

TRANSMEDIA REPORT

dpsd17085 Timon Akira Pelster
dpsd19093 Theodosios Papadimitriou
dpsd19037 Ilektra Maria Eftimiadi
dpsd17067 Nikiforos Mavridis
dpsd18109 Foivos Stroblos Vlachos

1. Premise and purpose

1. about: Ένα άτομο βιώνει μια καθημερινή επαναλαμβανόμενη ρουτίνα, όπου παρεμβολές μέσα σε αυτήν, διαταράσσουν τη ζωή του/της και αντιδρά σε αυτές (πως; τι επιρροές έχει στο περιβάλλον; κατά πόσο τον/την επηρεάζουν;).

2. core: loop (routine, egotism media->questionnaire). Πως ζεις μέσα στη ρουτίνα, τι κάνεις; ξεφεύγεις; ξυπνάς; Λούπα, σε κάθε επανάληψη αλλάζει κάτι και ο/η πρωταγωνιστής αντιδρά διαφορετικά κάθε φορά.

3. fictional

4. Θέλουμε να προβληματιστούμε

2. Narrative

1. narrative elements: ένας πρωταγωνιστής,

2. summary: Η ατέρμονη λούπα της καθημερινής ρουτίνας τον κρατάει μέσα της. Πώς αντιδρά στα ερεθίσματα που του προβάλλονται κάθε φορά; Μπορεί να τα διαχειριστεί;

3. timeframe: 2023

4. major events or challenges: παρουσιάζουμε καθημερινές καταστάσεις και συγκυρίες σαν γεγονότα τα οποία από μόνα τους είναι προκλήσεις για τη ψυχοσύνθεση του πρωταγωνιστή (ή και όχι).

5. utilize gaming elements: όχι

6. strategies for expanding the narrative: Θα αναδείξουμε περισσότερες εικόνες - προκλήσεις για τον πρωταγωνιστή με σκοπό να εντρυφήσουμε πιο βαθιά στην ψυχοσύνθεσή του. Η χρήση της μουσικής θα είναι στρατηγική με σκοπό να μαρτυρά τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή.

7. negative capability and migratory cues: Όχι

8. identify intermedial texts: Όχι γιατί κατά μια έννοια βασίζεται σε επαναλαμβανόμενη προβολή μιας συγκεκριμένης ιστορίας.

3. Worldbuilding

1. when: 2023

2. central world: πραγματικός κόσμος, πόλη

3. fictional, not, both: ανάμεικτα

4. presented geographically: Ερμούπολη

5. world looks: πολύ φωτεινό και χαρούμενο περιβάλλον;
moodboard

6. What challenges, dangers, or delights are inherent to this world: δεν έχει, είναι ένα
ουδέτερο περιβάλλον.

7. support expansions: ναι επειδή μπορούν να θιχτούν πολλά θέματα

4. Characters

1. Εχουμε έναν βασικό χαρακτήρα που δεν μας ενδιαφέρει το ποιός είναι και άλλες λεπτομέρειες για αυτόν, καθώς εστιάζουμε στα συναισθήματα που βιώνει μέσα από τη λούπα και τον παρακολουθούμε αποστασιοποιημένοι. Από την παρακολούθηση αυτή καταλαβαίνουμε ότι ο χαρακτήρας είναι ένας αντιήρωας στην ταινία, καθώς είναι ενίοτε μονόχνοτος και γενικότερα αδιάφορος για σημαντικά θέματα στη ζωή που φαντάζουν συνταρακτικά. Στον αντίποδα όμως, παρατηρούμε ότι επηρεάζεται από φαινομενικά ασήμαντα

γεγονότα, πράγμα που μας αποκαλύπτει ότι είναι σχεδόν σίγουρο ότι δεν έχει καταλάβει ούτε ο ίδιος ότι βρίσκεται μέσα σε αυτή τη λούπα.

Κάποια χαρακτηριστικά του πρωταγωνιστή είναι:

- | age: 37
- | family/friends: λίγοι φίλοι, όχι οικογένεια
- | goals/ambition: μόνο περί δουλειάς, λεφτά
- | sex life: δεν έχει βρει τον έρωτα
- | weaknesses: απάθεια, μαλάκας,
- | environment: πόλη, μπαρ, σπίτι, δρόμοι, καφετέρια
- | gender: multi
- | religion: αγνωστικιστής, υπαρξιστής
- | morals: ήρεμο, ευγενικό, εγωισμός
- | intelligence: μέση
- | obstacles: μισεί τα σκαλιά
- | self view: συμπαθεί τον εαυτό του
- | era: άνοιξη
- | profession: υπάλληλος γραφείου
- | physical health: πονάει λίγο η μέση του
- | education: λύκειο, έχει τελειώσει το πανεπιστήμιο
- | values: Συντηρητικός απολίτικος
- | flaws: απάθεια
- | culture: η κλασική μουσική, ταινίες
- | income: 700-1000
- | hygiene: πλήρως περιποιημένος
- | need/purpose: Η προαγωγή και τα λεφτά
- | sense of humor: Κριντζ, και του αρέσει η ειρωνεία
- | talent: όχι κάτι συγκεκριμένο
- | ethnicity: Έλληνας
- | dreams: να αποκτήσει λεφτά για να "ζήσει"
- | diet: κάτι βαρετό, στον μικροκυμάτων
- | idiosyncrasies: ήρεμος, οργανωτικός, μεθοδικός
- | fears: το σκοτάδι
- | addictions: πορνό, καφέ, κρασί

| childhood: Τον μεγαλώσαν η γιαγιά και ο παππούς, οι γονείς του απουσίαζαν γιατί δουλεύουν πολύ

| Interests: έχει ενδιαφέρον το οποίο όμως δεν ασκεί (π.χ. βλέπει μαγειρική στη τηλεόραση αλλά δεν μαγειρεύει)

2. Δεν θα έχει.
3. Ναι, θα μπορούσαμε να πούμε πως η λούπα που βιώνει ο πρωταγωνιστής στην πραγματικότητα αποτελεί έναν πιο βασικό χαρακτήρα στην ιστορία από τον ίδιο.
4. Όχι, γιατί η παρακολούθηση της ιστορίας είναι αποστασιοποιημένη από τα δρώμενα, η οποία δημιουργεί μια δομημένη κριτική ματιά για το τί συμβαίνει.
5. Ναι

5. Extensions

1. Το προτζεκτ θα έχει μια ακόμα επέκταση, στην οποία θα δημιουργήσουμε ένα ερωτηματολόγιο προς τους θεατές με κατευθυντικές ή και όχι ερωταπαντήσεις σχετικά με το θέμα της ταινίας.
2. Σκοπός μας είναι να αντλήσουμε τις απόψεις τους και την οπτική τους σχετικά με αυτό που παρακολούθησαν. Έτσι θα βοηθήσουμε τους θεατές να εμβαθύνουν οι ίδιοι με τις απαντήσεις που θα κοπιάσουν να δώσουν.
3. Βοηθάει τον θεατή να δώσει το δικό του νόημα στην ταινία και με την κριτική του σκέψη να προβληματιστεί και να διαμορφώσει μια άποψη.
4. Ναι γιατί κάνει τον θεατή να αναθεωρήσει για τα νοήματα της ταινίας και να τα εμπλουτίσει από την δική του οπτική.
5. Η ταινία μας δεν θέλει να απαντήσει κανέναν ερώτημα, γιατί δεν είναι αυτός ο σκοπός της. Ο σκοπός της ταινίας είναι να προβάλουμε μια κριτική στην ρουτίνα της καθημερινότητας και στην ψυχολογία των ανθρώπων. Γι αυτό και η επέκταση έχει σκοπό να παροτρύνει το θεατή να διαμορφώσει μια άποψη.
6. Ναι γιατί η επέκταση είναι ερωτηματολόγιο που καλείται ο θεατής να απαντήσει.

7. Ναι γιατί ενδέχεται να εμβαθύνουμε στις απαντήσεις του ερωτηματολογίου.
8. Η επέκταση δεν μπορεί να αξιοποιηθεί πριν την παρακολούθηση της ταινίας, καθώς πρόκειται για ερωτηματολόγιο για το νόημα της ταινίας, δηλαδή το ένα βήμα διαδέχεται το άλλο.

6. Media platforms and genres

1. Το προτζεκτ αποτελείται από την βασική ταινία μικρού μήκους, το ερωτηματολόγιο και ενδεχομένως μια εικαστική παρέμβαση με βάση τις απαντήσεις (π.χ. κάποιο βίντεο)
2. Υπολογιστής, τηλεόραση, κινητό, τάμπλετ, youtube.
3. Θα χρησιμοποιήσουμε το youtube γιατί είναι διαθέσιμο και άρα προσβάσιμο (σχεδόν) σε όλους, και για το ερωτηματολόγιο κάποια πλατφόρμα όπως το google docs.
4. Από τα μέσα που θα χρησιμοποιήσουμε δεν επιζητάμε να προσδώσουν κάποια επιπλέον δυνατότητα πέρα από την μεγαλύτερη δυνατή πρόσβαση από τους θεατές.
5. Όσον αφορά την ταινία, ο μεγαλύτερος περιορισμός που αντιμετωπίζουμε είναι η περιορισμένες μας δυνατότητες και εμπειρίες πάνω στην κινηματογραφία-σκηνοθεσία. Επίσης είναι ο περιορισμένος εξοπλισμός που διαθέτουμε. Για το ερωτηματολόγιο ο μεγαλύτερος προβληματισμός μας είναι πως μπορούμε να αποφασίσουμε την χρονική στιγμή που θα έπρεπε να δημιουργήσουμε τα ερωτήματα. Πριν ή μετά την δημιουργία της ταινίας και ποιά θα είναι.
6. Τα μέσα είναι συνυφασμένα με το προτζεκτ. Η ταινία με την μορφή της εικόνας απλά παραθέτει και το ερωτηματολόγιο θέτει τις ερωτήσεις.
7. Το κύριο μέσο μας είναι η παρουσίαση στο μάθημα. Ενώ θα κοινοποιήσουμε και μέσω κοινωνικών δικτύων.
8. Σουρεαλισμός

7. Audience and Market

1. Το απευθυνόμενο κοινό είναι άνθρωποι κυρίως ενήλικοι που μπορούν να ταυτιστούν άμεσα με την ιστορία καθώς έχουν βιώσει και αυτοί μεταφορικά την συνεχόμενη λούπα της ζωής. Ο διαχωρισμός ενηλίκων γίνεται αποκλειστικά και μόνο λόγω του ότι η ενήλικη ζωή αποχωρίζεται την ρομαντικότητα της νεότητας.
2. Η ταινία θα θέλαμε να προσελκύσει θεατές σκεπτόμενους που θα ήθελαν κάπως να κάνουν μία αλλαγή στην καθημερινότητας με σκοπό να ξεχωρίσουν.
3. Οι θεατές μας θα θέλαμε ιδανικά να είναι σινεφίλ με σκοπό να δουν την ταινία με μία πιο εμπεριστατωμένη κριτική ματιά.
4. Το πρότζεκτ θα θέλαμε να βάλει έναν στο βαθύτερο στάδιο της σκέψης ενός ανθρώπου όπου είναι αυτό που επιφέρει πραγματικές αλλαγές.
5. Ναι
6. Δεν έχουμε κανένα μοντέλο επιχείρησης
7. Δεν έχουμε budget

8. Engagement

1. Το PoV θα είναι σε τρίτο πρόσωπο γιατί θέλουμε ο θεατής να αποκτήσει μια κριτική ματιά στην εξέλιξη της ταινίας.
2. Ο θεατής παρακολουθώντας την ταινία σαν ένα τρίτο πρόσωπο αποστασιοποιείται υποσυνείδητα από τον χαρακτήρα και δομή μια “σκληρότερη” κριτική πάνω σε αυτόν.
3. WHAT THE PROJECT VUP KEEPS ENGAGE??
4. Η αποστασιοποιημένη θέση του θεατή.
5. Δεν έχει.
6. Ναι από την έννοια της κριτικής οπτικής στην καθημερινότητα.
7. Ναι στην επιρροή προς τον θεατή μετά την προβολή της.

8. Όχι
9. Όντας ο αυτοσκοπός της ταινίας ναι.
10. Όντας ο αυτοσκοπός της ταινίας ναι.
11. Ναι η επίκληση στην κριτική τους με απώτερο σκοπό να την αντικατοπτρίσουν στην δική τους ζωή.
12. Η κριτική τους σκέψη.
13. Οι φαινομενικά λάθος αντιδράσεις του πρωταγωνιστή.
14. Όχι

9. Structure

1. Το project είναι pro-active
2. Όχι
3. Portmanteau transmedia story
4. Όχι
5. Για το πρότζεκτ στο τέλος της ταινίας αλλά για τον θεατή για πολύ ακόμα
6. Τα πέντε μέλοι της ομάδας μας

10. Aesthetics

1. Για την ταινία θα χρησιμοποιήσουμε βίντεο και με την ίδια την ταινία αλλά και με το extention της καθώς θα έχει την μορφή βιντεοσκοπημένων συνεντεύξεων. Άλλο ένα extension της ταινίας θα είναι μία αφίσα.
2. Η εμφάνιση της θα είναι καθαρά ρεαλιστική ερχόμενη σε αντίθεση με την αποσημείωσή τη που θεωρείται μια μη πραγματική συνθήκη.
3. Ναι
4. Η ταινία θα έχει και sound effects αλλά και μουσική αποδίδοντας με έναν πιο εύκολο τρόπο κάποια συναισθήματα και κάποιες συνθήκες που αλλιώς θα ήταν δύσκολο να αποδοθούν.