

Digital Storytelling

Group assignment: Deliverable 1

Η ομάδα μας:

Κατερίνα Κατωπόδη dpsd18045

<https://github.com/dpsd18045>

Παναγιώτα Χατζηπαναγιώτη dpsd18133

<https://github.com/dpsd18133>

1.1. What is the project about?

Το project έχει να κάνει με την δημιουργία μιας μικρού μήκους ταινίας με δικό μας σενάριο.

1.2. What is the project's core?

Η ανάγκη για παραγωγή περιεχομένου με στόχο την έκφραση και την δημιουργικότητα.

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

Θα είναι ταινία Non-fiction.

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

Is it to market a product?

Το περιεχόμενο της ταινίας θα είναι ψυχαγωγικό και θα περνάει ένα μήνυμα.

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

Ο αφηγητής είναι εξωτερικός, δεν συμμετέχει στην πλοκή, είναι συνήθως παντογνώστης που γνωρίζει τα πάντα για όλους τους χαρακτήρες που συμμετέχουν στο έργο και αφηγείται τις ιστορίες τους. Στη ταινία θα συμμετέχουν άνθρωποι από διαφορετικά στάδια που βιώνουν τον έρωτα. Η πλοκή της ταινίας αναδεικνύει την σπουδαιότητα της ανθρώπινης επαφής και επικοινωνίας καθώς και το πως βιώνεται ο έρωτας. Δείχνει στιγμές, καθημερινές, απλές με στόχο να ταυτιστεί ο θεατής, να συγκινήσει και να τον βάλει σε σκέψεις.

2.2. What would be the summary of its storyline?

Οι ανθρώπινες σχέσεις και ο έρωτας.

2.3. What is the timeframe of the story?

Το τώρα.

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

Η αμεσότητα του μηνύματος που θέλουμε να περάσουμε μέσα από την ταινία.

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

Όχι, δεν έχει.

2.6. What are the strategies for expanding the narrative?

Δεν μπορούμε να το αποκαλύψουμε αυτή τη στιγμή. Ωστόσο αυτό που μπορούμε να πούμε είναι ότι θέλουμε να τραβήξουμε με τέτοιο τρόπο την ταινία ώστε ο θεατής να συγκινηθεί και να ταυτιστεί και να ερωτευτεί.

2.7. Are negative capability and migratory cues included?

Μπορεί να υπάρχουν κάποια στρατηγικά κενά στην αφήγηση για να προκαλέσει μια αίσθηση αβεβαιότητας και μυστηρίου στο κοινό.

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

Θα θέλαμε να διεγείρουμε ταυτόχρονα σε διαφορετικά επίπεδα την συνείδηση και την αντίληψη του θεατή

3.1. When does the story occur?

Το 2023

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

Τα πλάνα του βίντεο θα γυριστούν στην Σύρο, Αθήνα και στη Πάτρα.

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

Είναι πραγματικός κόσμος.

3.4. How is it presented geographically?

Θάλασσα, λιμάνι, όμορφα στενά, είναι τα στοιχεία που παρουσιάζονται.

Ελπίζουμε να ρίξει και λίγο βροχή να φτιάξει ακόμα παραπάνω η ατμόσφαιρα.

3.5. How does the world look?

Ο κόσμος είναι η πραγματικότητα, είναι ο κόσμος γύρω μας. Το μόνο διαφορετικό είναι ότι μοιάζει λίγο πιο ρομαντικός, λίγο πιο καλός.

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

Το challenge είναι να καταφέρουμε να συγκινήσουμε τον θεατή και να τον κάνουμε να νιώσει μέσα από την ταινία μας.

3.7. Is the story-world big enough to support expansions?

Εννοείται

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

Τα ζευγάρια που θα συμμετέχουν.

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

Θα μπορούσε να βγει ένα βιβλίο ίσως που συνδέεται με την ταινία και τους πρωταγωνιστές.

4.3. Can the story-world be considered a primary character of its own?

Ναι.

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

Σε κάποια πλάνα θα μπορούσε να θεωρηθεί.

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.)?

Ναι μπορεί να υπάρχουν βοηθητικές φιγούρες σε κάποια πλάνα.

5.1. How many extensions does the project have?

Ένα με δυο.

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

Διαμορφώνονται ανάλογα την ανάγκη του κάθε πλάνου.

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

Θα εμπλουτίζει την ιστορία δίνοντας της νόημα.

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

Θα υπάρχουν ως γραπτό αφηγηματικό κείμενο σε κάποια πλάνα. Οι πρωταγωνιστές μας δεν θα μιλάνε.

5.5. Does each extension answer questions left previously unanswered?

Δεν θα υπάρχουν αναπάντητα ερωτήματα.

5.6. Does each extension raise new questions?

Τα extensions που σε μας μπορεί να είναι ένας αφηγητής ή ένα αφηγηματικό κείμενο σε κάποιο πλάνο μπορεί το περιεχόμενο εκτός από το ξυπνήσει συναισθήματα στον θεατή να τον προβληματίσει ή και να του δημιουργήσει απορίες.

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

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

6.1. What kind of media platforms (film, book, comics, games, and so forth) are involved in the project?
Στο project περιλαμβάνεται η ταινία και ένα βιβλίο.

6.2. Which devices (computer, game console, tablet, mobile phone, etc.) are required by the project?
Κυρίως χρήση κινητού τηλεφώνου και λαπτοπ για την επεξεργασία του βίντεο.

6.3. How each platform is participating and contributing to the whole project? What are their functions in the project?
Η επιλογή των πλατφορμών που θα αποτελέσουν μέρος ενός έργου transmedia είναι η τέχνη της αντιστοίχισης του σωστού περιεχομένου με το σωστό κοινό με τον πιο κατάλληλο τρόπο, ο οποίος περιλαμβάνει πλατφόρμες και συσκευές που είναι κατάλληλες για την πρόκληση. Η πλατφόρμα που συμμετέχει θα μπορούσε να θεωρηθεί μια συνέχεια της ταινίας που θα κάνουμε.

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

Κάθε μέσο έχει τα δικά του διακριτικά χαρακτηριστικά και θα πρέπει να συμβάλλει στην όλη εμπειρία διαμέσων.

6.5. Identify problems that are specific to each medium.

Μέχρι στιγμής δεν μπορούμε να αναγνωρίσουμε κάποιο πρόβλημα.

6.6. Is each medium really relevant to the project?

Ότι γίνεται είναι σχετικό με το πρότζεκτ.

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

Το roll-out, είναι εξίσου σημαντικό για το σχεδιασμό του έργου, δηλαδή τότε οι πλατφόρμες θα κυκλοφορήσουν σύμφωνα με τους στόχους του έργου, το επιχειρηματικό μοντέλο και πόροι.

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

Romance και λίγο κοινωνικού τύπου.

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

Το target group μας απευθύνεται σε νέους, αλλά και άτομα μεγαλύτερης ηλικίας που τους αρέσει να βλέπουν πιο αισθηματικές και κοινωνικές ταινίες.

7.2. What kind of “viewers” (real-time, reflective, and navigational²¹) does the project attract?

Προσπαθεί να προσελκύσει νέα άτομα προκειμένου να αλλάξουν οπτική καθώς και να ταυτιστούν με την ταινία.

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

Η ταινία στοχεύει να συγκινήσει το κοινό, να ενισχυθούν τα συναισθήματα που μπορεί να νιώσουν οι θεατές κατά την διάρκεια, να διευρυνθούν οι πνευματικοί ορίζοντες του θεατή παρουσιάζοντας έναν κόσμο διαφορετικών πραγματικοτήτων και οπτικών, αυξάνοντας την κριτική ικανότητα του, όχι μόνο πάνω στο καλλιτεχνικό έργο καθαυτό αλλά και στο δικό του περιβάλλον.

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

Κυρίως κινητά τηλέφωνα, λάπτοπ και σταθεροί υπολογιστές.

7.5. Why does this project appeal to them?

Η ταινίας μας δείχνει τον έρωτα, οι περισσότεροι θέλουν να το ζήσουν. Μέσω της ταινίας μας ζουν τον έρωτα για λίγα λεπτά και βλέπουν πως είναι, αναγνωρίζουν τις πτυχές του και παρατηρούν ότι ο έρωτας δεν είναι ένα συγκεκριμένο πράγμα και ότι ο καθένας το βιώνει με δικό του τρόπο.

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

Ναι, έχουν δημιουργηθεί διάφορες ταινίες τέτοιου είδους, και με επιτυχία. Σίγουρα έχουν επιτύχει σε ένα ποσοστό τον σκοπό τους. Ωστόσο εμείς θα διαφοροποιηθούμε και μέσω της τοποθεσίας που έχουμε επιλέξει να γυρίσουμε τα πλάνα μας.

7.7. What is the project's business model?

Δεν υπάρχει κάποιο business model.

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

Αυτό το project αποτελεί ένα project που έχει δημιουργήσει στο πανεπιστήμιο στα πλαίσια του μαθήματος ψηφιακές μορφές αφήγησης συνεπώς δεν υπάρχουν έσοδα μέσα από αυτό. Ωστόσο θα μπορούσε να υπάρξει θεωρητικά μέσω διαφημίσεων.

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?

Είναι στο τρίτο πρόσωπο, στο οποίο ο αφηγητής γνωρίζει τις σκέψεις και τα συναισθήματα όλων των χαρακτήρων της ιστορίας.

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

Σε ένα έργο, ο θεατής/χρήστης/παίκτης (VUP) μεταμορφώνει την ιστορία μέσω των δικών του φυσικών γνωστικών ψυχολογικών ικανοτήτων και επιτρέπει στο Έργο Τέχνης να ξεπεράσει το μέσο.

8.3. How the project keeps the VUP engaged?

Μέσω της μουσικής, των εικόνων και των εξαιρετικών μας πλάνων από καθημερινές απλές στιγμές.

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

Το VUP δεν μπορεί να έχει κάποια άλλη αλληλεπίδραση με το project πέρα από το να το δει, να το ακούσει και να το νιώσει εξωτερικευοντας τα συναισθήματα του.

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

Δεν έχει κάποια αλληλεπίδραση με το σύστημα.

8.6. Does the project work as cultural attractor/activator22?

Δεν δουλεύει σαν πολιτιστικός παράγοντας αλλά θα μπορούσε καθώς θα φαίνονται διάφορα όμορφα σημεία της Σύρου οπότε θα μπορούσε να λειτουργήσει σαν πόλος έλξης ζευγαριών για να ζήσουν αυτό που διαδραματίζεται στην ταινία.

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

Το κοινό δεν επηρεάζει το αποτέλεσμα.

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

Όχι, δεν σχετίζεται με κάτι τέτοιο.

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

Αν ο θεατής ταυτιστεί με τους πρωταγωνιστές και δει τον εαυτό του μέσα στις στιγμές ίσως θεωρητικά να μπορούσε να υπάρχει κάτι τέτοιο.

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

Ναι, θα μπορούσε να ενσωματωθούν στοιχεία της ταινίας στην καθημερινή ζωή των θεατών, άμεσα και έμμεσα.

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

Το κοινό είναι απλοί θεατές συνεπώς όχι.

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

Να παρακολουθήσει την ταινία μέχρι το τέλος και να νιώσει αυτά που θέλουμε να περάσουμε στους θεατές. (αξίες κτλ)

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

Ένταση προστίθεται από την μουσική και από τα διάφορα πλάνα, ίσως κάποια πλάνα να είναι πιο έντονα και γρήγορα.

8.14. Is there a system of rewards and penalties? When did the transmediation begin? Is it a pro-active or retroactive TS project?

Όχι, δεν υπάρχει κάτι τέτοιο.

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

Το project μας είναι ένα proactive TS. Χρησιμοποιούμε οπτικό και ακουστικό περιεχόμενο.

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?

Κατα την γνώμη μας δεν θα υπάρξουν αρνητικές συνέπειες.

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

Όχι.

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

Όχι η ταινία έχει μια ροή από την αρχή στην οποία θα πρέπει να ακολουθήσει ο θεατής προκειμένου να περαστεί το μήνυμα.

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

Για να καταλάβει και να νιώσει όλα όσα παρουσιάζουμε στην ταινία θα πρέπει ο θεατής να την παρακολουθήσει από την αρχή ως το τέλος.

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

Η ταινία υλοποιείται από 2 φοιτήτριες, συνεργαστήκαμε για να τραβήξουμε τις στιγμές που απεικονίζονται στο βίντεο, δηλαδή τα πλάνα. Διαλέξαμε από κοινού αυτά που μας άρεσαν περισσότερο, τα επεξεργαστήκαμε, διαλέξαμε την μουσική και δημιουργήσαμε την ταινία. Τα κείμενα που γράφονται κατά την διάρκεια της ταινίας ως επεξήγηση γράφτηκαν από την μία φοιτήτρια και στην συνέχεια διορθώθηκαν από κοινού.

9.7. How could a map of the story-world be presented?

Ένας οπτικός χάρτης ή διάγραμμα των στοιχείων του σε χώρο και χρόνο μπορεί να διευκολύνει την οπτικοποίηση του έργου στο σύνολό του. Αυτό θα μπορούσε να γίνει και σε μορφή πόστερ, φυλλαδίου κλπ.

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

Video και ίσως λίγα γραφικά.

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

Είναι σε ρεαλιστικό χώρο.

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

Στοιχεία σχεδίασης, όπως διεπαφές, παλέτες χρωμάτων, γραφικά, γραμματοσειρές, σχήματα, υφές, ήχοι κ.α. χαρακτηρίζουν έναν κόσμο ιστορίας μέσω των οποίων και αποτελούν ισχυρά εργαλεία για την προσέλκυση και τη διατήρηση της αφοσίωσης του κοινού. Τα σχεδιαστικά στοιχεία δεν

λειτουργούν ως απλή απεικόνιση του περιεχομένου. Στην πραγματικότητα, είναι μέρος της ιστορίας οι ίδιοι

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

Τα οπτικά και ηχητικά στοιχεία ενός έργου transmedia συμβάλλουν στη συνολική ατμόσφαιρα και βελτιώνουν την εμπειρία που διαδίδεται σε πολλαπλές πλατφόρμες μέσων.