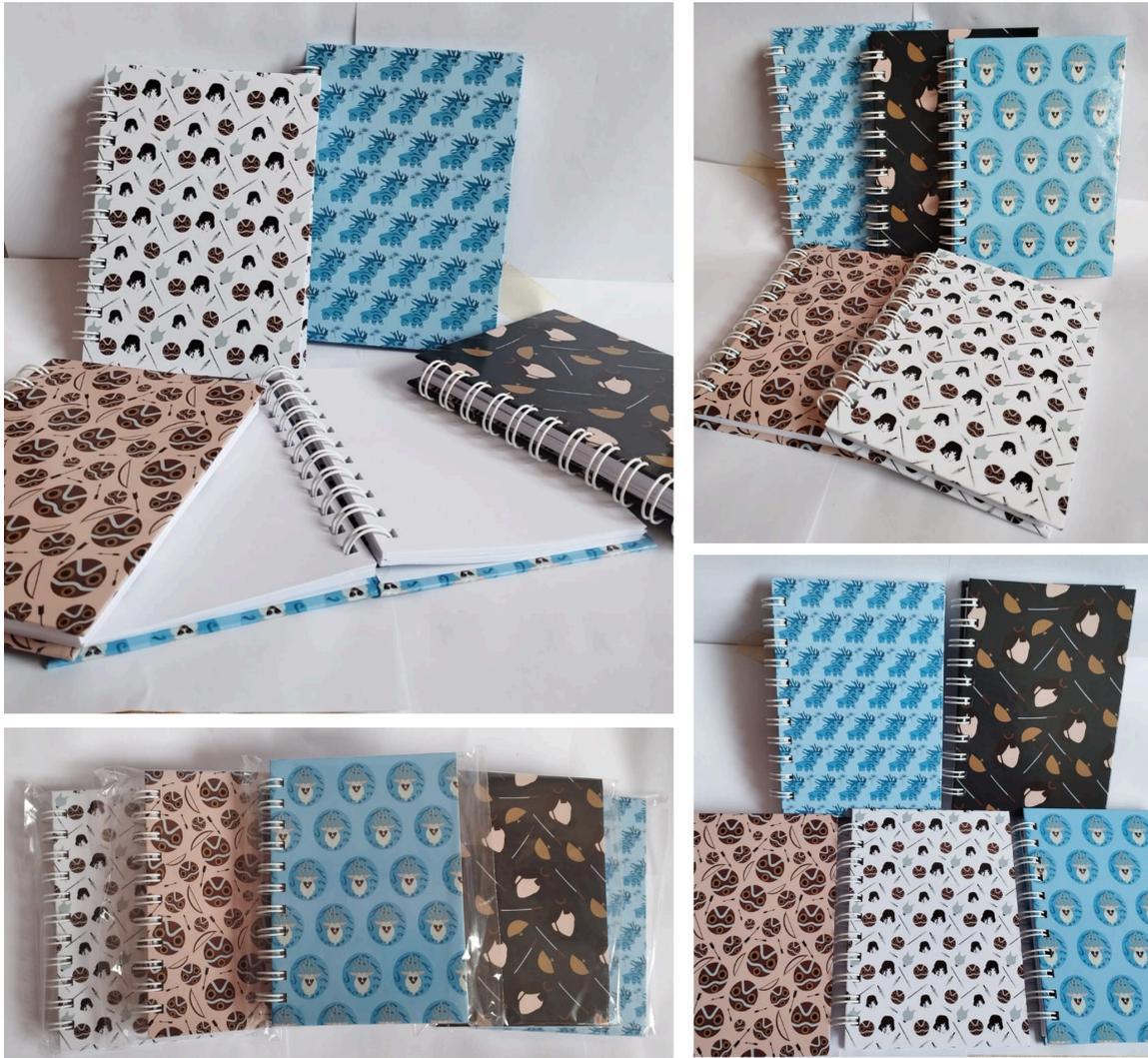
Fonte: Autoria própria.

Figura 78 - Detalhes dos produtos físicos.



Fonte: Autoria própria.

Figura 79 - Produtos físicos.



Fonte: Autoria própria.

REFERÊNCIAS

- Benjamim, Matheus. "Crunchyroll: streaming de animes atinge 5 milhões de assinantes." 2021. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/222431-crunchyroll-streaming-animes-atinge-5-milhoes-assinantes.htm>. Acesso em: 16 de out. 2022.
- Brandão, Lucas. "Hayao Miyazaki, da fantasia à realidade." 2017. Disponível em: <https://comunidadeculturaearte.com/hayao-miyazaki-da-fantasia-a-realidade/>. Acesso em: 20 de out. 2022.
- Bruzaca, Anna. "Visualização de dados, dados pessoais, estamperia e o papel do rapport." Disponível em: <https://labvis.eba.ufrj.br/projetos/visualizacao-de-dados-dados-pessoais-estamperia-e-o-papel-do-rapport/>. Acesso em: 17 de jan. 2024.
- Evaristo, Yasmine. "Studio Ghibli, papas das animações japonesas, libera mais de quatrocentas imagens de seus filmes icônicos." 2020. Disponível em: <https://musicnonstop.uol.com.br/studio-ghibli-conheca-um-pouco-da-historia-do-estudio-japones/>. Acesso em: 07 de abr. 2023.
- FILMOGRAFIA PRINCESA MONONOKE. 2008. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/princesa-mononoke/>. Acesso em: 20 de set. 2022.
- González, Raúl. "Dos estúdios japoneses para o mundo, 'anime' se lança à conquista do mercado audiovisual." 2021. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/cultura/2021-12-10/dos-estudios-japoneses-para-o-mundo-a-nime-se-lanca-a-conquista-do-mercado-audiovisual.html>. Acesso em: 13 de out. 2022.
- LOEWE x Howl's Moving Castle. 2022. Disponível em: https://www.selfridges.com/GB/en/cat/loewe-loewe-x-howls-moving-castle-howl-faux-feather-trimmed-wool-blend-cardigan_R04126974/. Acesso em: 13 de out. 2022.
- Levi's x Princess Mononoke. 2023. Disponível em: https://www.levi.com/US/en_US/blog/article/levis-x-princess-mononoke. Acesso em: 20 de dez. 2023.
- Lobach, Bernd. "Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais." 1ªED. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 2001.
- Magalhães, Eduarda. "Hayao Miyazaki e a representação da Mulher no estúdio Ghibli." 2022. Disponível em: <https://comunidadeculturaearte.com/hayao-miyazaki-e-a-representacao-da-mulher-no-estudio-ghibli/>. Acesso em: 07 de abr. 2023.
- Minayo, Maria Cecília de Souza. "Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade." 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

Munari, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Noticias de anime, Crunchyroll. Disponível em:

<https://www.crunchyroll.com/pt-br/news>. Acesso em: 16 de out. 2022.

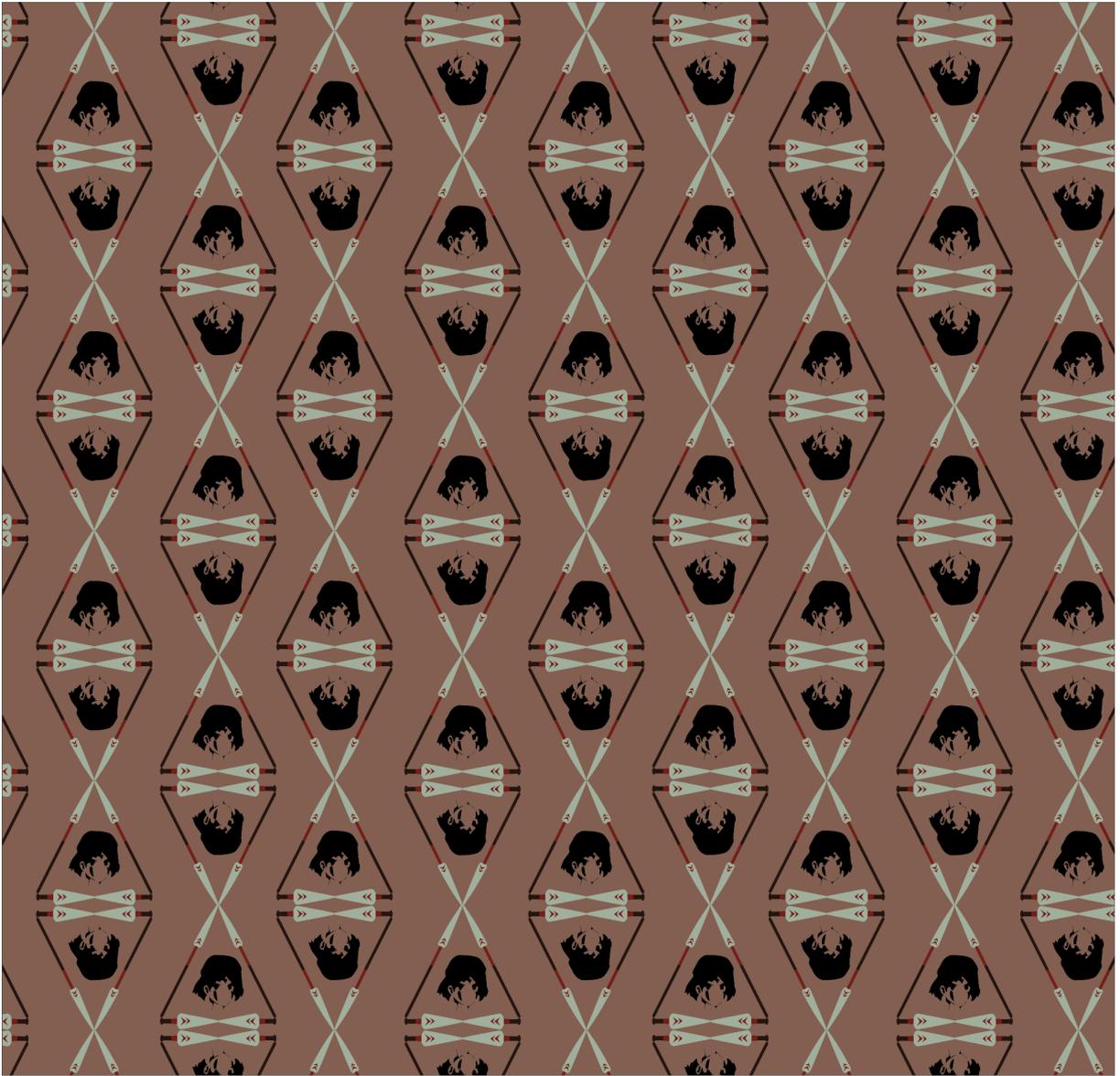
Rubim, Renata. "Desenhando a superfície." 1ªED. Porto Alegre/RS: Rosari, 2004.

Schwartz, Ada Raquel Doederlein. "Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional." 2008. 200 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2008.

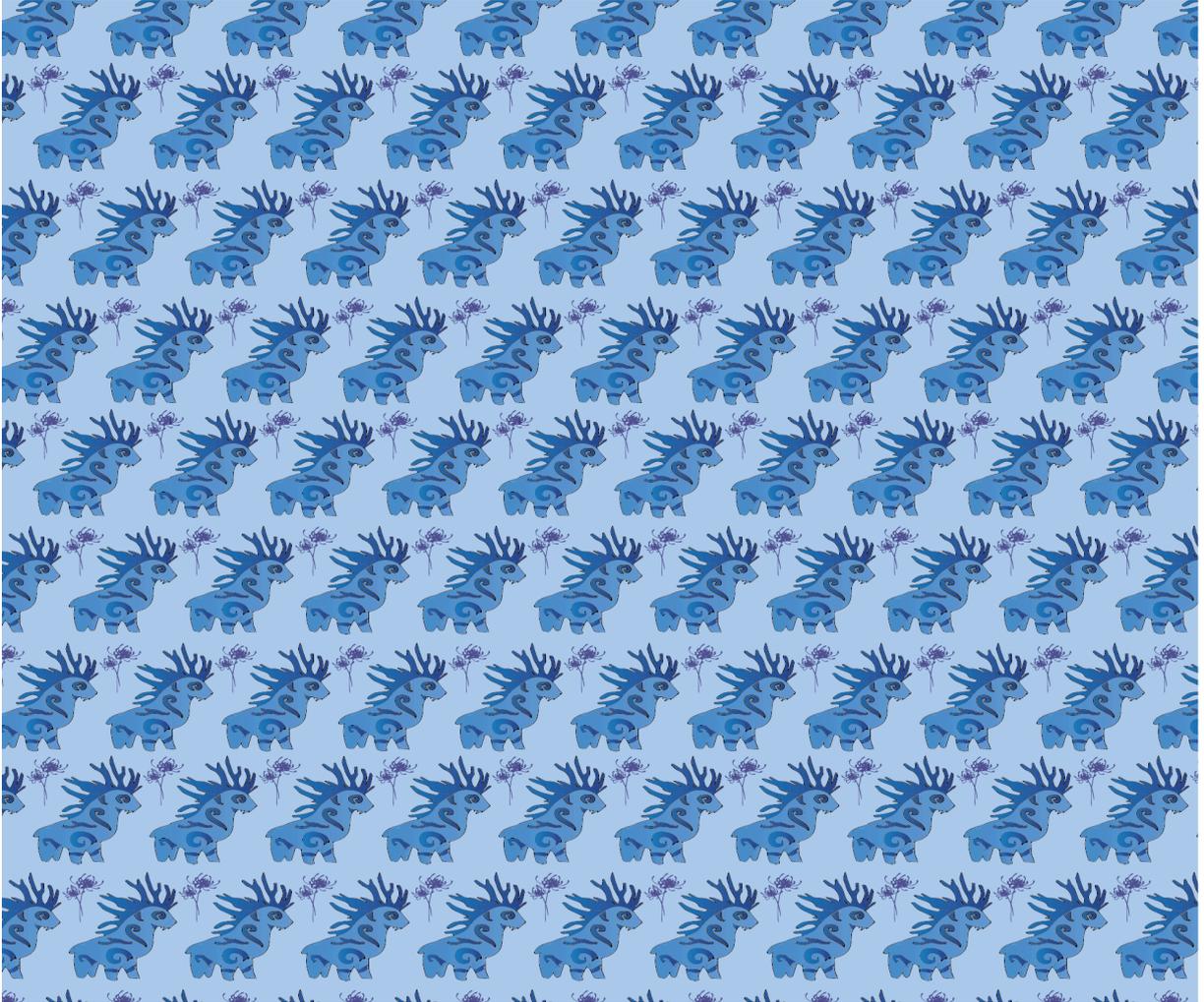
Silva, Jhon Fernandes. "Design de superfície: O uso da padronagem têxtil como ferramenta de comunicação visual e conscientização ambiental." Uberlândia/MG: 2019. Disponível em:

<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/30970/9/DesignDeSuperf%C3%ADcie.pdf>. Acesso em 04 de fev. 2024.

APÊNDICE A – ESTAMPA PRINCESA MONONOKE



APÊNDICE B – ESTAMPA NIGHTWALKER



APÊNDICE C – ESTAMPA MÁSCARA DE BATALHA

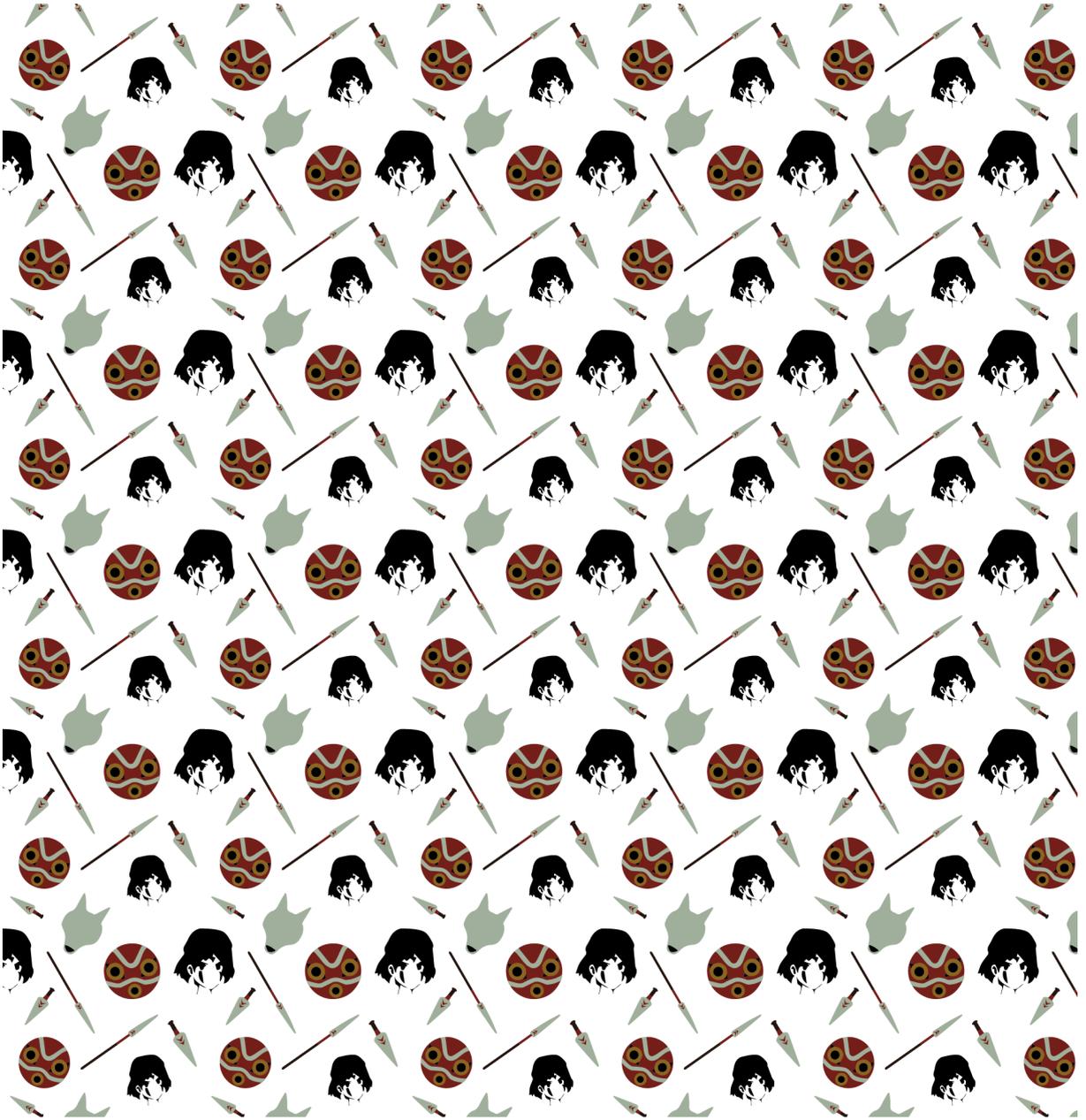
APÊNDICE D – ESTAMPA KODAMA



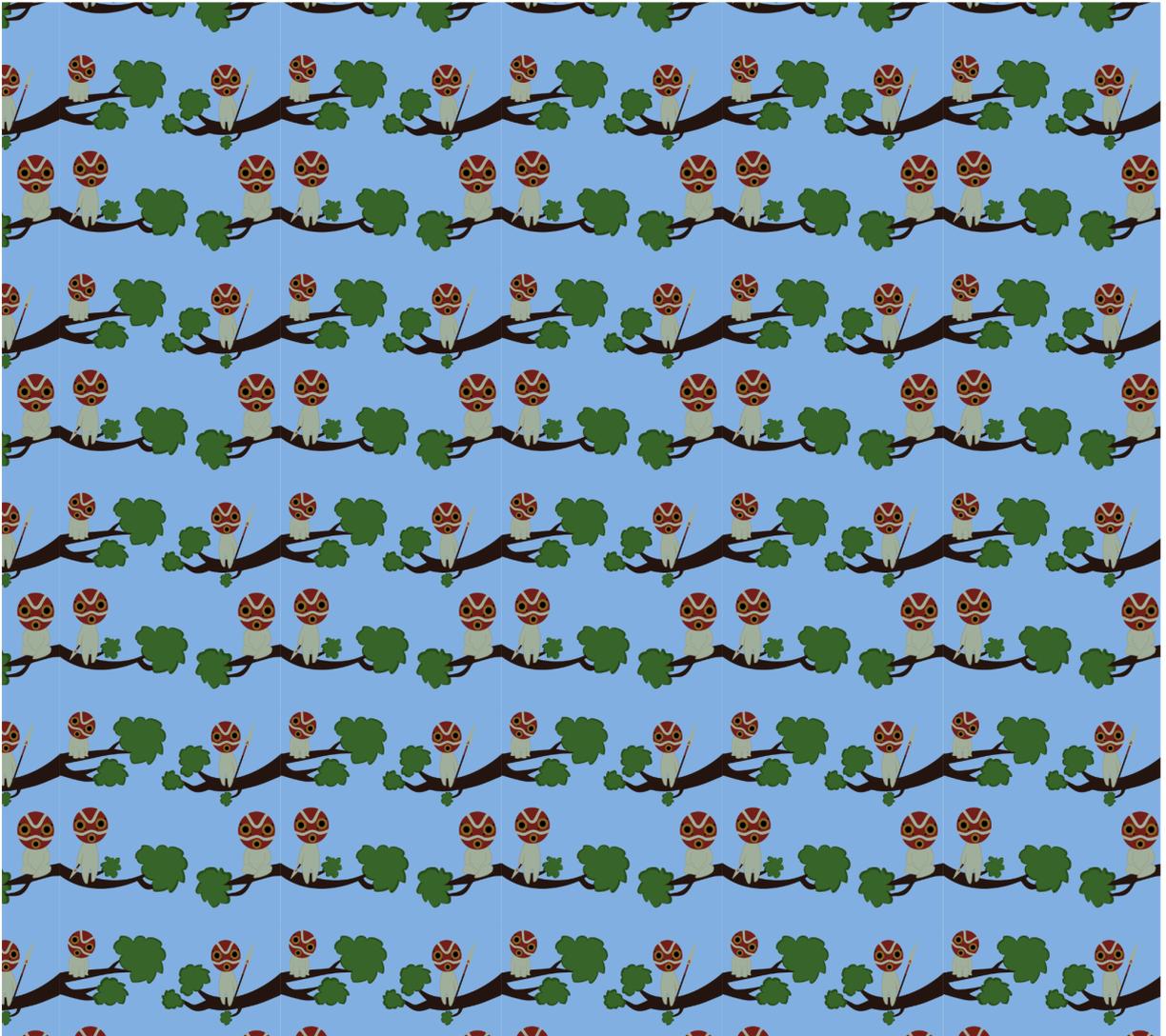
APÊNDICE E – ESTAMPA ESPÍRITO MORO



APÊNDICE F – ESTAMPA SAM



APÊNDICE G – ESTAMPA KODAMAS DE BATALHA



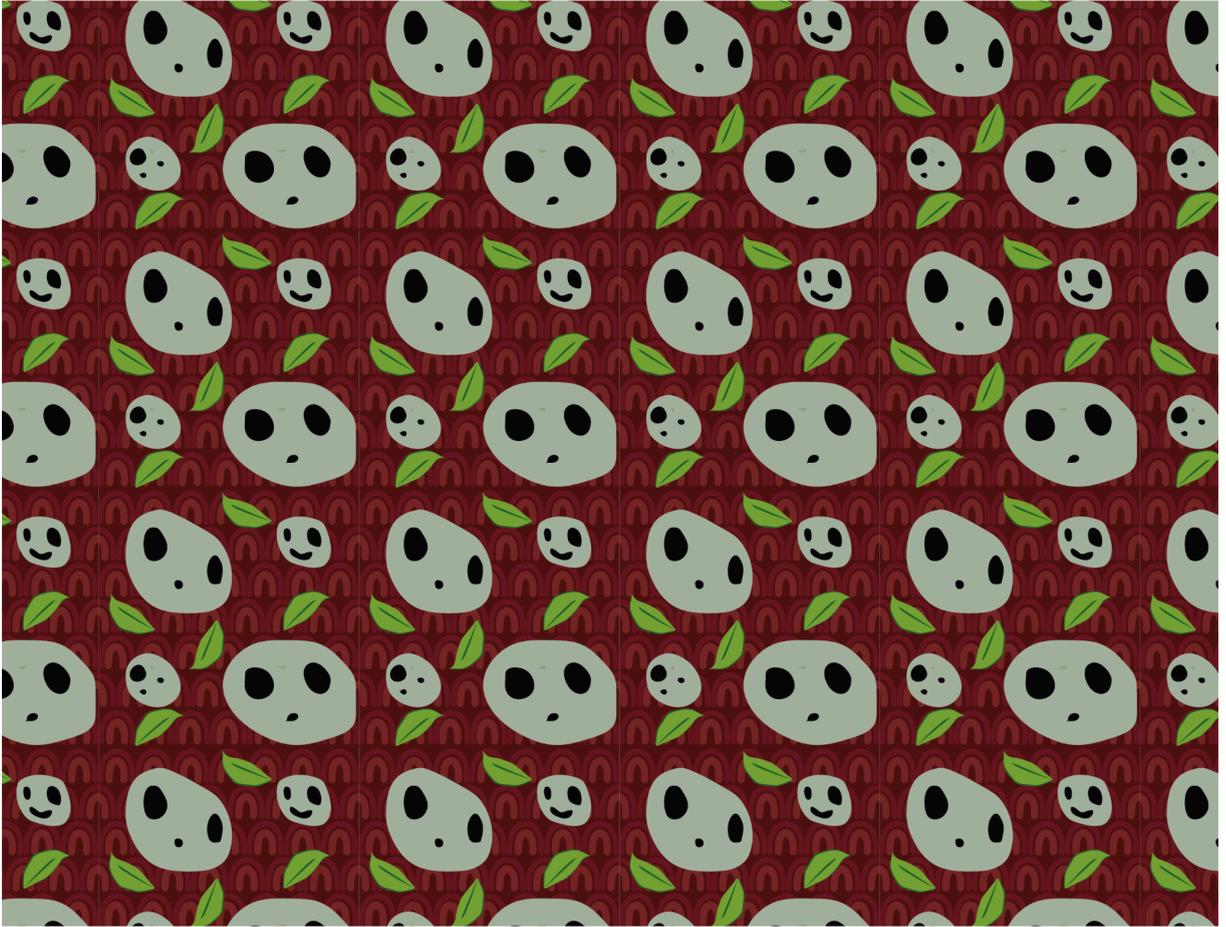
APÊNDICE H – ESTAMPA ESPÍRITO DA VIDA



APÊNDICE I – ESTAMPA LADY EBOSHI



APÊNDICE J – ESTAMPA KODAMAS HEAD





UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

THALITA LOPES DOS SANTOS

***“PRINCESA MONONOKE: INSPIRAÇÃO PARA UMA COLEÇÃO DE ESTAMPAS DO
UNIVERSO GEEK”***

(memorial descritivo do projeto)

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) THALITA LOPES DOS SANTOS.

APROVADO(A)

Conforme defesa realizada por videoconferência.

Caruaru-PE, 21 de março de 2024.

Andréa Barbosa Camargo

Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa

Ana Beatriz Nunes da Silva