



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΙΓΑΙΟΥ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ
ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

10 Ερωτήματα
10 Αντιδράσεις
10 Φράσεις

Video: https://www.youtube.com/watch?v=OjY0Kr_76jo

Group: StoryYelling

Βλάχου Δέσποινα / dpsd19012
Ζάντζου Δέσποινα / dpsd18040
Χαρουτιουνιάν Ελένη-Μαρία / dpsd18130

brief

Το project αυτό, πραγματεύεται ένα πείραμα για τα κριτήρια που επιλέγει ένας άνθρωπος να αντιληφθεί την πραγματικότητα.

*Τι έχει περισσότερη σημασία, η λεκτική ή η μη λεκτική επικοινωνία;
Ποιά είναι η πρώτη αντίδραση;
Ποιά η πρώτη φράση;
Τι έχει νόημα τελικά;*

case

Στην αρχή αυτής της ταινίας μικρού μήκους, ο αφηγητής ξεκινάει θέτοντας μια συνθήκη στον θεατή. Αυτή δηλώνει ότι υπάρχουν 4 ηθοποιοί ανάμεσα στους συνεντευξιαζόμενους, που μπορεί να μη λένε την αλήθεια. Βάζοντας αυτή την συνθήκη υποθέτουμε ότι ο θεατής θα αναζητήσει τον ψεύτη. Μετά το κομμάτι των συνεντεύξεων γίνονται στον θεατή μια σειρά ερωτήσεων, με σκοπό να αναρωτηθεί για την εγκυρότητα των κριτηρίων του.

Στην τελευταία σκηνή ο αφηγητής, με μια δόση ειρωνείας, τους αποκαλύπτει ότι δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα ηθοποιοί και πως ο ίδιος ήταν ο ψεύτης. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο κατανοητό στους θεατές, το πόσο εύκολο είναι να επηρεαστούν από κάποιον με μεγαλύτερο ρόλο, όπως στην προκειμένη περίπτωση ο αφηγητής. Οι θεατές αλλάζουν τον τρόπο που επεξεργάζονται την πραγματικότητά τους, με βάση τα δεδομένα που τους έδωσε, «κάποιος», που εκείνη τη στιγμή το(ν) λαμβάνουν σαν αυθεντία.

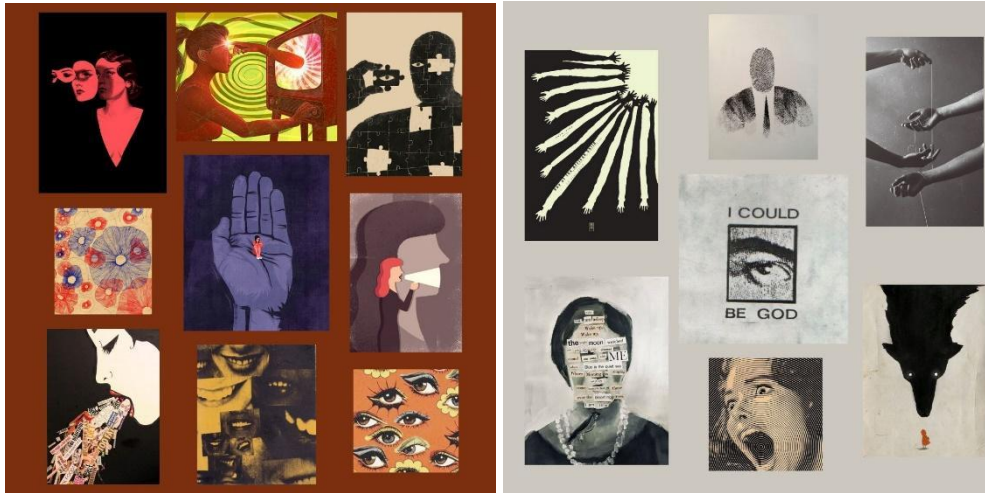
worldbuilding

Η ταινία μικρού μήκους διαδραματίζεται σε πραγματικό χώρο και χρόνο, το 2023 στην Ερμούπολη. Υπάρχει ένας αφηγητής ο οποίος κατευθύνει την πλοκή με μια σειρά συνεντεύξεων. Στο τέλος γίνεται ένας παραλληλισμός με σκοπό να περαστεί ένα μήνυμα.

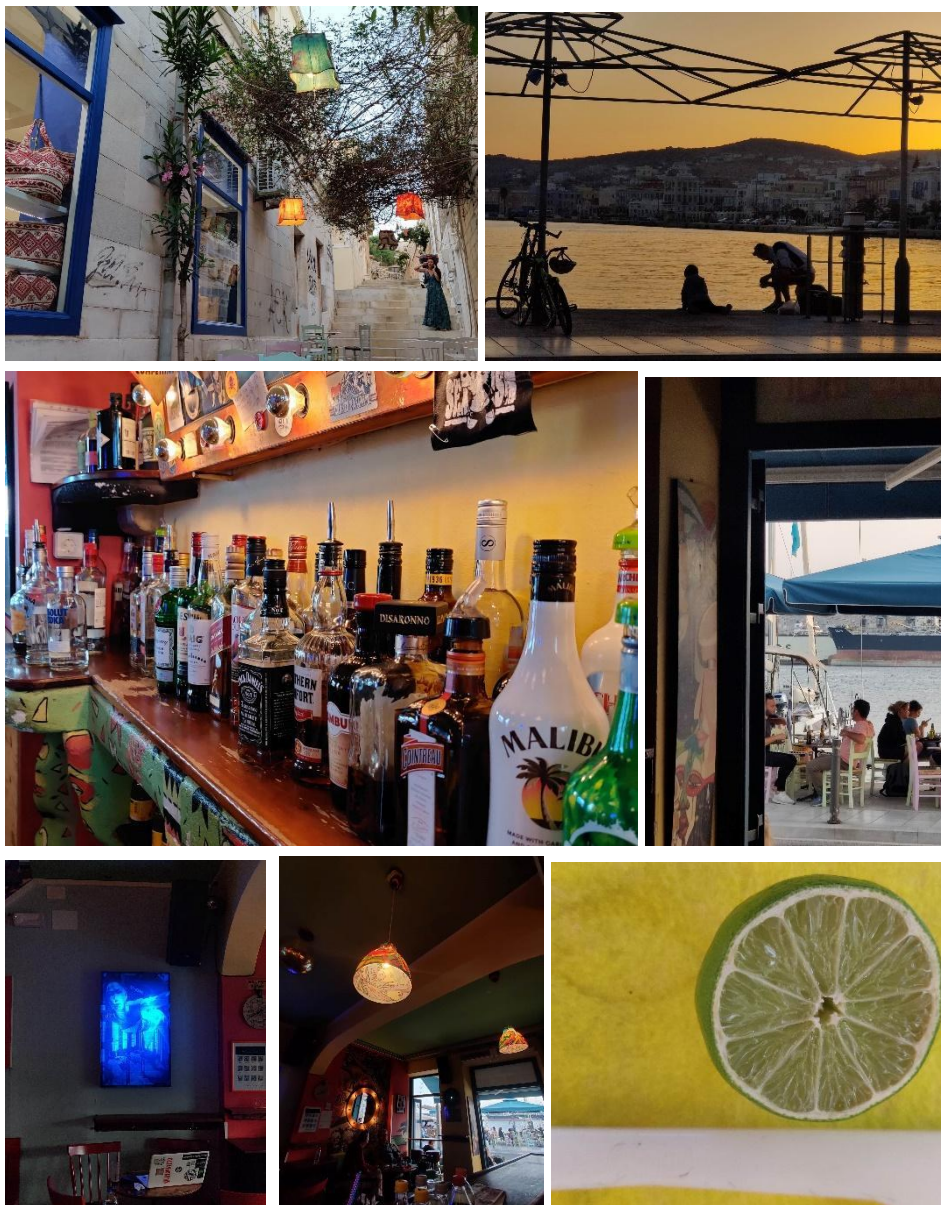
characters

Ο **πρωταγωνιστής** μας είναι ο αφηγητής, που ορίζει τα πλαίσια, τις ερωτήσεις, θέτοντας μια συνθήκη στον θεατή και τον καθοδηγεί υποσυνείδητα να "κρίνει" αυτό που βλέπει και ακούει. Ή μήπως τον αποπροσανατολίζει;
Ο θεατής είναι δευτερεύον πρωταγωνιστής, διότι παίρνει μέρος κι εκείνος στο πείραμα, θέτοντας ο αφηγητής και σε αυτόν ρητορικές ερωτήσεις.
Οι **δευτερεύοντες χαρακτήρες** είναι οι συνεντευξιαζόμενοι, οι οποίοι απαντούν στα ερωτήματα που τους θέτονται.

moodboards



Scenery



Subject

Η ταινία μικρού μήκους έχει εκπαιδευτικό, ψυχαγωγικό και κοινωνικό περιεχόμενο αφού αποσκοπεί στο να προβληματίσει τον θεατή.

Target group

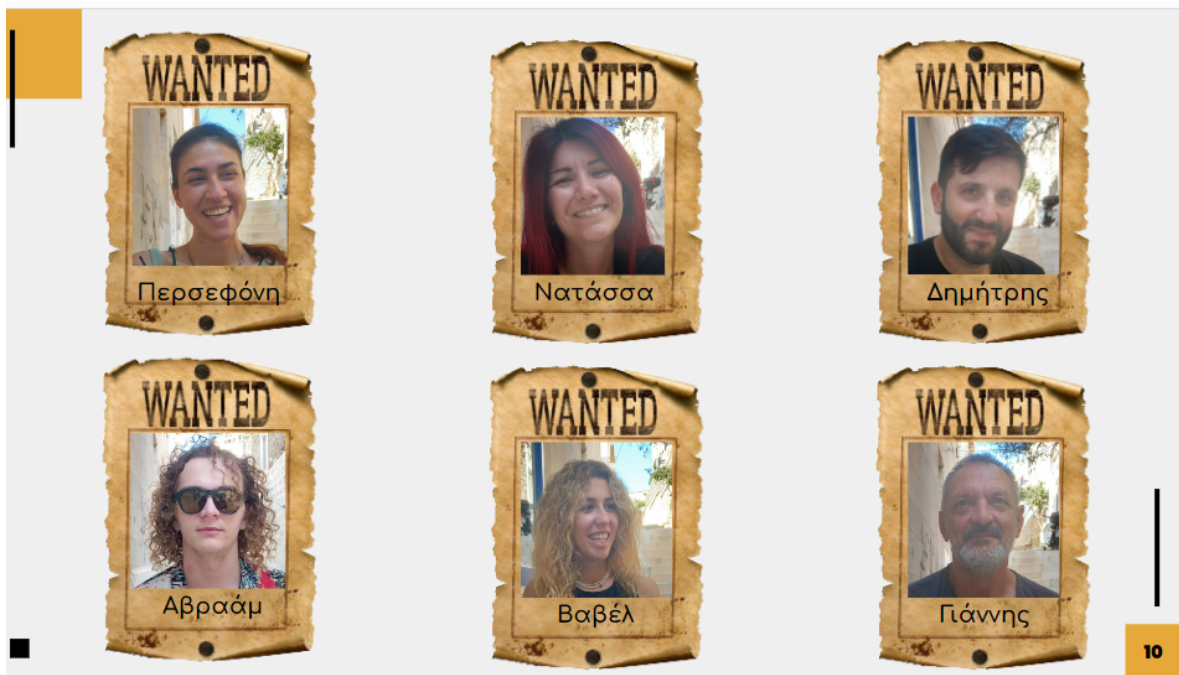
Απευθύνεται σε μικρούς και μεγάλους που ενδιαφέρονται για τις ταινίες μικρού μήκους και θέλουν να δουν τα πράγματα με μια διαφορετική οπτική.

Equipment

- Κινητό
- Υπολογιστής
- Μικρόφωνο
- PowerDirector
 - Voice recorder

Wanted



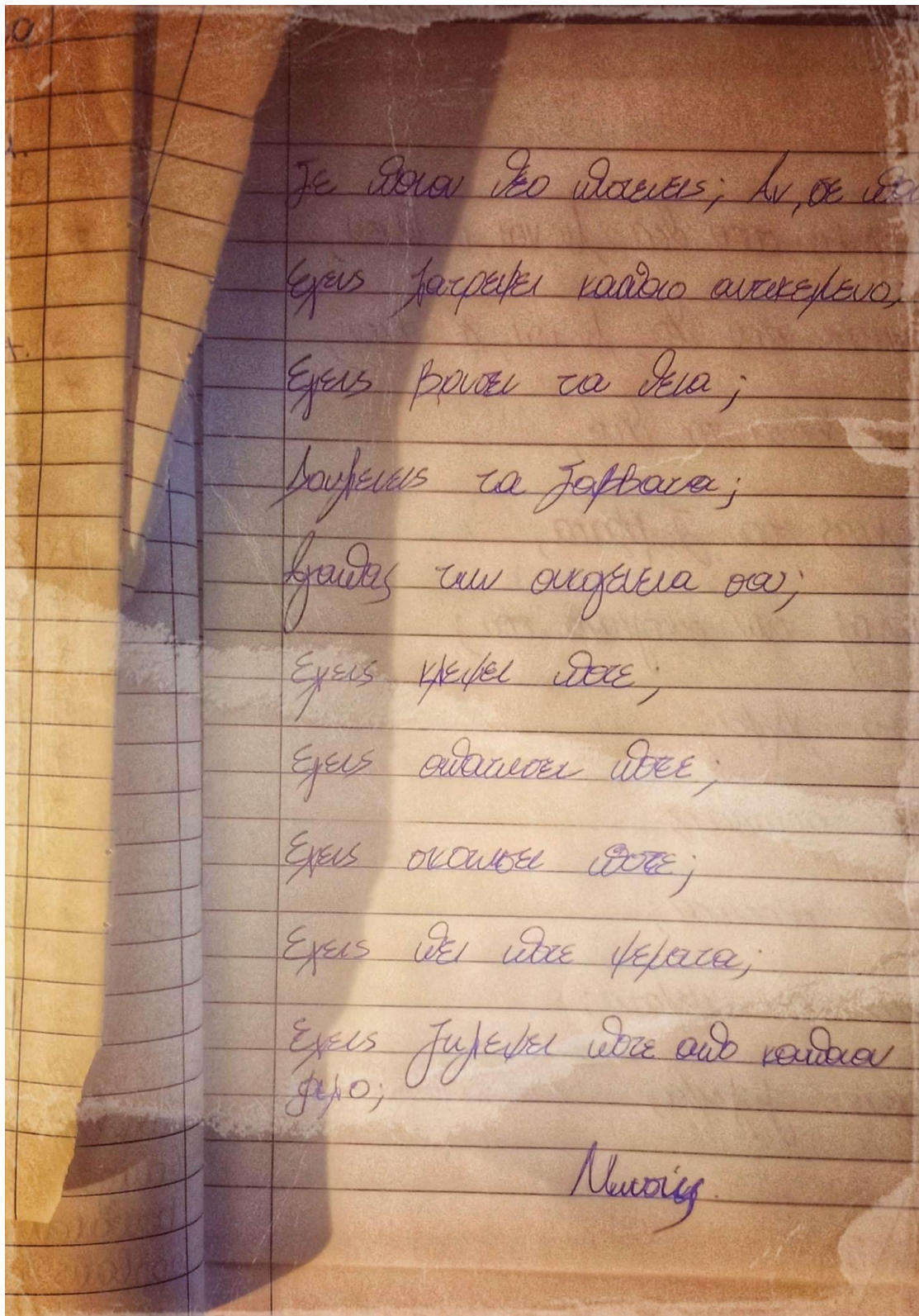


Transmedia

Κάθε χαρακιά ισούται με μια ημέρα. Το νέο μου σπίτι για τις επόμενες εβδομάδες, είναι τα τέσσερα ντουβάρια. Κάθε νοητό πρωί, φροντίζω την φυσική μου κατάσταση για 3600 δευτερόλεπτα. Η απομόνωση άλλες φορές με πνίγει και άλλες με κατευναζει. Σε κάθε κατέβασμα στο έδαφος, οι εικόνες και οι μυρωδιές του εξω κοσμου, με χαστουκίζουν δυνατά, σαν οι πνεύμονες μου να θυμούνται.

Σήμερα, το χέρι μου δεν με βαστάει σταθερά. Το έδαφος ταλαντεύεται κάθε φορά που του ασκώ πίεση. Το ραγισμένο πλακάκι μου ματώνει το χέρι. Στην προσπάθειά μου, να του γεμίσω το "κενό του" ανακαλύπτω την συντροφιά του προηγούμενου.

Ένα τετράδιο, χωρίς όνομα και έναν βιαστικό χαρακτήρα να τον ντύνει...



Interviewers

Ἄκης, Μαρία, Γιώργης, Σώτος, Περσεφώνη, Νατάσσα, Δημήτρης, Βαβέλ, Γιάννης, Αβραάμ, Δημήτρης, Μάρω, Αναστασία, Βάλυ, Γιάννης, Γιώργος, Χρύσα

Special thanks to:

@anthoughts
@MiaApolaCreations
Μαρία Μυλωνά

Παρακάτω είναι οι ερωτήσεις που μας βοήθησαν να χτίσουμε το project μας.

1. Premise and purpose

1.1. What is the project about?

Το project αυτό, πραγματεύεται ένα πείραμα για τα κριτήρια που επιλέγει ένας άνθρωπος να αντιληφθεί την πραγματικότητα.

1.2. What is the project's core?

Τι έχει περισσότερη σημασία, η λεκτική ή μη λεκτική επικοινωνία. Ποιά είναι η πρώτη του αντίδραση; Ποιά η πρώτη φράση που θα πει; Τι έχει νόημα τελικά;

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

Είναι βασισμένο στην πραγματικότητα και στην αλληλεπίδραση των ανθρώπων στην καθημερινή ζωή.

1.4. What is its fundamental purpose?

Σκοπός είναι να περάσουμε ένα μήνυμα και ένα παραλληλισμό. Να εξεταστούν μερικά δεδομένα. Ουσιαστικά είναι ένα κοινωνικό πείραμα.

2. Narrative

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

Η ιστορία αφηγείται, την πρώτη αντίδραση των ατόμων που θα ερωτηθούν 10 ερωτήσεις και πώς οι ίδιοι απαντούν. Οι θεατές αλλάζουν τον τρόπο που επεξεργάζονται την πραγματικότητά τους, με βάση τα δεδομένα που τους έδωσε, "κάποιος" που εκείνη τη στιγμή το(ν) λαμβάνουν σαν αυθεντία.

2.2. What would be the summary of its storyline?

Είναι πείραμα που ερευνά την ψυχολογία και τις απαντήσεις, με βάση κάποιων κριτηρίων και μίας πραγματικότητας που τους δόθηκε.

2.3. What is the timeframe of the story?

Η ιστορία διαδραματίζεται στη σύγχρονη εποχή, στο 2023. Η "σύγχρονη" πραγματικότητα.

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

Αυτό που προσφέρει η αφήγηση είναι η ανθρώπινη ψυχολογία και ο αυθορμητισμός και το πώς προσαρμόζει τον τρόπο σκέψης του στιγμιαία με βάση εξωτερικούς παράγοντες είτε είναι αληθινοί είτε πλαστοί.

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

Στην ταινία, υπάρχει ένα mind-game.

2.6. What are the strategies for expanding the narrative?

Χρησιμοποιούμε κυρίως οπτικά στοιχεία και αφήγηση από τον αφηγητή και ερωτήσεις-συνεντεύξεις.

2.7. Are negative capability and migratory cues included?

Όχι, δεν χρησιμοποιήσαμε αρνητικές δυνατότητες ή μεταναστευτικά στοιχεία.

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

Ναι, θα υπάρχει κείμενο όταν θα αφηγείται ο αφηγητής.

3. Worldbuilding

3.1. When the story occurs?

Η ιστορία διαδραματίζεται, σε αυτό που φαίνεται σαν την παρούσα κατάσταση του κόσμου μας.

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

Ο κεντρικός κόσμος είναι στη Σύρο και ο κόσμος που μένει μόνιμα στο νησί είτε για σπουδες, είτε για δουλεία.

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

Είναι στον πραγματικό κόσμο.

3.4. How it is presented geographically?

Γυρίσαμε τα πάντα στη Σύρο, αλλά προσπαθήσαμε να γυρίσουμε σε λιγότερο εμβληματικές τοποθεσίες, ώστε ο θεατής να μπορεί να ζωγραφίσει μια πιο αξιόπιστη απεικόνιση του υπόλοιπου κόσμου με βάση τη δική του πραγματικότητα.

3.5. How the world looks?

Είναι ο ίδιος ο κόσμος που ζούμε τώρα. Είναι όπως τον βλέπει ένας καθημερινός άνθρωπος.

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

Ο κόσμος δε διαφέρει με αυτόν που είμαστε τώρα. Έχει τις ίδιες δυσκολίες και κινδύνους με την πραγματικότητα.

3.7. Is the storyworld big enough to support expansions?

Ο κόσμος της ιστορίας είναι τόσο μεγάλος όσο η τρέχουσα κατανόησή μας για το σύμπαν. Φυσικά μπορεί να υποστηρίξει άπειρες επεκτάσεις, διαφορετικών απόψεων και αντιλήψεων.

4. Characters

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

Βασικοί χαρακτήρες, είναι ο αφηγητής που ορίζει το πλαίσιο και τις ερωτήσεις και επίσης ο θεατής. Δευτερεύοντες χαρακτήρες είναι οι συνεντευξιαζόμενοι.

4.2. Does the project have any spin-offs¹⁵? If so, who are the spin-offs' protagonists?

Δεν έχουμε κάνει σχέδια για κανένα spin-offs, αλλά φτιάξαμε ένα άρθρο-αφηγηματικό κείμενο που έχει σκοπό να βάλει τον ακροατή στη θέση των χαρακτήρων μας, μεταφέροντας τα συναισθήματα και τις σκέψεις του στον ακροατή.

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

Πάει αναλογικά με την οπτική του θεατή.

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

Ναι, το βίντεο είναι διαδραστικό. Κάνει το θεατή μέρος του πειράματος.

4.5. Are there non-player characters¹⁶ (NPCs) in this project? If so, who are they and what kind of role do they play (allies, adversaries, helper figures, etc.)?

Ο “παίκτης” είναι ο θεατής επειδή οι ιστορία μας είναι mind-game.

5. Extensions

5.1. How many extensions does the project have?

Το κύριο έργο είναι η ταινία μικρού μήκους και έχουμε επέκταση της αφήγησης για αυτήν. Είναι ένα αφηγημένο πεζό κείμενο ή ποίημα με τη φωνή του “βασικού” μας πρωταγωνιστή.

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

Οι προεκτάσεις είναι μια επέκταση της κύριας ιστορίας μας και του νοήματος της ταινίας μέσα από ένα αφηγημένο ποίημα ή πεζό κείμενο.

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

Εμπλουτίζει την ιστορία γιατί δείχνει τον ρεαλιστικό και ανθρώπινο τρόπο σκέψης. Δείχνει τα συναισθήματα και τις σκέψεις που μπορεί να βιώσει κάποιος στην ίδια κατάσταση και επεξηγεί το βίντεο καλύτερα

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

Ναι, τα διατηρεί.

5.5. Does each extension answer questions left previously unanswered?

Όχι, αφήνει τον αναγνώστη να το ερμηνεύσει όπως το θέλει.

5.6. Does each extension raise new questions?

Προβληματίζει τον αναγνώστη και τον βάζει σε σκέψεις.

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

Θα μπορούσε οτιδήποτε.

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

Προτιμότερο, να δει πρώτα το βίντεο και μετά να διαβάσει το άρθρο-πεζό κείμενο- ποίημα για την καλύτερη κατανόησή του.

6. Media platforms and genres

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

Ταινία μικρού μήκους και άρθρο-πεζό κείμενο-ποίημα.

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

Η μικρού μήκους ταινία, απαιτεί οποιαδήποτε συσκευή με πρόσβαση σε πλατφόρμες όπως το Youtube. Για το αφηγημένο άρθρο-πεζό κείμενο-ποίημα απαιτείται επίσης από τον χρήστη να έχει πρόσβαση στις αντίστοιχες πλατφόρμες.

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

Ο τρόπος με τον οποίο διανέμουμε το περιεχόμενό μας, επιτρέπει σε ένα ευρύτερο κοινό να έχει πρόσβαση στο έργο μας.

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

Δεν υπάρχουν διακρίσεις μεταξύ των πλατφορμών ροής εκτός από την ευκολία διανομής τους.

6.5. Identify problems that are specific of each medium.

Η ταινία μικρού μήκους ήταν πιο δύσκολο να δημιουργηθεί λόγω των περιορισμών του προϋπολογισμού και του εξοπλισμού. Το άρθρο-πεζό κείμενο-ποίημα είχε πολλές αναθεωρήσεις για να κρατήσει μια ισορροπία μεταξύ της αφήγησης και της ελεύθερης έκφρασης του κάθε ακροατή.

6.6. Is each medium really relevant to the project?

Η ταινία είναι σχετική με το έργο, επειδή αναπτύσσει την προτροπή της ιστορίας. Το άρθρο-πεζό κείμενο-ποίημα είναι φτιαγμένο με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να υπάρχει καλύτερη κατανόηση μετά την ταινία.

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

Μέσω των social media και YouTube.

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

Το κύριο είδος είναι ντετέκτιβ, κοινωνική και ψυχαγωγική.

7. Audience and market

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

Το κοινό μας είναι άτομα ανεξαρτήτου ηλικίας και έχουν καλύτερη γνώση διαδικτύου.

7.2. What kind of “viewers” (real-time, reflective, and navigational) does the project attract? Προσελκύει κυρίως άτομα που τους αρέσουν οι μικρού μήκους ταινίες (με θεματικές ντετέκτιβ, κοινωνική και ψυχαγωγική).

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

Ένα κοινωνικό πείραμα γίνεται δημοφιλές μέσω των social media και YouTube με τη μορφή ταινίας μικρού μήκους.

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

Κυρίως κινητά τηλέφωνα και φορητούς υπολογιστές ή σταθερούς υπολογιστές.

7.5. Why does this project appeal to them?

Είναι εύκολο στην παρακολούθηση και διαρκεί μέχρι 10 λεπτά, βάζοντας τον θεατή σε σκέψεις, προβληματίζοντάς τον.

7.6. Do other projects like this exist?

Υπάρχουν ταινίες μικρού μήκους με συνεντεύξεις αλλά όχι πλαισιώνοντας το δικό μας θέμα, από όσο ξέρουμε.

7.7. What is the project's business model?

Δεν υπήρχε επιχειρηματικό μοντέλο.

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

Αυτό το έργο έγινε ως πανεπιστημιακό έργο, άρα δεν έγιναν έσοδα.

8. Engagement

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

Το VUP βιώνει τον κόσμο μέσα από τους προβληματισμούς του βασικού χαρακτήρα μας(και για αυτό το λόγο κάνει αυτό το πείραμα). Αυτό δημιουργεί ένα κοινωνικό πείραμα στο οποίο γίνεται πείραμα και ο θεατής.

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

Είναι απλώς ένας παρατηρητής, που παρακολουθεί και βιώνει τον κόσμο που χτίζεται γύρω από τον κεντρικό χαρακτήρα

8.3. How the project keeps the VUP engaged?

Αφήγηση, ρεαλιστική προσέγγιση του concept,

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

Το VUP μπορεί να αλληλεπιδράσει με το έργο διότι υπάρχει ένα mind-game και προσπαθεί να το επεξεργαστεί τις πληροφορίες που παίρνει.

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

Το VUP αλληλεπιδρά με το σύστημα.

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

Ανάλογα την οπτική του καθένα.

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

Το αποτέλεσμα είναι αυτό που είναι, δεν επηρεάζεται κάπως.

8.8. Are there UGC related to the story (parodies, recaps, mash-ups, fan communities, etc.)? Η ιστορία βασίζεται στους προβληματισμούς του αφηγητή και αρχίζει να χτίζει ένα πείραμα με 10 ερωτήσεις που έχουν δημιουργηθεί με βάση τις 10 εντολές της παλαιάς διαθήκης.

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

Ακριβώς επειδή υπάρχει αλληλεπίδραση της ταινίας με τον θεατή, η εμπάπτιση είναι πιθανή.

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

Το νόημα της ιστορίας και τα συναισθήματα που ένιωσε το VUP ενσωματώνονται στην καθημερινή ζωή.

8.11. Is there an important goal that the VUP is trying to accomplish in the project?
Στόχος είναι να προβληματιστεί, να νιώσει και να αναθεωρήσει.

8.12. What will make the VUP want to spend time accomplishing this Goal?
Το κύριο κίνητρο του VUP για την επίτευξη του στόχου μας είναι μέσα από την κριτική σκέψη. Δηλαδή, θέλει να παρακολουθήσει όλη τη μικρού μήκους ταινία μας για να κατανοήσει και να βγάλει ένα αποτέλεσμα.

8.13. What adds tension to the experience? Are there any ticking Clocks?
Δημιουργείται στην αρχή μια αγωνία λόγω της αφήγησης, παρουσιάζονται οι συνεντεύξεις, υπάρχει μετά μια μικρή αφήγηση και εκεί τελειώνει το κοινωνικό πείραμα και εν τέλει προσπαθεί να περάσει στο θεατή ένα μήνυμα.

8.14. Is there a system of rewards and penalties?
Όχι.

9. Structure

9.1. When did the transmediation begin? Is it a proactive or retroactive TS project?
Το κείμενο-ποίημα είναι αναδρομικό, πρώτα βλέπει το ταινιάκι και μετά διαβάζει το κείμενο για να μην μπορέσει να προιδεαστεί.

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?
Ναι υπάρχουν και αρνητικές επιπτώσεις αν ο θεατής διαβάζει πρώτα το κείμενο και μετά την ταινία καθώς θα είναι προϊδεασμένος.

9.3. Is this project closer to a transmedia franchise, a portmanteau transmedia story, or a complex transmedia experience?
Το κειμενάκι δημιουργήθηκε για να συμπληρώνει και να επεξηγήσει το νόημα του κειμένου.

9.4. Can each extension work as an independent entry point for the Story?
Είναι απλώς κείμενο-άρθρο-ποίημα που εκφράζει αναλύει και επεξηγεί τον τρόπο σκέψης του αφηγητή.

9.5. What are/were possible endpoints of the project?
Η παρακολούθηση πρέπει να γίνει από την αρχή μέχρι το τέλος.

9.6. How is the project structured? What are the major units of Organisation?
Το έργο έγινε από 3 φοιτητές. Αρχικά, είχαμε άλλο θέμα και μετά ομόφωνα επιλέξαμε αυτό.

9.7. How could a map of the story-world be presented?
Ο θεατής θα ακούει την κάθε ερώτηση με τη σειρά και θα βλέπει τις απαντήσεις του κόσμου, προϊδεασμένος από την εισαγωγή του αφηγητή. Μόλις τελειώσουν οι απαντήσεις και ο αφηγητής αποκαλύψει το "μυστικό" του ξεκινάει ένας διαφορετικός προβληματισμός για τον κάθε χρήστη.

10. Aesthetics

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

Για την κύρια ταινία, χρησιμοποιούμε πλάνα βίντεο που τραβήχτηκαν από κινητό. Για το δευτερεύον άρθρο-πεζό κείμενο-ποίημα, χρησιμοποιήθηκε, μολύβι, χαρτί, γνώσεις για δημιουργική γραφή και έμπνευση.

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

Το ύφος και το περιβάλλον είναι ρεαλιστικό.

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

Ναι, τα μέρη που επιλέξαμε να γίνουν τα γυρίσματα έχουν ένα πιο άνετο, χαλαρό, γραφικό και κουλτουριαρικό στυλ.

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

Επιλέγουμε να χρησιμοποιήσουμε voice cover και τις φωνές των συνεντευξιζόμενων. Ο ήχος της καθημερινής ζωής (μηχανάκια, φωνές από ζους). Θέλουμε να δείξουμε την απλότητα.