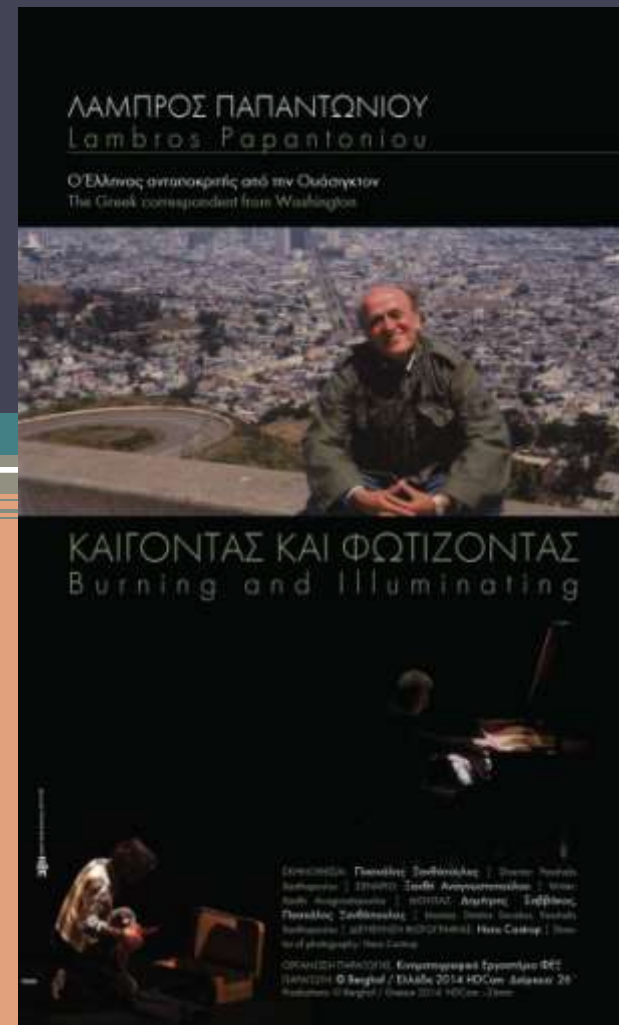


Η προφορική ιστορία και το ντοκιμαντέρ

Το παράδειγμα

Αρχείο «Λάμπρος Παπαντωνίου»

Ντοκιμαντέρ «Καίγοντας και Φωτίζοντας»



Τι είναι προφορική ιστορία

Η *Oral History* είναι μια ερμηνευτική, ιστοριογραφική μέθοδος για την επιστημονική επεξεργασία των προφορικών πηγών.

Είναι ένα μέσο ριζικής μεταμόρφωσης της κοινωνικής σημασίας της ιστορίας, Paul Thompson

Τι είναι Ντοκιμαντέρ

Η καταγραφή της πραγματικότητας από την οπτική γωνία του δημιουργού. Η ζωή στο απρόοπτο.

Στην ταινία μυθοπλασίας, το δράμα πρέπει να επινοηθεί στο ντοκιμαντέρ, πρέπει να σου αποκαλυφθεί!



Ομάδα προφορικής ιστορίας

Ιστορικοί, εκπαιδευτικοί, τεχνικοί εικόνας ήχου, επεξεργασίας αρχείων, [...]

- Ομάδα του ΕΚΚΕ, συνέδριο 1999
- Συνέδρια για τα 40 χρόνια από το τέλος του εμφυλίου
- 2010 Ομάδα Χανίων
- 2012 Συνέδριο Βόλου
- 2013 Ίδρυση ΕΠΙ www.epi.uth.gr
- 2017 20 τοπικές ομάδες προφορικής ιστορίας
- 2018: 10 νέες ομάδες!

Το κινηματογραφικό Συνεργείο

*(Σκηνοθέτης - Σεναριογράφος – παραγωγοί - Σύμβουλοι - μουσικός-
Ηλεκτρολόγος – φωτιστής – μακιγιέρ – σκηνογράφος - ενδυματολόγος
διευθυντής φωτογραφίας – ηχολήπτης – [...])*

Μνήμη - προφορική ιστορία

«Για να γνωρίσουμε τη ζωή πρέπει να την παρατηρούμε αθέατοι» Γκόρκι

Σενάριο -Ντοκιμαντέρ

Ένας άνθρωπος που νιώθει ότι τον κινηματογραφούν, ενστικτωδώς αρχίζει να παίζει.

Νέοι τρόποι γυρισμάτων... «Δόγμα 95» - «κάμερα μάτι»
«κάμερα στυλό»- «Κινό Πράβδα»

ΙΣΤΟΡΙΑ

Εικαζόμενα Γεγονότα

**Ρητώς
Αναπαριστώμενα
γεγονότα**

**Επιπρόσθετο μη
διηγηματικό υλικό**

ΠΛΟΚΗ

Η ιστορία και η πλοκή συμπίπτουν αλλά και αποκλίνουν σύμφωνα με άλλες απόψεις.

Η πλοκή παρουσιάζει ρητώς ορισμένα γεγονότα της ιστορίας (κοινά και στα δύο πεδία).

Η ιστορία υπερβαίνει τα όρια της πλοκής, υπαινισσόμενη μερικά γεγονότα που δεν είδαμε ποτέ να συμβαίνουν.

Η πλοκή υπερβαίνει τα όρια του κόσμου της ιστορίας παρουσιάζοντας «μη διηγηματικές» εικόνες και ήχους που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την ιστορία.

Κι, ω αναμνήσεις που συγκρατείτε
κάτι πιο πολύ απ' αυτό που ζήσαμε

Τ. Λειβαδίτης

προφορική ιστορία

Πριν τη συνέντευξη - Σχεδιασμός

Ποιοί είναι οι στόχοι της έρευνας

Ποιες θεματικές;

Ποια θα είναι η χρήση του υλικού;

Που θα κατατεθεί;

Ποια είναι τα κενά που θα μπορούσε να καλύψει;

Από ποιους θα πάρουμε συνέντευξη;

Πως θα τους βρούμε;

Ποιο εξοπλισμό θα χρησιμοποιήσουμε;

Ντοκιμαντέρ

Προ – παραγωγή

Γίνονται όλες οι εργασίες και προετοιμασία για το καλύτερο γύρισμα

- Το σενάριο – ντεκουπάζ
- Συνεργάτες
- εξοπλισμός



*Ταινία είναι ένα μωσαϊκό φτιαγμένο
από χρόνο...*

Α. Ταρκόφσκι

Κινηματογράφος

Βασικές έννοιες

Ταινία είναι ένα πλέγμα Κωδίκων. Μετζ

Ταινία είναι μια αλήθεια που επαναλαμβάνεται 24 φορές το δευτερόλεπτο.
Γκοντάρ

Κινηματογράφος. Ένα ανοιχτό παράθυρο στον κόσμο. Νουβέλ Βανγκ

Κινηματογράφος είναι γλώσσα σαν τη φυσική. Παζολίνι

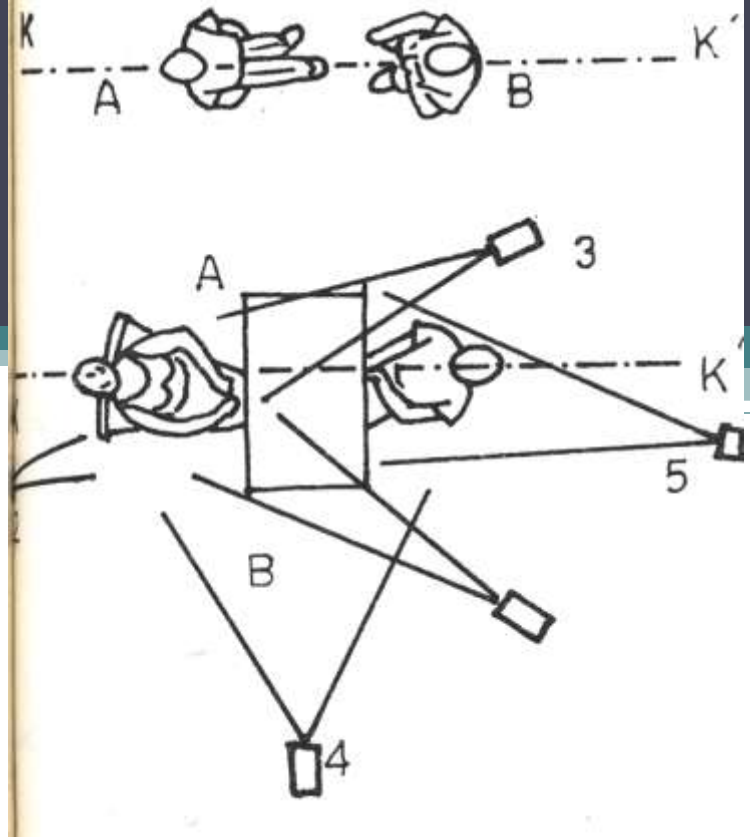
Πλάνο
Αφήγηση
Κάδρο
Σενάριο
Ντεκουπάζ
Storyboard
Σκηνή
Μονοπλάνο
Σεκάνς
Ρεπεράζ
Φλου - νετ

Κλακέτα - σύγχρονη λήψη
Generique
Ρακόρ

Μοντάζ
Μιξάζ
Εταλονάζ
Μπούμ
Διανομή
Άξονας

Φανταστικός άξονας

Φανταστικός άξονας είναι η νοητή γραμμή ΚΚ' που συνδέει δύο πρόσωπα (ΑΒ).



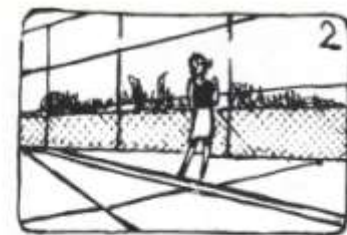
1

E.L.S. = [Extreme long shot]
 Ξετροήμ λονγκ σοτ
 P.T.G. = [Plan très général]
 Πλαν τρε ζενεράλ
 C.L.L. = [Campo langhissimo]
 Κάμ-πο λουνγκίσιμο
 (Πολύ μακρινό
 πλάνο).



2

L.S. = [Long shot]
 Λονγκ σοτ
 P.G. = [Plan général]
 Πλαν ζενεράλ
 C.L. = [Campo lungo]
 Κάμ-πο λούνγκο
 (Μακρινό πλάνο)



3

M.S. = [Medium shot]
 Μήντιουμ σοτ
 P.M. = [Plan moyen]
 Πλαν μουαγιέν
 F.I. = [Figura intera]
 Φιγκούρα ιντέρα
 (Ολόσωμη μορφή από τα
 πόδια ως το κεφάλι).



4

T.S. = [Two shot]
 Του σοτ
 P.A. = [Plan américain]
 Πλαν αμερικιέν
 P.A. = [Piano americano]
 Πιάνο αμερικάνο
 (Πλάνο λίγο πιο κάτω απ'
 τα γόνατα, ως το κεφάλι).



5
 M.C.S. = [Medium close shot]
 Μήντιουμ κλώουζ σοτ
 P.M.R. = [Plan moyen rapproché]
 Πλαν μουαγιέν ρα-
 προσέ.
 M.F. = [Mezza figura]
 Μέτζα φιγκούρα.
 (Μεσαίο πλάνο).



6
 C.U. = [Close up]
 Κλώουζ απ
 P.P. = [Premier plan]
 Πρεμιέ πλαν
 P.P. = [Primo piano]
 Πρίμο πιάνο
 (Κοντινό πλάνο)



7

B.C.U. = [Big close up]
 Μπιγκ κλώουζ απ
 G.P. = [Gros plan]
 γκρο πλαν
 P.P.P. = [Primo piano]
 Πριμίσιμο πιάνο
 (πολύ κοντινό πλάνο).



8

I = [Insert]
 Ίνσερτ
 Dét = [Détail]
 Ντετάιγ
 Part. = [Particolare]
 Παρτικολάρε.



Κινήσεις κάμερας σε τρίποδο

- Πανοραμική
- Βερτικάλ
- Διαγώνια

Κινήσεις κάμερας με steady cam

Σημειώσεις...

- Κανόνας των 30°
- Διαφορά μεγέθους κάδρου σε ίδιο θέμα - jump cut

Γωνίες Λήψεις

Forma film

1,33:1

1,66:1

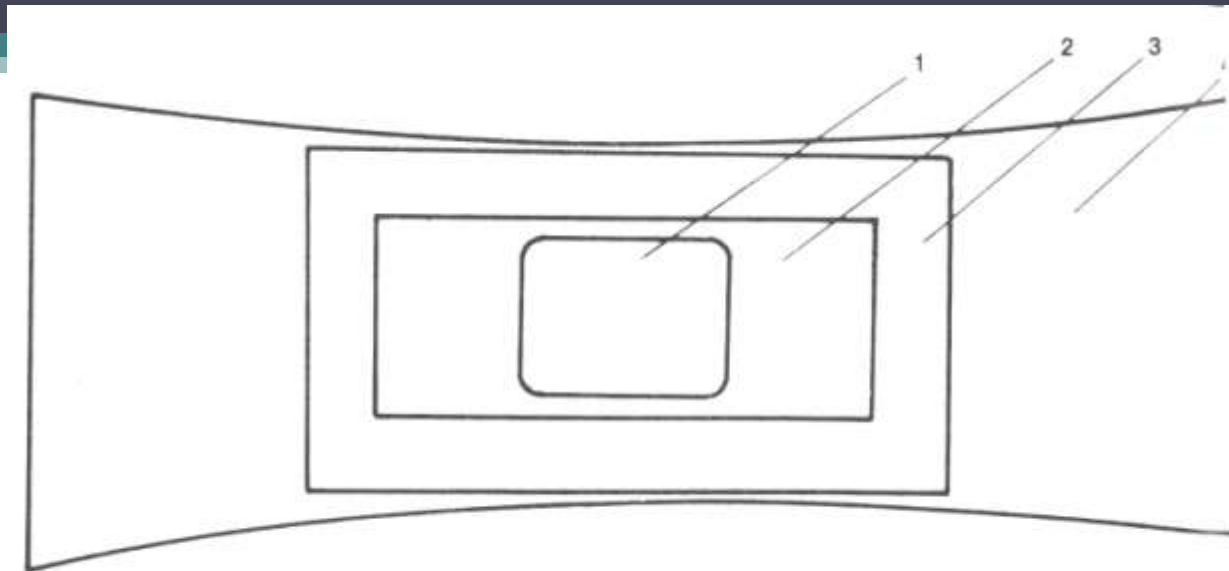
1,85:1

Κινήσεις κάμερας σε καρέλο

- Τράβελινγκ - in - out - κυκλικό

Κινήσεις κάμερας σε γερανό

- Grew up - down -



Κινηματογραφική οθόνη. Συγκριτικές διαστάσεις πλάτους - ύψους για διάφορους τύπους οθόνης [1: κανονικής οθόνης 1,33:1, 2: Σινεμασκόπ οθόνης 2,55:1, 3: οθόνης βιαταβίζιον 1,85:1 (και 1,66:1), 4: οθόνης Σινέραμ 3:1].



ΣΗΜΕΙΑ

1. Γλωσσικά σημεία	α/π/η	(γλώσσα)
2. Παραγλωσσικά	α/π/η	(ένταση, τονισμός, άρθρωση)
3. Ακουστικά εφέ	α/π/η+χ	(«on - off stage» ήχοι)
4. Μουσική	α/π/η+χ	(μουσικότητα - Νίτσε)

5. Μιμικά σημεία	ο/π/η	κινήσεις προσώπου)
6. σημεία χειρονομιών	ο/πη	(παντομίμα)
7. «γειτνιαστικά» (προσεγγιστικά)	ο/π/η	(περιβάλλοντα χώρο)
8. Μασκάρωμα	ο/σ/η	(πρόσωπο - σώμα)
9. Κόμμωση	ο/σ/η	(μάσκες- No- Kabuki)
10. Ενδυμασία	ο/σ/η	(κουστούμι)
11. Διαμόρφωση του χώρου	ο/σ/χ	(εκκλησία- αγορά-θέατρο)
12. Σκηνικό	ο/σ/χ	(βιο-τεχνική, υποκριτική)
13. Σκηνικά αντικείμενα	ο/σ/χ	(σπαθιά, καρέκλες κá)
14. φωτισμός	ο/σ/χ	(απομονώνει-χώρο, χρόνο)

α: ακουστικά σημεία ο: οπτικά π: πρόσκαιρα σ: σταθερά η: του ηθοποιού χ: του χώρου

Οπτικά σημεία στίξης

Cut

Fade – in – out – fondue (σε
χρώμα)

Dissolve

Wiping

Ίριδα

Μασκάρισμα φακού
Επαναλαμβανόμενο μοτίβο
Jump cutting

Αλλαγή ταχύτητας
Στοπ Καρέ

Αλλαγή φωτισμού

Παρεμβολή Ασπρόμαυρου / εγχρωμου
Φλου – νετ

Διπλοτυπία

Χωρισμός κάδρου

Αρνητική εικόνα

....

Χρήση σκοτεινών ή φωτεινών
περιοχών

Χρήση τίτλων (μεσότιτλων –
υπότιτλων)

Χρήση Αμόρσας

Χρονικές ενδείξεις

Κίνηση ηθοποιού – αντικειμένου –
κάμερας ...

Παρόμοιες ή αντίθετες οπτικές
εντυπώσεις



Ήχος

Ηχητικά σημεία στίξης

Αφορούν τις κατηγορίες
(πρόζα – μουσική – ατμόσφαιρα)

Ήχος on – off

Σύγχρονο γύρισμα

Dubbing – Post synchronization

Doublage

Διεθνής μπάντα

Μιξάζ



Ο χρόνος

Αφήγηση

Μετρίσιμη έλλειψη και μη μετρίσιμη

✓ Φιλμικός χρόνος

✓ Κινηματογραφικός χρόνος

Ο χώρος

Φιλμικός χώρος

Κινηματογραφικός χώρος

Εντός – εκτός πεδίου

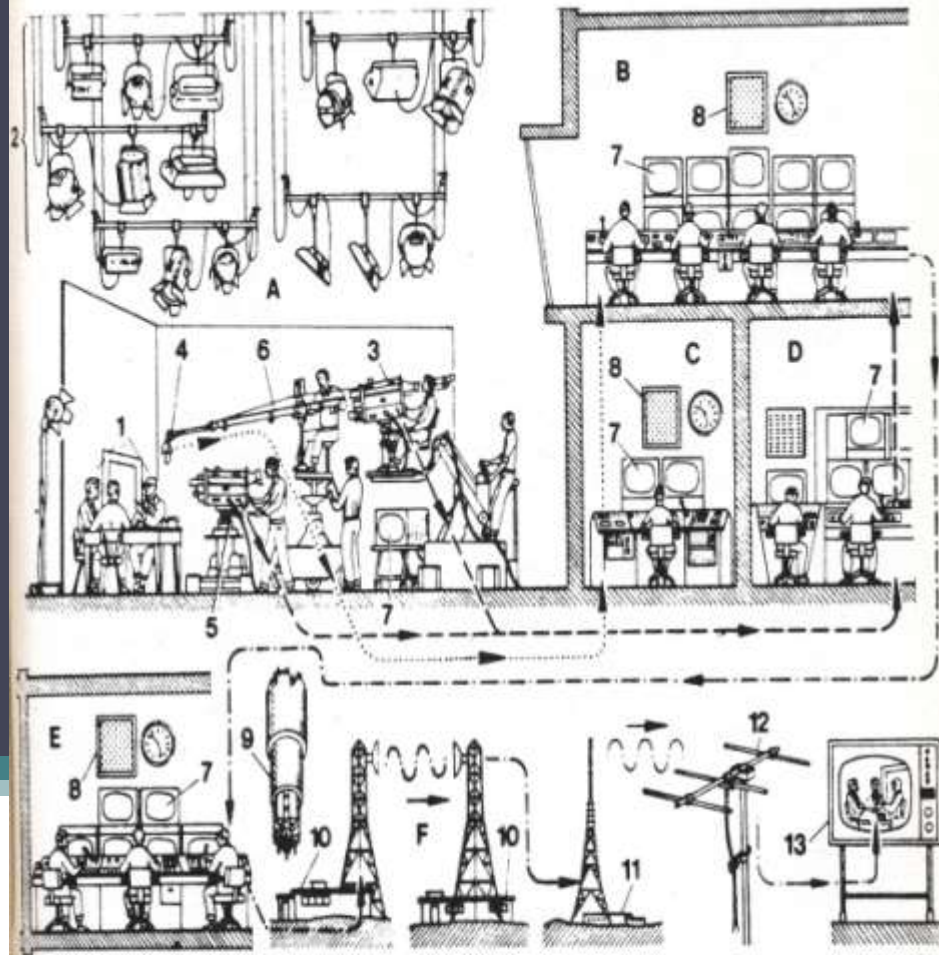
Ρυθμός

Εσωτερικός ρυθμός ή εσωτερικό μοντάζ

Εξωτερικός ρυθμός ή timing

Ταχύτητα κίνησης θέματος

Διάρκεια Πλάνου



Διαδικασία μιας τηλεοπτικής εκπομπής:

A: στούντιο, B: καμπίνα του σκηνοθέτη, C: ακουστικός έλεγχος, D: έλεγχος video, E: κεντρικός έλεγχος, F: δίκτυο της τηλεοπτικής διάδοσης.

1) ηθοποιοί, 2) γκρουπά από φωτιστικές πηγές, 3) κάμερα τοποθετημένη σε ανυψωτήρα, 4) μικρόφωνο, 5) κάμερα τοποθετημένη σε υδραυλικό τράβελινγκ, 6) τζιράφα (σύστημα μικροφώνων σε μεταλλικό καλάμι), 7) monitor, 8) megáfono, 9) καλώδιο ομοαξωνικό, 10) επαναληπτικός σταθμός με κατευθυνόμενη κεραία 11) σταθμός μετάδοσης, 12) κεραία δέκτης, 13) δέκτης τηλεόρασης.

Σενάριο

Το κείμενο που δομήσαμε για να αφηγηθούμε μια ιστορία.

Στη ταινία μυθοπλασίας το δράμα πρέπει να **επινοηθεί**
στο ντοκιμαντέρ πρέπει να σου **αποκαλυφθεί!**

Δεν αποτελεί λογοτεχνικό κείμενο.

*Λιτό με σαφή τρόπο περιγράφει χώρους, χρόνο, ήρωες
και οδηγεί με τη δράση και τους (διαλόγους) στην εξέλιξη του μύθου*

Η αφήγηση

Θέατρο – λογοτεχνία – κινηματογράφος - comics ...animation

**Σκηνικοί
Περιορισμοί
&**

συμπύκνωση δράσης

**Τέχνη του
γραφτού λόγου
Ελευθερία
στην περιγραφή**

Οπτικοποίηση

**Τέχνη της
αστικοποίησης**

Αποσπασματική αφήγηση των γεγονότων

Χρονική ανακολουθία

**Διατηρεί όμως τη συνοχή μέσα από τις σκέψεις και τα
συμπεράσματα του αφηγητή συγγραφέα**

Οπτικοποίηση

**Σκέψεις- χαρακτήρες – συναισθήματα ψυχολογία
των χαρακτήρων όλα οπτικοποιούνται**

**Χρονική ανακολουθία πρέπει να δικαιολογηθεί
οπτικά**

Αφηγηματικές Δομές

Flash Back – forword :αναδρομή – πέρασμα της αφήγησης από τον ενεστώτα στονχρόνο

Αντικειμενική – εξωτερική ματιά :αυτό που παρακολουθεί ο θεατής

Υποκειμενική – προσωπική ματιά - αφηγητής:κάποιος που γνωρίζει τα γεγονότα της ιστορίας

frame - πλαίσιο :αναδρομή στο παρελθόν που ξεκινά από μια σκηνή για να καταλήξει στην ίδια.

παράλληλη δράση :αντιπαράθεση δύο ή και περισσότερων δραματικών καταστάσεων

Επαναλαμβανόμενο μοτίβο :η τακτική επαναφορά μια συγκεκριμένης σκηνής

Πρόζενερικ σεκάνς :προεισαγωγικός αφηγηματικός κύκλος

Δομή Σεναρίου

Εισαγωγή
(Δέση Σελ. 1-30)

Κύριο Μέρος
(Συγκρούσεις Σελ. 30-90)

Τέλος
(Λύση Σελ. 90 – 120)

κρίσιμη Καμπή

κρίσιμη Καμπή

Δομή Σεναρίου

Εισαγωγή
(Δέση Σελ. 1-30)

Κύριο Μέρος
(Συγκρούσεις Σελ. 30-90)

Τέλος
(Λύση Σελ. 90 – 120)

κρίσιμη Καμπή

κρίσιμη Καμπή

Ο ήρωας αφού έχει παρουσιαστεί στην εισαγωγή στην πρώτη κρίσιμη καμπή θα επιλέξει τον στόχο ή τον τρόπο ικανοποίησης της ανάγκης του.

Στο κυρίως μέρος θα οδηγηθεί στην εκπλήρωση μέσα από συγκρούσεις, εμπόδια με ανάλογους βαθμούς και εντάσεις.

ΕΚΚΡΕΜΟΤΗΤΕΣ - SUSPENSE – ΑΝΑΤΡΟΠΕΣ -

Το τέλος η Λύση υπονοείται πολλές φορές ήδη από την εισαγωγή... ή και τον τίτλο

Δομή Σεναρίου

Εισαγωγή

(Δέση Σελ. 1-30)

Κύριο Μέρος

(Συγκρούσεις Σελ. 30- 90)

Τέλος

(Λύση Σελ. 90 – 120)

κρίσιμη Καμπή

κρίσιμη Καμπή

Εισαγωγή

- Χώρος
- Χρόνος
- Ηρωες

Ήρωες

Τύποι

- Χαρακτήρες

Ήρωες

Τύποι - χαρακτήρες

Βασικά πρόσωπα σεναρίου

Πρωταγωνιστής: κινεί το μύθο

Ανταγωνιστής: συγκρούεται με τον ήρωα

Καταλύτης: αυτός που «προκαλεί» τη σύγκρουση

Δευτερεύοντα πρόσωπα – κομπάρσοι κ.λ.π

•Θα μπορούσαν να μην υπάρχουν πρόσωπα

Τύπος Το πρόσωπο που δεν αναπτύσσεται πλήρως παρά μερικά στοιχεία του	Χαρακτήρας Πλήρης ανθρώπινη υπόσταση που αποκαλύπτεται με λεπτομέρειες

χαρακτήρας

Εσωτερική ζωή
Διαμόρφωση του χαρακτήρα

εξωτερική ζωή
αποκάλυψη του χαρακτήρα

Η ανάγκη του

η δράση του

Βιογραφία
Οικογενειακή κατάσταση
Σπουδές πνευματικό επίπεδο
Επάγγελμα
Κοινωνική Τάξη – καταγωγή
Στάση ζωής – κοσμοθεωρία
Θρησκευτική άποψη
Πολιτική άποψη
Αισθητική – ηθική
Ιδιοσυγκρασία (οργανική και ψυχολογική του σύσταση)
Φυσικά χαρακτηριστικά – ηλικία φύλο -

Επαγγελματική

Σχέσεις
οικογενειακές
Φιλικές
ερωτικές

ιδιωτικές
συνήθειες
χόμπι....

Παρουσίαση χαρακτήρων

Δίπλα από κάθε όνομα γράφουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. Την ιδιοσυγκρασία του και κάθε τι που τον προσδιορίζει σε σχέση και με τους άλλους χαρακτήρες του σεναρίου. (casting)

Σύνοψη Σεναρίου

Κάθε σενάριο πρέπει να συνοδεύετε και από μία σύνοψη που δεν πρέπει να ξεπερνά τις 5 σελίδες (120). Πρέπει να παρουσιάσει τη δραματική κατάσταση, τους χαρακτήρες, τις μεταξύ τους σχέσεις και την πλοκή της ιστορίας.

Treatment

Κείμενο προθέσεων. Τρόπος – μέθοδος αντιμετώπισης της ιστορίας. Δραματουργικοί – αισθητικοί

Ιδεολογικοί στόχοι του σεναρίου.

Story board

Το storyboard είναι το σενάριο εικονοποιημένο. Η εξιστόρηση του σεναρίου με εικόνες, βοηθάει τους δημιουργούς-εκτελεστές στην πιστότερη υλοποίηση του σεναρίου που τους δίνεται. Το storyboard πρέπει να μπορεί να το καταλάβει ο αναγνώστης-εκτελεστής με μια ματιά.

Ντεκουπάζ

Απότμηση του σεναρίου

Γκρουπάρισμα

Οργάνωση για τα γυρίσματα



ΑΥΞΩΝ ΑΡΙΘΜΟΣ ΓΥΡΙΣΜΑΤΟΣ
ΤΟΠΟΣ ΓΥΡΙΣΜΑΤΟΣ
ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ-ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ
ΗΜΕΡΑ- ΝΥΚΤΑ

[illegible]

Ο Δ/ΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

προφορική ιστορία

Στη διάρκεια της συνέντευξης

- Ετοιμάζουμε τον εξοπλισμό
- Κουβεντιάζουμε περί ανέμων και υδάτων
- Κάνουμε ένα τεστ ήχου
- Ρωτάμε για τα προσωπικά στοιχεία του πληροφορητή (τόπος, έτος γέννησης κλπ)
- Ξεκινάμε με μια εύκολη, ανώδυνη ερώτηση
- Στόχος η γέννηση «ιστοριών με ζουμί» (αφηγηματικός λόγος)

Ντοκιμαντέρ

Γύρισμα

- Χώρος γυρίσματος
- χρόνος
- Διάρκεια γυρισμάτων συνθήκες για άνεση
- Γυρίσματα και σημειώσεις

προφορική ιστορία

Στη διάρκεια της συνέντευξης

των γυρισμάτων

Ντοκιμαντέρ

✓ Ντεκουπάζ & Συνεργείο

προφορική ιστορία

Μετά τη συνέντευξη

• η διαδικασία της επεξεργασίας

Ντοκιμαντέρ

Post Production

- Μοντάζ -- effe και τίτλοι - μιξάζ (Εργαστήρια εικόνας)- - εταλουνάζ - κόπιες
- Υλικό υποστήριξης - προώθησης
- Διανομή

Post Production

•Μοντάζ

Sculpting in time

... έργο του σκηνοθέτη είναι να αναδημιουργήσει τη ζωή: την κίνησή της, τις αντιφάσεις της, τη δυναμική και τις συγκρούσεις της. Καθήκον του είναι να αποκαλύπτει κάθε ιώτα της αλήθειας που είδε, ακόμα και αν δεν την αποδέχονται όλοι.

Φυσικά ένας καλλιτέχνης μπορεί να χάσει το δρόμο του, ωστόσο ακόμα και τα λάθη του μπορεί να έχουν ενδιαφέρον, αρκεί να είναι ειλικρινή, γιατί αντιπροσωπεύουν την πραγματικότητα της εσωτερικής του ζωής, των περιπλανήσεων και του αγώνα στον οποίο τον εξώθησε ο εξωτερικός κόσμος. (άλλωστε κατέχει κανείς ποτέ όλη την αλήθεια;)

Κάθε συζήτηση για το τι μπορούμε να δείξουμε στην οθόνη και το τι όχι είναι απλώς μια πεζή και αήθης απόπειρα διαστροφής της Αλήθειας.... Αντρέι Ταρκόφσκι

MONTAZ

Η τεχνική και καλλιτεχνική διαδικασία σύμφωνα με την οποία, όλα τα μέρη της ταινίας που γυρίστηκαν τμηματικά (εικόνα – ήχος...) συνθέτονται σε μια ενιαία οπτικοακουστική μορφή που αποτελεί και την τελική μορφή της ταινίας.

Μοντάζ του Γκρίφιθ. «Κάντε τον κόσμο να γελά, να κλαίει, να περιμένει»

Cross cutting (Παράλληλο μοντάζ). Παράλληλη αφήγηση «Μισαλλοδοξία» 1916
Συγκίνηση θεατή μέσω της σύγκρισης γεγονότων που εξελίσσονται σε διαφορετικό χωροχρόνο.

Μοντάζ του Αϊζενσταϊν . «Οπτικές μεταφορές και συγκρούσεις»

Θεμέλιο της δραματουργίας η σύγκρουση και χρήση οπτικών και ηχητικών κωδίκων. «Απεργία.» 1924 & «Μοντέρνοι καιροί» 1936 Τσάπλιν.

Μοντάζ του Κουλέσοφ . «παρεμβολή εικόνων»

Το μοντάζ γίνεται δημιουργικό όταν χάρη σ' αυτό, ο θεατής νιώθει κάτι που δεν φαίνεται στις επιμέρους εικόνες. Το πείραμα με τον ηθοποιό Ιβάν Μουζούκιν.



+



= SADNESS



+



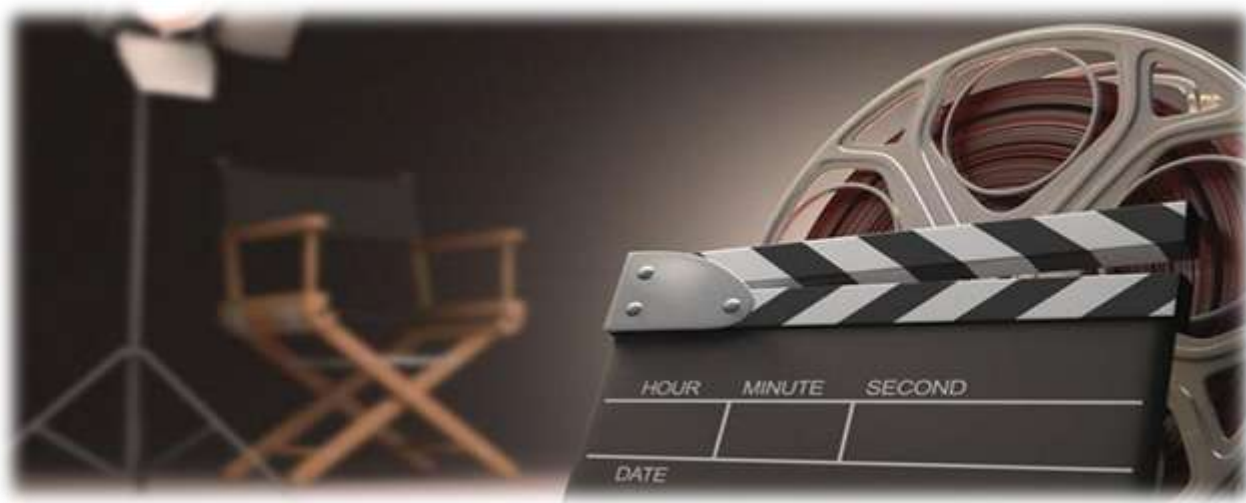
= HUNGER



+



= LUST



Συνοψίζοντας

Η τεχνική πριν τα γυρίσματα

Δομή σεναρίου.

Χρήση των ρακόρ σύνδεσης - (Σκριπτ) - Ντεκουπάζ

Η τεχνική κατά τα γυρίσματα

Τεχνικές γυρισμάτων.

Λήψεις (κάδρο – μεγέθη πλάνων – άξονας – κινήσεις μηχανής....)

Φωτισμοί – κινήσεις ηθοποιών ή κάμερας

Χρήση ήχων

Γενικότερα των κωδικών του σινεμά

Η τεχνική μετά τα γυρίσματα

Χρήση των σημειώσεων (Ντεκουπάζ και Ρακόρ σύνδεσης)

Τεχνικές μοντάζ (Τραπέζι του Μοντάζ, μουβιόλα.- Ψηφιακά προγράμματα)

Οπτικά σημεία στίξης (cut- fade in, out – Fondu – Dissolve – Wiping – Ίριδα – χρήση φωτεινών και σκοτεινών περιοχών – Μεσότιτλοι – Αμόρσα – Χρονικές ενδείξεις – οπτικές εντυπώσεις – αλλαγή ταχύτητας, πάγωμα – παρεμβολή Α/Μ – χρήση φλου νετ – Εκτύπωση – χωρισμός κάδρου - Ηχητικά σημεία στίξης

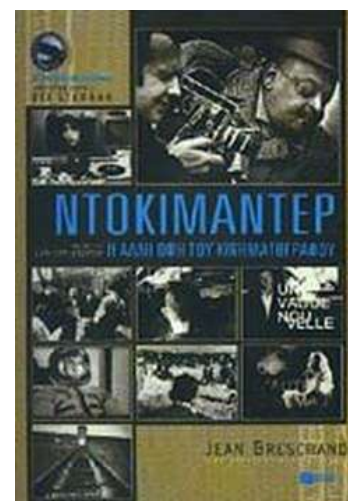
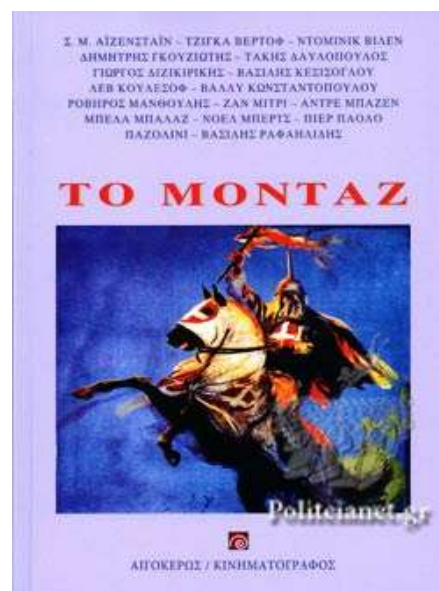
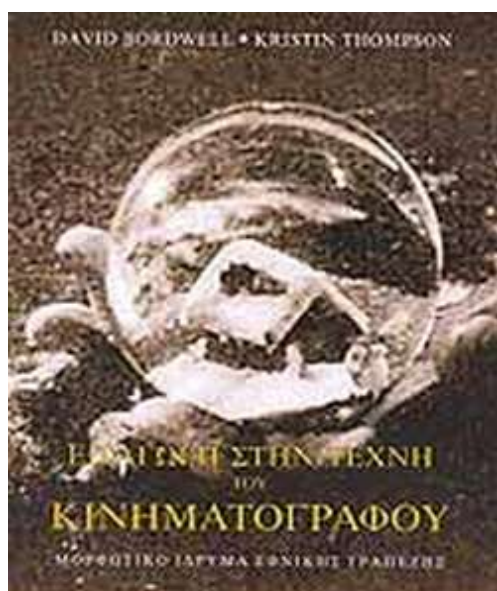
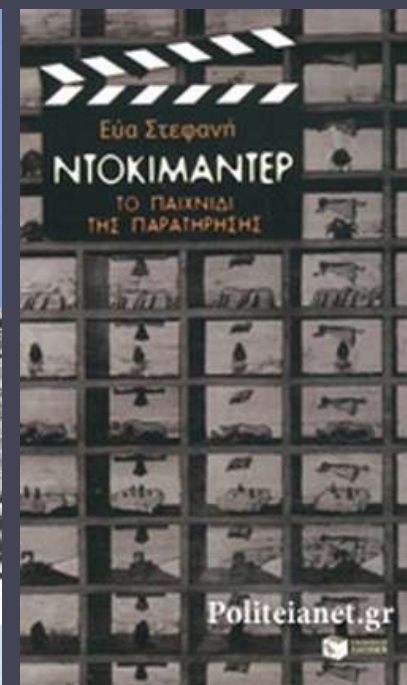
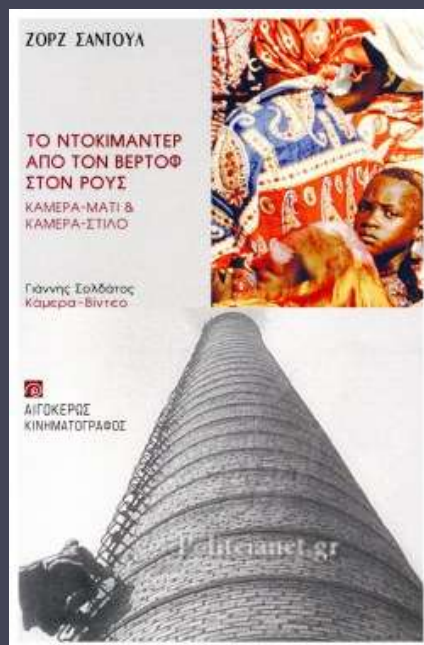
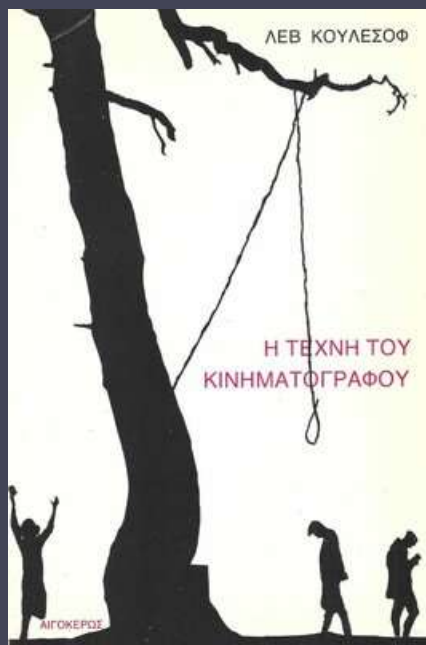
Διανομή

ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ	ΟΝΟΜ/ΥΜΟ	ΗΜΕΡΟΜ. ΜΙΚΤΟ	ΗΜΕΡΕΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΜΟΙΒΗ
REPERAGE				
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ				
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ				
SCAN- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ				
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ				
ΣΥΝΟΛΟ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ				0 €

ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ	ΟΝΟΜ/ΜΟ	ΗΜΕΡΟΜ. ΜΙΚΤΟ	ΗΜΕΡΕΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΜΟΙΒΗ
Δ/ΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ		140		0 €
Δ/ΝΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ		160		0 €
ART DIRECTOR		140		0 €
ΒΟΗΘ. ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ		120		0 €
ΒΟΗΘ. ΔΙΕΥΘ. ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ		120		0 €
ΟΠΕΡΑΤΕΡ		120		0 €
ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΟΣ		100		0 €
ΜΑΚΕΝΙΣΤΑΣ				0 €
STYLIST		100		0 €
ΗΧΟΛΗΠΤΗΣ		120		0 €
ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΣ		100		0 €
ΟΔΗΓΟΣ		100		0 €
ΤΕΧΝΙΚΟΣ Υ/Η		100		0 €
ΣΥΝΟΛΟ ΣΥΝΕΡΓΕΙΟΥ				0 €
ΧΩΡΟΙ - studios				
ΣΥΝΟΛΟ ΧΩΡΩΝ				
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	ΕΙΔΟΣ	ΗΜΕΡΗΣΙΟ ΕΝΟΙΚΙΟ	ΗΜΕΡΕΣ	ΣΥΝΟΛΟ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ
CAMERA	BETA CAM+ TRIPODS	120	1	120 €
CAM EXTRAS	VIDEO ASSIST+ MONITORS	150	1	150 €
ΦΩΤΑ	SET INTERIAL	400	1	400 €
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ	Reflecters & gear	150	1	150 €
ΗΧΟΣ	DAT	200	1	200 €
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΗΧΟΥ	MICS+ BOOMS	150	1	150 €
ΣΥΝΟΛΟ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ				1.170 €
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ	ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ	ΣΥΝΟΛΟ
VIDEO TAPES	BETA TAPE 45 min	2 (*5 days)	20	200 €
AUDIO TAPES	DAT TAPE	2(*3 days)	15	90 €
ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ		flat	150	150 €
ΣΥΝΟΛΟ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ				440 €
ΕΞΟΔΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ	ΗΜΕΡΕΣ	ΣΥΝΟΛΟ
ΕΝΟΙΚΙΟ ΑΥΤΟΚ. ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ		0	0	0 €
ΔΙΑΤΡΟΦΗ				0 €
ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙΣ		0	-	0 €
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ		0	-	0 €
ΕΝΟΙΚΙΟ/ ΑΓΟΡΕΣ PROPS		0	-	0 €
ΕΝΟΙΚΙΟ/ ΑΓΟΡΕΣ STYLING		0	-	0 €
ΣΥΝΟΛΟ ΕΞΟΔΩΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ				0 €
ΣΥΝΟΛΟ PRODUCTION				1.610 €



ΣΥΝΟΛΟ PRODUCTION	ΟΝΟΜ/ΜΟ	ΑΜΟΙΒΗ
ΣΥΝΟΛΟ POST PRODUCTION		0 €
ΓΕΝΙΚΟ ΣΥΝΟΛΟ (PRODUCTION + POST PRODUCTION)		0 €
ΑΠΡΟΒΛΕΠΤΑ 3%		0
ΑΜΟΙΒΗ ΣΚΗΝΟΘΕΤΗ 8%		0
ΑΜΟΙΒΗ ΠΑΡΑΓΩΓΟΥ 6%		0
ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΝΟΛΟ		0 €



The end

Σας ευχαριστώ