

1.1. What is the project about?

Η ταινία αφορά τις συνεντεύξεις απλών ανθρώπων πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα. Το θέμα αυτό έχει να κάνει με έναν φανταστικό κόσμο που δημιουργείται από κάθε άνθρωπο ξεχωριστά. Κάθε φανταστικός κόσμος μπορεί να δώσει στον πρωταγωνιστή, δηλαδή στον άνθρωπο που δημιουργεί αυτόν τον κόσμο, μια υπερδύναμη και ένα όνομα υπερηρώα. Βλέπουμε λοιπόν σε αυτή την ταινία μικρού μήκους, το κάθε άτομο να απαντάει στις ερωτήσεις και να δημιουργεί τον φανταστικό του κόσμο ξεφεύγοντας λίγο από την πραγματικότητα.

1.2. What is the project's core?

Πυρήνας αυτής της ταινίας αποτελεί η κατασκευή ενός φανταστικού κόσμου μέσα από τις ιδέες και τα ιδανικά του κάθε ανθρώπου.

1.3. Is it a fictional, a non-fiction or a mixed project?

η ταινία περιέχει μίξη φανταστικών και μη- στοιχείων

1.4. What is its fundamental purpose? Is it to entertain, to teach or to inform? Is it to market a product?

Στόχος αυτής της ταινίας είναι η δημιουργία προβληματισμού και η σκέψη έξω από το κουτί με σκοπό την στιγμιαία αποφυγή της πραγματικότητας. Δίνεται η ευκαιρία στους ερωτωμενους να μπουν σε μια δημιουργική διαδικασία, να δημιουργήσουν έναν φανταστικό κόσμο και να τον φέρουν στον πραγματικό κόσμο εκφράζοντας τους προβληματισμούς και τις ανάγκες τους. Επιπλέον, η διαδικασία των ερωτήσεων-απαντήσεων αποτελεί έναν τρόπο να δουν οι άνθρωποι τον κόσμο αλλιώς και ίσως να πράξουν αντίστοιχα.

2.1. What are the narrative elements (such as plot, theme, characters, etc.) of the project?

Οι χαρακτήρες της ταινίας είναι απλοί άνθρωποι, κάτοικοι της Σύρου, τουρίστες και περαστικοί, οι οποίοι απαντούν σε διάφορες ερωτήσεις και φτιάχνουν τον δικό τους φανταστικό κόσμο.

2.2. What would be the summary of its storyline?

Πως είναι ο φανταστικός κόσμος του κάθε ανθρώπου και τι υπερδυνάμεις έχει σε αυτόν; Πως θα τις αξιοποιούσε για να αλλάξει τον κόσμο στην πραγματικότητα;

2.3. What is the timeframe of the story?

Το χρονικό πλαίσιο ταυτίζεται με το παρόν.

2.4. What are the major events or challenges offered by the narrative?

Το κυριότερο πράγμα στην αφήγηση της ιστορίας είναι ο αυθορμητισμός των ερωτωμένων και ο γενικότερος τρόπος που εκφράζουν την σκέψη τους.

2.5. Does the project utilize gaming elements? Does the project involve winning or losing?

οχι, δεν χρησιμοποιούνται στοιχεία παιχνιδιού.

2.6. What are the strategies for expanding the narrative?

Για κάθε μια ερώτηση γίνεται εναλλαγή των πλάνων ώστε οι απαντήσεις των ανθρώπων να παρουσιάζονται σε σειρά.

2.7. Are negative capability and migratory cues included?

Οχι, δεν περιλαμβάνονται τέτοια στοιχεία.

2.8. Is it possible to identify intermedial texts in the story?

Οχι, δεν υπάρχουν κείμενα διασυνδεσης στην ταινία.

3.1. When the story occurs?

Τα γεγονότα συμβαίνουν στο παρόν- 2023.

3.2. Which is the central world where the project is set?

Τα γεγονότα διαδραματίζονται σε διάφορα μέρη της Σύρου (πανεπιστήμιο, παραλία, Ανω Σύρος)

3.3. Is it a fictional world, the real world or a mixture of both?

Τα γεγονότα διαδραματίζονται στον πραγματικό κόσμο.

3.4. How it is presented geographically?

Οι τοποθεσίες είναι ορατές στο φόντο, πίσω από τους ανθρώπους.

3.5. How the world looks?

Ο κόσμος φαίνεται όπως πραγματικά είναι, σε νυχτερίνα πλάνα και πλάνα ημέρας.

3.6. What challenges, dangers, or delights are inherent to this world?

Αυτό που απολαμβάνουν οι ερωτωμένοι είναι η ελευθερία να χτίσουν και να εκφράσουν τον ιδανικό για αυτούς κόσμο, χωρίς περιορισμούς και να αποκτήσουν όποια υπερδύναμη θέλουν. Δεν υπάρχουν κινδύνοι, ούτε προκλήσεις.

3.7. Is the storyworld big enough to support expansions?

Η ιστορία επιδέχεται προεκτάσεις, καθώς αφορά φανταστικούς κόσμους όπου όλα είναι δυνατά.

4.1. Who are the primary and secondary characters of the story?

Οι πρωταγωνιστές της ιστορίας είναι οι άνθρωποι που μιλούν στην κάμερα. Δευτερευόντες χαρακτήρες της ταινίας είναι τα άτομα που θέτουν τα ερωτήματα.

4.2. Does the project have any spin-offs? If so, who are the spin-offs' protagonists?

Δημιουργήθηκε ένα βιβλίο που συγκεντρώνει τους πρωταγωνιστές της ταινίας και τους κόσμους τους και τους αναπαριστά σε μορφή καρτών παιχνιδιού. Ουσιαστικά οι πρωταγωνιστές παραμένουν τα άτομα που μίλησαν στην κάμερα.

4.3. Can the storyworld be considered a primary character of its own?

Ο κόσμος που περιγράφει ο κάθε άνθρωπος θα μπορούσε να θεωρηθεί βασικό χαρακτηριστικό μέσα στην ταινία συνολικά.

4.4. Can the audience be considered a character as well?

Το κοινό δεν μπορεί να θεωρηθεί χαρακτήρας της ιστορίας.

4.5. Are there non-player characters (NPCs) in this project? If so, who are they and what kind of role do they play (allies, adversaries, helper figures, etc.)?

Δεν υπάρχουν τέτοιοι χαρακτήρες γιατί δεν προκειται για παιχνίδι.

5.1. How many extensions does the project have?

Βασική μορφή του προτζεκτ είναι αυτή της ταινίας, η οποία έχει μια προεκτάση, το βιβλίο.

5.2. Are the extensions adaptations (the intersemiotic translation from one system to another) or expansions of the narrative through various media?

Το βιβλίο παρουσιάζει την ιστορία με έναν άλλο τρόπο, οπότε γίνεται “προσαρμογή της αφήγησης” (adaptation).

5.3. Is each extension canonical? Does it enrich the story?

Το βιβλίο παίρνει στοιχεία από την ιστορία και την ταινία και τα εικονογραφεί. Δεν προσθέτει καινούργιο νόημα.

5.4. Does each extension maintain the original characteristics of the world?

Πρακτικά, το περιεχόμενο και τα χαρακτηριστικά του βιβλίου προκύπτουν από την ταινία.

5.5. Does each extension answer questions left previously unanswered?

Οχι, διοτι δεν υπαρχουν (αναπαντητα) ερωτηματα.

5.6. Does each extension raise new questions?

οχι, δεν δημιουργει νεα ερωτηματα.

5.7. Do the extensions open up new possibilities for additional expansion?

οχι, δεν δημιουργει δυνατότητα για επιπλεον προεκταση.

5.8. Do the extensions have the ability to spread the content and also to provide the possibility to explore the narrative in-depth?

Ναι, το βιβλιο δημιουργει μια ταυτοτητα για τον καθε χαρακτηρα της ταινιας, με ολα τα στοιχεια που υιοθετησαν και τα χαρακτηριστικα του κόσμου που εχτισαν κατα τη διαρκεια της ταινιας, οποτε μπορουμε να πουμε πως κανει το περιεχόμενο της πιο κατανοητο.

6.1. What kind of media platforms (film, book, comics, games, and so forth) are involved in the project?

Το προτζεκτ περιλαμβανει ταινια μικρου μηκους και ενα βιβλιο.

6.2. Which devices (computer, game console, tablet, mobile phone, etc.) are required by the project?

Προαπαιτουνται υπολογιστης ή κινητο με προσβαση στο διαδικτυο για την παρακολουθηση της ταινιας.

6.3. How each platform is participating and contributing to the whole project? What are their functions in the project?

Τα δυο κομματα του προτζεκτ (ταινια και βιβλιο) αλληλοσυνδεονται για να συνθεσουν το ψυχαγωγικο του περιεχομενο .

6.4. What are the distinctive characteristics of each media platform?

Το προτζεκτ μπορει να γινει προσβασιμο στον θεατη και να διαδοθει στο κοινο γενικότερα, ευκολα και δωρεαν με μια απλη δημοσιευση της ταινιας στο ιντερνετ. Το βιβλιο εφοσον ειναι τυπωμενο, αποτελει μια διαφορετικη εκδοχη της παρουσιασης της ιστοριας που θυμιζει παιχνιδι και διατηρειται περισσοτερο στον χρονο,

6.5. Identify problems that are specific of each medium.

Στο κομμάτι της ταινίας, παρουσιάστηκαν κάποιες δυσκολίες όσον αφορά τον φωτισμό γιατί κάποια πλάνα ήταν νυχτερίνα και τον ήχο λόγω εξωτερικών παρεμβολών. Αντιθέτως, στο κομμάτι του βιβλίου δεν παρουσιάστηκαν δυσκολίες.

6.6. Is each medium really relevant to the project?

Ναι, είναι σχετικά όλα τα κομμάτια του προτζεκτ - η ταινία καταγράφει τους ανθρώπους και τις απαντήσεις τους και το βιβλίο χειρίζεται αυτές τις πληροφορίες, δημιουργεί χαρακτηρισμούς και τους παρουσιάζει με έναν συγκεκριμένο τρόπο.

6.7. What is the roll-out strategy to release the platforms?

Η ταινία είναι διαθέσιμη στο Youtube και το βιβλίο υπάρχει τυπωμένο.

6.8. Which genres (action, adventure, detective, science fiction, fantasy, and so forth) are present in the project?

ντοκυμαντέρ, φαντασία

7.1. What is the target audience of the project? Who is the intended VUP?

Το κοινό-στόχος είναι άτομα που ασχολούνται με το worldbuilding, φανταστικούς κόσμους και το storytelling γενικότερα. Κατά βάση millennials και γεν Z.

7.2. What kind of “viewers” (real-time, reflective, and navigational) does the project attract?

Κοινό που “πλοηγείται” - Πιστεύουμε ότι το προτζεκτ θα προσελκύσει κοινό που θα εξερευνήσει τις διάφορες μορφές και προεκτάσεις που αυτό παίρνει και θα διασκεδάσει με τον τρόπο που συνδέονται.

7.3. What kind of entertainment does the target audience enjoy?

Συνθεση φανταστικού και ρεαλιστικού περιεχομένου σε εικόνες, που φέρνει ένα αστείο και ευχάριστο αποτέλεσμα.

7.4. What kind of technology/devices are people in this group involved with?

Συσκευές που έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο-κινητό, υπολογιστής κλπ

7.5. Why does this project appeal to them?

Γίνεται μια συζήτηση για φανταστικούς κόσμους, χωρίς κανόνες και περιορισμούς και αυτή η ελευθερία και η δημιουργικότητα είναι που θα προσελκύσουν το κοινό.

7.6. Do other projects like this exist? Do they succeed in achieving their purpose?

Υπάρχει παρομοιο προτζεκτ, στο οποίο μικρα παιδια κληθηκαν να περιγραφουν εναν ιδανικο κοσμο οσο, ταυτοχρονα, τον βλεπουν να ζωγραφιζεται στο χαρτι απο αλλο, μεγαλυτερο, ατομο. Μποουμε να πουμε πως ειναι ενα επιτυχες προτζεκτ καθως δειχνει τον ψυχαγωγικο του χαρακτηρα και το αναρτημενο βιντεο προβληθηκε απο εκατομμυρια κοσμο.

Βρισκεται εδω: <https://www.youtube.com/watch?v=51tc6o12uqA>

7.7. What is the project's business model?

Key Partners <ul style="list-style-type: none"> Πρωταγωνιστές (φίλοι, τουρίστες, περαστικοί, κάτοικοι της Σύρου) 	Key Activities <ul style="list-style-type: none"> Εύρεση πρωταγωνιστών (τυχαίων ανθρώπων που θέλουν να συμμετέχουν) Key Resources <ul style="list-style-type: none"> Εξοπλισμός Υποδομές 	Value Propositions <ul style="list-style-type: none"> Διέγερση φαντασίας και αποφυγή πραγματικότητας 	Customer Relationships <ul style="list-style-type: none"> Συνδρομή online πλατφορμών Channels <ul style="list-style-type: none"> Online πλατφόρμες παρακολούθησης ψηφιακών μέσων 	Customer <ul style="list-style-type: none"> Άνθρωποι με ενδιαφέρον στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας Οποιοσδήποτε άνθρωπος
Cost Structure <ul style="list-style-type: none"> Δεν υπάρχουν έξοδα 		Revenue <ul style="list-style-type: none"> Δεν υπάρχουν έσοδα 		

7.8. Revenue-wise, was the project successful? Why?

Δεν προεκυψαν εσοδα απο αυτο το προτζεκτ, γιατι εγινε σε εκπαιδευτικα πλαισια .

8.1. Through what point of view (PoV) does the VUP experience this world: first-person, secondperson, third-person, or a mixture of them?

Ο θεατης παρακολουθει την ιστορια απο την οπτικη του καθε ανθρωπου που συμμετεχει στην συνεντευξη, οποτε εχουμε πρωτοπροσωπη αφηγηση.

8.2. What role does the VUP play in this project?

Πρακτικα ο θεατης δεν ενεργει με καποιον τροπο, αλλα το επιθυμητο ειναι το να ενεργοποιησει τη δικη του φαντασια και σκεψη σχετικα με τα ερωτηματα που τίθενται.

8.3. How the project keeps the VUP engaged?

Η ταινια καταγραφει την αυθορμητη αντιδραση και σκεψη των ανθρωπων πανω στις ερωτησεις που δημιουργουν ενα ευχαριστο και οικειο κλιμα για τον θεατη .

8.4. What are the mechanisms of interaction in this project?

Ο θεατης δεν μπορει να αλληλεπιδρασει με το προτζεκτ, παραμενει θεατης.

8.5. Is there also participation involved in the project? If so, how can the VUP participate in the open system?

Ο θεατής δεν μπορεί να συμμετάσχει στο προτζεκτ.

8.6. Does the project work as cultural attractor/activator?

Ναι, το προτζεκτ μπορεί να προσελκύσει άτομα με κοινό ενδιαφέρον την κουλτούρα του worldbuilding, δηλαδή την δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου, παρόλο που αυτοί που περιγράφονται στην ταινία δεν μοιράζονται, απαραίτητα, κοινά χαρακτηριστικά.

8.7. How does the VUP affect the outcome? What do they add to the storyworld?

Ο θεατής δεν ασκεί επιρροή με οποιονδήποτε τρόπο.

8.8. Are there UGC related to the story (parodies, recaps, mashups, fan communities, etc.)?

Όχι, το προτζεκτ δεν σχετίζεται με καμία εξωτερική κοινότητα.

8.9. Does the project offer the VUP the possibility of immersion into the storyworld?

Ο θεατής μπορεί σε ένα βαθμό να εμπλακεί πνευματικά στην ταινία σκεπτομενός τον δικό του φανταστικό κόσμο με τις δικές του υπερδυναμείς.

8.10. Does the project offer the VUP the possibility to take away elements of the story and incorporate them into everyday life?

Ο προβληματισμός που πιθανώς να δημιουργηθεί στον θεατή βλέποντας αυτή την ταινία, μπορεί να τον κάνει να επαναπροσδιορίσει την ποιότητα ζωής του και τις δυνατότητες που έχει για να την κάνει ιδανική.

8.11. Is there an important goal that the VUP is trying to accomplish in the project?

Όχι, ο θεατής δεν έχει κάποιον σκοπό.

8.12. What will make the VUP want to spend time accomplishing this goal?

Ο θεατής δεν έχει σκοπό.

8.13. What adds tension to the experience? Are there any ticking clocks?

Η ταινία δεν χαρακτηρίζεται από ένταση.

8.14. Is there a system of rewards and penalties?

Όχι, δεν υπάρχουν ούτε ανταμοιβές, ούτε τιμωρίες.

9.1. When did the transmediation begin? Is it a pro-active or retroactive TS project?

Pro-active. Ήταν πρωταρχικός σκοπός του προτζεκτ να είναι πολυμορφικό.

9.2. Is it possible to identify any consequences for the project caused by the fact that this is either a pro-active or a retroactive transmedia story?

Δεν υπάρχουν συνεπείες, στην πραγματικότητα με τη χρήση των διαφορών μέσων καταφέραμε να χτίσουμε μια ενδιαφέρουσα και ολοκληρωμένη δομή για το προτζεκτ.

9.3. Is this project closer to a transmedia franchise, a portmanteau transmedia story, or a complex transmedia experience?

Το προτζεκτ μας είναι πιο κοντά σε μια συνθετή ιστορία μέσων.

9.4. Can each extension work as an independent entry point for the story?

Προτείνουμε κάποιος να έχει δει την ταινία πριν εξερευνήσει το βιβλίο.

9.5. What are/were possible endpoints of the project?

Η παρουσίαση των χαρακτήρων που γίνεται στο βιβλίο, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως τελικό σημείο του προτζεκτ, γιατί παρουσιάζονται μαζί με όλα όσα περιέγραψαν στην ταινία.

9.6. How is the project structured? What are the major units of organization?

5 άτομα δουλέψαν γι αυτό το προτζεκτ, το οποίο πήρε την εξής δομή : σενάριο, συνεντεύξεις, μονταζ ταινίας, δημιουργία του βιβλίου (μονταζ και τυπωση), γραπτή αναφορά εργασίας, παρουσίαση συνολικού προτζεκτ

9.7. How could a map of the storyworld be presented?

ο κόσμος της ταινίας αναπτύσσεται μέσω του σεναρίου αλλά ένας άλλος τρόπος να παρουσιαστεί στον θεατή, θα ήταν μέσω μιας ιστοσελίδας όπου θα του παρουσιάζει την ταινία και το βιβλίο μαζί και την σύνδεση που έχουν.

10.1. What kinds of visuals are being used (animation, video, graphics, a mix) in the project?

Για την ταινία πραγματοποιήσαμε πλάνα μέσω κινητού τηλεφώνου και κάποια επεξεργασία στο τελικό βίντεο για την γραπτή παρουσίαση των ερωτήσεων και για το βιβλίο χρησιμοποιήσαμε κατάλληλα γραφικά/εφέ μέσω εφαρμογής ώστε να δώσουμε στις εικόνες μας αισθητική κινούμενων σχεδίων και παιχνιδιού ταυτόχρονα.

10.2. Is the overall look realistic or a fantasy environment?

Η συνολική εικόνα στην ταινία είναι ρεαλιστική, ενώ το βιβλίο έχει υποστεί επεξεργασία και έχουν προστεθεί εφέ.

10.3. Is it possible to identify specific design styles in the project?

10.4. How does audio work in this project? Is there ambient sound (rain, wind, traffic noises, etc.), sound effects, music, and so forth?

Στην ταινία έχουν διατηρηθεί οι ήχοι από το εξωτερικό περιβάλλον, που κάνουν το υφος της πιο φυσικό και αυθορμητό. Δεν προστέθηκε επιπλέον μουσική.