

**UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
APLICADAS E COMUNICAÇÃO**

**LUANA YUKARI GUNJI**

**WITCH'S HUT**

**SÃO JOSÉ DOS CAMPOS  
2024**

LUANA YUKARI GUNJI

**PROJETO “WITCH’S HUT”**

Projeto de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação da Universidade do Vale do Paraíba – UNIVAP, como requisito parcial à obtenção do título de graduação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Professora Monique Baraúna

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

2024

**PROJETO “WITCH’S HUT”**

Projeto de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação da Universidade do Vale do Paraíba – UNIVAP, como requisito parcial à obtenção do título de graduação em Publicidade e Propaganda.  
Orientadora: Professora Monique Baraúna

Aprovado em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Professor 1

São José dos Campos  
2024  
**RESUMO**

Produzir uma animação em *lo-fi aesthetics*, desenhada frame por frame, esse tipo de vídeo tem como objetivo transmitir calma e relaxamento. Para a coleta de dados serão usadas pesquisa bibliográfica sobre os temas discutidos: animação, ilustração digital e a estética *lo-fi*. O objetivo final é a criação de uma animação relaxante ao som de *lo-fi*. O nome *lo-fi* vem do termo *low fidelity* (baixa fidelidade), normalmente seu ritmo é composto de sons baixos e relaxantes, uma mistura de vários instrumentos e outros sons variados, pode ter como base o hip hop, jazz, R&B, entre outros, o *lo-fi* tem o intuito de levar a pessoa a focar ou relaxar.

**Palavras-chave: Animação; Relaxar; Lo-Fi.**

## **ABSTRACT**

Producing an animation in lo-fi aesthetics, drawn frame by frame, this type of video aims to convey calm and relaxation. To collect data, bibliographical research will be used on the topics discussed: animation, digital illustration and lo-fi aesthetics. The ultimate goal is to create relaxing animation with lo-fi sound. The name lo-fi comes from the term low fidelity, normally its rhythm is composed of low and relaxing sounds, a mix of several instruments and other varied sounds, it can be based on hip hop, jazz, R&B, among others. , lo-fi aims to make people focus or relax.

**Keywords: Animation; Relax; Lo-Fi.**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>1. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>9</b>
1.1 História da Animação .....	9
1.2 O cinema de Animação.....	17
1.3 história do termo Aesthetics.....	17
1.4 história do Lo-fi .....	20
<b>2. DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>21</b>
2.1 Referências e roteiro.....	21
2.2 A animação .....	23
<b>3. PROCESSO DE ANIMAÇÃO</b> .....	<b>34</b>
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>39</b>
<b>CRONOGRAMA</b> .....	<b>40</b>

## INTRODUÇÃO

O nome *lo-fi* vem do termo *low fidelity* (baixa fidelidade), normalmente seu ritmo é composto de sons baixos e relaxantes com o intuito de levar a pessoa a focar ou relaxar. A música costuma conter em sua composição batidas de *hip hop* e elementos

eletrônicos, porém apresenta um tom mais suave e relaxante, além de ser comum o acréscimo de instrumentos de fundo e barulhos variáveis como por exemplo som de chuva e chiados. A estética visual do *lo-fi* são imagens que assim como a música trazem calma e tranquilidade, belas paisagens, cenários nostálgicos, muitas vezes ilustrações que remetem ao estilo de *cartoons* e *animes*, com cores pastéis ou tons de rosa e azul, o objetivo é fazer as pessoas pararem por um momento e sentirem o ambiente em volta delas, de forma que possam apreciar o presente e relaxar, normalmente as artes se passam em ambientes casuais ou pessoais, como por exemplo dentro do quarto, observando uma paisagem, estudando, tentando dormir ou momentos que trazem paz e tranquilidade.

Figura 1 - Poem of The Past



Fonte: Capa do álbum Poem of The Past - Powfu

Figura 2 - ilustração estilo *lo-fi*



Fonte: Blog Aesthetics Wiki (<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Lo-Fi>)

Acessado em 17/05/2022

### **JUSTIFICATIVA**

A estética *lo-fi* utiliza de ritmos musicais relaxantes e imagens em momentos de paz, ou de nostalgia, ou em um momento cotidiano, estudando, lendo, descansando, normalmente apresenta uma atmosfera mais introspectiva, em cenários internos ou paisagens bonitas.

A batida *lo-fi* pode ser relaxante, ajudar você a dormir, desestressar, meditar, ler um livro, por outro lado, alguns usam para estimular a se concentrar por evitar ruídos externos e por conter ritmos calmos e de baixa intensidade não atrapalha o foco das tarefas.

Figura 3 - *Lofi hip hop radio - beats to sleep/chill to*



Fonte: Canal Lofi Girl (<https://www.youtube.com/@LofiGirl>)

Desejo produzir uma animação que seja relaxante ao som de lo-fi.

## OBJETIVO

Objetivo Geral:

Criar uma experiência em *lo-fi* por meio de uma animação.

Objetivos Específicos:

-Fazer um estudo aprofundado sobre a história da animação, *lo-fi* e ilustrações digitais;

-Produzir uma animação ilustrada digitalmente;

-Explorar os conceitos de uma animação relaxante;

-Trabalhar com criatividade e aprender novas técnicas de desenho digital, animação e edição de vídeo.

## METODOLOGIA

A execução do projeto será dividida em etapas: pesquisa, roteiro, storyboard, animação, edição e finalização.

## Tipos de pesquisa

Será utilizada a **pesquisa bibliográfica** para aprofundar os estudos dos temas escolhidos, buscando referências e fontes para usar como base teórica do projeto. Os temas que serão analisados são: história da animação, história do termo *Aesthetics* e a história do *lo-fi*.

Para complementar a pesquisa bibliográfica, será usada como complemento a **pesquisa documental**. Por se tratar de um tema muito atual, não é comum encontrar registros históricos e livros sobre muitos aspectos dos temas abordados, então para complementar o conteúdo abordado neste trabalho, será utilizada a pesquisa documental.

A **pesquisa experimental** será realizada por meio da transmissão da animação e o que será analisado é quais sensações foram transmitidas através de sua visualização. Por se tratar de uma animação que transmite uma estética específica, no caso *lo-fi aesthetics*, é de extrema importância que sua essência seja identificada e apreciada pelo público. A análise será feita no meio do projeto para uma pré-avaliação e após a produção final do projeto.

## Roteiro e Storyboard

O roteiro será um compilado de situações mundanas e comuns em momentos de calma e contemplação que ocorrem no período da noite. O storyboard será feito inicialmente no papel, irá apresentar o cenário que será animado em cada situação descrita no roteiro.

## Animação

A animação será feita a partir dos programas: Blender, Illustrator e Photoshop.

O blender será a plataforma principal da animação, onde ocorrerão as edições e a criação do movimento. O illustrator e Photoshop serão usados para produzir as artes de bases, imagens que ficarão intactas, como por exemplo o background da animação.

## Edição e finalização

A edição e finalização do projeto será produzida no Adobe Premiere, nessa etapa será inserido texto ao projeto, efeitos no vídeo, filtros de iluminação, movimentação de elementos da animação, título da animação e créditos finais.

## 1. REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto é uma animação desenvolvida por pintura digital no estilo *lo-fi*. A produção da animação busca transmitir sensação de calma e tranquilidade através da estética de *lo-fi* (*low fidelity* ou baixa fidelidade).

Os temas que serão abordados neste artigo são: a história da animação; história do termo *Aesthetics* e a história do *lo-fi*.

### 1.1 História da Animação

A animação tem seus princípios bem lá atrás, na pré-história, quando os homens deixavam relatos de episódios de caças e histórias nas paredes a partir do que conhecemos como pinturas rupestres. Foram encontradas em cavernas a mais de 35.000 de anos atrás, impressões de movimentos em pinturas rupestres, como por exemplo a gravura de um animal quadrúpede com oito patas, como representação de suas pernas em movimento. (WILLIAMS, 1999)

Figura 4 - Animação rupestre



Fonte: Altamira, Espanha.

Barbosa Júnior (2005) Associa a relação do homem com a imagem um aspecto da evolução humana, já que a visão era uma das nossas ferramentas de sobrevivência, ele diz que

O movimento tem sido motivo de dedicação por parte de desenhistas e pintores desde os tempos mais remotos. E isso por um motivo definitivo: o movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência. Assim, encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas - inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito Antigo),

passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna. (BARBOSA JUNIOR, 2005)

Já na Grécia antiga, o movimento podia ser percebido em desenhos com poses em progressos, muitas vezes estampadas em vasos e peças de cerâmica, esses desenhos normalmente se encontravam em sequência para que ficasse mais nítido a intenção do movimento.

Figura 5 - vaso grego com movimentos sequenciais



Fonte: Blog Raphaeloo (<https://raphaeloo.com/visual-and-animated-research-with-evaluations/>)

Acessado em 06/05/2022

Passando para Idade Moderna, na Europa, um traço marcante no desenvolvimento da animação foi a criação de um dispositivo conhecido como lanterna mágica, criado por Athanasius Kircher em 1645, a invenção projetava pinturas de vidro na parede, como se fossem slides. Por mais que no começo a lanterna mágica tivesse sido considerada bruxaria, seu potencial e inovação despertaram bastante a curiosidade dos cientistas. (BARBOSA JÚNIOR, 2003)

Figura 6 - espetáculo feito com lanterna mágica



Fonte: Blog Água & Azeite (<https://aguaeazeite.wordpress.com/2010/09/28/a-lanterna-magica/>)  
Acessado em 09/05/2022

Figura 7 - lanterna mágica



Fonte: Blog Cinema em foco (<https://cinemaemfoco.com/a-lanterna-magica-e-sua-influencia-no-surgimento-do-cinema/>)  
Acessado em 09/05/2022

A lanterna mágica prontamente se estabeleceu como fonte de diversão e admiração, e no decorrer dos séculos seguintes empreendedores viajantes a levaram para pequenas cidades e aldeias. Por uma pequena quantia de dinheiro, eles encantavam as pessoas com imagens tremulamente

projetadas. Os 'lanterneiros mágicos' esforçaram-se para simular movimento projetando longas sequências de vidro ou discos, mostrando imagens em ação. Por volta do século XIX, era prática comum a 24 visualização de sequências de animação com efeitos coloridos e engraçados, com a ajuda de uma manivela. (BECKERMAN, 2012)

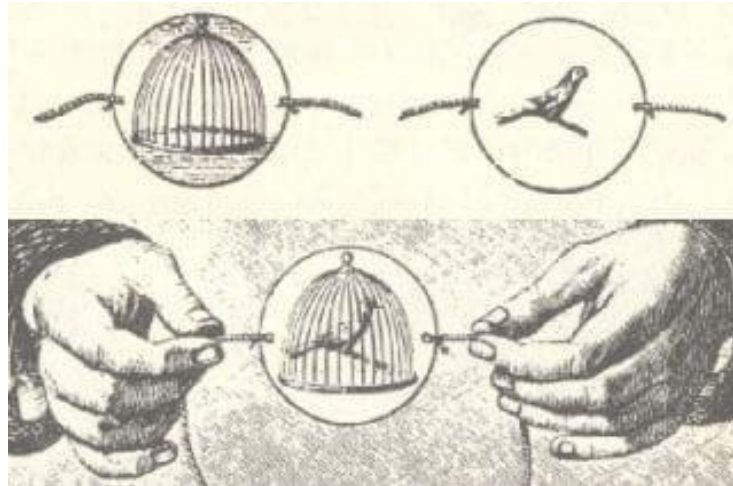
A lanterna mágica se popularizou, as exibições de imagens em sequência começaram a passar a tornar-se espetáculo de rua, o que rendia algumas moedas para os animadores da época, o que começou como uma exibição para pequenos grupos de pessoas foi gatilho para o surgimento de novos estudos e técnicas de animação. (BECKERMAN, 2012)

Desde então surgiram vários dispositivos que simulavam uma animação, semelhantes a brinquedos, normalmente eram utilizados com o intuito de entreter um pequeno grupo de pessoas, um pequeno espetáculo. (LAYBOURNE, 1998)

O conceito “Persistence of Vision”, já conhecido antes, porém foi popularizado depois, criado por Peter Mark Roget, consistia em que o olho humano pode reter uma imagem temporariamente e combinar com uma próxima imagem que seja a sequência linear da primeira foto, assim criando a ilusão de movimento, por isso muitas pessoas não percebem que um filme são várias imagens sendo projetadas uma em sequência da outra. Seguindo esse conceito, surgiram alguns dispositivos que simulavam animações. (WILLIAMS, 1999)

O Taumatrópio criado em 1820, foi um dos brinquedos de animação, o dispositivo contém formato de disco e é composto por duas imagens, uma em cada face, para funcionar é preciso torcer dois barbantes de cada lado do dispositivo para fazê-lo rodar rapidamente, então os desenhos de cada face vão começar a se mesclar, criando a ilusão de que estão fundidos, um exemplo clássico é o pássaro desenhado de um lado do disco e a gaiola vazia de outro, quando o Taumatrópio começa a girar cria a impressão de que o pássaro está dentro da gaiola. (LAYBOURNE, 1998; BARBOSA JÚNIOR, 2005)

Figura 8 - Taumatrópio

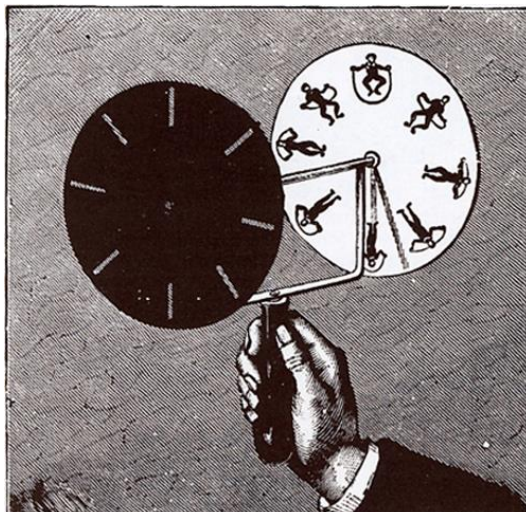


Fonte: Blog educlub (<https://www.educlub.com.br/taumatropio-o-que-e-como-fazer-desenhos-para-imprimir/>)  
Acessado em 17/05/2022

O Taumatrópio tinha a limitação de combinar apenas duas imagens, não exibindo uma animação de movimentos contínuos, apenas dois *frames* combinados, ainda assim foi um brinquedo muito popular no século XIX (LAYBOURNE, 1998)

Em 1832 surgiu o primeiro dispositivo a gerar uma animação com várias imagens exibindo uma sequência de movimentos contínuos. O Fenaquistoscópio, criado por Joseph Plateau, era um dispositivo que continha 2 discos, um ficava sobre o outro, o disco de trás contém uma sequência de desenhos nas bordas, cerca de 12 a 16 desenhos que seguem uma sequência linear de movimento, já o disco da frente é composto por pequenas aberturas que é por onde se pode admirar a animação criando vida quando o dispositivo estiver girando. (BECKERMAN, 2012; LAYBOURNE, 1998)

Figura 9 - Fenaquistoscópio



Fonte: Blog mariaeusebio  
(<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/fenaquistoscopia/>)  
Acessado em 17/05/2022

O próximo dispositivo dessa série foi o Praxinoscópio, criado em 1877, por Charles-Émile Reynaud, um professor de ciências francês que teve grande papel no desenvolvimento de desenhos animados. O Praxinoscópio tinha um formato cilíndrico aberto em cima, com os desenhos expostos na parte de dentro, compondo uma sequência de movimentos, a animação era apreciada através de espelhos que ficavam no centro do cilindro, refletindo os desenhos enquanto eles giravam e formavam uma pequena animação. (LAYBOURNE, 1998; WILLIAMS, 2009)

Figura 10 - Praxinoscópio



Fonte: Acessado em 17/05/2022  
(<https://br.pinterest.com/pin/534943261969808601/>)

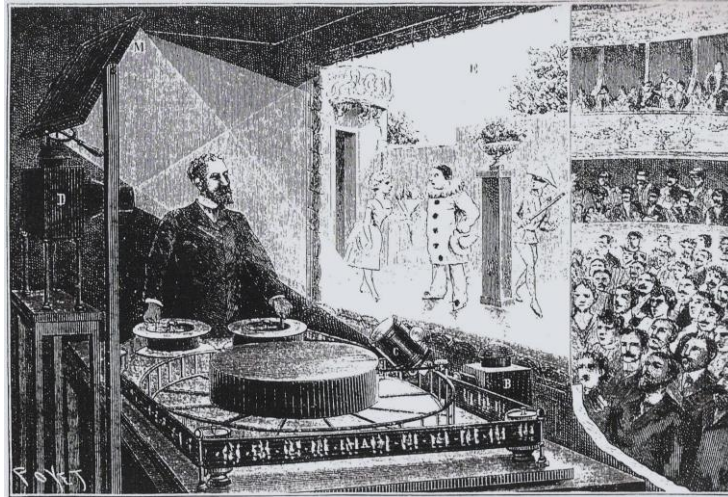
A partir do Praxinoscópio, Reynaud criou um novo jeito de exibir as animações, usando uma luz para que a animação do Praxinoscópio fosse projetada em uma tela, essa invenção deu início aos Teatros Ópticos, em 1892, eles exibiam animações de cerca de 15 minutos para um público pagante. Os filmes, *pantomimes lumineuses*, foram um grande sucesso, Reynaud fez em torno de 13.000 exibições em Teatro Óptico e prosseguiu com elas até 5 anos após o surgimento do cinema, em 1895. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

Figura 11 - *pantomimes lumineuses*



Fonte: Blog The Met (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/680740>)  
Acessado em 18/05/2022

Figura 12 - Teatro Óptico



Fonte: Blog Profession Spectacle (<https://www.profession-spectacle.com/47-nouveaux-elements-sur-le-registre-de-la-memoire-du-monde-dont-les-pantomimes-lumineuses-demile-reynaud/>)

Acessado em 18/05/2022

Apesar da técnica de Reynaud conter muito valor artístico e estético, era muito semelhante a tecnologias passadas como por exemplo a lanterna mágica, sendo assim

Apesar de feitos inegáveis para a animação como espetáculo, ao acomodar-se num ponto do desenvolvimento em que não dava para chegar a uma formulação artística acabada, sua contribuição para a linguagem da arte animação não aconteceu. Reynaud, evidentemente, tinha intenção e talento artísticos. Contudo, estava preso ao fascínio do instrumento, a sua própria novidade tecnológica, limitante artisticamente como qualquer tecnologia por si mesma. E, como sempre acontece com quem assim se comporta, foi subjugado por outra tecnologia mais avançada. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

Em 1820, foi criada a fotografia, pelos franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre foi um grande marco para a evolução da animação, a partir da criação da fotografia surgiram novas técnicas derivadas que mudaram o rumo da história, o cinema, criado no final do século XIX, e a televisão no século XX.

A fotografia se desenvolveu muito ao decorrer do século XIX, o formato das primeiras câmeras fotográficas era uma caixa que apresentava apenas uma abertura na frente, pela qual a luz entrava e saía pela parte do fundo onde tinham as placas de colódio que imprimiam as imagens. (BARBOSA JÚNIOR, 2005)

No final do século XIX as câmeras já demonstravam inovação, já havia filmes bobinados em tamanhos portáteis e o tempo de exposição reduziu drasticamente, em 1820 duravam horas para tirar uma foto, já no final do século era possível fotografar em frações de segundo, um grande avanço para a fotografia e para o cinema.

## 1.2 O cinema de Animação

O final do século XIX foi um marco para avanços tecnológicos, foi um período marcado por grandes invenções que giram em torno do meio da comunicação, como o telefone (1876), o fonógrafo (1877), o gramofone (1887) e o próprio cinematógrafo (1894-95).

Foi nesse período que surgiu o cinema, em 1895, quando ocorreu a primeira apresentação pública cinematográfica, executada pelos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière. As produções inicialmente apresentavam situações curtas de eventos comuns do cotidiano, como por exemplo o encerramento de um expediente de trabalho ou um trem chegando à estação. Por esse fato, as produções não tiveram grande contribuição para o desenvolvimento artístico do cinema. Realmente, "seus primeiros esforços foram mundanos e o entusiasmo produzido por sua técnica rapidamente se apagou. O público queria ver histórias e não a vida do dia-a-dia." (PATMORE, 2004)

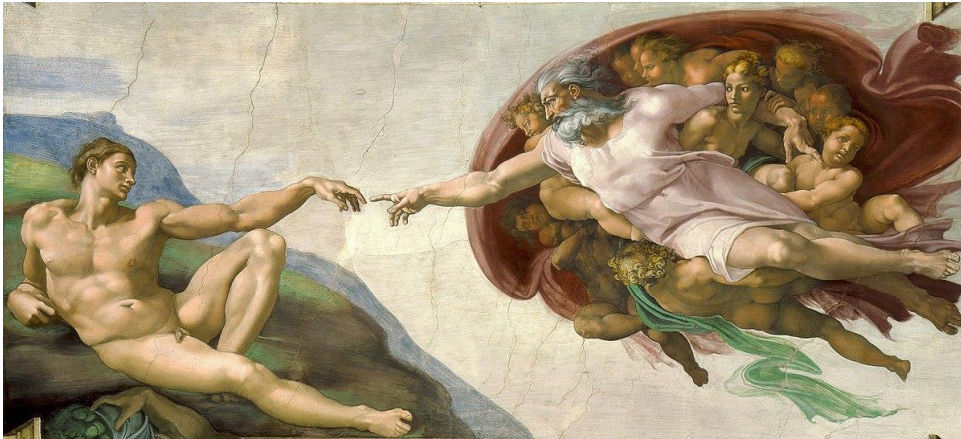
Segundo Barbosa Júnior (2005), os primeiros produtores de animações não eram artistas, mas sim técnicos e inventores que construíam os equipamentos, produzir uma animação era algo mais técnico do que artístico a princípio, isso tanto no desenvolvimento de animações tradicionais quanto em animações gráficas feitas em computador. O cinema levou um tempo até que fosse considerado uma arte, assim como a fotografia e a internet, nesse mesmo contexto, a história das animações também segue com a mesma lógica.

## 1.3 história do termo *Aesthetics*

*Aesthetic* é um termo que se originou da palavra Estética, uma palavra que não está relacionada apenas à beleza física de um corpo humano, mas também na arte. O significado de estética se origina de um ramo da filosofia sobre a natureza do que é considerado bonito.

Historicamente, o estudo de *aesthetic* era válido apenas para grandes obras de arte, o termo era utilizado como filosofia sobre o encanto refletido nas obras, na tentativa de descrever suas características e a ciência por trás de sua beleza.

Figura 13 - A Criação de Adão



Fonte: A Criação de Adão, pintado por volta de 1508–1512

Segundo John Dewey, filósofo e autor de "Arte como Experiência", de 1934, citava em seu livro que existem razões históricas pelas quais a ideia de arte como algo essencialmente autônomo de outras áreas da vida se tornou tão dominante. Ele os rastreia até a ascensão do nacionalismo e do capitalismo. Ambos os desenvolvimentos, em sua opinião, reforçaram a inclinação para colocar a arte “em um pedestal remoto” à parte de outras atividades e modos de experiência (AE: p11). A concepção de arte ligada às tendências nacionalistas e imperialistas transformou os museus em “salões de beleza da civilização”, (AE: p346) onde cada nação exibia suas maiores realizações artísticas e, como em alguns casos, também seu espólio artístico. As obras de arte recebiam uma aura de superioridade, que reforçava seu caráter esotérico como algo oposto ao cotidiano (AE: p15). Dewey também se refere, em um tom incomumente rancoroso, aos “novos ricos” de seu tempo, achava que eles colecionavam obras de arte caras apenas para reforçar seus status sociais com pouco cuidado com seu valor artístico e para se envolver com elas esteticamente. Tudo isso significava para Dewey que as obras de arte corriam o risco de se tornarem meros “produtos de arte” obsoletos em vez de obras de arte que realmente trazem alguma experiência.

Hoje em dia o termo *aesthetic* é popularmente utilizado para se referir a diferentes sentidos de estilo, como formas de se vestir, estilos artísticos, modo de vida entre outros. O termo se popularizou por toda internet, porém é mais usado entre as plataformas Instagram, Pinterest e Tumblr. As plataformas contam com uma inteligência artificial para analisar quais tipos de imagens, conceitos e estilos o usuário prefere, para que possam gerar um conteúdo que atraia mais o usuário, muitas vezes levando o usuário a se identificar com certo tipo de *aesthetic*.

Mas por que as imagens são rotuladas por diferentes tipos de *aesthetics*? As imagens e vídeos que carregam algum tipo de *aesthetics*, normalmente não são apenas uma fotografia que mostra aquilo que seus olhos estão vendo, as imagens costumam carregar alguma nostalgia ou sentimento relacionado a algum conceito. A palavra *aesthetic* é frequentemente usada como adjetivo, é possível observar

comentário definindo o conteúdo como "*aesthetic*", o que leva algo a ser descrito nessa definição é o conceito e valor que uma imagem passa, por mais que possa ser uma foto amadora ou conter muito filtro e por muitos ser considerada uma fotografia feia, ela pode despertar certo sentimento, nostalgia e te proporcionar uma experiência e isso já basta para ser categorizada como *aesthetic*.

O filósofo John Dewey defendia a arte como uma experiência, a experiência estética marca para Dewey uma experiência única, que mostra o que de melhor pode ser a experiência em todas as esferas da vida, não apenas na arte; "experiência estética é experiência em sua integridade" (AE: 278). Em "uma experiência" o material da experiência se realiza, se consoma e forma um todo integral, como por exemplo, quando se joga um jogo, se encerra uma conversa ou quando terminamos "aquela refeição em um restaurante em Paris" (AE : 43).

Muitos consideram que o processo de apreciação de uma arte é difícil ou impossível de ser feita online, diferente de museus ou exposições, um conteúdo digital não conseguiria expressar totalmente sua beleza, pois dizem que o que está na tela não é original, é falso, pois contém filtro ou é distorcido, e que a internet não é real e que a experiência de apreciação artística só é possível a partir de coisas reais, vistas a olho nu. Por outro lado, a cultura da internet mostra uma visão oposta, o mundo digital trouxe uma grande releitura do que pode ser considerado bonito e apreciado pela possibilidade de edição de imagem e aplicação de filtros e efeitos, explorando um lado menos realista sobre o que é belo e visualmente satisfatório.

Figura 14 - Vaporwave aesthetic



Fonte: Acessado em 09/06/2024

(<https://br.pinterest.com/pin/635289091215285464/>)

#### 1.4 história do *Lo-fi*

*Lo-fi* é uma estética musical e visual que tem como principal característica ritmos calmos e visual com tons suaves e imagens mundanas para evocar uma sensação de calma e nostalgia. A estética é adorada por trazer abordagens genuínas de sentimentos introspectivos, normalmente estimulando a calma e nostalgia.

A popularidade do gênero *lo-fi* estourou quando o canal do YouTube "Lofi Girl" se juntou à plataforma em 18 de março de 2015, se tornando a maior referência para escutar o gênero musical. O canal hospeda músicas do gênero *lo-fi* 24 horas por dia, também disponibiliza playlists tematizadas para momentos do dia-a-dia. Em junho de 2022, o canal contou com 10,6 milhões de inscritos.

Figura 15 - *Lofi hip hop radio - beats to relax/study to*



Fonte: Canal Lofi Girl (<https://www.youtube.com/watch?v=jfKfPfyJRdk>)

O estilo musical de *lo-fi* pode ser composto de vários instrumentos e sons, desde instrumentos clássicos a barulhos de chuva. A variação mais famosa de *lo-fi* é as composições que têm derivações de *hip hop* e elementos eletrônicos, porém compostos de forma muito menos agressiva, com uma pegada mais relaxante.

A estética visual do gênero costuma conter traços que remetem animes e cartoons, as cores são suaves com tons desaturados, a aparência geral tem um aspecto aconchegante. Cores pastéis são comuns em artes de *lo-fi* por transmitir uma aura de sonho. Também é comum achar imagens da estética *lo-fi* com a qualidade degradada e adição de poluição visual para combinar com o ritmo de música que também apresenta poluição auditiva, seja pela baixa qualidade de som ou mistura de muitos elementos na mesma batida.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Referências e roteiro

A primeira etapa do desenvolvimento foi a coleta de referências e escolha da música. A música escolhida é um lenta e relaxante batida de lo-fi e a referência artística foi o estilo artístico de animes e desenhos dos anos 90 e famosos vídeos em loop de canais do YouTube que transmitem o estilo musical.

Figura 16 - Sleepless Night, lofi hip hop/study beats



Fonte: Canal Lofi Girl (<https://youtu.be/5qap5aO4i9A>)

A animação é inspirada em momentos introspectivos, de contemplação e relaxamento, como por exemplo tomar um café, sentar para descansar, fazer carinho no gato, momentos que não contam uma história linear ou apresentam um contexto ou desfecho, mas que trazem um momento pessoal. A intuição da animação é gerar um sentimento bom, de paz e tranquilidade, as cenas são bem bonitas e cheias de detalhes, se passa na casa de uma bruxa, por isso o título “Witch’s Hut”, que significa cabana da bruxa. A animação se passa por cenários da casa da bruxa onde ela se encontra em momentos de repouso.

Figura 17 - Sophie Castelo Animado



Fonte: Filme: O Castelo Animado - Studio Ghibli

Eu quis trazer elementos mágicos pra história, alimentando os cenários de objetos do mundo da bruxaria, para isso eu usei de inspiração o filme O Castelo Animado do Studio Ghibli, que é repleto de magia, a protagonista da animação que estou produzindo usa a paleta de cores da Sophie que é a personagem principal de O Castelo Animado.

A animação conta com 5 cenas diferentes que ocorrem em 3 ambientes caseiros, apresentam situações cotidianas de momentos introspectivos e de calma.

#### Roteiro:

	áudio	vídeo
cena 1 (Lado externo da casa)	00:00 até 00:15	-lado de fora da casa -por do sol -árvores de mexendo -passarinhos voando -título da animação aparece -título da animação some -luz da janela se acende
cena 2 (quarto)	00:15 até 00:45	-dentro do quarto, muitos detalhes e decorações -gatinho dormindo em

		uma poltrona -protagonista meditando -detalhes animados pelo quarto
cena 3 (banheiro)	00:45 até 01:15	-banheiro enfeitado com muitas plantas e decorações -protagonista tomando banho -elementos mágicos espalhados pelo cenário
cena 4 (Lado externo da casa)	01:15 até 01:22	-já é tarde da noite -os créditos do trabalho -protagonista e gatinho no telhado

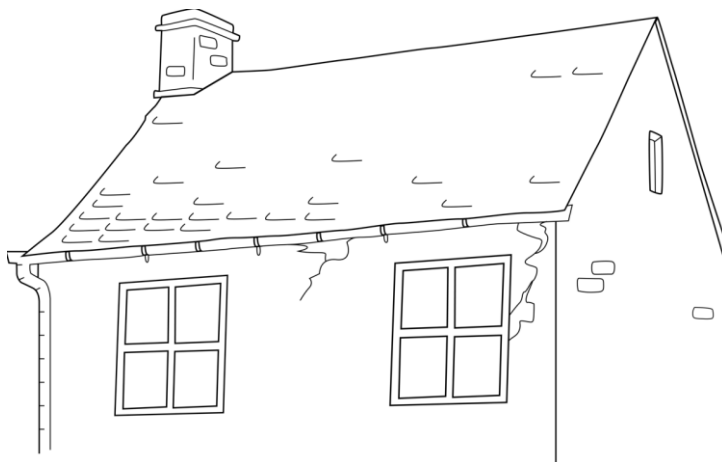
## 2.2 A animação

### CENA 1

A animação começa na parte externa, onde é introduzida a fachada da casa onde irá ocorrer a animação e exibe o título da animação “Witch’s Hut”. O tempo passa rapidamente na cena, podemos observar o anoitecer na visão de fora da casa da protagonista, após a luz da janela ligar na cena é feita a transição para próxima cena.

O contorno da cena foi feito em vetor pelo programa Adobe Illustrator. Foi uma imagem vetorizada que foi importada para o Photoshop onde foi pintada.

Figura 18 - Cena 1, Adobe Illustrator



Fonte: Autora 2024

A cena foi pintada e os detalhes foram desenhados no programa Adobe Photoshop.

A edição de vídeo foi feita pelo Adobe Premiere.

A árvore é um gif feito no photoshop, feito em camadas e animado.

As nuvens, estrelas e céu são elementos desenhados no photoshop e importados para o premiere, onde as imagens do céu são posicionadas e arrastadas para parecer que está anoitecendo, as estrelas surgem após o anoitecer e as estrelas cadentes passam pelo céu.

O título "Witch's Hut" foi desenhado no photoshop, fiz uma pintura de nuvem atrás e resolvi escolher a cor roxa para dar um ar de mistério e a fonte *I know a ghost* pois é uma fonte que combina com o Halloween, que também é conhecido como dia das Bruxas.

Figura 19 - Cena 1 Adobe Premiere e Photoshop



Fonte: Autora 2024

A cena usa árvores de outono para dar um clima mais introspectivo para a animação, que fica ainda mais introspectiva assim que anoitece. A introspecção deseja gerar um momento mais pessoal, na animação podemos ver que as próximas cenas são cenas de momentos pessoais, no banho e meditando no quarto ouvindo música. A introdução também deseja passar um clima de aconchego e contemplação, os detalhes são bonitos, o entardecer está belo, as estrelas estão radiantes e podemos ver 3 estrelas cadentes.

**Referência cena 1:**

Figura 20 - Referência da casa



Fonte: Acessado em 25/08/2022:  
(<https://br.pinterest.com/pin/609393393343122835/>)

Figura 21 - Referência da árvore



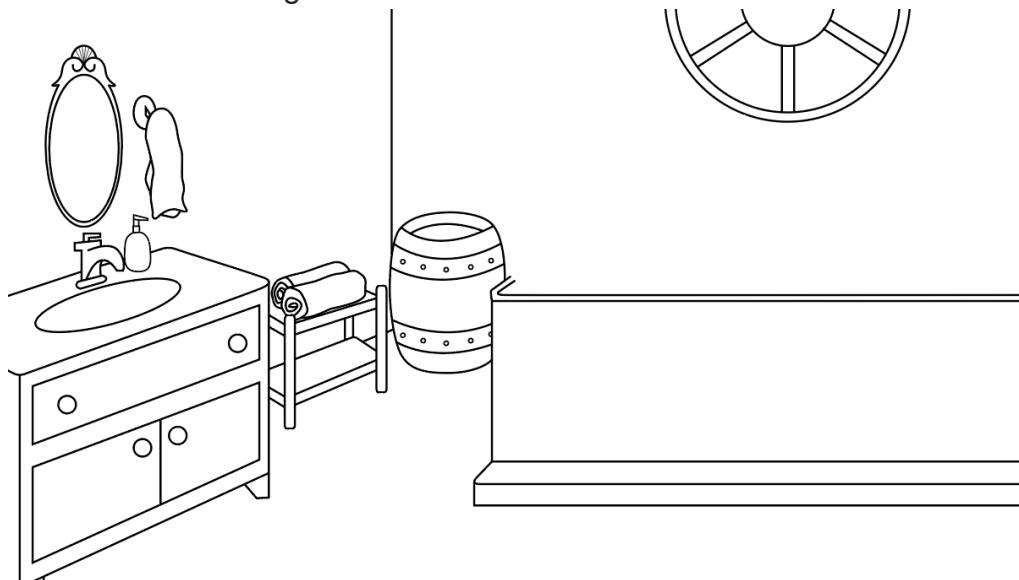
Fonte: Acessado em 25/08/2022:  
(<https://br.pinterest.com/pin/609393393343847887/>)

**CENA 2**

Na cena dois a protagonista está desfrutando de um banho mágico em um banheiro decorado com plantas e objetos místicos.

O contorno da cena foi feito em vetor pelo programa Adobe Illustrator. Foi uma imagem vetorizada que foi importada para o Photoshop onde foi pintada.

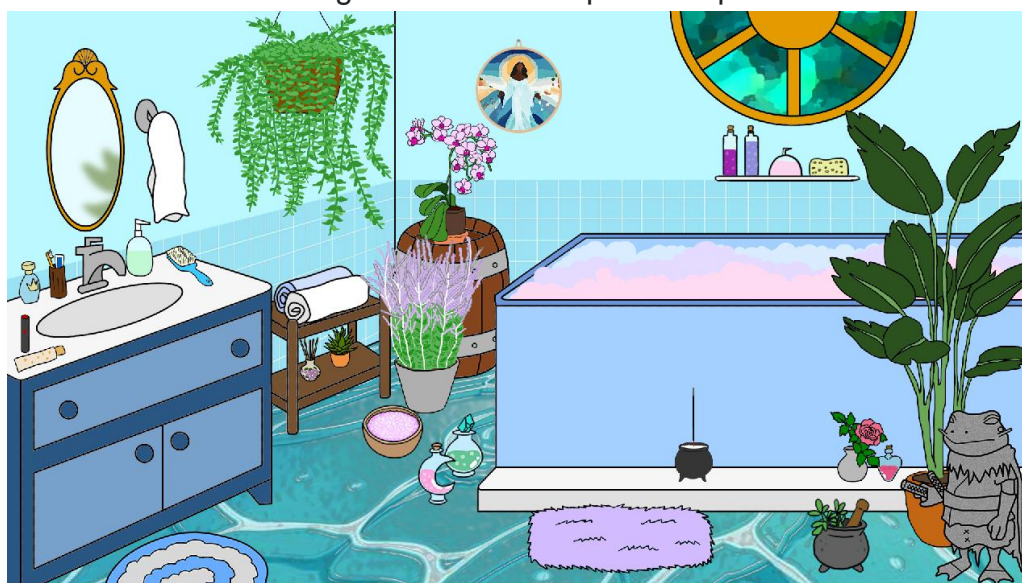
Figura 22 - Base da cena 2 illustrator



Fonte: Autora 2024

A cena foi pintada e os detalhes foram desenhados no programa Adobe Photoshop.

Figura 23 - cena 2 photoshop



Fonte: Autora 2024

A edição de vídeo foi feita pelo Adobe Premiere.

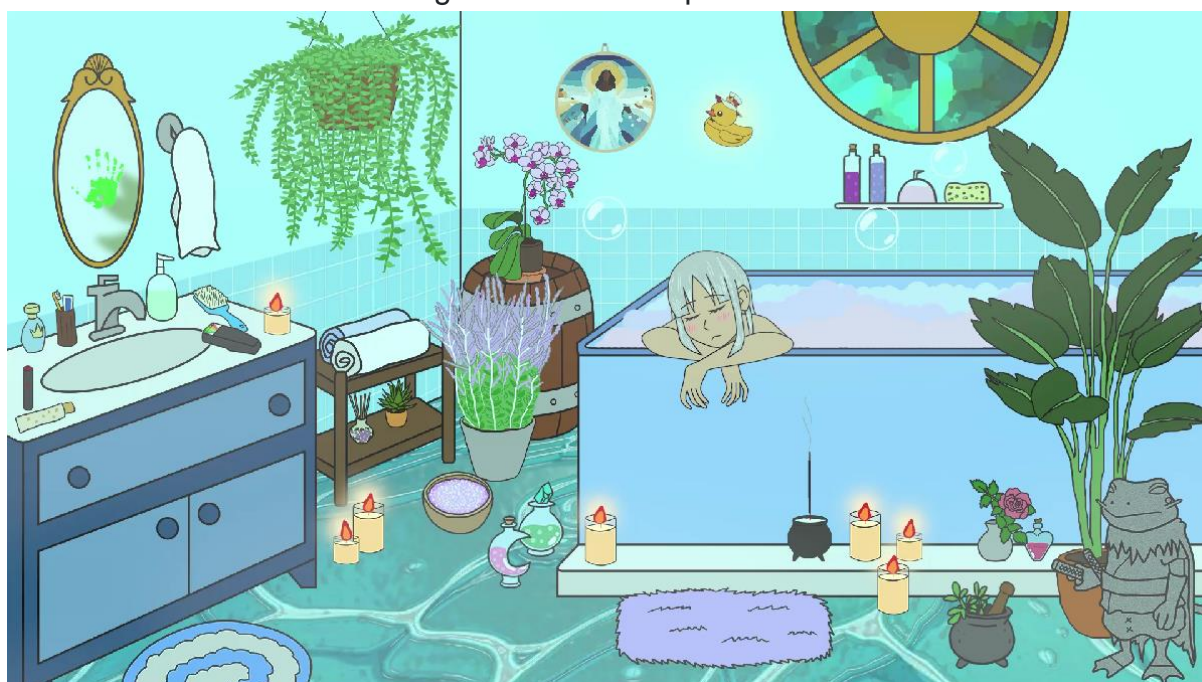
A protagonista foi desenhada no Adobe Illustrator, pintada no Adobe Photoshop e inserida em cena no vídeo.

As bolhas de sabão, incenso, aparelho eletrônico na pia e fogo das velas são gifs feito photoshop, feito em camadas e animado.

O patinho de borracha, vapor e a palma de mão fantasma no espelho foram desenhados no photoshop e importados para o premiere, onde as imagens do vapor são posicionadas e arrastadas para parecer que o vapor tá subindo, a palma de mão fantasma aparece e desaparece conforme o decorrer da cena. O patinho de borracha fica magicamente flutuando em cima da cabeça da protagonista.

O aparelho eletrônico da cena e a palma de mão fantasma são referências do jogo *Phasmophobia*, sendo elas evidências de fantasma do jogo.

Figura 24 - cena 2 premiere



Fonte: Autora 2024

A cena tem uma atmosfera relaxante, com tons de azul e verde principalmente. Os detalhes querem refletir um lugar calmo, com natureza, por isso tem bastante planta e tons verdes pela cena. O ambiente trás elementos que remetem ao mar, para passar tranquilidade, por isso foi inserido detalhes como bolhas pelo banheiro, tons azulados pela cena, iluminação azul-esverdeado, o piso de água, o quadro de Iemanjá que é uma orixá da religião Yorubá que significa “Rainha das águas”.

**Referências cena 2:**

Figura 25 - referência banheiro 1



Fonte: Acessado em 09/06/2024  
(<https://br.pinterest.com/pin/609393393358032841/>)

Figura 26 - referência banheiro 2



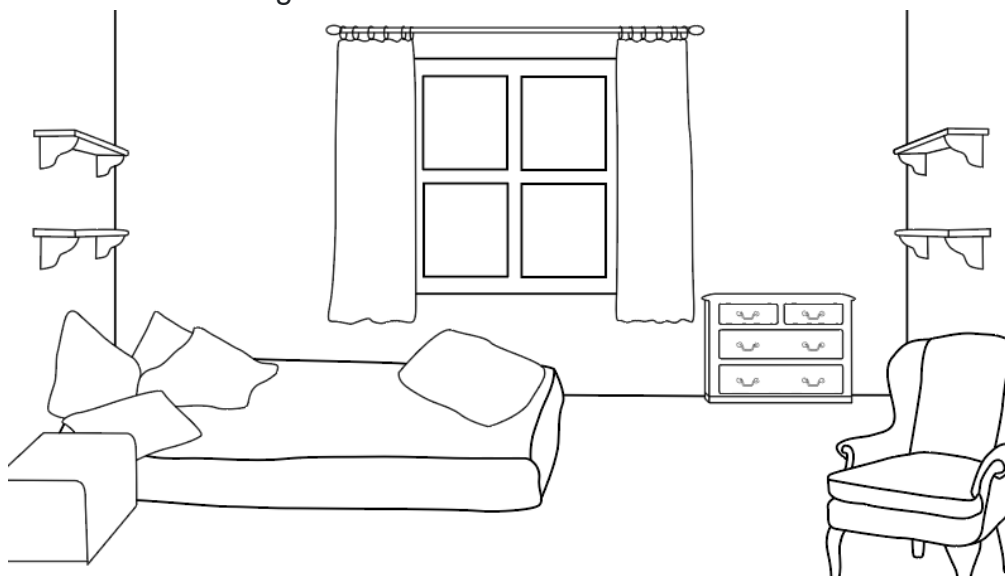
Fonte: Acessado em 09/06/2024  
(<https://br.pinterest.com/pin/609393393358033036/>)

### CENA 3

A cena três ocorrerá dentro do quarto da protagonista, que estará meditando em sua cama na companhia de seu gato.

O contorno da cena foi feito em vetor pelo programa Adobe Illustrator. Foi uma imagem vetorizada que foi importada para o Photoshop onde foi pintada.

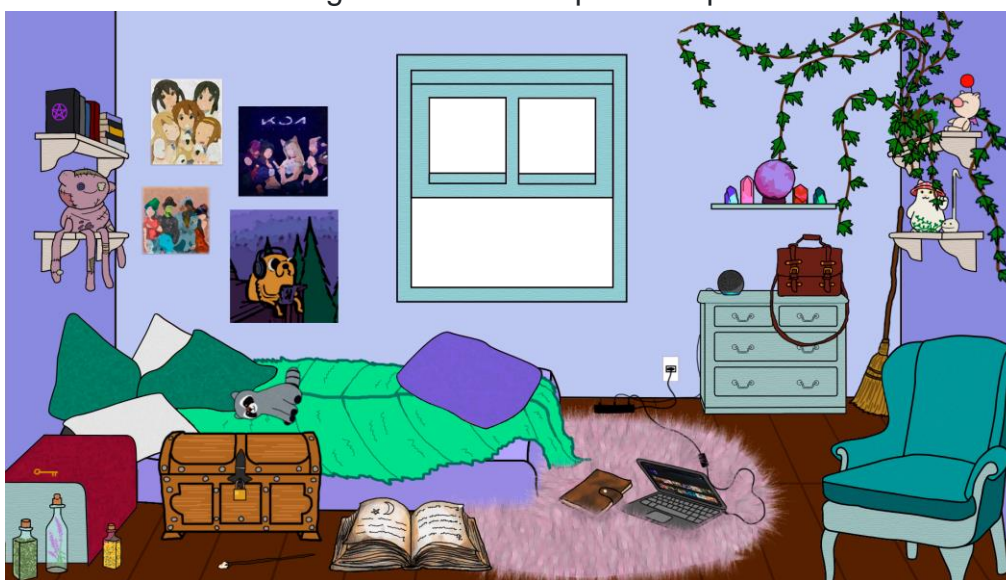
Figura 27 - Base da cena 3 illustrator



Fonte: Autora 2024

A cena foi pintada e os detalhes foram desenhados no programa Adobe Photoshop.

Figura 28 - Cena 3 photoshop



Fonte: Autora 2024

A edição de vídeo foi feita pelo Adobe Premiere.

A protagonista, o coletor de sonhos (dreamcatcher), a cortina, o gatinho na poltrona, a musiquinha da alexa e o zzz do gatinho são gifs feito photoshop, feito em camadas e animado.

O pisca-pisca rosa, luz do abajur fantasma, orbe fantasma e as nuvens foram desenhados no photoshop e importados para o premiere, onde as luzes alteram a intensidade, o pisca-pisca as vezes da umas piscadas e o fantasma abajur deixa sua luz mais intensa em alguns momentos, o orbe fantasma é uma bolinha branca pequena que passa discretamente por alguns cantos da cena, é referência do jogo *Phasmophobia*, sendo o orbe fantasma uma das evidências de fantasma do jogo e as nuvens brancas ficam passando pelo céu noturno.

O céu no fundo da cena é uma imagem tirada do céu à noite pelo celular e editada.

Figura 29 - Cena 3 Premiere



Fonte: Autora 2024

A cena é bem colorida, é um quarto de atmosfera alegre porém a iluminação é roxa para dar um tom místico já que a protagonista é uma bruxa. Eu escolhi inserir em cena referências pop do meu gosto pessoal, desde os pôsteres até as pelúcias e detalhes.

Os objetos místicos deixam a cena fantasiosa que faz com que sua imaginação viaje, as referências estão espalhadas na cena, eu torço para que o telespectador possa se identificar com os objetos expostos e que, se eles não puderem, eu se identifiquem pelo menos com a atmosfera que os objetos trouxeram para a cena, a cena que é para ser mística e trazer uma sensação de momento de paz e introspecção.

### Referências da cena 3

Figura 30 - Referência 1 quarto



Fonte: Acessado em 09/06/2024  
(<https://br.pinterest.com/pin/609393393344014365/>)

Figura 31 - Referência 2 quarto



Fonte: Acessado em 09/06/2024  
(<https://br.pinterest.com/pin/609393393358031200/>)

**PÓS CRÉDITOS**

Figura 32 - Pós-créditos



Fonte: Autora 2024

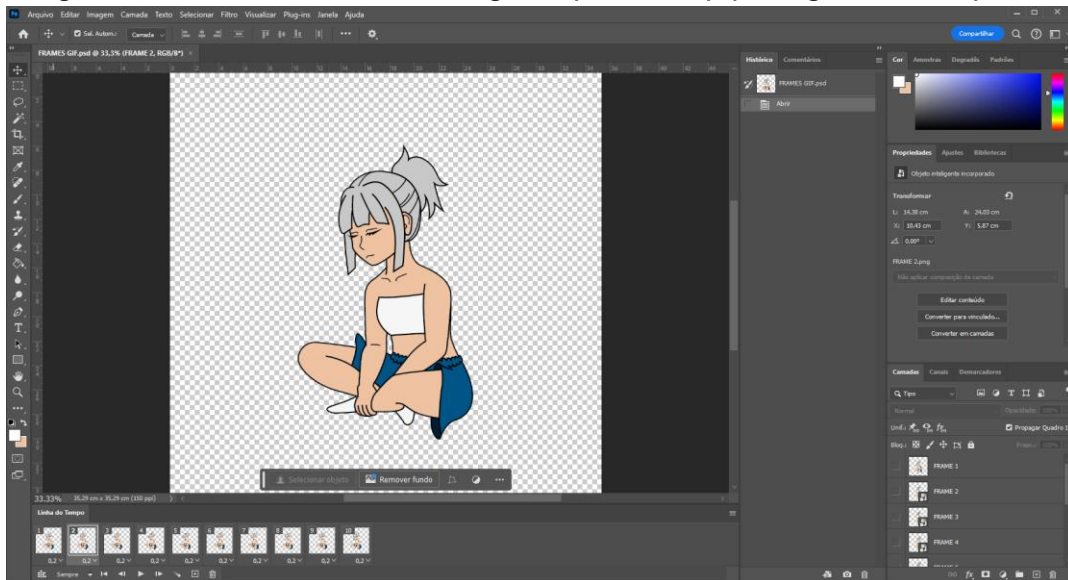
Na cena pós-créditos voltamos para a fachada da casa, agora está bem tarde e o céu está calmo, a janela do quarto está aberta após a cena 3 e a bruxa está no telhado com uma vassoura na companhia de seu gato. É uma cena estática, de cores noturnas, coloquei um filtro azul escuro para deixar a cena pós crédito mais escura, indicando o final da animação, os créditos aparecem na parte superior da cena. O produtor musical foi Felipe Silvério que produziu a música após se inspirar com as cenas da animação.

### **PRODUÇÃO MUSICAL**

O instrumental foi produzido em casa por um amigo meu, o Felipe Silvério que é dançarino e professor de dança, ele produz algumas músicas por hobby, foi ele quem produziu a batida lo-fi relaxante da minha animação que combinou muito com os sentimentos que eu desejei transmitir durante as cenas, que são tranquilidade e relaxamento.

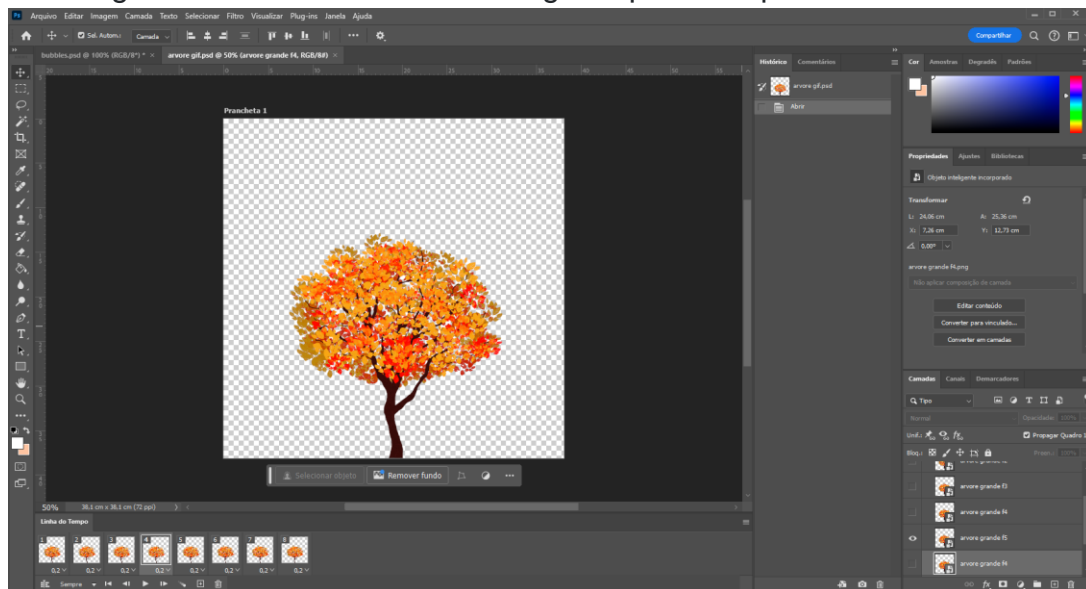
### 3. PROCESSO DE ANIMAÇÃO

Figura 33 - Processo de animar gif no photoshop protagonista no quarto



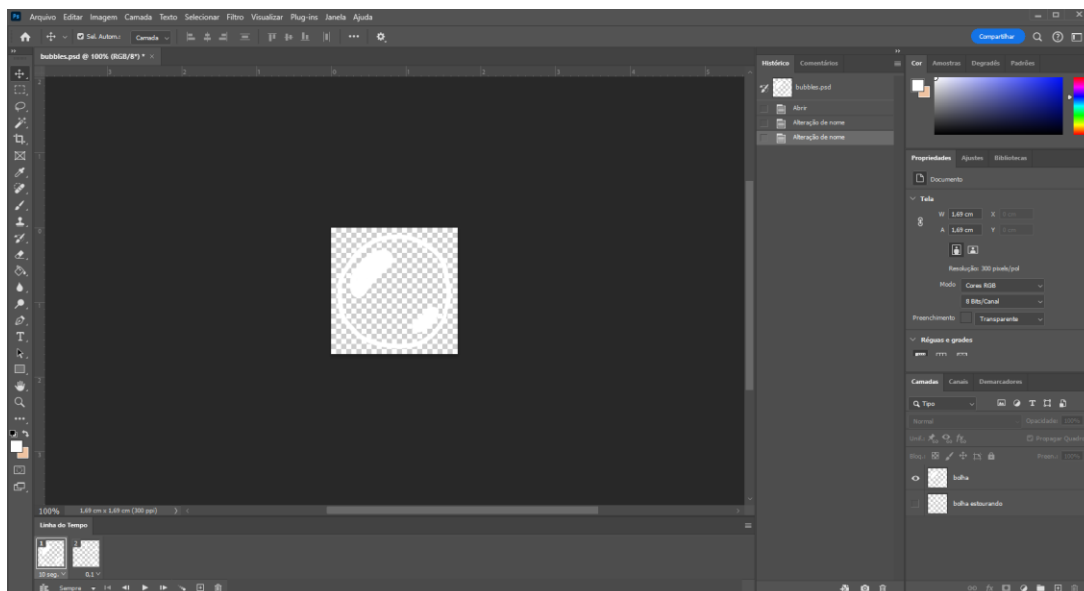
Fonte: Autora 2024

Figura 34 - Processo de animar gif no photoshop folhas da árvore



Fonte: Autora 2024

Figura 35 - Processo de animar gif no photoshop folhas da árvore



Fonte: Autora 2024

Para animar no photoshop usei o “criar quadros a partir de camadas”, as camadas do arquivo são os frames da protagonista, todos os frames passando em sequência geram a animação da personagem meditando que foi inserida em cena na edição de vídeo.

Isso vale para todos os objetos feitos em gif nas cenas (os objetos estão contornados de vermelho):

Figura 36 - Gifs da cena 1



Fonte: Autora 2024

A folha das árvores mexendo foram feitas em gif.

Figura 37 - Gifs da cena 2

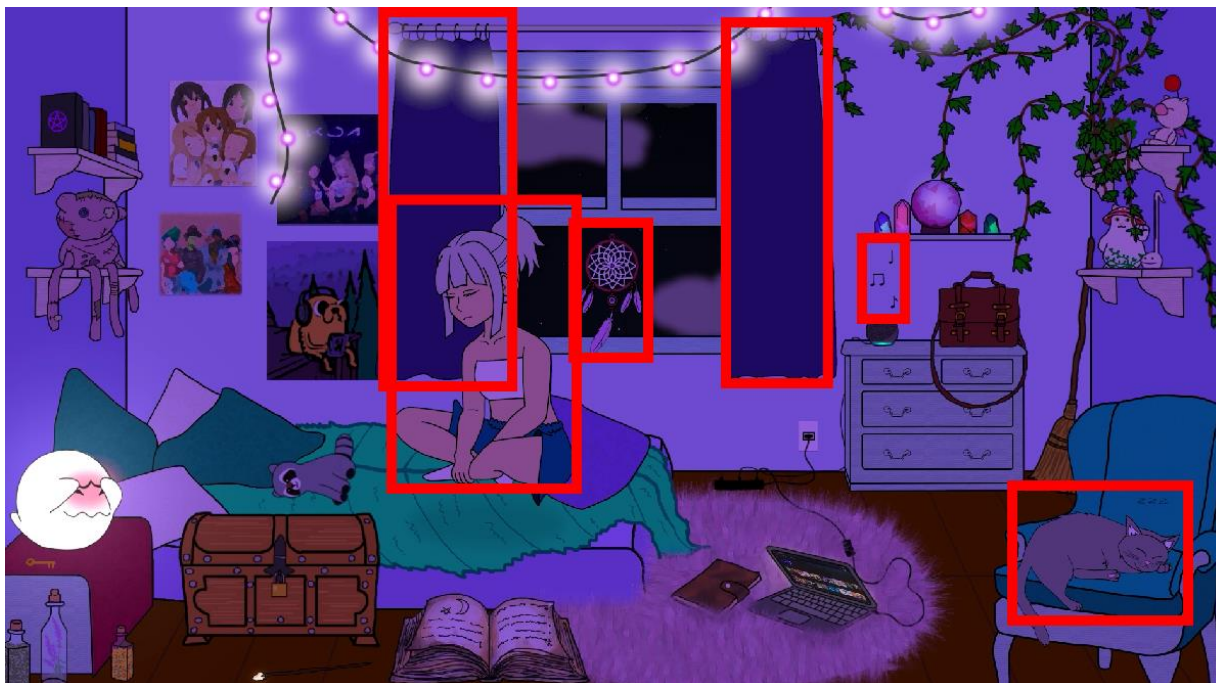


Fonte: Autora 2024

O fogo das velas, as bolhas e o aparelho eletrônico foram feitos em gif.

O aparelho eletrônico é uma referência do jogo *Phasmophobia*, esse aparelho é uma evidência que o fantasma apresenta, quando todas as 5 luzes do aparelho ligam quer dizer que ele possui a evidência de EMF5. Sendo as outras evidências do fantasma as impressões digitais que aparecem alguns segundos na cena do banheiro como uma marca de mão no espelho. A outra está localizada na cena do quarto, um pequeno orbe fantasma que aparece sutilmente flutuando pelo quarto. No jogo *Phasmophobia* essas 3 evidências indicam um fantasma do tipo Obake, que é um fantasma do folclore japonês. Eu deixei as evidências espalhadas no quarto para que jogadores do jogo que assistirem tentem achar o tipo de fantasma pelas evidências.

Figura 38 - Gifs da cena 3



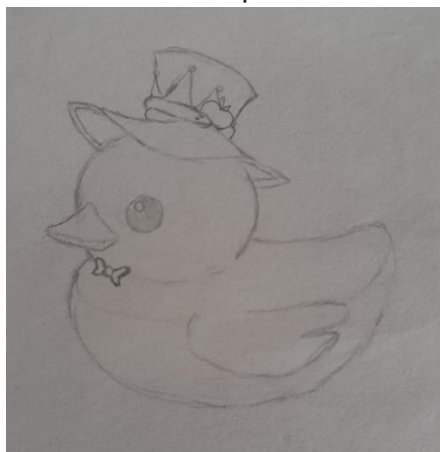
Fonte: Autora 2024

As cortinas se movendo ao vento, o coletor de sonhos (Dreamcatcher) na janela, a protagonista meditando e levitando, as notas de som e o gatinho dormindo na poltrona foram gifs animados feitos no Photoshop.

## CONCLUSÃO

A animação “Witch’s Hut” foi a primeira animação que eu fiz, primeira vez que me dedico a um projeto artístico tão grande. Eu aprendi muito sobre criatividade e técnicas de desenho digital.

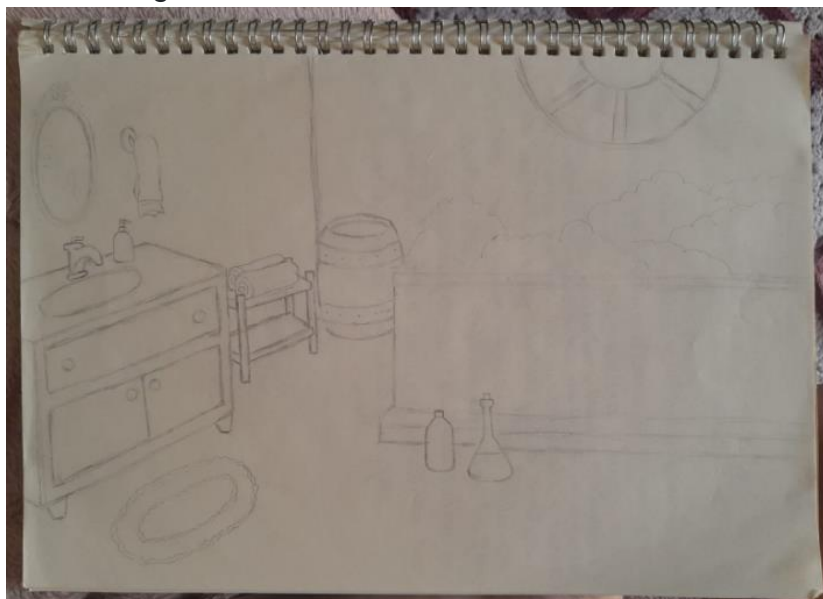
Figura 39 - Rascunho patinho de borracha



Fonte: Autora 2024

Acompanhar a ideia que eu desenhei no papel sendo recriada no digital em formato de vídeo foi uma ótima experiência para mim, de certa forma terapêutico pois eu gosto muito de desenhar.

Figura 40: Rascunho cenário do banheiro



Fonte: Autora 2024

Eu senti que foi um trabalho que me trouxe muitas coisas boas, como mais confiança para iniciar projetos artísticos, foi um experiência muito boa e ainda tenho muito a aprender sobre pintura digital e animação. É muito bom se envolver em um trabalho artístico, não planejo parar de desenhar, é um hobby que eu sempre gostei.

Figura 41: Rascunho da bruxinha meditando



Fonte: Autora 2024

Sou grata a todos que me apoiaram, minha família, amigos próximos, professora Monique, só tenho a agradecer.

Espero que as pessoas que assistirem a minha animação gostem das cenas relaxantes da cabana da bruxa ao ritmo de música lo-fi.

Figura 42: Rascunho do gatinho dormindo



Fonte: Autora 2024

Link da animação final no youtube: <https://youtu.be/VhUIftUETHM>

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: expanded edition: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. London: Faber and Faber, 2009.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Evolução técnica e expressão artística: A emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador. 288p. Dissertação (Mestrado em Multimeios), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

BECKERMAN, Howard. Animation: the whole story. New York: All Worth Press, 2012. e-book. Disponível em: < <http://www.amazon.com/Animation-The-Whole-Storyebook/dp/B007FH3PMG> > Acesso em: 16/07/2013.

LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New York: Three Rivers, 1998.

PATMORE, Chris. Curso completo de animación: los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa. Barcelona: Acanto, 2004. 160 p.

JOHN DEWEY, Art as Experience. publicado em 5 de julho de 2005.

Are Instagram & Photography Aesthetically Pointless? | Philosophy Tube ft. PBS Idea Channel. Youtube. 24 de fevereiro de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/AJkOajBDedc>> Acesso em: 06 de Junho de 2022.

What is ~A E S T H E T I C~ Experience? | Idea Channel | PBS Digital Studios. Youtube. 24 de fevereiro de 2016. Disponível em: <[https://youtu.be/Q\\_rQbXlmgHI](https://youtu.be/Q_rQbXlmgHI)> Acesso em: 06 de Junho de 2022.

LO-FI, Aesthetic Wiki, Disponível em: <<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Lo-Fi>> Acesso em: 06 de Junho de 2022.

## CRONOGRAMA

**Tabela 2022**

Mês	Introdução	Referencial Teórico	Pré-banca	Produção da animação	Banca
FEV	x				
MAR	x	x			
ABR		x			
MAI		x			
JUN		x	x		

**Tabela 2024**

Mês	Introdução	Referencial Teórico	Pré-banca	Produção da animação	Banca
-----	------------	---------------------	-----------	----------------------	-------

<b>FEV</b>				<b>x</b>	
<b>MAR</b>				<b>x</b>	
<b>ABR</b>				<b>x</b>	
<b>MAI</b>				<b>x</b>	
<b>JUN</b>				<b>x</b>	<b>x</b>