

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
CURSO DE COMUNICAÇÃO: RÁDIO, TELEVISÃO E INTERNET**

LEONARDO RIBEIRO JORGE

**CLEPSIDRA : RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM
FICCIONAL EM ANIMAÇÃO 3D SOBRE MORTE E LUTO**

BAURU

2025

LEONARDO RIBEIRO JORGE

**CLEPSIDRA : RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM
FICCIONAL EM ANIMAÇÃO 3D SOBRE MORTE E LUTO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação: Rádio, Televisão e Internet, sob orientação do Prof. Bruno Jareta de Oliveira e co-orientação do Prof. Marcos Américo.

BAURU

2025

Jorge, Leonardo Ribeiro.

Clepsidra: Relatório de produção de um curta-metragem ficcional em animação 3D sobre morte e luto / Leonardo Ribeiro Jorge. – Bauru, 2025
48 f.: il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação Social: Rádio, TV e Internet - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientador: Bruno Jareta de Oliveira

1. Animação 3D. 2. Curta-metragem. 3. Luto. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. II. Título.

LEONARDO RIBEIRO JORGE

**CLEPSIDRA : RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM
FICCIONAL EM ANIMAÇÃO 3D SOBRE MORTE E LUTO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação: Rádio, Televisão e Internet, sob orientação do Prof. Bruno Jareta de Oliveira e co-orientação do Prof. Marcos Américo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira (Orientador)

Departamento de Comunicação Social

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – UNESP - Bauru

Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves

Departamento de Comunicação Social

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – UNESP - Bauru

M.a. Letícia Bonatelli

Departamento de Comunicação Social

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – UNESP - Bauru

Bauru, 28 de Novembro de 2025

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso à minha família, em especial meus pais, e a todos aqueles que passaram pela minha vida e já se foram.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos docentes do curso de Comunicação Social: Rádio, Televisão e Internet pela dedicação e atenção às aulas, pelos conteúdos teóricos e práticos e pelas conversas, conselhos e dicas durante toda a graduação. Fica, também, minha gratidão especial aos orientadores e professores Marcos Américo e Bruno Jareta de Oliveira por todo o cuidado ao tirarem as minhas dúvidas e apresentarem novos materiais durante as reuniões para a produção desse longo projeto. Ainda, agradeço o professor Gustavo Soranz Gonçalves e a mestranda Letícia Bonatelli por aceitarem fazer parte da minha banca.

Agradeço ao projeto de extensão Persona pela oportunidade de poder ter mais contato com a crítica cultural, e à empresa júnior Locomotiva por expandir meus horizontes e proporcionar experiências mais que especiais durante o Loco de Ouro.

Agradeço aos criadores de conteúdo e professores online do Youtube pelos conhecimentos compartilhados gratuitamente, às pessoas do Reddit pelas dúvidas e sugestões nos comentários de cada publicação e a todas as comunidades que fazem do mundo digital um lugar melhor e mais democrático.

Agradeço aos meus colegas de curso por todas as conversas e trocas de experiências em cada momento dos trabalhos, aulas e festas. Em especial, sou grato pela presença e parceria dos meus amigos João Antônio Araiun, João Antonio Zanforlin, Luiz Guilherme de Carvalho, João Vitor Spiteri, Walesson Almeida e Lucas Camargo que conheci durante a faculdade e que vou levar para o resto da minha vida. Aos meus amigos de Botucatu, mesmo que indiretamente, também fizeram parte e contribuíram neste projeto.

Agradeço à minha família. Sou e serei eternamente grato aos meus pais Mari e Carlos Eduardo pela constante doação e entrega para que a minha formação fosse a melhor possível. Pelo carinho, amizade, cuidado e amor nessas nossas jornadas da vida.

Por último, agradeço aos meus avós Oswaldo, Adelina, Mário e Maria de Lourdes pelos ensinamentos e ternura. Sei que um dia os encontrarei em outro plano.

RESUMO

O seguinte trabalho relata o processo de desenvolvimento do curta-metragem ficcional “Clepsidra”, produzido em animação 3D, que aborda os temas do luto e da morte. O projeto tem como objetivo principal explorar essas temáticas universais, frequentemente tratadas como tabus, a partir de experiências e interpretações pessoais. Além do relato criativo a respeito das decisões de roteiro, decupagem, direção de arte, fotografia e demais etapas, propõe-se uma reflexão sobre o preconceito histórico em relação a esse meio artístico, muitas vezes estigmatizado como inferior e infantil, e sobre como a democratização do acesso às ferramentas digitais, ainda que de maneira lenta e dispersa, tem possibilitado a criação de comunidades colaborativas e novas formas de expressão em produções audiovisuais dentro das mídias digitais.

Palavras-chave: curta-metragem; animação 3D; luto; tabu; produção audiovisual.

ABSTRACT

The following work reports the development process of the fictional short film *Clepsidra*, produced in 3D animation, which addresses the themes of grief and death. The main objective of the project is to explore these universal themes, often treated as taboos, through personal experiences and interpretations. In addition to the creative report regarding the decisions made in scriptwriting, decoupage (shot breakdown), art direction, cinematography, and other production stages, the study proposes a reflection on the historical prejudice toward this artistic medium, often stigmatized as inferior and childish, and on how the democratization of access to digital tools, although slow and uneven, has enabled the creation of collaborative communities and new forms of expression in audiovisual productions within digital media.

Keywords: short film; 3D animation; grief; taboo; audiovisual production.

*“E eu, do brando sono hei de acordar
Para os teus olhos ver uma vez mais”
(Ivo Pessoa)*

SUMÁRIO

RESUMO.....	05
ABSTRACT.....	06
LISTA DE FIGURAS.....	10
1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	14
2.1 LUTO ENQUANTO EXPERIÊNCIA HUMANA.....	14
2.2 A LINGUAGEM ARTÍSTICA DA ANIMAÇÃO.....	14
3. REFERENCIAIS ESTÉTICOS.....	17
3.1 CODA (2013).....	17
3.2 LOVE, DEATH & ROBOTS : BAD TRAVELLING (2022).....	17
3.3 IRMÃO URSO (2003).....	18
4. RELATÓRIO DE PRODUÇÃO.....	20
4.1 PRÉ-PRODUÇÃO.....	20
4.1.1 CONCEPÇÃO DO PROJETO.....	20
4.1.2 ROTEIRO E ESTILO.....	20
4.1.3 REFERENCIAS E MOODBOARD.....	22
4.1.4 STORYBOARD E ANIMATIC.....	23
4.1.5 DECUPAGEM E CONCEPT.....	24
4.2 PRODUÇÃO.....	26
4.2.1 BLOCKING.....	26
4.2.2 CRIAÇÃO DO PERSONAGEM.....	26
4.2.2.1 PROPORÇÃO.....	26
4.2.2.2 MODELAGEM.....	27
4.2.2.3 RETOPOLOGIA.....	27
4.2.2.4 RIGGING.....	28
4.2.2.5 WEIGHT PAINTING.....	29
4.2.2.6 TEXTURIZAÇÃO.....	30
4.2.2.7 FIGURINO.....	31
4.2.2.8 ANIMAÇÃO.....	32
4.2.3 LÁPIDES.....	33
4.2.3.1 MODELAGEM.....	33
4.2.3.2 TEXTURIZAÇÃO.....	34

4.2.4 RENDERIZAÇÃO.....	35
4.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	36
4.3.1 MONTAGEM DE VÍDEO.....	36
4.3.2 SONORIZAÇÃO E MIXAGEM.....	36
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40
7. APÊNDICES.....	41
7.1 ROTEIRO.....	41
7.2 STORYBOARD.....	44
7.3 MOODBOARD.....	46

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cena do curta “CODA”	17
Figura 2: Cena do episódio “Bad Travelling” de Love, Death & Robots.....	18
Figura 3: Cena do longa “Irmão Urso”	19
Figura 4: Trecho do vídeo “Art Direction: The client wants stylizedbut what does that really mean?”	21
Figura 5: Parte do Moodboard (Apêndice 3).....	22
Figura 6: Visita técnica ao cemitério.....	23
Figura 7: um dos planos do Storyboard e Animatic.....	24
Figura 8: Concept/Moodboard do Personagem.....	25
Figura 9: Cena do Clepsidra e Props baixados de sites indicados por setas vermelhas.....	25
Figura 10: Teste de Blocking.....	26
Figura 11: Estudo de proporção.....	27
Figura 12: Etapas de modelagem do corpo do personagem.....	27
Figura 13: Retopologia e o resultado da malha.....	28
Figura 14: “Rigging” do personagem.....	29
Figura 15: “Weight Painting” do personagem.....	29
Figura 16: Teste de poses a partir do “Weight Painting”	30
Figura 17: Processo de texturização do personagem.....	30
Figura 18: Processo de criação do figurino.....	31
Figura 19: Poses para teste de “Cloth Simulation”	32
Figura 20: Referências de atuação e planos finais.....	33
Figura 21: Lápides modeladas.....	34
Figura 22: Texturas das lápides.....	35

1. INTRODUÇÃO

Para Elisabeth Kübler-Ross, autora do livro *Sobre Morrer e a Morte*, “O processo de luto não é linear. É uma espiral de emoções que nos ensina a lidar com a perda e a redescobrir a vida.”. Outros escritores, como Freud, Nietzsche e Santo Agostinho também propuseram diferentes formas de compreender e definir o luto, cada um em sua área de atuação específica. Fato é que o luto é um sentimento complexo, uma reação emocional referente à perda de alguém próximo, que provoca respostas emocionais, físicas e comportamentais. Além das cinco etapas citadas pela autora (negação, raiva, barganha, depressão e aceitação), o luto envolve solidão, vazio e revolta, mas também carrega sua beleza ao relembrar momentos alegres com a pessoa que se foi.

Embora seja um processo natural de adaptação à ausência em que cada pessoa já enfrentou ou enfrentará em algum momento, o luto, bem como a morte, ainda é um tabu na sociedade. Sendo pouco discutido e muitas vezes evitado, é na arte que esse momento tão difícil passa a ser representado e expresso. A igreja católica foi a primeira instituição a contratar artistas para pintar quadros a fim de retratar a morte de Cristo e representar visualmente um objeto iconográfico de contemplação e inspiração. Séculos depois, junto da invenção do cinema, surge uma nova técnica audiovisual capaz de inovar através de seus recursos simbólicos e narrativos.

A animação, enquanto fluxo contínuo de imagens sintéticas, começa como uma nova forma de contar histórias, marcada pela experimentação técnica e estética. Alberto Lucena Júnior, em seu livro *Arte na animação - Técnica e Estética através da história*, afirma “como a pintura, a animação precisava superar a barreira técnica da representação do real para vir a usufruir da liberdade da formulação plástica ilimitada.” Esse meio artístico, a princípio, buscava desenvolver novos estilos e possibilidades expressivas, sem se restringir a um público específico.

Porém, com o passar das décadas, essa arte se tornou cada vez mais menosprezada e recebeu a alcunha de “coisa de criança”. Essa nomenclatura pejorativa se deu por alguns fatores. O primeiro é o Código Hays, foi uma série de condutas morais impostas pelos próprios estúdios cinematográficos de Hollywood com o objetivo de definir o que era ou não aceitável ser posto nos filmes produzidos. Essa medida de higienização moral por parte dos setores conservadores ajudou a desestimular a produção de conteúdos mais adultos, polêmicos e aprofundados. Junto a isso, surgiu o “Fenômeno Disney”, momento em que a Walt Disney revolucionou a animação ao desenvolver essa arte enquanto atividade industrial dentro da cultura de consumo, criando assim, um império que serviu de modelo para as outras produtoras. Já na década de 1960, com a chegada da televisão, a indústria das animações sofreu um grande corte de gastos. Essa mídia transitou dos

cinemas para os programas televisivos, porém com orçamentos mais baixos e técnicas limitadas, portanto, sendo vista como um subproduto.

Perto da virada do século XX para o XXI, já com a produção mais dividida entre televisão e cinema, surge um novo avanço na maneira de fazer animação. Com a criação e popularização da internet e novos softwares, foi possível passar dos papéis para os computadores. O 2D evolui para o 3D, criando uma nova revolução, não só linguística e artística, mas também toda uma mudança da cadeia de produção. Essa transição, ainda que de forma lenta, democratiza o acesso a essas tecnologias dentro do mundo digital, permitindo que pessoas produzam suas próprias histórias dentro de suas casas, possibilitando, assim, um retorno à experimentação.

Nesse contexto, o seguinte trabalho propõe uma reflexão sobre o luto e a morte, temas universais, porém ainda invisíveis socialmente. O curta-metragem, produzido em animação 3D, busca explorar a potência poética mas também crítica dessa linguagem para expressar emoções profundas e subjetivas, a partir de experiências pessoais de perda e ressignificação. O processo de criação, que começou com uma ideia e terminou em sua última revisão final, tem como objetivo não apenas relatar o desenvolvimento da produção, mas também olhar para essa expressão audiovisual tão subvalorizada e compreender como a arte e a tecnologia podem dialogar na construção de um espaço simbólico de transformação e memória.

A ausência de diálogo sobre os temas citados anteriormente reforça o tabu que os cerca e contribui para a negação de emoções que fazem parte da experiência humana. Quando esses assuntos são evitados, a sociedade acaba por invisibilizar o sofrimento e dificultar uma compreensão saudável das perdas, transformando a dor em silêncio e isolamento. Essa falta de espaço para a expressão do luto impede que ele seja compreendido como um processo natural e necessário, além de enfraquecer a empatia coletiva diante da finitude, um aspecto inevitável da vida.

Da mesma forma, o preconceito em relação à animação como meio artístico limita a compreensão de seu potencial expressivo e crítico. Ao ser reduzida a um formato voltado exclusivamente ao público infantil, essa linguagem perde o reconhecimento de sua capacidade de tratar temas complexos e universais com sensibilidade, simbolismo e profundidade estética. Valorizar a animação enquanto forma de arte é reconhecer sua força narrativa e emocional, permitindo que ela seja utilizada não apenas para o entretenimento, mas também como veículo de reflexão, questionamento e representação da condição humana.

O curta-metragem “Clepsidra” surge, portanto, como uma tentativa de unir experiência pessoal e linguagem artística, utilizando a animação digital como meio de expressão de sentimentos e reflexões sobre a morte e a passagem do luto. Além disso, o projeto busca contribuir

para a valorização da animação enquanto forma de arte, ainda muitas vezes subvalorizada ou associada ao público infantil.

O seguinte trabalho tem como objetivo explorar a potencialidade da animação, enquanto meio artístico desvalorizado, ao abordar temas tabus como a morte e o luto através da criação de um produto audiovisual reflexivo dentro de um contexto digital. Objetivos específicos englobam:

- Colaborar para uma reflexão sensível sobre temas universais pouco abordados a partir de experiências pessoais
- Desenvolver e se aprofundar sobre cada área da linha de produção das animações
- Apresentar uma abordagem estética com identidade nacional

Assim, este trabalho busca não apenas relatar a criação de um curta-metragem, mas também contribuir para a ampliação do olhar sobre a animação enquanto linguagem artística. Pretende-se, portanto, que novos realizadores e comunidades possam se inspirar em *Clepsidra* para criarem suas próprias produções e, dessa forma, provocar maiores reflexões a respeito da existência humana e do discurso sociocultural.

2. REFERENCIAIS TEÓRICOS

Serão apresentados, a seguir, os principais conceitos que fundamentam a abordagem teórica deste trabalho.

2.1 Luto enquanto experiência humana

Elisabeth Kübler-Ross foi uma psiquiatra reconhecida por seus estudos pioneiros sobre a morte e o processo do luto. Em sua obra “Sobre a Morte e o Morrer” (1969), a autora propôs o modelo das cinco fases do luto (negação, raiva, barganha, depressão e aceitação), que se tornou uma das principais referências para compreender as reações humanas diante da perda. Ela defendia que o luto não é um percurso linear, mas um processo cíclico e individual, em que emoções distintas podem coexistir e se repetir.

Sua abordagem humanista e empática revolucionou a maneira como se fala sobre a morte, enfatizando a importância de acolher a dor e compreender o sofrimento como parte essencial da experiência de estar vivo. Ao reconhecer o valor transformador do enfrentamento da finitude, sua teoria oferece um ponto de partida sensível para refletir sobre como a arte pode traduzir visualmente as etapas e nuances emocionais do luto.

Para além da dimensão teórica, a animação surge como uma linguagem artística capaz de representar essas experiências de maneira poética e subjetiva. Por meio de recursos visuais, cores e estilos, a animação permite traduzir estados emocionais, memórias e sensações de forma simbólica, indo além da literalidade narrativa. Diferente de outras formas de expressão audiovisual, ela possibilita manipular o tempo, o espaço e a percepção de forma a refletir o caráter cíclico e multifacetado do luto, oferecendo ao espectador uma experiência sensorial e emocional imersiva. Dessa forma, o curta-metragem *Clepsidra* utiliza a animação 3D para explorar o luto enquanto experiência humana, criando uma ponte entre o conhecimento teórico de Kübler-Ross e a interpretação artística das emoções relacionadas à perda.

2.2 A linguagem artística da animação

Em *Arte na Animação: Técnica e Estética através da História*, Alberto Lucena Júnior (2006) realiza uma análise abrangente da trajetória da animação enquanto linguagem artística, destacando a relação intrínseca entre técnica, estética e expressão.

O autor defende que a animação, assim como a pintura e a escultura, constitui uma forma de arte autônoma, e não um subgênero do cinema, uma vez que possui recursos expressivos e simbólicos próprios. Para Lucena Júnior, a evolução da animação é marcada por um diálogo

constante entre experimentação e indústria, no qual os avanços técnicos, desde os primeiros dispositivos ópticos até a animação digital contemporânea, ampliaram as possibilidades criativas e estéticas, sem jamais substituir a dimensão poética e sensível da obra.

Ele critica o processo histórico de marginalização da animação, intensificado a partir do chamado “fenômeno Disney”, que contribuiu para associar essa linguagem quase exclusivamente ao público infantil e ao entretenimento. Em contraposição, o autor ressalta o valor artístico e reflexivo da animação, capaz de abordar temas complexos e existenciais.

Lucena Júnior também aponta que a chegada das tecnologias digitais e softwares de modelagem 3D promoveu uma nova fase de democratização e liberdade criativa, permitindo que artistas independentes não só desenvolvam produções autorais e simbólicas, como também tenham acesso a ferramentas colaborativas e comunidades online que compartilham recursos e conhecimentos.

A emergência dessas comunidades dedicadas à animação insere-se em um contexto mais amplo de transformações na cultura midiática contemporânea, caracterizada pela convergência entre meios, linguagens e práticas sociais. Jenkins (2009) define a cultura da convergência como um processo no qual o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas é acompanhado pela cooperação entre produtores e consumidores. Essa dinâmica rompe a lógica unidirecional da comunicação de massa e promove a formação de públicos ativos, capazes de criar, remixar e compartilhar saberes técnicos e estéticos. Nesse ambiente, o animador deixa de ser um aprendiz isolado e passa a integrar redes em que a aprendizagem se dá de modo colaborativo e participativo, por meio da circulação de tutoriais e experimentações coletivas.

Essas redes podem ser compreendidas, também, a partir da perspectiva das redes sociais online, conforme analisa Recuero (2009). Para a autora, tais redes configuram-se como estruturas de interação mediadas por plataformas digitais, nas quais as conexões entre indivíduos produzem sentidos, capital social e formas específicas de sociabilidade. A troca de conhecimento entre animadores e os comentários sobre processos criativos exemplificam práticas de capital social de colaboração, em que o valor simbólico é construído coletivamente. Segundo Recuero, a rede não é apenas um espaço de visibilidade, mas de produção de laços e reputações que sustentam a credibilidade e a circulação de informação entre os participantes. Nessas comunidades, como fóruns especializados, canais de vídeo e grupos dedicados à animação em plataformas como YouTube, Reddit e Discord, observa-se essa constituição de comunidades nas quais o aprendizado ocorre pela interação contínua e pelo compartilhamento de experiências.

Essa dimensão colaborativa não apenas amplia o acesso à informação, mas também favorece a diversidade de narrativas, estilos e abordagens expressivas na animação

contemporânea. Nessa perspectiva, fundamenta-se o desenvolvimento do curta-metragem, que utiliza esse conteúdo digital e a animação 3D, como meio de expressão estética e emocional, para uma representação simbólica dos temas, reafirmando a potência da animação como arte.

As reflexões apresentadas neste capítulo, portanto, permitem compreender como o luto, a morte e a memória podem ser representados simbolicamente na arte e, em especial, na animação dentro de um contexto digital contemporâneo. Essa base conceitual sustenta as escolhas poéticas e visuais de *Clepsidra*, que serão exploradas a seguir no referencial estético.

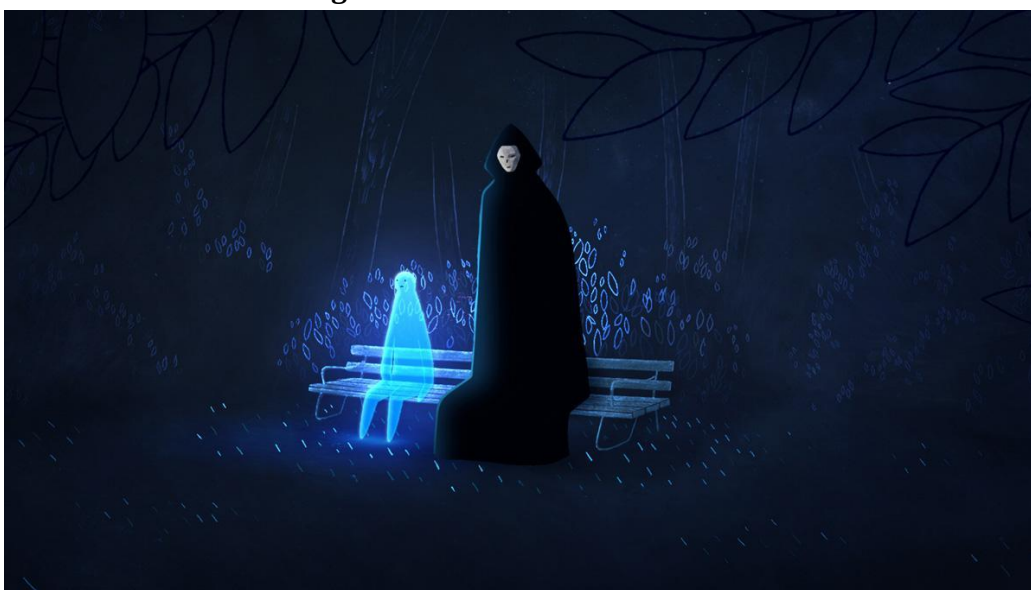
3. REFERENCIAIS ESTÉTICOS

Nesta seção, serão apresentadas as obras cujos elementos estéticos, narrativos e conceituais inspiraram o processo de criação do curta-metragem.

3.1 CODA (2013)

Dirigido por Alan Holly e produzido pelo estúdio irlandês And Maps And Plans, o curta de animação de 2013, conta a história de um homem que, saindo de uma balada, morre atropelado. A morte aparece para levá-lo para o fim de sua vida, porém ele negocia com ela para reviver suas memórias enquanto seu espírito começa a rejuvenescer em um espiral de lembranças metafísicas.

Figura 1: Cena do curta “CODA”



Fonte : site “new europe filmsales”

Coda é a maior referência para Clepsidra, principalmente, no que diz respeito ao discurso e à abordagem de temas reflexivos, filosóficos e metafísicos. O curta explora conceitos abstratos como memória, espiritualidade e morte de uma maneira poética e visualmente impactante. Além disso, utiliza de elementos estéticos como cores, formas e movimentos fluidos para transmitir emoções profundas, recursos que influenciaram as escolhas em Clepsidra.

3.2 LOVE, DEATH & ROBOTS : BAD TRAVELLING (2022)

Dirigido por David Fincher, o episódio Bad Travelling da série Love, Death & Robots narra a viagem de uma tripulação de piratas por um mar violento. Com a chegada de uma criatura

misteriosa das águas, novos dilemas morais surgem para abalar a vida das pessoas daquela embarcação.

Figura 2: Cena do episódio “Bad Travelling” de Love, Death & Robots



Fonte : Netflix

Em termos estéticos, Clepsidra usa como base a atmosfera e ambientação sombria de Bad Travelling. O episódio se destaca pelo caos, tanto físico quanto mental, utilizado por Fincher. Além disso, o diretor retrata essa realidade de forma suja, esfumaçada e hostil, personagens tem muitas linhas de expressão, rugas, roupas sujas e internamente, são moralmente complexos e ambíguos. Essa abordagem, portanto, alinha-se com o objetivo do curta.

3.3 IRMÃO URSO (2003)

Produzido pela Walt Disney Studios e dirigido por Aaron Blaise e Robert Walker, o filme de 2003 conta a história de Kenai, um jovem inuíte que antes de receber seu totem de proteção, presencia a morte de seu irmão causada por um urso. Movido por vingança, ele embarca em uma busca que o leva a confrontar suas próprias crenças. Ao longo da história, com a orientação do espírito de seu parente, ele aprende sobre a conexão e transformação entre o mundo físico e o espiritual.

Figura 3: Cena do longa “Irmão Urso”



Fonte : seohyunlee.weebly

O filme aborda a vida e a morte como partes integradas de um mesmo ciclo, representando a espiritualidade como uma forma de conexão sensível e simbólica. A presença da natureza e dos elementos visuais reforça a ideia de que as formas de vida estão, de certa maneira, interligadas, trazendo um tom esperançoso para a obra.

Em Clepsidra, o filme serve como uma referência importante ao apresentar uma abordagem poética simbólica da morte, porém a destacando não como um fim, e sim como parte de um ciclo maior de reconexão com a vida.

As referências analisadas contribuíram para a construção da atmosfera e da identidade de Clepsidra, orientando a definição de conceitos, estilos e narrativas. A partir dessa fundamentação, passa-se à descrição do processo de criação do curta, no qual essas influências foram aplicadas e reinterpretadas.

4. RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

A seguir, será relatado o processo de desenvolvimento do curta-metragem, desde as primeiras ideias e esboços até a finalização da animação. Essa parte do trabalho busca evidenciar as etapas técnicas e criativas envolvidas, bem como as decisões tomadas durante o percurso de produção.

4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

4.1.1 CONCEPÇÃO DO PROJETO

Não sei quando começou, mas acredito que sempre tive uma fascinação pelo pós-vida. Quando escutava que algum conhecido dos meus pais tinha falecido, me perguntava para onde iriam, se ainda eram os mesmos e qual a razão para aquilo ter acontecido naquele momento. Distante da morbidez, minha curiosidade e questões eram relacionadas ao espírito, à alma ou seja lá aquilo que temos dentro de nós, a “coisa” além do corpo.

A perda dos meus avós, a princípio, me afastou desses questionamentos e quaisquer outros pensamentos a respeito do assunto. Os choques traumáticos dos momentos nos enterros e cemitérios foram cessando, e uma nova vontade de me expressar sobre os temas que envolvem a morte surgiu novamente, dessa vez com a arte.

Até o começo de junho de 2025, já no último ano da faculdade, minha ideia era escrever um roteiro de longa-metragem sobre renascimento e, a partir dele, fazer uma animação reduzida, naquele momento parecia ser possível realizar tudo em um semestre, porém, após reuniões com meu orientador, o Prof. Bruno Jareta de Oliveira, e meu co-orientador, Prof. Marcos Américo, os planos mudaram.

Foi-me aconselhado a seguir apenas com a animação devido aos prazos que, a princípio, pareciam distantes. A decisão foi certa. Essa mídia mostrou-se muito mais complexa do que esperava.

Durante esse mês, abandonei o projeto anterior e iniciei um novo.

4.1.2 ROTEIRO E ESTILO

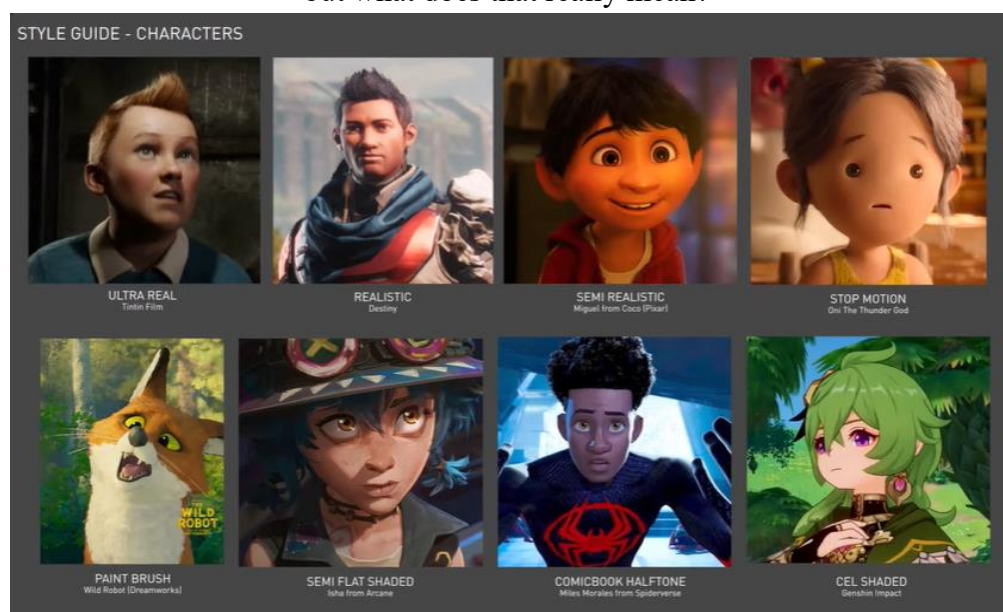
Ainda relacionado ao tema, escrevi um roteiro sobre um homem que vai até o cemitério onde sua mãe morreu. Lá, perdido psicologicamente, ele reza pedindo respostas para sua mãe, para Deus ou qualquer entidade que o respondesse, porém, nenhuma mensagem retorna até o homem. Então, sobre a lápide de sua mãe, ele decide tirar a própria vida. Retira uma arma do bolso e aponta para a cabeça. Em um limbo interno, ele caminha dentro de um mundo de visões e memórias até

encontrar uma borboleta que o conduz até sua casa de infância. O inseto o guia até a mulher, trazendo paz para o coração do homem. Ele tenta caminhar até a progenitora mas a borboleta o leva de volta para a realidade, o fazendo aproveitar a vida antes de, de fato, reencontrá-la em forma de espírito.

A ideia seria trabalhar com temas sensíveis e pessoais dentro de um meio artístico que, por mais que fosse subvalorizado e visto como infantilizado, pudesse responder às minhas expectativas em relação a criar um mundo onírico e distante da realidade. E elas foram respondidas. A escolha pela animação, especificamente a 3D, foi crucial para ter o maior controle da produção já que eu desejava passar por cada etapa trabalhando com meu notebook em casa. Dentre os softwares, o “Blender” foi o escolhido por ser gratuito e ter uma interface mais simples que outros.

Além disso, com a grande quantidade de vídeos, tutoriais, fóruns e conteúdos presentes na internet, meu trabalho se tornou mais simples, evidenciando o impacto e a maturidade da ferramenta, utilizada em produções profissionais de destaque, como o filme de animação *Flow*, realizado integralmente com o uso do software. A cada etapa da produção do curta, novas pesquisas eram feitas e, constantemente, surgiam conteúdos gratuitos que respondiam minhas dúvidas e ainda avançavam meu horizonte de conhecimento. Dentre esses materiais, pude conhecer e escolher qual estilo seria melhor para contar minha história. Optei pelo semi-realista pois seria o equilíbrio ideal entre a seriedade do tema e o lado artístico necessário para expressar os elementos oníricos do curta.

Figura 4: Trecho do vídeo “Art Direction: The client wants stylized, but what does that really mean?”



Fonte : Canal do YouTube “ArtOfSoulburn”

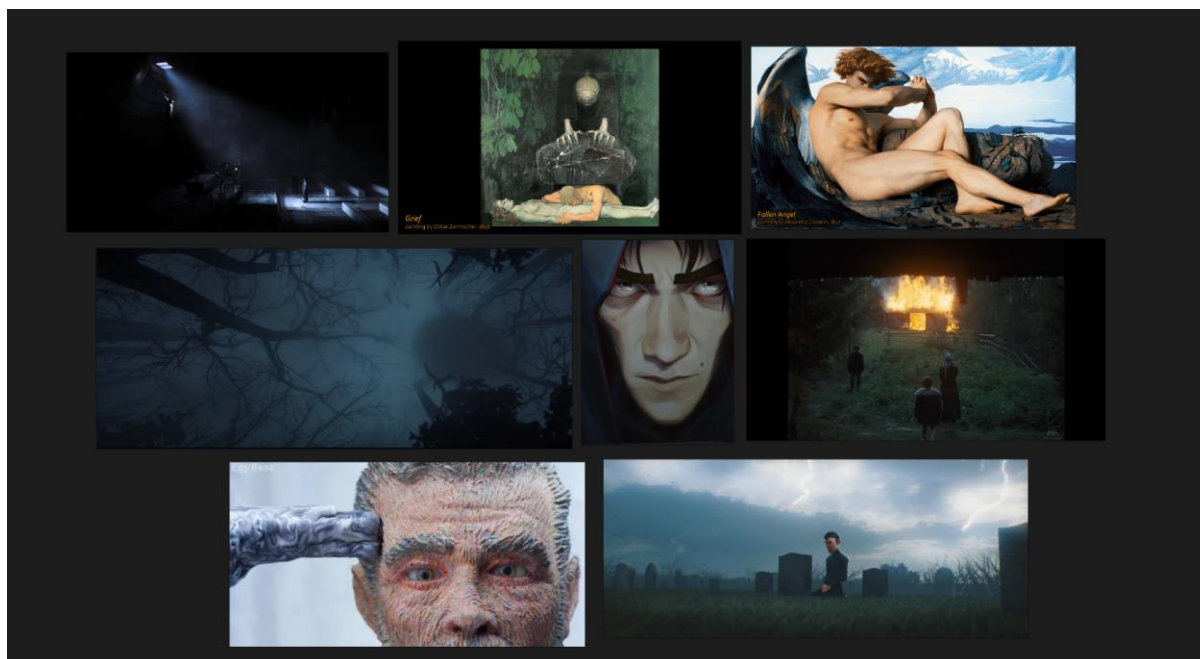
4.1.3 REFERENCIAS E MOODBOARD

Definido o estilo geral, novas pesquisas foram feitas, dessa vez apontando obras que, de alguma maneira, influenciassem e servissem de referência para a concepção do projeto.

Pinturas, séries, curtas-metragens animados e filmes foram algumas das mídias que serviram de base para a expressão artística do curta.

Imagens de banco de dados disponíveis na internet foram baixadas, agrupadas no aplicativo gratuito específico para referências chamado “PureRef” e divididas por área de influência. Algumas representavam narrativamente o que eu gostaria de retratar no Clepsidra, outras visualmente.

Figura 5: Parte do Moodboard (Apêndice 3)



Fonte : Acervo pessoal

Durante uma reunião online, após apresentar minhas referências ao meu orientador Prof. Bruno Jareta de Oliveira, ele sugeriu que fosse feita uma visita a um cemitério antigo de minha cidade para buscar inspiração e trazer um retrato mais nacional desse ambiente, pois meu moodboard (Apêndice 3) fazia alusões mais fortes à realidade estadunidense.

Figura 6: Visita técnica ao cemitério



Fonte : Acervo pessoal

A visita, de fato, ajudou. Além de me fazer conectar com o assunto do curta, me deu novos exemplos de formatos arquitetônicos. Anteriormente, haviam sido feitos alguns exemplos de planos, blocking e um princípio de storyboard para ilustrar o que gostaria que estivesse presente visualmente na história. No entanto, após a visita, algumas modificações no ambiente do cemitério foram feitas. As lápides, que antes haviam sido idealizadas na terra, passaram a ocupar a parte superior do chão, trazendo uma estética mais regional e brasileira.

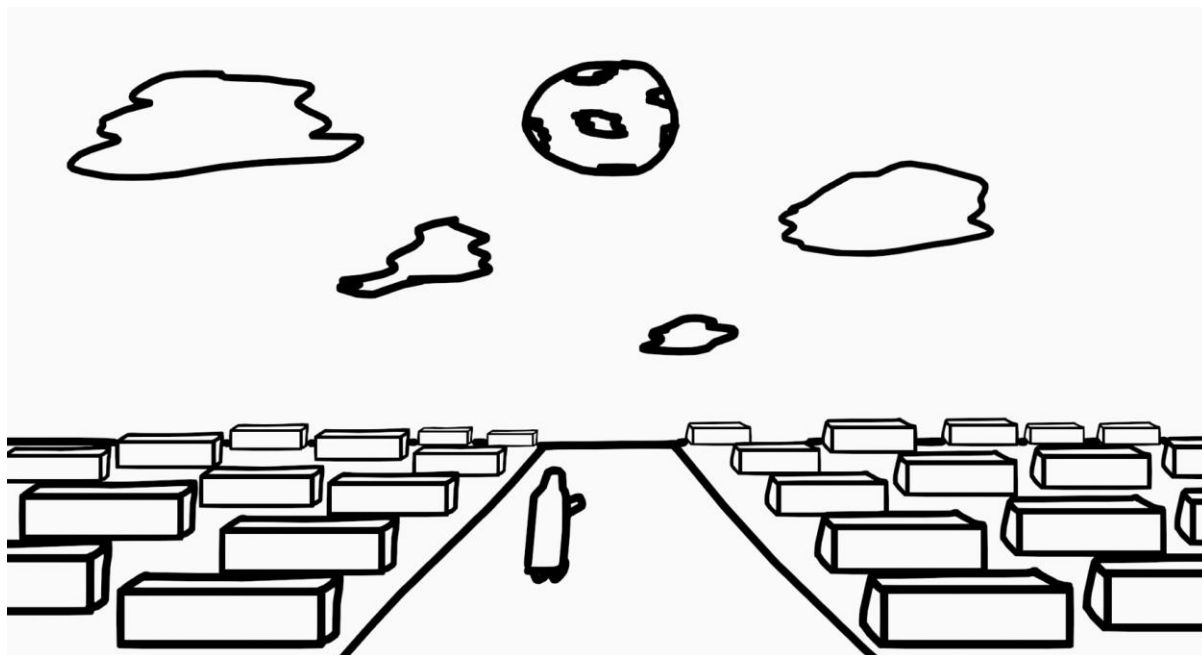
4.1.4 STORYBOARD E ANIMATIC

Com as modificações feitas, o processo de fazer o storyboard e, posteriormente, o animatic, se iniciou. Ainda no Blender, com a ferramenta Grease Pencil, e a partir de cenas e trechos de filmes, foi possível desenhar em 2D, usando o mouse, os planos iniciais de referência.

Depois de definidas as cenas com os planos, sequências e ângulos de câmera, o próximo passo foi adicioná-los todos à ferramenta de edição do “Blender” chamada de Video Editing. Postas as imagens em ordem e com um tempo mínimo de três segundos para melhor visualização, a parte sonora foi acrescentada. A partir de experimentações com uso de sons da natureza e trilhas

sonoras, a composição foi salva para uso futuro na etapa de sonorização e mixagem na pós-produção.

Figura 7: um dos planos do Storyboard e Animatic



Fonte : Acervo pessoal

4.1.5 DECUPAGEM E CONCEPT

Uma lista de decupagem feita no Excel foi dividida em “cena”, “plano”, “ambiente”, “personagem”, “props”, “simulação e efeitos” e “links” para melhor visualização e organização dos elementos que apareceriam na ordem das cenas.

Ao saber a quantidade de materiais necessários para a concepção do projeto, houve uma divisão entre quais seriam baixados na internet e quais teriam que ser elaborados. Por exemplo, o personagem, por ser o grande protagonista e necessitar de um caráter único na história, foi totalmente modelado, texturizado, “riggado” e animado por mim. Já os itens de fundo, como os presentes na cozinha, seriam usados de sites online.

Essa divisão foi importante para evitar imprevistos e evidenciar quais objetos de cena exigiram maior esforço.

Figura 8: Concept/Moodboard do Personagem**Histórico :**

- Perdeu a figura materna
- Não consegue mais viver sem ela
- Parou de comer e se cuidar

Físico Cemitério :

- Altura média para alta
- Magro
- Costas arqueada, cabeça para frente e para baixo
- Manca ao andar
- Mãos magras (quase cadavéricas)

Roupas :

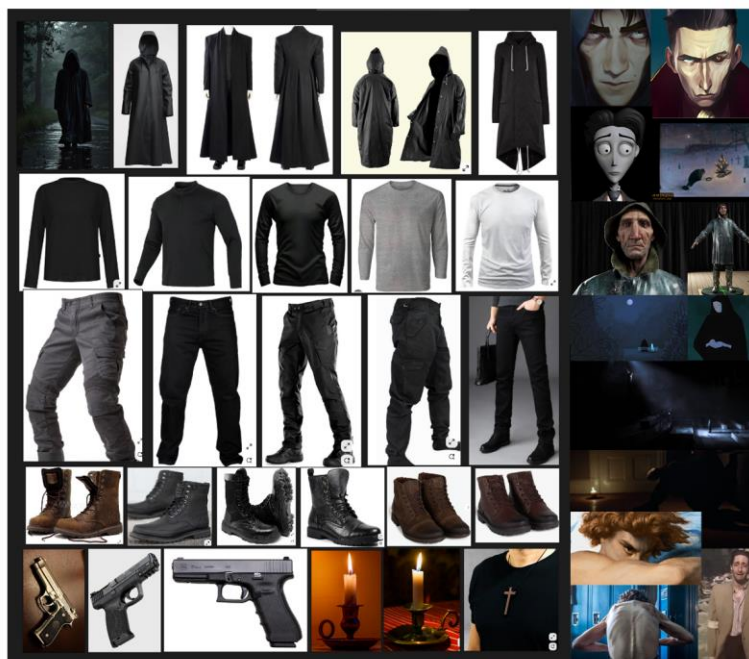
- Camiseta longa cor básica
- Calça grossa e apertada de cor básica
- Bota/botina
- Capa de chuva ou sobretudo

Físico Mundo Sonhos e Memórias :

- Postura ereta
- Não manca

Mental :

- Desespero
- Revolta
- Raiva
- Injustiça



Fonte : Acervo pessoal

Figura 9: Cena do Clepsidra e Props baixados de sites indicados por setas vermelhas

Fonte : Acervo pessoal

4.2 PRODUÇÃO

4.2.1 BLOCKING

O blocking marcou a etapa inicial da animação, na qual as principais poses e style frames do personagem foram definidas, sem a preocupação com suavidade ou detalhamento. O objetivo era estabelecer o clima e o posicionamento dos elementos em relação à câmera, criando uma base sólida para as etapas posteriores da produção. Nessa fase, foram trabalhados os planos principais, permitindo visualizar de maneira clara a postura e o sentimento do protagonista ao longo da história. O processo foi realizado inteiramente no Blender, utilizando modelos simplificados e sem texturas do site Mixamo para priorizar a composição desses planos. O processo também serviu como ferramenta de verificação de enquadramentos e coerência espacial dentro dos ambientes, garantindo que o posicionamento dos elementos guiasse o tom para as próximas etapas.

Figura 10: Teste de Blocking



Fonte : Acervo pessoal

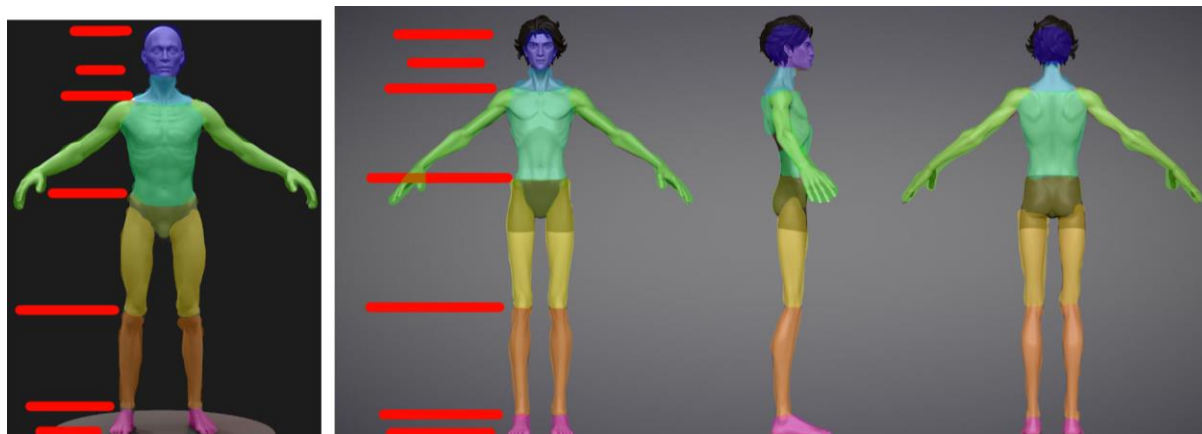
4.2.2 CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

4.2.2.1 PROPORÇÃO

Durante todo o mês de Agosto, toda a pesquisa e desenvolvimento dos processos foram voltados para a criação do elemento mais importante de Clepsidra, o personagem. A partir do estilo escolhido e o concept pronto, foram realizados esboços iniciais que orientaram a construção da proporção dos elementos e as linhas de expressão, buscando equilibrar a estilização e o realismo.

A fim de expandir o aprendizado e conhecimento para a confecção do personagem, foram feitos estudos e atividades em relação ao tamanho e proporção dos membros do corpo, bem como os ossos, tendões e músculos que os compõem. Isso serviu como uma base e um constante guia durante todo esse processo.

Figura 11: Estudo de proporção



Fonte : Acervo pessoal

4.2.2.2 MODELAGEM

A partir de diversos conteúdos disponíveis em vídeos no YouTube, a modelagem se iniciou. Esse procedimento, feito inteiramente no Blender, priorizou formas orgânicas que refletissem seu estado emocional, como por exemplo o corpo magro e arqueado para frente representando sua fragilidade mental e o momento difícil de sua vida.

Figura 12: Etapas de modelagem do corpo do personagem



Fonte : Acervo pessoal

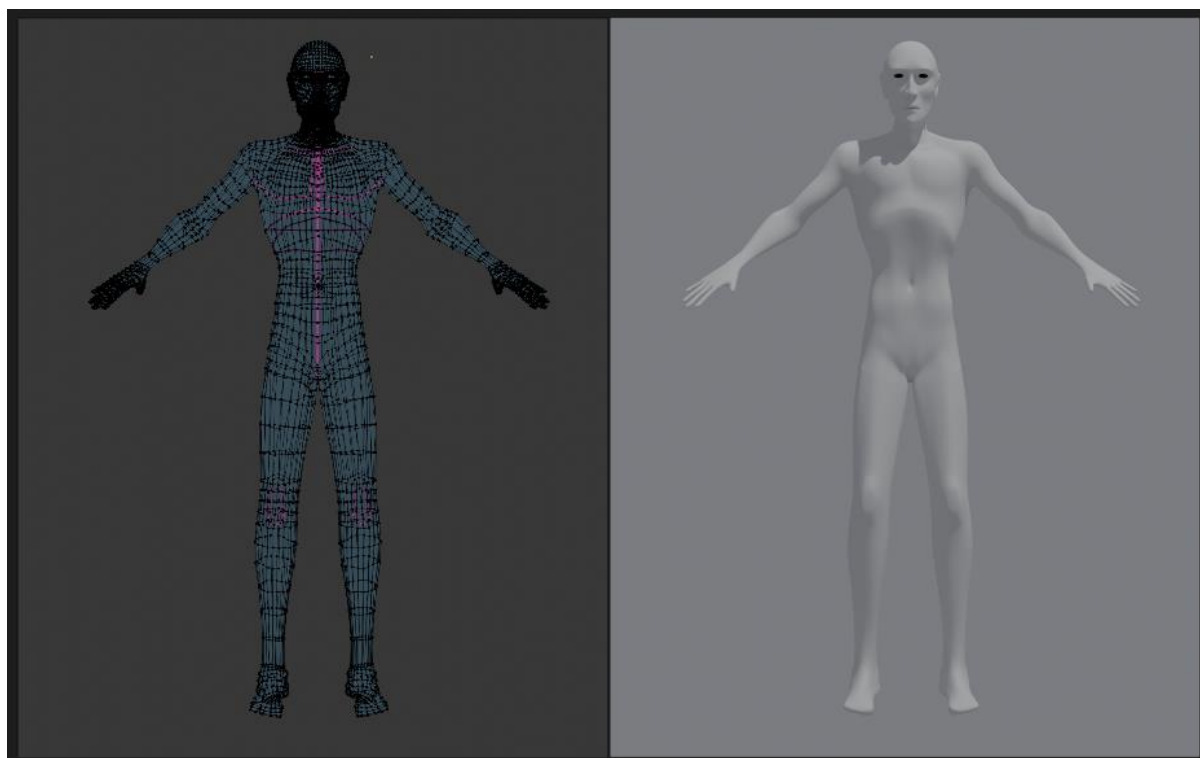
4.2.2.3 RETOPOLOGIA

A etapa de “retopology” ou retopologia foi essencial para otimizar o modelo do personagem e garantir que sua estrutura se tornasse adequada à animação. Após a modelagem inicial com alta densidade de polígonos, foi necessário refazer a malha, reorganizando-os para que

seguissem melhor o fluxo natural da anatomia e das articulações do corpo. Esse processo permitiu reduzir significativamente o número de vértices, facilitando o posterior “rigging”, a aplicação de texturas e a renderização, sem comprometer a forma original do modelo.

O processo foi feito de forma manual, com atenção especial às áreas de maior mobilidade e dobras, como rosto, joelhos e mãos, garantindo que o personagem respondesse bem às poses e movimentos.

Figura 13: Retopologia e o resultado da malha



Fonte : Acervo pessoal

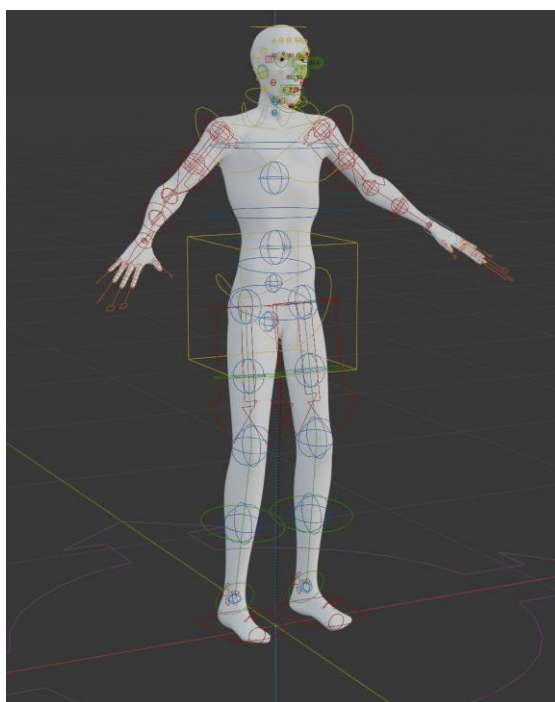
4.2.2.4 RIGGING

‘O “rigging”¹ foi a etapa responsável por transformar o personagem em um modelo totalmente articulado e pronto para animação. Dentro do Blender, foi criado um esqueleto digital a partir do Meta-Rig, disponibilizado pelo “add-on” “Rigify”, um “plugin” que automatiza parte do processo e oferece uma estrutura de ossos já adaptada à anatomia humana. A partir dessa base, foram feitos ajustes manuais para adequar a proporção do esqueleto ao modelo do personagem, garantindo que cada junta e controlador correspondesse com precisão às suas articulações e ossos.

¹ Rigging é o processo de criar o esqueleto e os controles de um personagem, permitindo que ele seja articulado e animado. Ele define como a malha se deforma para garantir movimentos coerentes.

Essa etapa foi essencial para assegurar a fluidez nas animações e tornar o modelo digital funcional e tecnicamente eficiente.

Figura 14: “Rigging” do personagem



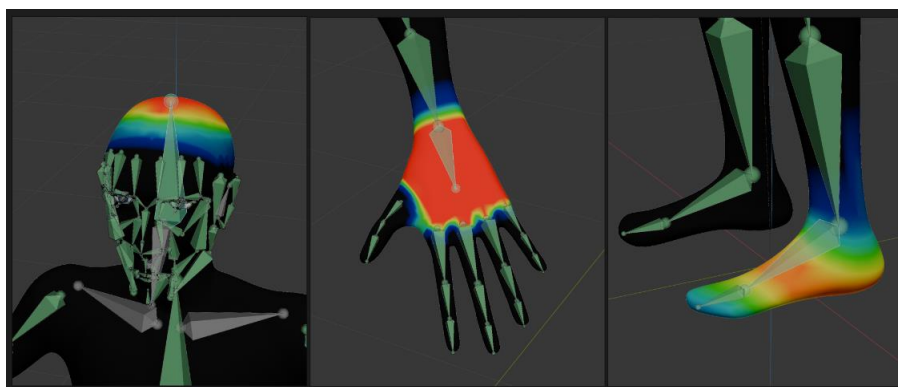
Fonte : Acervo pessoal

4.2.2.5 WEIGHT PAINTING

A etapa de “weight painting”² foi fundamental para garantir que o movimento do esqueleto influenciasse corretamente a malha do personagem, proporcionando deformações naturais durante a animação. Iniciou-se, portanto, o processo de “pintura de pesos”, ou seja, a definição do quanto cada vértice da malha seria afetado por cada osso do esqueleto. Essa fase exigiu ajustes minuciosos, especialmente nas regiões de maior flexibilidade, como ombros, cotovelos, joelhos, dedos e rosto, para evitar distorções indesejadas durante as poses e transições.

² Weight Painting é o processo de definir como cada parte da malha é influenciada pelos ossos do rig, controlando a deformação durante o movimento e garantindo transições suaves nas articulações.

Figura 15: “Weight Painting” do personagem



Fonte : Acervo pessoal

O trabalho foi feito de forma manual e gradual, utilizando testes de movimentação e pose para identificar e corrigir imperfeições. O resultado foi uma deformação mais orgânica e fluida, essencial para transmitir a expressividade corporal e emocional do personagem.

Figura 16: Teste de poses a partir do “Weight Painting”

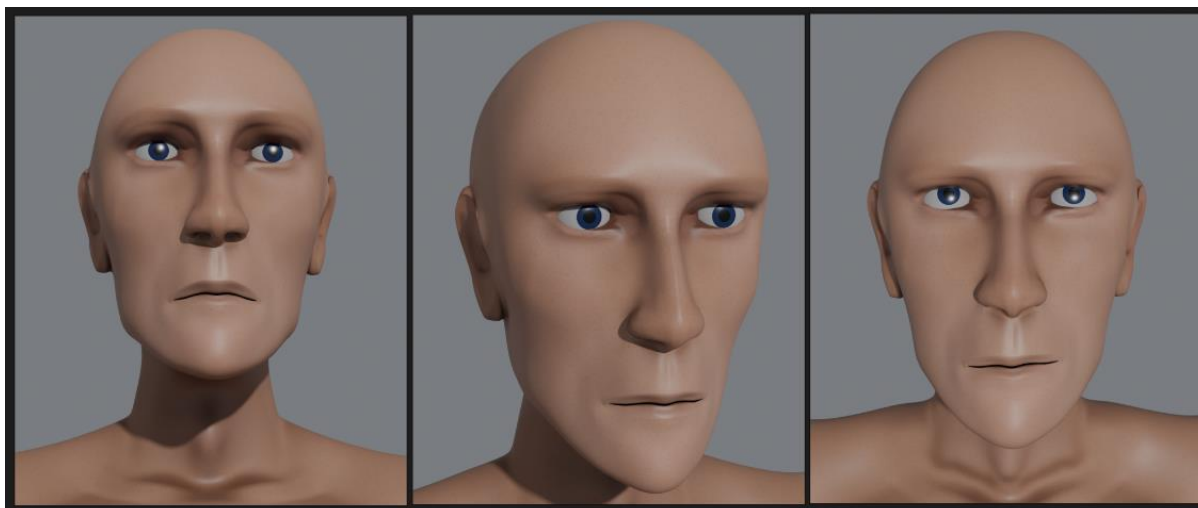


Fonte : Acervo pessoal

4.2.2.6 TEXTURIZAÇÃO

A texturização foi uma etapa importante para definir a aparência visual do personagem e criar, a partir da malha digital, uma profundidade sobre a superfície da pele. Esse processo envolveu grande uso de tutoriais e fóruns online, a fim de novas respostas e maiores explicações a respeito das configurações.

Figura 17: Processo de texturização do personagem



Fonte : Acervo pessoal

4.2.2.7 FIGURINO

O desenvolvimento das roupas e do figurino do personagem teve como objetivo reforçar sua personalidade e ser condizente com o ambiente inserido no curta. As peças debaixo da capa, como a camiseta e a calça, tiveram menos foco em sua produção pois apareceriam menos, portanto, foram feitas a partir da expansão da própria malha e uma colorização simples.

Já a capa foi feita a partir de “Cloth Simulation”, simulação de tecidos, para garantir o movimento natural em cena, especialmente em momentos de deslocamento e interações com o ambiente.

As cores e tons foram escolhidas de modo a harmonizar com a atmosfera melancólica e apática do espaço e do estado mental do personagem. Além de caracterizar visualmente o modelo, o figurino contribuiu narrativamente para expressar o peso emocional e a jornada interior dele.

Figura 18: Processo de criação do figurino



Fonte : Acervo pessoal

Após a definição desses elementos, novos testes foram realizados não só para garantir a estética desejada, mas também para avaliar o funcionamento do conjunto.

Figura 19: Poses para teste de “Cloth Simulation”



Fonte : Acervo pessoal

4.2.2.8 ANIMAÇÃO

A etapa de animação representou a síntese de todo o trabalho desenvolvido nas fases anteriores — concept, modelagem, retopologia, “rigging”, “weight painting”, texturização e figurino — permitindo finalmente dar vida ao protagonista.

Além dos estudos prévios, a animação foi profundamente auxiliada por vídeos disponíveis na internet, especialmente tutoriais e análises de acting feitos por animadores profissionais, que serviram como guia técnico para compreender princípios como “timing” e “spacing”, sistematizados classicamente por Thomas e Johnston em *The Illusion of Life* (1981). Esses conteúdos online ampliaram minha compreensão prática da movimentação corporal e ajudaram a resolver dúvidas específicas ao longo da produção.

Para aprimorar a naturalidade dos gestos e captar nuances expressivas, também foram utilizados vídeos de referência gravados por mim mesmo. Eles serviram como base para observar detalhes de postura, peso, hesitações e a relação entre respiração e emoção, elementos fundamentais para reforçar o estado psicológico do personagem. A observação desses registros possibilitou reproduzir, na animação, movimentos mais orgânicos e coerentes com as temáticas.

A animação foi iniciada pelo método “blocking”, definindo poses-chave que estabeleciam a intenção emocional de cada momento. A partir dessas poses iniciais, realizou-se o refinamento quadro a quadro, suavizando transições e ajustando oscilações corporais. A interação com o figurino, especialmente a capa simulada com “Cloth Simulation”, também exigiu revisões constantes para evitar colisões e comportamentos artificiais.

Assim, a animação do personagem se tornou uma extensão direta de sua psicologia e expressão: cada gesto e deslocamento foi pensado para reforçar sua jornada emocional, traduzindo visualmente as tensões internas que envolvem o luto e sua busca por reconexão.

Figura 20: Referências de atuação e planos finais



Fonte : Acervo pessoal

4.2.3 LÁPIDES

4.2.3.1 MODELAGEM

A modelagem das lápides foi realizada integralmente no *Blender*, com atenção à diversidade de formas, tamanhos e cores para conferir realismo e organicidade ao cemitério. Cada elemento foi pensado para refletir a estética característica dos cemitérios brasileiros, baseada nas referências coletadas durante a visita técnica. O objetivo era criar objetos que dialogassem visualmente com o ambiente e com o clima introspectivo do curta, ao mesmo tempo em que serviam como elementos narrativos simbólicos não só da religião propriamente dita, mas também da passagem da vida para a morte.

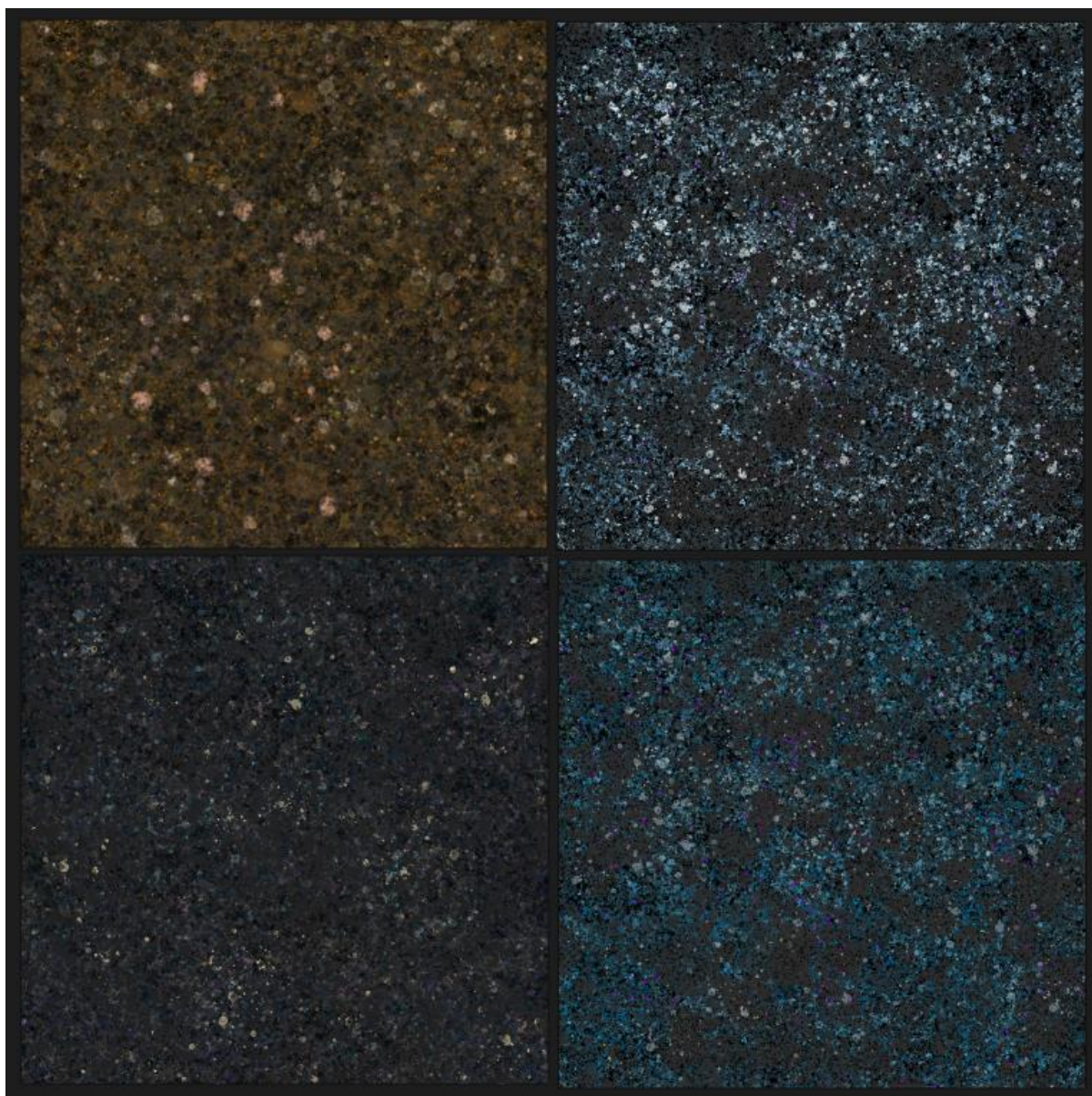
Figura 21: Lápides modeladas



Fonte : Acervo pessoal

4.2.3.2 TEXTURIZAÇÃO

A texturização das lápides, por sua vez, foi desenvolvida de forma exclusiva no “Photoshop”. Utilizando uma combinação de pincéis, foram criadas texturas que destacam variações, imperfeições e sinais naturais de envelhecimento da pedra. Esse processo trouxe maior profundidade visual e detalhamento às peças, reforçando a atmosfera melancólica e simbólica do cemitério e contribuindo para a imersão do espectador no universo emocional do curta-metragem.

Figura 22: Texturas das lápides

Fonte : Acervo pessoal

4.2.4 RENDERIZAÇÃO

Devido às limitações de desempenho do meu notebook, o processo de renderização das cenas de Clepsidra apresentou grandes desafios, especialmente por apresentar muitas informações como iluminação, sombras e texturas detalhadas. Para contornar esses problemas e garantir a qualidade do que já havia sido feito dentro dos prazos estabelecidos, optei por utilizar o serviço de “render farm” do site “garagefarm.net”. Essa solução permitiu distribuir os quadros da animação entre múltiplos computadores de alto desempenho, acelerando significativamente o tempo de processamento e evitando travamentos durante o trabalho. O uso da “render farm” não apenas

acelerou a produção, mas também permitiu que outras atividades fossem feitas em meu notebook enquanto as cenas do curta eram exportadas.

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

4.3.1 MONTAGEM DE VÍDEO

A montagem de vídeo foi realizada na etapa de pós-produção em parceria com meu amigo João Antonio Zanforlin. Como toda a animação havia sido planejada com base no animatic, e os frames foram cuidadosamente contados e organizados durante a produção, essa fase exigiu poucas alterações significativas. O principal objetivo da montagem foi ajustar o ritmo entre as cenas, alinhar a sequência narrativa e garantir uma transição fluida dos cortes dos planos do curta. Mesmo com poucas modificações estruturais, a montagem foi essencial para unificar todos os elementos visuais, resultando em uma versão mais coesa.

4.3.2 SONORIZAÇÃO E MIXAGEM

A sonorização e a mixagem de som do curta foram realizadas, de novo, pelo meu amigo João Antonio, e concebidas para reforçar o contraste emocional entre os diferentes momentos da narrativa, o cemitério, marcado pela angústia e solidão, e o mundo das memórias, permeado por nostalgia e paz.

Os assets sonoros para realização do “foley” bem como as trilhas sonoras foram baixados de diversos bancos de imagem e som de forma gratuita e foram, posteriormente, editados e modificados no software “Premiere”.

No ambiente do cemitério, buscou-se misturar a crueza da natureza com um senso de abandono religioso, utilizando sons de vento e o estalar da chama de uma vela, que criam uma atmosfera densa e melancólica. Os ruídos do personagem, como passos pesados, respiração ofegante e o atrito da capa de chuva, complementam essa sensação de peso e desamparo, com momentos de silêncio pontuando sua introspecção. A trilha sonora, inspirada em cantos gregorianos, corais e réquiens, começa de forma leve e constante, guiada por cordas suaves, mas torna-se gradualmente caótica e dissonante à medida que o personagem se aproxima do túmulo, simbolizando sua perda de fé e o colapso emocional.

No mundo das memórias, a sonoridade se transforma completamente. Os ruídos realistas dão lugar a sons oníricos e distantes, como batimentos cardíacos, o tique-taque de um relógio, o bater de asas e o som de crianças brincando, elementos que evocam lembranças e o renascimento

simbólico do protagonista. A trilha musical passa a ser mais otimista e serena, contrastando com a anterior e refletindo o sentimento de acolhimento e reconciliação interior. A mixagem final buscou equilibrar todos esses elementos, sons naturais, ruídos diegéticos e trilha musical, criando uma experiência sonora imersiva, que conduz o espectador pelas diferentes dimensões emocionais e espirituais presentes em *Clepsidra*.

O som, portanto, foi cuidadosamente pensado para gerar imersão e apoiar a narrativa, guiando o espectador pelas emoções do protagonista. Desde os primeiros momentos no cemitério, a escolha de sons densos, melancólicos e pontuados pelo silêncio cria um clima de tristeza e introspecção, refletindo a perda e a solidão. À medida que a narrativa transita para o mundo das memórias, a sonoridade evolui gradualmente, incorporando elementos mais leves, etéreos e simbólicos, que evocam esperança, nostalgia e reconciliação. Essa progressão sonora — do peso e da dor à leveza e alegria — acompanha o arco emocional do personagem, reforçando visualmente o contraste entre luto e memória, desespero e acolhimento, e transformando o áudio em um elemento ativo na construção da experiência imersiva do curta.

O percurso descrito evidencia o diálogo entre intuição e método, mostrando como as referências teóricas e estéticas se materializaram na prática da animação. No capítulo seguinte, serão apresentadas as considerações finais sobre os resultados obtidos e as reflexões que emergiram ao longo da realização do projeto.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Clepsidra surge, a princípio, como uma tentativa de expandir o conhecimento que eu havia adquirido durante as aulas de animação do meu orientador Prof. Bruno Jareta de Oliveira. No início do ano de 2025, meu objetivo para o trabalho de conclusão de curso era escrever um roteiro de longa-metragem e fazer uma adaptação reduzida em forma de animação. Após uma reunião, foi-me aconselhado a escolher um dos dois. Como eu já havia feito alguns roteiros durante o curso, imaginei que não seria tão difícil realizá-los, só seria necessário escrever e depois animar. Hoje, entendo e agradeço pelos conselhos e sugestões do professor, pois esse meio artístico carrega muitas nuances e detalhes que eu, sinceramente, desconhecia.

Dentro do formato, nasceu um desejo pessoal de explorar artisticamente temas que, antes, evitava. A proposta, portanto, de gerar uma reflexão sensível em relação aos preconceitos e tabus que a morte e o luto enfrentam na sociedade a partir da animação, uma mídia subvalorizada, pareceu razoável.

Ao longo da produção, aprendi de forma prática o funcionamento de, praticamente, todas as etapas de uma animação 3D, desde o roteiro até a composição final. O uso constante do *Blender* e de outras ferramentas digitais me permitiu compreender a complexidade e a interdependência de cada fase do projeto. Além do aprimoramento técnico, desenvolvi um olhar mais crítico sobre ritmo e composição visual, percebendo como pequenos detalhes de movimento e som podem alterar profundamente a emoção de uma cena. Essa experiência me tornou mais confiante para realizar produções autorais com maior planejamento e me fez compreender melhor o mercado dessa arte.

Porém, ao longo do semestre final, enfrentei diversas limitações técnicas, especialmente relacionadas ao desempenho do meu notebook, desacelerando o trabalho por conta dos arquivos pesados e exigindo maior tempo para a visualização de imagens renderizadas. Para resolver esse problema, recorri ao uso de uma “render farm”, que possibilitou otimizar o processamento e exportação das cenas. O volume de tarefas e o tempo reduzido também exigiram um grande processo de auto aprendizado, sempre consultado a vídeos, tutoriais e fóruns. Além disso, a colaboração com meu amigo João Antonio, grande conhecedor das etapas de pós-produção, fez com que o nível do curta-metragem fosse elevado e que houvesse mais tempo disponível para a escrita desse projeto. Apesar dos imprevistos e limitações, essas ações contribuíram para que a essência artística não fosse perdida.

O resultado final de Clepsidra superou minhas expectativas iniciais, tanto pela coerência estética quanto pela carga emocional transmitida. Apesar das restrições já mencionadas, consegui

materializar uma ideia que vinha amadurecendo há algum tempo e que representa um marco importante na minha trajetória pessoal. Acredito que o curta tenha conseguido traduzir de forma visual e sonora as reflexões que me motivaram a criá-lo, e tornou-se não apenas um exercício acadêmico, mas uma expressão pessoal profunda sobre perda e reconexão.

Portanto, a realização do curta-metragem *Clepsidra* ampliou meu olhar sobre o potencial narrativo e artístico da animação, despertando o desejo de continuar explorando novas perspectivas dentro do meio. A experiência, aqui, adquirida me mostrou que é possível transformar ideias abstratas em um produto concreto e significativo. Pretendo aplicar os conhecimentos técnicos e criativos desenvolvidos neste projeto em futuras produções, aprofundando meu olhar narrativo e estético. Esse trabalho marcou o início de uma trajetória que espero continuar seguindo e, para além disso, me ajudou a refletir e expressar sobre algo dentro de mim que há muito tempo estava desconectado.

6. REFERÊNCIAS

- KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- FREUD, Sigmund. **Luto e melancolia**. In: _____. Obras completas. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte na animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- Coda**. Direção : Alan Holly.
- Love, Death & Robots (Bad Travelling)**. Direção : David Fincher.
- Irmão Urso**. Direção : Aaron Blaise e Robert Walker.
- ARTOFSOULBURN**. *Art Direction: The client wants stylized, but what does that really mean?* (2020). YouTube, 15 min. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=P4zze5ETXGo&t=74s>. Acesso em: 27 jul. 2025.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney Animation. New York: Disney Editions, 1981.

7. APÊNDICES

7.1 ROTEIRO

CLEPSIDRA

1. EXT. CEMITÉRIO - NOITE

Garoa.

Uma estátua de mármore do busto de uma mulher está parada em frente a uma cruz.

O vidro da porta de um jazigo/capela estala ao balançar com o vento. Uma cruz em cima da estrutura aponta em direção ao céu.

Em cima de uma lápide entre as flores de um vaso vemos um casulo balançar levemente.

As árvores também balançam.

Vemos somente um chão de cimento e asfalto molhado e uma poça refletindo a lua. Escutamos uma respiração pesada e passos lentos e pesados cada vez mais perto.

Uma bota pisa na poça fazendo com que o pé afunde um pouco e água jorre para os cantos. A bota sobe e segue em frente, deixando apenas o reflexo distorcido da lua na água.

Ouvimos mais alguns passos até a pessoa parar.

2. EXT. CEMITÉRIO - NOITE

Algumas nuvens no céu. A noite está relativamente clara, a lua cheia ilumina a rua de asfalto e cimento que compõem um cemitério. Em cada lado da rua, há muitos túmulos, lápides, jazigos, capelas e mais ruas. Por todo o caminho, há poças, árvores velhas e retorcidas, velas apagadas e flores mortas.

Parado, olhando esse caminho, está um homem de costas. Ele usa um casaco preto comprido com um gorro cobrindo sua cabeça. Em uma das mãos, segura uma vela acesa.

Por entre as árvores e os túmulos, vemos o homem começar a caminhar com dificuldade. Sua coluna está envergada para frente e uma de suas pernas parece mancar mais do que a outra. Por cima do casaco, na altura do peito, uma corrente com uma cruz na ponta balança.

Ele sai da rua e caminha entre alguns túmulos desconhecidos até parar ao lado de um deles. Ele se mantém na mesma posição por um tempo observando a lápide até colocar a vela sobre o túmulo, subir nele e se ajoelhar. Com uma das mãos, tira uma arma da cintura e a coloca do lado contrário à vela.

Vemos a lápide com alguns escritos sobre ela. O homem passa a mão para tirar as gotas da superfície.

Pega a vela e a levanta.

Com ela próxima dos escritos, ele a move da esquerda para a direita como se estivesse lendo.

Desaproxima a vela da lápide e a coloca sobre o túmulo, no mesmo lugar de antes.

Estático, ele olha por um tempo para o túmulo, afasta a arma de si, estende as mãos em forma de concha e sussurra algumas palavras.

Para a reza, bufa, abaixa a cabeça e fecha as mãos. Aguarda um momento para respirar e volta a rezar, dessa vez apontando a cabeça para os céus. Sem respostas. Se irrita e derruba a vela, que se apaga no chão. Respira pesado com as mãos sobre o túmulo.

Começa a chover mais forte.

Olha para o lado e pega a arma. Fica de pé, coloca o revólver na cabeça e... Ouvimos bater de asas.

3. EXT. MUNDO DAS MEMÓRIAS E VISÕES - INDEFINIDO

Som de coração batendo.

Ele está sozinho em um vazio completo, há apenas água no chão e seu reflexo.

Uma gota cai e produz pequenas ondulações na água. O som do coração para.

Uma borboleta surge voando e guiando o olhar do homem que ainda está parado. Ao parar de olhá-la, ele se depara com uma canoa na sua frente. Sem entender, ele sobe. O inseto vai para trás da embarcação e movimenta as asas fazendo com que a canoa seja empurrada para frente.

Eles atravessam uma névoa até chegarem em uma casa antiga. A borboleta para de empurrar a canoa e eles estacionam em frente à residência. O inseto passa pelo homem e vai até a porta da frente que está semiaberta. Uma forte luz vem de dentro. Ele a segue, abre a porta e é cegado temporariamente.

4. INT. CASA DAS MEMÓRIAS - INDEFINIDO

Dentro da casa, o homem passa pela sala olhando para uma televisão chiando, uma poltrona e equipamentos de tricô.

Depois vai até a cozinha, onde encontra uma mesa com duas cadeiras puxadas, uma xícara vazia e uma cafeteira sobre ela.

Ele olha fixamente para a mesa. Coloca as mãos sobre uma das cadeiras como se lembrasse de alguém. Seu corpo se contorce rapidamente em um flash. A cabeça chicoteia.

5. EXT. CEMITÉRIO - NOITE

Seu dedo está no gatilho do revólver.

As estátuas de mármore o observam estáticas.

Um trovão ecoa no céu.

6. EXT. MUNDO DAS MEMÓRIAS E VISÕES - INDEFINIDO

O homem volta a si. A borboleta voa em frente a seu rosto. Respiração pesada.

O inseto voa para a porta da cozinha que conecta ao quintal e o espera lá.

Ele caminha lentamente e de forma irregular para a porta ainda olhando para a mesa e as cadeiras.

Ao abrir a porta, ele se depara com uma mulher sentada de costas sobre uma cadeira de madeira.

No braço da cadeira, há uma xícara igual a da cozinha. Na frente dela, há um grande jardim com plantas, flores e insetos. No chão ao seu lado, um regador. Um beija-flor que estava no ombro da mulher voa para o jardim e a borboleta pousa no seu lugar.

O homem caminha até ela sem piscar. Ele estende um dos braços para encostar no ombro da mulher. Porém, ao quase tocá-la, a borboleta levanta voo e, através dos movimentos das asas, o empurra de volta o fazendo voltar todo o caminho. Ao invés de ir para trás, ele parece cair em um buraco infinito.

Um trovão forte começa a ecoar.

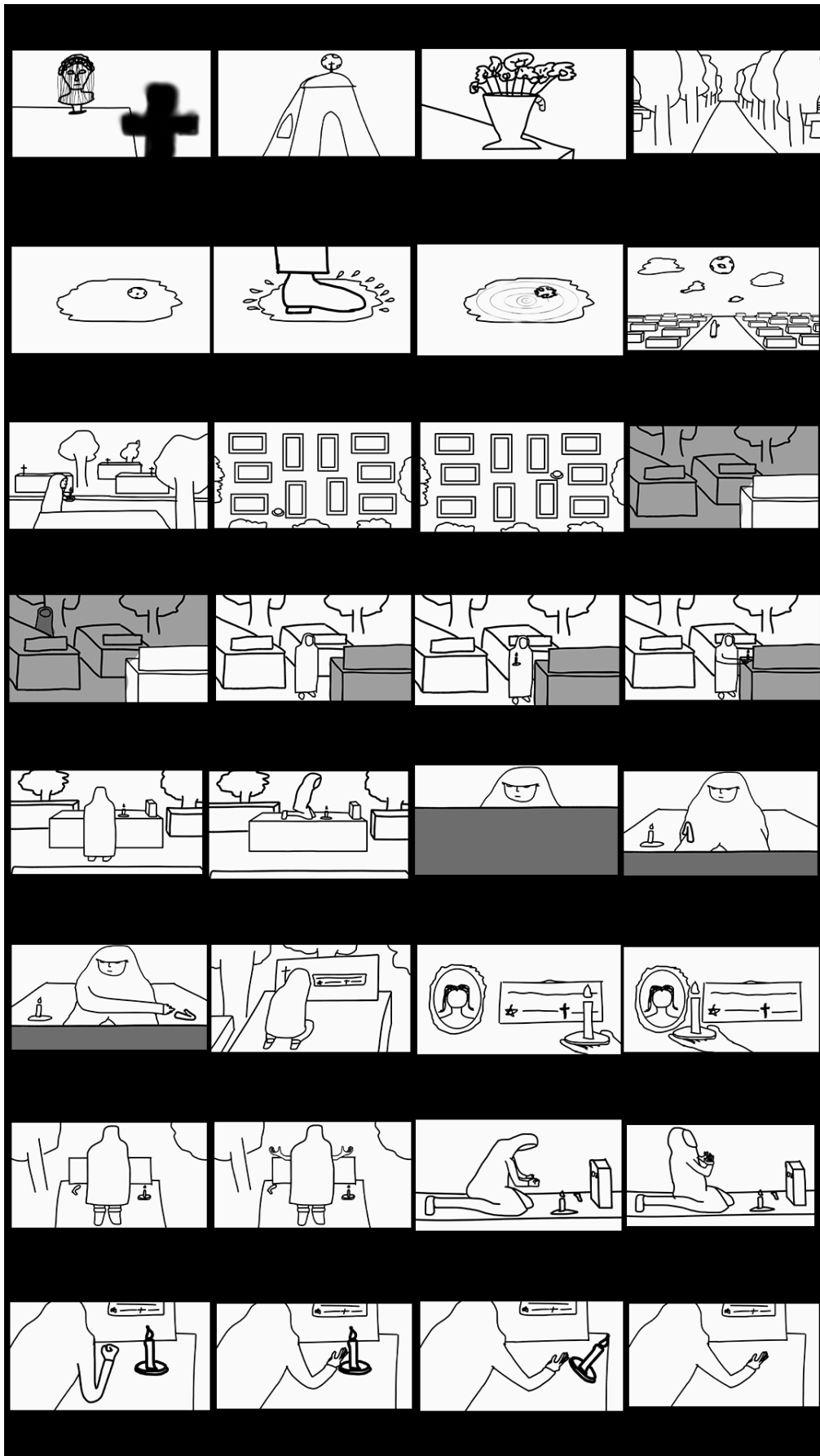
7. EXT. CEMITÉRIO - MANHÃ

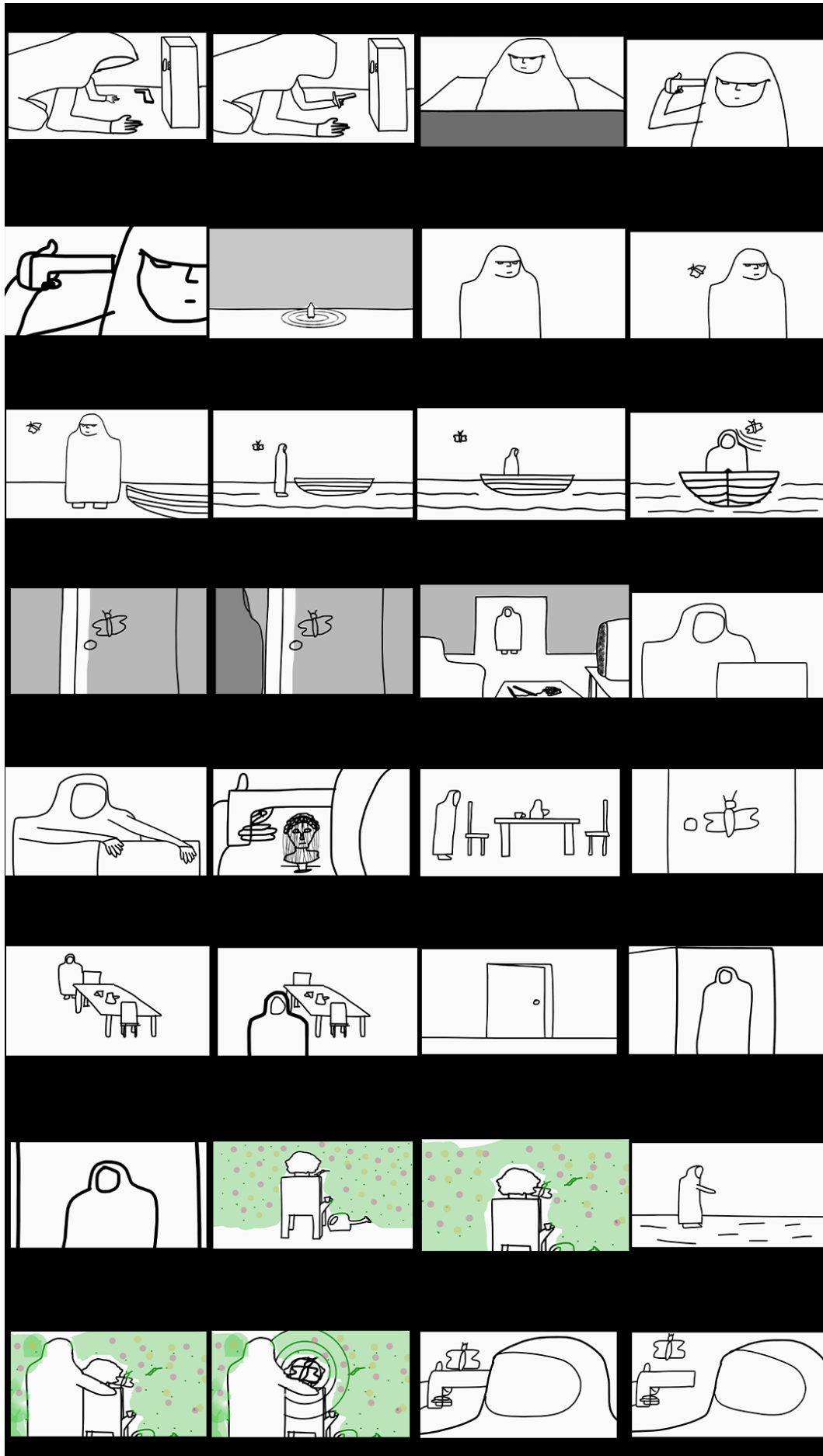
Um trovão forte termina de ecoar.

O homem está na mesma posição. Estático.

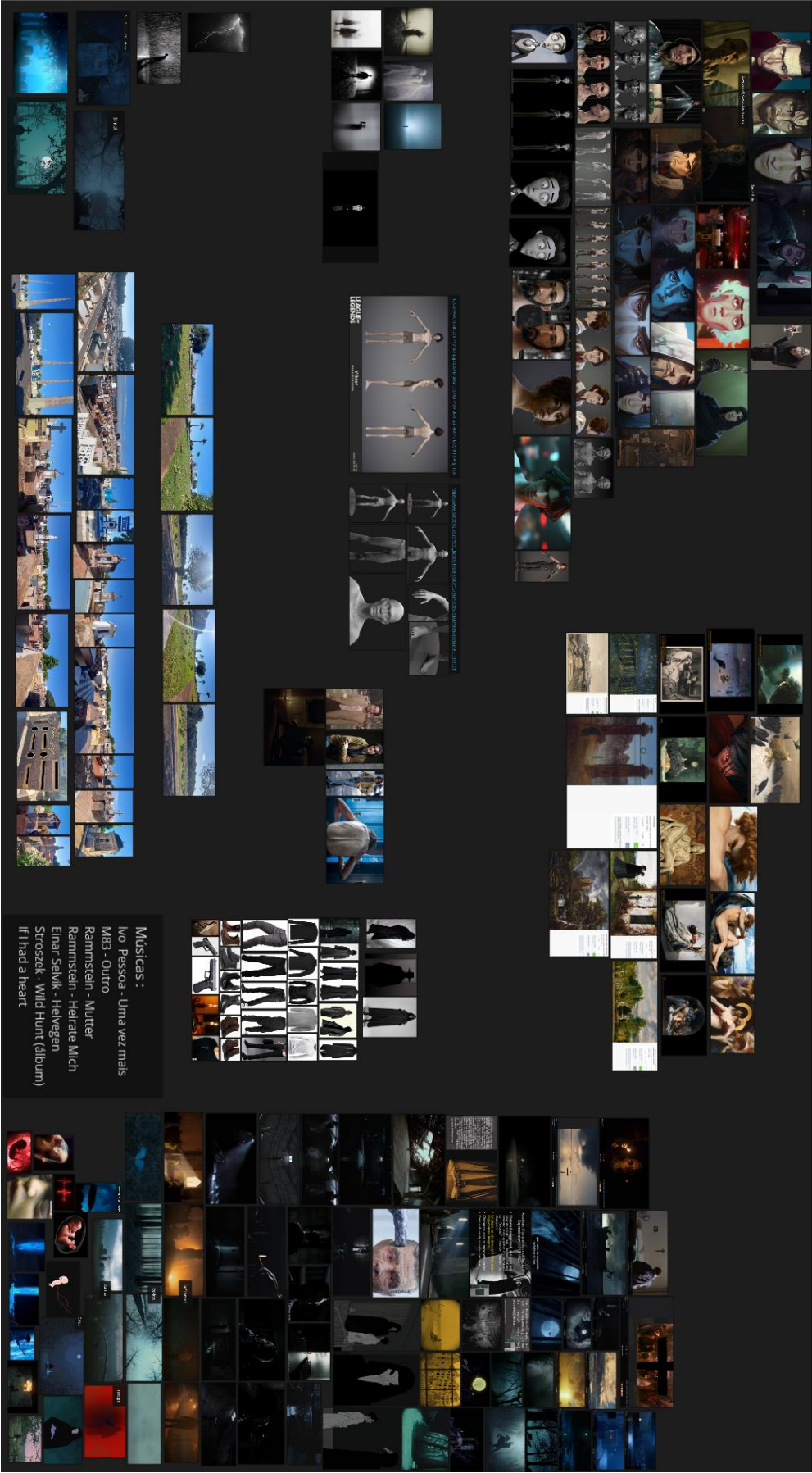
Ele olha para o lado que a arma está encostada em sua cabeça e vê que a borboleta está em cima do revólver. Ele a desencosta da cabeça e o inseto voa para o além.

7.2 STORYBOARD





7.3 MOODBOARD



Musics :
Ivo Pessoa - Uma vez mais
M83 - Outro
Rammstein - Mutter
Rammstein - Heirate Mich
Einat Selik - Helvegen
Stroszek - Wild Hunt (album)
If I had a heart