

Filme: **AURORA**
Locais de Filmagem



LOCAL 1

Lugar Foz do Romão

- 01 LAMEIRO - FINAL DO DIA
- 03 CAMINHO FLORESTAL PE POSTO - MANHÃ
- 04 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - DIA
- 10 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - ENTARDECER
- 12 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - NOITE
- 15 LAMEIRO - FINAL DO DIA



LOCAL 2

Cortada da Folgosa

- 06 MARGEM DO RIO - DIA



LOCAL 3

Parque da Oitava

- 07 BOSQUE - DIA
- 08 ÀRVORE NO BOSQUE - DIA



LOCAL 4

Lomba da Cumieria | Povorais

- 09 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - FIM DO DIA
- 14 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - NOITE
- 16 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - FINAL DO DIA



LOCAL 5

Soito

- 02 SALA ESCURA, CASA DE PEDRA - NOITE
- 05 INTERIOR DA CASA ABANDONADA - DIA
- 11 SALA DA CASA ABANDONADA - NOITE
- 13 SALA DA CASA ABANDONADA - NOITE

LOCAL 1

Lugar Foz do Romão



30 min Viagem

Viaturas Ligeiras estacionam a 500m

Acesso Direto ao local por TT (+10 min)

ADEREÇOS: Mesa velha, Cadeira, Boneca, velas e castiçais rústicos, enxada

MATERIAL: Luvas e Máscaras para Pó, vassouras

Cenas:

01 LAMEIRO - FINAL DO DIA

03 CAMINHO FLORESTAL PE POSTO - MANHÃ

04 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - DIA

10 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - ENTARD.

12 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - NOITE

15 LAMEIRO - FINAL DO DIA

Notas:

CENA 10: Implica preparação da iluminação interior de casas e algumas fachadas (leds a bateria). O tempo de filmagem é limitado ao período "Blue Hour" (aprox 45 min).

CENA 12: Continuação da cena 10, até ao anoitecer.

LOCAL 2

Cortada da Folgosa



20 min Viagem

Viaturas Ligeiras Estacionam a 1500m

Acesso Direto ao local por TT (+15min)

ADEREÇOS: Boneca

MATERIAL: Sapatos de rio, camisola interior, fato de banho, toalhas e agasalhos.

Cenas:

06 MARGEM DO RIO - DIA

Notas:

A cortada é no outro extremo do açude, o que implica uso de 2 planos para se compreender o local.

Apenas vamos usar o som da atriz a mergulhar.

LOCAL 3

Parque da Oitava



35 min Viagem
Viaturas ligeiras estacionam no local

ADEREÇOS: Boneca

MATERIAL: Material para aparar a queda

Cenas:

07 BOSQUE - DIA

08 ÁRVORE NO BOSQUE - DIA

Notas:

A cena é filmada com estabilizador de imagem, a acompanhar lateralmente a corrida.

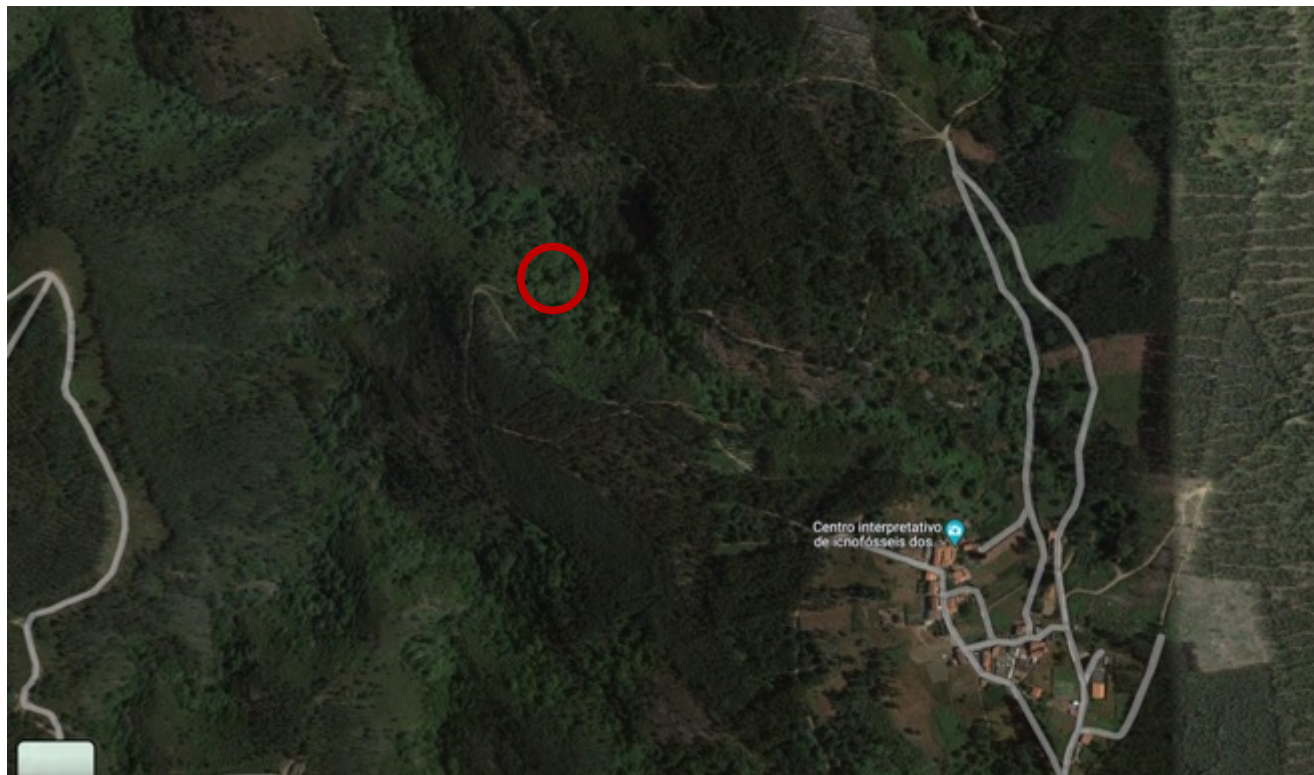
O final desta cena (árvore no Bosque) é filmada na Lomba da Cumieria | Povorais - Especial atenção a continuidade.

Oitava - Povorais
15 min em viaturas ligeiras
(+15 min acesso TT)



LOCAL 4

Lomba da Cumieria | Povorais



25 min Viagem

Viaturas ligeiras estacionam a 1 km

Acesso Direto ao local por TT (+15min)

ADEREÇOS: Boneca

Cenas:

09 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - FIM DO DIA

14 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - NOITE

16 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - FINAL DIA

Notas:

Este local corresponde a uma construção, pelo que requer alguns planos para se compreender o espaço e escala.

Dada a natureza da vegetação, este local funciona melhor com soft light (nublado) ou com o sol menos vertical.

LOCAL 5

Soito



35 min Viagem

Viaturas ligeiras estacionam no local

ADEREÇOS: Mesa velha, Boneca, velas e castiçais rústicos, Brinquedos de Cozinha

MATERIAL: Luvas e Máscaras para Pó, vassouras

Cenas:

02 SALA ESCURA, CASA DE PEDRA - NOITE

05 INTERIOR DA CASA ABANDONADA - DIA

11 SALA DA CASA ABANDONADA - NOITE

13 SALA DA CASA ABANDONADA - NOITE

Notas:

Apenas filmado no interior, pelo que poder ser filmado com qualquer clima.

A casa requer limpeza e retirada de objetos do seu interior.

O dia da filmagem precisa de ser previamente agendado com António Duarte: 933 496 796 (vive 50% do tempo no Soito), que recolhe a chave da proprietária (que também não passa o ano todo no Soito).

CENA 02: requer transportar uma mesa velha para uma das salas, perto da parede de Pedra.

CENA 05: A cena implica colocar brinquedos de cozinha no chão.

LOCAL 1 Lugar Foz do Romão

LAMEIRO



01 LAMEIRO - FINAL DO DIA

15 LAMEIRO - FINAL DO DIA

LOCAL 1 Lugar Foz do Romão

CAMINHO FLORESTAL PE POSTO



→ Obstáculo 2

Notas:

Requer ensaio do pé a escorregar e largar a Boneca no obstáculo de pedra.



→ Obstáculo 1



03 CAMINHO FLORESTAL PE POSTO - MANHÃ

LOCAL 1 Lugar Foz do Romão

LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS



04 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - DIA
10 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - ENTARDECER
12 LUGAR DAS CASAS ABANDONADAS - NOITE

LOCAL 2 Cortada da Folgosa

MARGEM DO RIO



LOCAL 3 Parque da Oitava

BOSQUE



○ Local da Queda

Notas:

Requer escolha do sítio e respetivo ensaio da queda aparatosa, durante a corrida.

É necessário um tapete para aparar a queda

LOCAL 4 Lomba da Cumieria | Povorais

ÁRVORE DO BOSQUE



07 BOSQUE - DIA
(ÁRVORE)

LOCAL 4 Lomba da Cumieria | Povorais

CALHAU GRANDE NO BOSQUE



→ Boneca pousada

09 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - FIM DO DIA
14 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - NOITE
16 CALHAU GRANDE NO BOSQUE - FINAL DO DIA

LOCAL 5 Soito

SALA ESCURA, SALA DE PEDRA | CASA ABANDONADA



○ Brinquedos

11 SALA DA CASA ABANDONADA - NOITE

13 SALA DA CASA ABANDONADA - NOITE

LOCAL 5 Soito

INTERIOR DA CASA ABANDONADA



02 SALA ESCURA, CASA DE PEDRA - NOITE

05 INTERIOR DA CASA ABANDONADA - DIA