

UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR



Universidade da Beira Interior
Covilhã | Portugal

Fora de Campo#

A importância dos Efeitos Visuais em filmes de orçamento reduzido, como forma de auxílio ao Storytelling e expansão de cenários.#

Ivo Silva
Aluno M1364

Relatório do Projecto Final do Mestrado em Realização.
Elaborado em conjunto com a curta-metragem "Lemuria".

AGOSTO 2009

Introdução

Para o projecto final de Mestrado foi-nos proposta a realização de uma curta-metragem que reflectisse sobre um tema em específico. Aos finalistas deste ano a escolha recaiu sobre o “Fora-de-campo”.

Este tema passou então a ter uma importância especial em todas as fases da criação e execução do projecto, desde a criação do enredo até à finalização do filme, passando obviamente pela realização.

No meu caso em específico comecei por me propor à realização independente de uma curta-metragem, tal como os meus colegas. No entanto esta situação alterou-se durante a fase da pré-produção. Durante uma conversa com o meu orientador de Mestrado, o Prof. Luís Nogueira, e após este tomar conhecimento que eu iria fazer os efeitos visuais e pós-produção do projecto de outro colega, decidimos que visto esta ser uma área pela qual eu me interesse bastante, talvez se justificasse que o meu projecto final se concentrasse nesta questão, ao invés de fazer um outro projecto independentemente. A verdade é que para se atingir o produto final que é um filme, são necessárias várias “partes” independentes umas das outras. No filme que José Ratinho, o meu colega, idealizou, a pós-produção tem um peso igual a todas as outras partes.

Lemuria, o nome do filme e da nave espacial onde este se passa, é um filme de ficção científica. O cenário principal é uma nave espacial onde os seus tripulantes interagem. A acção estende-se por 5 cenários diferentes. Numa abordagem tradicional estes cenários teriam em grande parte de ser construídos.

Num filme académico com o orçamento reduzido que possuíamos foi necessário optar por outro solução.

Os cenários da nave seriam construídos digitalmente, e toda a acção seria filmada com os actores em frente a um fundo verde.

Isto leva-nos de volta ao tema do projecto, o Fora-de-campo, e a importância que este tem neste filme em particular.

O Fora-de-campo, na sua definição mais generalista, resume-se a toda a acção ou elemento desta, que não está visível em determinado enquadramento.

A sua utilização no cinema tem várias funcionalidades.

Pode ser utilizado como forma de ocultar um acto violento, aumentar a tensão ou despertar a curiosidade no espectador. Pode simplesmente ser um olhar lançado por um personagem através de uma janela. Pode ser uma voz do outro lado do telefone. Pode ser um tiro ou uma sirene que se ouve ao fundo numa qualquer cidade metropolitana, ou um acontecimento recordado durante uma conversa entre dois personagens.

Mas o fora de campo pode ser muito mais. Pode ser a situação social em que se vivia quando determinado filme foi rodado, pode ser a relação entre actores por trás das câmaras que acaba por se reflectir num filme, e, mais recentemente, e devido à crescente importância que os efeitos visuais têm no cinema actual, o “Fora-de-campo” acaba por se inverter – o que vemos no enquadramento muitas vezes não estava lá. Actores representam sozinhos em frente a um pano verde, caminham por planícies desertas onde mais tarde nascem cidades de proporções épicas.

No caso específico de “Lemuria”, e no âmbito da minha participação, este “Fora-de-Campo” é realizado por mim. Eu produzi o que vemos no ecrã na grande maioria dos planos. O que o espectador não vê, devido ao meu trabalho, são os fundos verdes e os gestos vazios no ar, actores que fingem correr sem sair do lugar.

Os espectadores verão seis tripulantes de uma nave espacial com painéis de controlo flutuantes. Verão estes seis tripulantes a percorrer um corredor. Verão o interior de um POD de fuga com uma janela por onde se vê uma nuvem de gás e um planeta. Assumirão então que este filme se passa no espaço. Todo este Fora-de-Campo, todas estas noções exteriores ao filme são adicionadas na pós-produção do filme, área pela qual nutro grande interesse.

Apesar de ao longo dos seis anos de academia que já percorri, distribuídos por uma Licenciatura em Cinema e um Mestrado em Realização que agora termino, nunca ter tido nenhuma cadeira que me instrísse neste campo, o meu interesse sempre esteve voltado para ele. As centenas de horas de auto-instrução e pesquisa dotaram-me com as ferramentas necessárias para me conseguir libertar das restrições impostas pela falta de fundos e condições que sempre nos impediram, a nós, alunos de Cinema, almejar trabalhos e géneros que de outra forma seriam virtualmente impossíveis de explorar.

Ao longo deste relatório vou tentar enumerar e justificar os métodos aplicados na pós-produção do filme, e também a planificação que antecedeu as rodagens, passando pelas escolhas criativas que foram tomadas em conjunto com o realizador.

Abordagem Criativa

Tal como já referi, sempre estive envolvido no projecto “Lemuria”.

José Ratinho, o realizador, desde muito cedo me convidou para realizar toda a pós-produção, mas só uns meses mais tarde é que a minha participação ganhou a relevância actual, quando após uma conversa com o Prof. Luís Nogueira, orientador de ambos, este sugeriu que visto eu estar tão empenhado no trabalho do meu colega e isso comportar um volume de trabalho tão elevado, talvez o melhor fosse produzir “Lemuria” em conjunto com o José e ser avaliado pela minha colaboração.

Quando isso aconteceu foi só uma formalização da minha colaboração, pois as escolhas criativas e de planeamento já estavam tomadas, no que dizia respeito à pós-produção.

Inspirados principalmente pelo filme “Sunshine” de Danny Boyle, optamos por uma linguagem visual repleta de brancos, sobreexposições e reflexos de luz nas lentes. De “Solaris” inspiramo-nos nas tonalidades azuis e os longos momentos de silêncio. De “2001” tiramos inspiração nos planos iniciais do espaço, em que se vê a estação espacial flutuando graciosamente ao som de Wagner. O próprio plano inicial é uma pequena *hommage* ao início de “Star Wars”. Evitamos, no entanto, os ambientes sujos e apertados de outros filmes de ficção científica, nomeadamente “Alien”. Saindo do género, o célebre plano da “mão no feno” de “Gladiador” também foi revisitado.

A mim coube-me a função de transmitir estas ideias ao Director de Fotografia, Paulo Castilho, e avaliar em conjunto com este qual a melhor forma de criar estes ambientes, sempre com atenção ao tratamento que mais tarde iria ser feito na pós-produção.

Uma decisão tomada logo na fase inicial foi a de que todos os actores seriam filmados ao mesmo tempo, ao invés de cada um individualmente (como por vezes se faz). Os motivos para esta opção foram vários, sendo que o principal foi o tempo que teria de ser dispendido na rodagem para filmar a acção de cada actor separadamente, para mais tarde voltarem a ser juntos num só plano.

Isto leva-nos a outro ponto: teríamos de encontrar um espaço suficientemente espaçoso

para montarmos os fundos verdes, e claro, seria necessário calcular a área mínima necessária para montar os panos e calcular orçamentos para o custo que o aluguer deste equipamento acarreta.

Visto que a Universidade não dispõe destes materiais, optamos pelo aluguer de um pano chroma verde, de 6x6 metros. O local escolhido para a rodagem foi o futuro *plateau* de Cinema.

Todas estas escolhas foram tomadas em conjunto com o realizador, que entretanto já tinha desenhado o storyboard e já tinha feito a escolha dos planos. Após sua análise, decidi que teríamos de construir uma plataforma que serviria como chão da nave, de forma a que o realizador pudesse fazer planos de corpo inteiro, planos picados e zenitais. Desta forma o chão filmado não necessitaria de ser removido posteriormente, sendo necessário substituir apenas os fundos.

Outro aspecto importante nesta planificação foi a escolha dos movimentos de câmara. O motivo pelo qual isto é importante e requer uma planificação anterior à rodagem, é que estes movimentos devem depois ser reproduzidos nas imagens que se colocam no fundo, de forma a que este movimento seja natural quando o plano estiver finalizado. Caso contrário seria como se o personagem se movesse em frente a um fundo projecto, ao invés de parecer que realmente o fundo faz parte da imagem. Mais tarde abordarei este aspecto em mais detalhe.

Cenários e Figurinos

Desde que me envolvi neste projecto, sempre existiram três elementos de cenário muito importantes para a narrativa do filme, e que teriam de ser construídos em pós-produção. Eram eles os Interfaces de Controlo na Ponte da Nave, os Tags de Identificação que cada tripulante tem ao pescoço, e, claro está, as caixas de protecção individual na Sala do Cofre.

Os interfaces flutuariam no ar à frente dos tripulantes e cada um controlaria o seu independentemente. Nestes surgiria informação pertinente sobre o funcionamento da nave e a função de cada um dos tripulantes. No entanto, após as filmagens verificou-se que os actores moviam-se mais que o que lhes havia sido pedido, o que obrigava a que estes painéis fossem maiores que o previsto. Nos planos em que todos os tripulantes apareciam em cena, o ecrã ficava muito cheio, o que obrigou a um redesenho dos interfaces. Não obstante, o resultado final acabou por ficar melhor que o planeado. Esta foi a primeira boa surpresa.



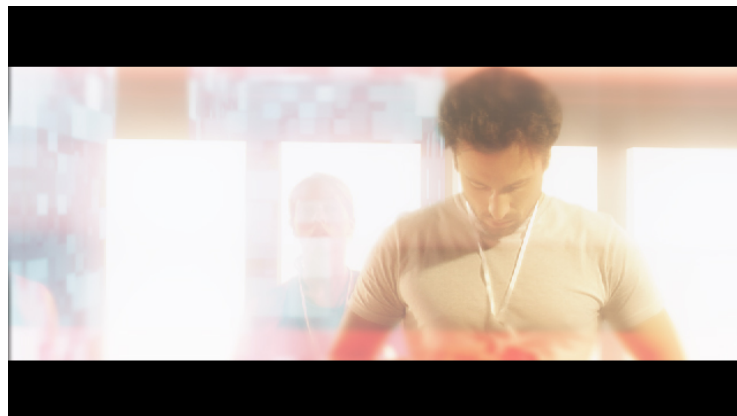
(Interfaces de Controlo, antes e depois)

Os Tags de ID que cada tripulante tem ao pescoço acabou por ser o aspecto menos satisfatório de todo o filme, na minha opinião. Nunca lhe é dado o relevo ao qual estava destinado – este “gadget” teria informações vitais para os tripulantes, servia de ferramenta de comunicação para quando estivessem em partes diferentes da nave, controlaria portas automáticas, controlava a caixa de protecção individual na Sala do Cofre e era a base de onde seria projectado o interface de controlo. Quase todas estas funcionalidades dos ID's foram removidas do filme final, mas visto que os personagens ainda o traziam ao pescoço isso obrigou-me a um trabalho redobrado na fase da pós-produção apenas para lhes dar um aspecto luminoso.



(Tags de ID, antes e depois)

As caixas de protecção, vulgo “Cofres” na Sala do Cofre, surgiram como alternativa a um primeiro conceito em que estas caixas existiam na realidade. No entanto o orçamento assim não o permitiu e optou-se por serem construídos também em pós-produção. O resultado final acabou também por suplantar as minhas expectativas iniciais.

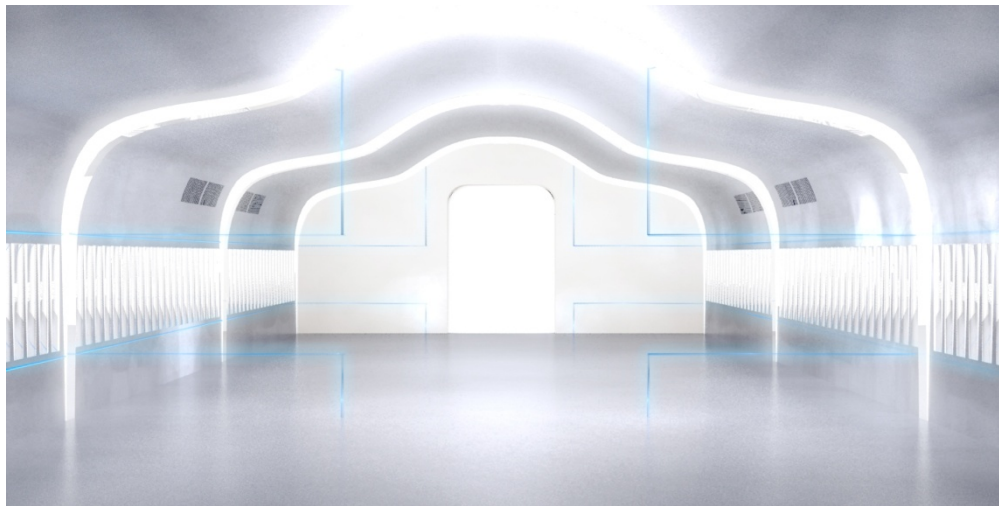


(Sala do Cofre, antes e depois)

O interior da nave espacial foi construído por Telmo Martins, nosso colega, inspirado em imagens da Harajuku Protestant Church, uma igreja com arquitectura futurista localizada em Tokyo.



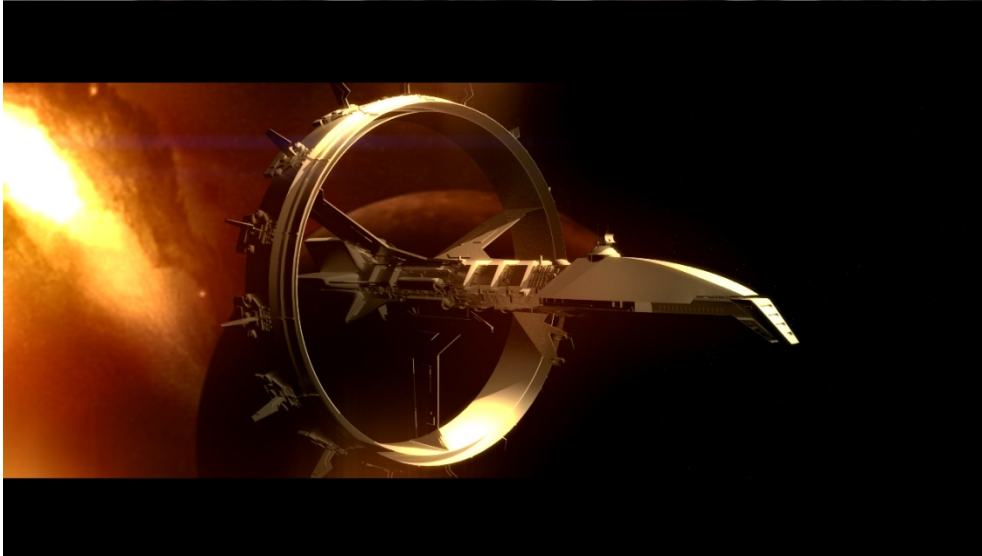
(Harajuku Protestant Church, Tokyo)



(Interior da Sala de Controlo)

Decidimos convidar o Telmo para construir o interior da nave mediante os nossos desenhos visto que nem eu nem o José possuímos conhecimentos em Modelação 3D. Após a sua construção, eu colocaria uma câmara virtual num ângulo igual ao das imagens filmadas, e fazia uma renderização de uma imagem que utilizaria como fundo na acção.

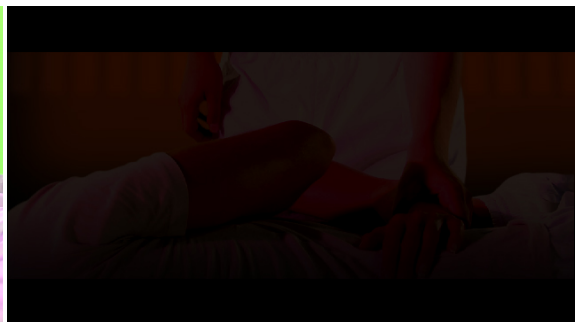
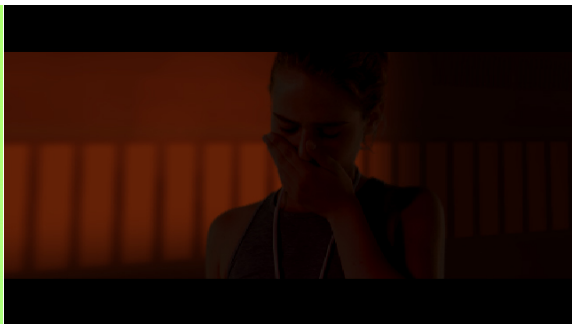
O modelo do exterior da nave foi adquirido a um artista Norte-Americano, especializado em modelos para Ficção Científica. Mais uma vez, tivemos de colocar câmaras virtuais e animar o movimento que a nave faria e renderizar esta animação.

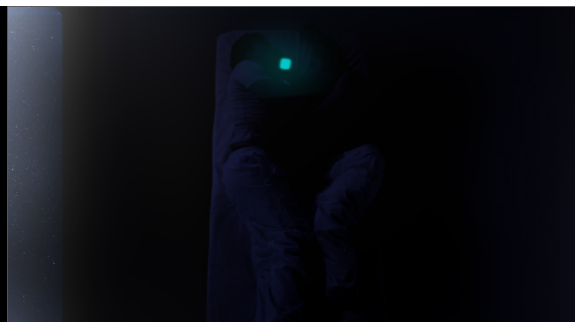
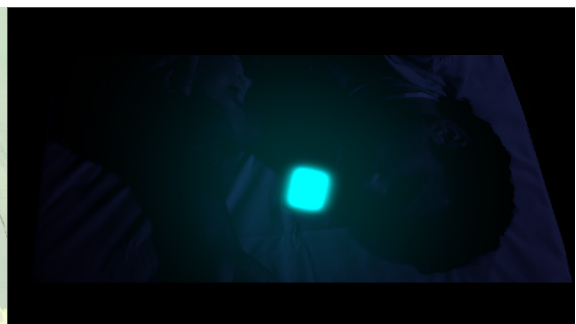
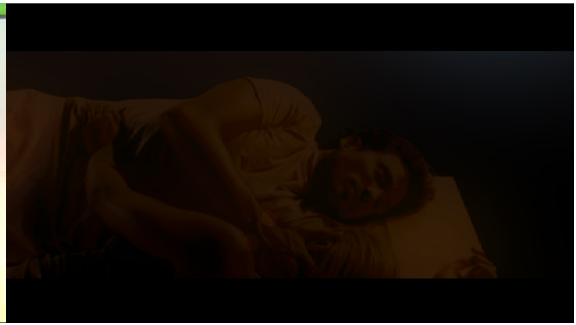
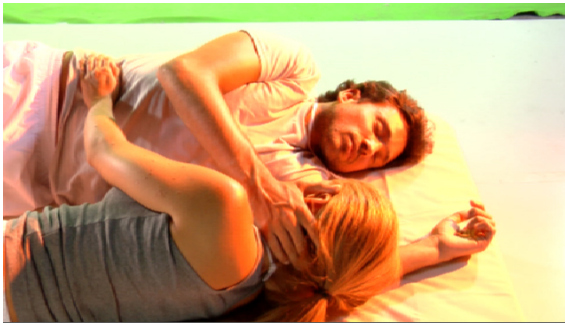


(plano exterior da nave)

Apenas como curiosidade, o computador que utilizei para a renderização destas imagens leva cerca de 2 minutos a criar cada frame que vemos no ecrã. Visto que cada segundo é constituído por 25 frames, e o filme final tem cerca de 3 minutos de imagens totalmente geradas por computador, é fácil chegar à conclusão que foram necessários vários dias apenas para exportar todas estas sequências. Isto em relação às imagens em movimento. As imagens utilizadas como fundo na acção foram renderizadas com maior qualidade e o tempo de criação de cada frame ascendia facilmente aos 50 minutos. O filme final tem cerca de 100 planos com efeitos visuais que demoraram cerca de 18 horas apenas para a exportação final, após a sua conclusão.

Mas a cena que sem dúvida ficou muito acima das nossas expectativas foi toda a sequência em que os corpos inanimados dos dois amantes são transportados pelos colegas para o POD de fuga, minutos antes de os lançarem juntos para o vazio do espaço. Se existiu espaço para “improvisação” ao longo deste projecto, devo confessar que foi nesta sequência. A cena começou a ganhar forma logo na fase da montagem, com a utilização dos slow-motions e transições com fade, aliados a uma música suave. Mas foi na fase da pós-produção que a cena ganhou realmente o aspecto que pretendíamos.





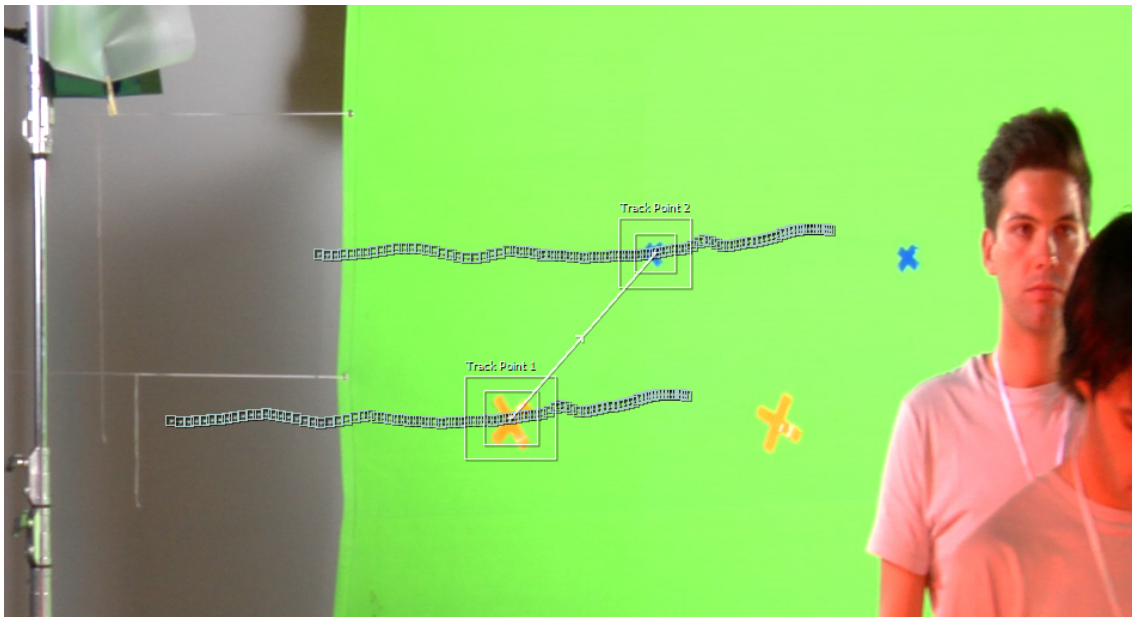
A Rodagem

A rodamagem foi bastante diferente de todas as rodagens em que já participei, especialmente nas cenas filmadas com o fundo verde. Foi complicado para toda a equipa, e em especial para os actores, trabalhar no "vazio". Sem adereços, sem espaços demarcados, e sem uma perspectiva de espaço normal. Visto que o fundo verde estava preso numa estrutura de 6x6 metros, era mais fácil "rodar" a câmara, adereços e actores do que mover o fundo. Isto acaba por tornar um pouco confusa a demarcação de espaços, e obrigava-me a mim e ao realizador a ter uma ideia do que desejávamos alcançar, e transmitir essa mesma ideia aos actores e director de fotografia, enquanto visualizávamos na nossa cabeça o espaço que iríamos recriar. Nesta fase o storyboard provou ser uma ferramenta mais útil que nunca.

Motion Tracking

Como já referi, o storyboard já tinha sido uma ferramenta importante na planificação da pós-produção, devido à escala de planos e movimentos de câmara que o realizador pretendia fazer.

Os movimentos de câmara com fundo verde são complicados de recriar na pós-produção quando se tem de colocar um fundo que se mova de acordo com o movimento da imagem real capturada. Para ajudar nessa tarefa utiliza-se uma técnica chamada "motion tracking". Durante as filmagens colocam-se uns pequenos marcadores sobre o pano verde, em pontos estratégicos, de forma a que mais tarde um software consiga utilizar esses pontos, segui-los e capturar o movimento que estes fazem. Quando se tratam de movimentos de câmara em tripé (que roda sobre o mesmo eixo) apenas é necessário que um ponto de tracking seja visível em todos os momentos. Se a câmara se mover sobre um charriot/dolly ou estiver nas mãos do operador, é importante que existam sempre dois pontos visíveis em qualquer momento, de forma a que o software consiga calcular a alteração de distância entre eles à medida que a câmara se aproxima ou afasta, e a sua rotação.



(Motion Tracking)

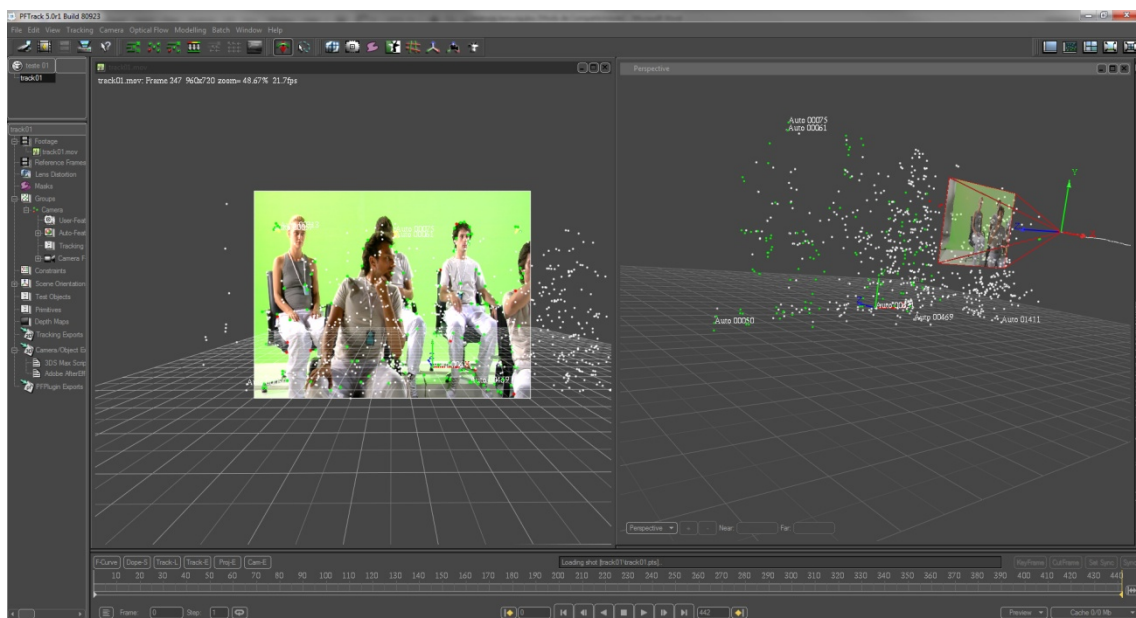
Como podemos ver pela imagem, neste momento o software segue os dois pontos indicados por mim, um azul e um laranja, e calcula o trajecto que a câmara percorreu. Neste plano em específico existiam no fundo cerca de 12 pontos, e foram necessários cerca de 6 cálculos independentes para reproduzir com exactidão o movimento e aplicá-lo depois nos elementos que se colocam no fundo, de forma a que estes se movam ao mesmo tempo da câmara, dando a sensação que fazem parte do plano.

A este método chama-se "tracking plano" pois são calculadas apenas duas dimensões no movimento - os eixos X e Y (movimento horizontal e vertical). Existem várias ferramentas que permitem fazer este cálculo, mas neste caso específico utilizei o Motion Tracker do After Effects (programa que utilizei para fazer quase todos os planos que necessitavam de efeitos).

Existe um outro tipo de motion tracking - o tracking 3D, em que o movimento é calculado nos 3 eixos do espaço - X, Y e Z (horizontal, vertical e profundidade). Este tipo de cálculo é mais complicado, especialmente com imagens com fundo verde, e em particular neste exemplo, em que apenas existem pontos no fundo. No entanto existe um plano do filme em que foi necessário fazer este tipo de Tracking. Trata-se de um travelling na sala de controlo, da esquerda para a direita, em que vemos todos os

tripulantes a utilizar os seus Interfaces de Controlo. Os Interfaces teriam de ser colocados no plano, mas num plano geométrico diferente do fundo (mais avançados no eixo Z, de profundidade, dando a sensação que se encontram à frente dos personagens).

Para tal utilizei um outro software, PFTrack, para fazer esse cálculo. Como já disse, trata-se de um método diferente, e os resultados são traduzidos numa câmara virtual que depois é aplicada nos elementos que se desejam colocar em pós-produção. Esta câmara é depois sobreposta ao movimento da câmara real, e combinadas num só plano. O resultado é o que podemos ver no plano em questão - os elementos movem-se de forma credível, como se estivessem realmente naquele espaço.



(Visualização do plano no programa PFTrack)



(O plano original)



(Plano intermédio, sem os interfaces)



(O plano final, com os interfaces)

Independentemente do tipo de Tracking que se utiliza, os pontos terão sempre de ser removidos manualmente, em pós produção, através de roscopia.

Os fundos verdes, no entanto, são facilmente removíveis com qualquer software. No caso de "Lemuria", utilizei sempre o After Effects da Adobe, e um plugin chamado Keylight.

Pós-Produção

Em qualquer filme, seja curta ou longa metragem, ficção ou documentário, existe sempre uma fase de pós-produção. Normalmente resumem-se à montagem, sonoplastia e correcção de cor. Se trabalharmos com película existe a fase da revelação, e com o digital utiliza-se agora o DI (Digital Intermediate). Mas mais recentemente o termo pós-produção começa a não significar apenas o que se faz após a produção, mas também fazer o que não se fez na produção. É cada vez mais recorrente ouvir durante uma rotação que algo pode ser alterado "em pós". Cada vez mais e mais filmes dependem da pós-produção para pequenas ou grandes adições. Lemuria é um filme com cerca de 22 minutos. Desses, apenas cerca de 5 são em imagem 100% real. O restante, cerca de 78% do filme consiste de: a) imagem totalmente gerada por computador (CGI) ou b) imagem real composta com CGI. A fase de pós-produção em Lemuria prolongou-se por um mês, distribuído pelas seguintes fases:

Montagem

A montagem de Lemuria foi bastante tradicional, exceptuando claro que grande parte do filme foi montado imaginando como os planos iriam ficar. Montar o filme antes de iniciar a construção dos efeitos poupa muito tempo, pois os planos ficam escolhidos e os cortes definidos. Assim só é necessário fazer os efeitos exactamente nos planos necessários, e com a duração exacta de cada plano. A montagem prolongou-se por uma semana, durante a qual tive sempre ao meu lado o realizador, que me ia guiando na sua visão do filme.

Compositing

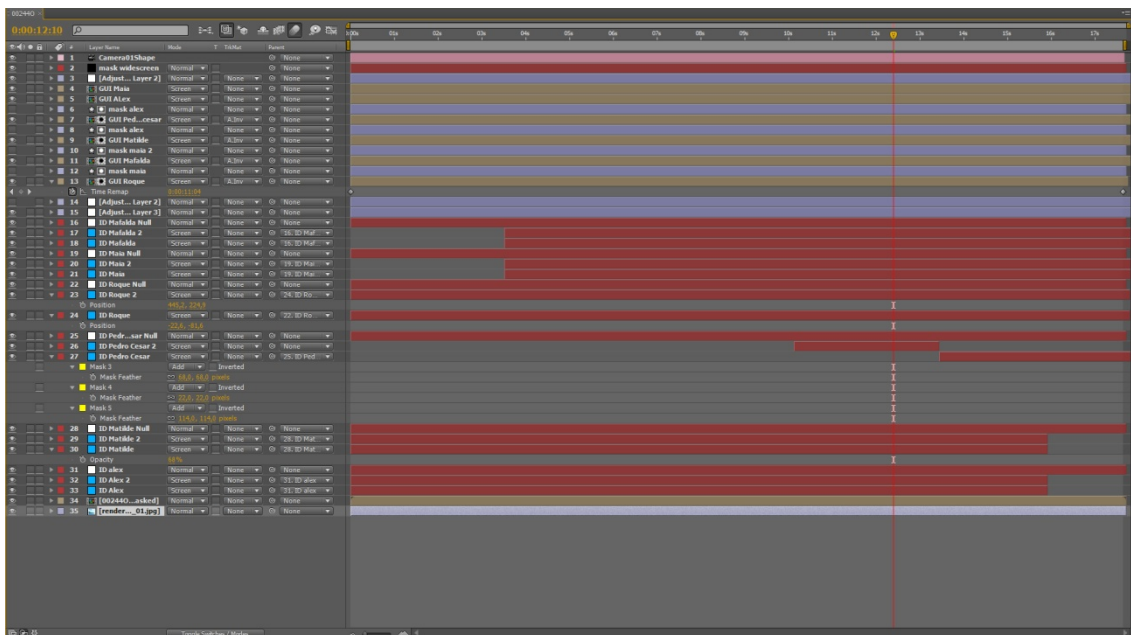
Compositing é um termo Inglês para a conjugação de imagem real com imagem gerada por computador. Nesta fase construí todos os efeitos que se vê no filme, desde a colocação dos fundos, a criação dos Interfaces de Controlo, os Tags de ID, e todos os outros elementos necessários.

Nesta fase, cada plano é denominado de Composition.

Toda a composição de Lemuria foi feita em After Effects, um software da Adobe

específico para este fim. Trata-se de um software standard na indústria dos Efeitos Visuais e tem uma curva de aprendizagem bastante ténue, sendo uma ferramenta óptima mesmo para iniciantes. Infelizmente trata-se de uma ferramenta que na estruturação do curso de Cinema da UBI, e mesmo no Mestrado, não recebe a atenção que merece. Em apenas algumas horas um docente qualificado conseguiria passar alguns conhecimentos imprescindíveis para qualquer aluno de Cinema, que sem dúvida o dotaria de ferramentas úteis para qualquer projecto.

Todos os planos, sem excepção, necessitaram de Chroma Keying, que consiste em remover os fundos verdes. Para isso existem ferramentas específicas, nomeadamente, como já referi, o Keylight. No entanto os melhores resultados obtêm-se com a conjugação de vários passos. Primeiro remove-se o fundo verde, depois coloca-se o novo fundo numa perspectiva idêntica à do plano original. Sobre a imagem original aplica-se uma técnica chamada "lightwrap" que consiste em projectar sobre os objectos alguma luz do novo fundo, aumentando a sensação de interacção com este. Ao fundo aplica-se algum desfoque, diminuindo a profundidade de campo. Caso seja necessário devem-se fazer os trackings dos movimentos de câmara, e remover com roscopia os pontos que foram aplicados sobre o fundo. A partir daqui vão-se aumentando camadas com todos os outros elementos necessários para o plano em questão. No final aplica-se uma correcção de cor para fazer corresponder uns planos com os outros, e outra correcção com o estilo pretendido. Cada composition pode ter dezenas de camadas (chamadas Layers no After Effects), por vezes umas dentro das outras.



(Camadas de efeitos num plano de Lemuria)

Estilos Visuais

Ao longo de Lemuria vamos vendo vários estilos visuais bastante diferentes uns dos outros. Esta foi uma escolha criativa tomada logo na fase de pré-produção, em conjunto com o realizador.

Cada cena tem um "look" diferente. Se no início temos uma tonalidade de cores mais clássica com tons de pele naturais, e no final temos uma sequência com aspecto onírico, tratam-se de escolhas conscientes, tomadas em prol da narrativa. A cena do Pod, já aqui abordada, é um exemplo máximo deste tratamento. Apesar de não ter sido premeditada, é sem dúvida a que melhor retrata o momento de tristeza que se vive no enredo de Lemuria.



(plano da sequência final de Lemuria)

Extensão de Cenários

Em algumas situações é necessário aumentar o cenário que foi filmado, acrescentando-lhe algo que não era possível filmar em imagem real. Acontece com muita frequência, e é uma técnica quase tão velha como o próprio Cinema, apesar de hoje em dia ser feita de forma um pouco diferente. Falo de Matte Paintings. No início eram pinturas enormes projectadas numa tela por trás dos actores, ou sobrepostas na película. Eram pintadas à mão por artistas muito talentosos, e é uma técnica que ainda sobrevive nos dias de hoje. No entanto começam a ser substituídas pelas suas versões digitais.

No caso de Lemuria, existe um plano em que esta técnica foi utilizada. Não por desejo, mas por necessidade.

Na sequência final do filme a personagem feminina caminha num enorme campo de centeio, onde mais tarde encontra o seu amante. Os dois deitam-se no meio dos cereais, beijam-se, e a câmara sobe revelando um vasto campo, subindo até às nuvens e entrando no espaço. Esta panorâmica final era para ser filmada com uma grua, e o movimento ficaria registado em imagem real, subindo até ao céu azul, a partir de onde este seria substituído por um céu digital, e o enorme travelling pelo espaço teria início.

No entanto não nos foi possível assegurar uma grua e respectivo operador. Como forma de solucionar esta situação optamos por uma alternativa bem mais rudimentar. O director de fotografia levantou o tripé o mais alto que conseguiu, sem conseguir ver o enquadramento, e filmou durante os segundos que os seus braços aguentaram o peso da câmara e tripé. O resultado foi um plano contra-picado com cerca de 10 segundos de imagem tremida, onde inclusive apareciam em campo os pés de membros da equipa.

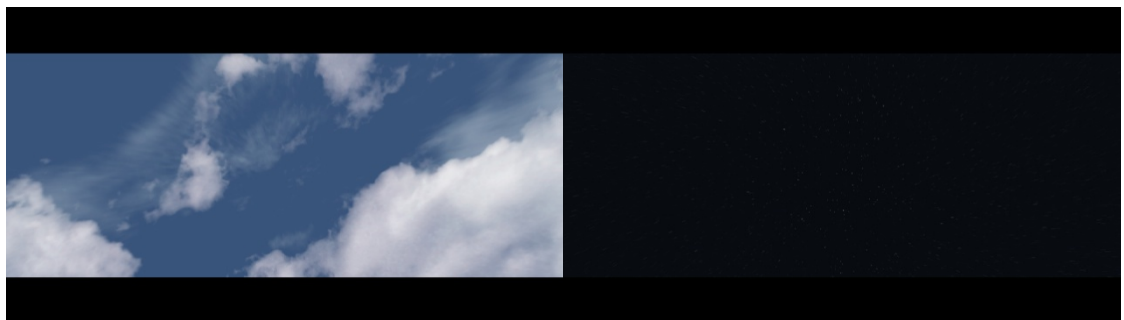
Este acabou por ser um dos planos que necessitou de mais trabalho. Primeiro comecei por estabilizar a imagem - para isso utiliza-se a mesma técnica de Motion Tracking, só que em vez de o movimento ser aplicado num elemento, o movimento é subtraído do plano original. Depois tive de reconstruir todo o cereal que os envolve, remover elementos indesejados, e aumentar o cenário de forma a conseguir fazer uma panorâmica vertical mostrando um enorme campo de centeio que não existia, subindo até ao céu e entrando no espaço.



(Plano Final de Lemuria, original)



(Plano Final de Lemuria, Versão Final)



(Sequência Final de Lemuria)

Conclusão

Com a conclusão deste projecto terminam também várias semanas em que pude aplicar os meus conhecimentos numa área que realmente me fascina, mas mais importante que isso, consegui ainda melhora-los.

Lemuria foi um filme que exigiu muito trabalho dos membros da produção. Por questões de calendarização a rodagem foi adiada para meados de Julho, uma altura em que todos os nossos os colegas já estavam de férias. A equipa foi então bastante reduzida - 11 pessoas, incluindo-me a mim próprio, actores, realizador, director de fotografia, director de som, e assistentes. Alguns membros da equipa técnica redobraram-se em actores e trataram de produção ao mesmo tempo. Eu tive de conjugar o meu emprego com as rodagens e a pós-produção, e vários membros da produção abdicaram de férias para poderem estar presentes e dar o seu contributo.

Eu e o José, meu colega de grupo, financiamos na totalidade a produção do filme - exceptuando o contributo da Universidade. No total os custos de produção ascenderam aos milhares de euros. Questões de tempo impediram-nos de perder meses a bater de porta em porta a pedir financiamento. Adquiri ainda um computador de topo especificamente para a pós-produção do filme, pois já sabia que para um projecto desta envergadura necessitava de uma máquina rápida para poder trabalhar.

Foi um projecto extenuante, a todos os níveis. No entanto não me arrependo de nada, nem me queixo de nada. Com os altos e baixos naturais neste tipo de produções conseguimos atingir os nossos objectivos, e até mesmo suplantá-los. Para mim, Lemuria não é só um projecto académico, e sei que para o meu colega também não. Tenho consciência que será um marco nos filmes da UBI, e até mesmo no panorama nacional de curtas-metragens no que diz respeito ao nível técnico, mas espero e desejo acima de tudo que um dia seja ultrapassado. Que um dia futuros alunos desta academia tenham o conhecimento e os meios para fazer mais e melhor. Que não se sintam presos à norma nem se restrinjam ao que lhes ensinam. Que tenham curiosidade em explorar outras técnicas, outras formas de fazer cinema. O espaço foi o nosso limite, mas que os próximos não tenham nenhum.