

Afsluitenden Essay voor Inleiding MultiMedia



Naam: Mark Laagland
Studentnummer: 1760815
VU-net-ID: mld230
Datum: 22 augustus 2008
Groep: IMM-08303
Begeleider: Brinio Hond

0. Inhoudsopgave

0. Inhoudsopgave	0
1. Opdracht	2
2. Concept.....	2
<i>Camerastandpunt</i>	
<i>Game element</i>	
<i>Doelgroepen</i>	
<i>Strategieën om de doelgroep te bereiken</i>	
3. Locaties.....	3
<i>Centraal Station</i>	
<i>De kroeg</i>	
<i>De Amsterdam Arena</i>	
<i>De UvA</i>	
<i>De VU Campus</i>	
<i>De studentenkamer</i>	
4. Planning en systematische aanpak	4
<i>Clips</i>	
<i>Verhaallijn</i>	
<i>Tijdsplanning</i>	
5. Uitvoering – filmen	5
<i>Eigen materiaal</i>	
<i>Location scouting</i>	
<i>First-Person vrijheid</i>	
<i>Ingevingen</i>	
6. Uitvoering – montage / technische realisatie	6
<i>Flash i.p.v. XIMPEL</i>	
<i>Montage</i>	
7. Nawoord / nabespreking	7
<i>Problemen rondom mij</i>	
<i>Problemen rondom Michael</i>	
<i>Overige problemen</i>	
<i>Overige problemen</i>	
<i>Afsluiting</i>	

1. Opdracht

De opdracht was om een interactieve video en viral te maken. Beide moesten nieuwe studenten naar de VU / Exacte Wetenschappen trekken. Zoals normaal bij viral's was het de bedoeling om niet direct met de deur in huis te vallen maar pas later in de video duidelijk te maken dat de video afkomstig was van de VU. We werden tijdens deze opdracht gedwongen om systematisch te werk te gaan, maar vooral ook een 'open mind' te hebben tijdens het maken van de viral en interactieve video.

2. Concept

Michael en ik hadden het moeilijk een idee te bedenken voor de viral. Gelukkig kwam Henk later bij ons groepje. Henk had het idee om een student te volgen die zijn weg baant door Amsterdam en vooral ook de VU. Dit idee viel ook bij Michael en mij in goeden aarden, dus zijn we al snel begonnen met brainstormen. Al snel hadden we een hele waslijst met ideeën en wensen. Nadat we hier uitvoerig in hebben lopen knippen kwamen we op ons (nog altijd massieve) concept.

Camerastandpunt

Wij hebben ervoor gekozen om een student te volgen tijdens zijn bezigheden in Amsterdam en bij de VU. Omdat we geen van allen echt zin hadden om gefilmd te worden hebben we daarbij gebruik gemaakt van een 'first person' standpunt.

Game element

Tijdens het brainstormen waren we terecht gekomen op een soort game, waarin getest zou worden hoe goed iemand was in het student zijn. Zo zou het bezoeken van een kroeg een goede stap zijn. Maar te veel zuipen / te lang blijven hangen zeker niet. Het personage haalt dan de laatste trein niet meer wat vanzelfsprekend tot puntaftrek leid. Ook zou het bezoeken van een college Letteren of Rechten een slechte stap zijn. Iedereen weet tenslotte dat die college's doodsaaï zijn. Uiteindelijk hebben we helaas moeten besluiten om het game element toch weg te laten. Deels omdat we daarmee de speler onherstelbare fouten zouden laten maken, waardoor mogelijk niet alle delen van het spel zichtbaar waren geworden, maar vooral omdat ons project al veels te omslachtig was. Zo zouden voor het game element bijvoorbeeld nachtelijke shots gemaakt moeten worden. We hebben nog geprobeerd deze shots te maken door dag-shots te bewerken, maar dit bleek weinig zinvol vanwege het ontbreken van de in Amsterdam alom aanwezige lantarenpalen en andere lichtbronnen.

Doelgroepen

De doelgroep voor dit project was ons deels al gegeven, mensen die zoeken naar een Universiteit om hun studie te vervolgen. Deze mensen hebben doorgaans nog geen ervaring met het studentenleven. Daarom vonden wij het belangrijk om hier het een en ander van te laten zien, omdat het op veel punten afwijkt van het leven van een middelbare scholier. Ook het studeren zelf wijkt af van het leren op de middelbare school. Hoewel dit lastiger is om op beeld te zetten hebben we dit getracht te doen door een collegezaal en een practicumzaal te tonen, maar ook diverse objecten die verwijzen naar wetenschappelijk onderzoek.

Strategieën om de doelgroep te bereiken

De opgegeven doelgroep was erg ruim. Hoewel wij ons natuurlijk hebben beperkt tot het bèta deel van de doelgroep, waren er nog altijd veel groepen om rekening mee te houden. We hebben dit op 2 manieren gedaan:

1. De humor in de viral / interactieve video hebben we verdeelt in 2 categorieën. Één met humor die iedereen kan begrijpen en één met humor die alleen de doorgewinterde 'computernurd' zal begrijpen. We hebben ervoor gezorgd dat die laatste categorie nooit problemen kan veroorzaken met het begrijpen van de clip in zijn algemeen.
2. Nergens diep op in gaan. We zijn niet diep ingegaan op specifieke aspecten van het studentenleven. Ons personage gaat wel naar de kroeg, maar het wordt geen zuipfestijn. Zo krijgt hij ook diverse apparaten te zien die je in een lab verwacht, maar het wordt ook geen wetenschappelijke presentatie

3. Locaties

Van begin af aan was al duidelijk dat ons project ons naar diverse locaties in Amsterdam zou leiden. De voornaamste locaties bevinden zich in de binnenstad, waar onze student vooral voor zijn vermaak komt, en de VU Campus, waar (naast vermaak) toch echt wat geleerd moet worden.

Centraal Station

Het Centraal Station was een logische keuze, omdat dit (in sommige gevallen letterlijk) de poort tot/van Amsterdam is. Zeker omdat veel nieuwe studenten van buiten Amsterdam komen en dus vaak aankomen op het Centraal Station.

De kroeg

De kroeg kan natuurlijk niet ontbreken in het leven van een student. Toch hebben we het rustig gehouden, om de wat meer 'nurderige' mensen niet af te schrikken. Zelf kom ik bijvoorbeeld haast nooit in een kroeg. Een zuipfestijn in een reclamefilmje was bij mij dan ook in het verkeerde keelgat geschoten.

De Amsterdam ArenA

Een van de meest herkenbare elementen van Amsterdam, naast de wallen, is natuurlijk de Amsterdam ArenA. Een uitstapje naar de ArenA kon dus niet ontbreken in het project, al was het maar om aan te geven dat Amsterdam in talloze markten thuis is.

De UvA

Wij besloten om de UvA ook op te nemen in de keuzemogelijkheden van de interactieve video. De UvA krijgt de kijker/speler echter nooit te zien omdat de metro onderweg een ongeluk krijgt. Op die manier leiden we de kijker/speler enigszins stilletjes naar de VU.

De VU Campus

Op de VU Campus kan de kijker / speler een aantal delen van de VU bekijken. Wij hebben 2 studierichtingen uitgelicht, Rechten, om de 'saaie' studies te symboliseren, en Exacte Wetenschappen, om te laten zien hoe leuk het bij ons is. Daarnaast hebben we een studentenvereniging laten zien om nogmaals aan te tonen dat studeren leuk kan zijn op de VU

De studentenkamer

De studentenkamers zijn in Amsterdam al jaren een hot issue. Niet alleen zijn ze moeilijk te krijgen, maar daarnaast is het leven in Uilenstede of in containerwoningen op het eerste gezicht niet al te aantrekkelijk. Daarnaast zal een deel van onze doelgroep ook niet op kamers gaan. De studentenkamer hebben wij dus niet laten zien.

4. Planning en systematische aanpak

Planning en systematische aanpak zijn bij ieder project belangrijk. Tijdens IMM werden wij deels in een bepaalde aanpak gedwongen, maar daarbinnen werden wij ook behoorlijk vrij gelaten. Bij ons heeft dat er voornamelijk toe geleid dat wij te veel zijn gaan plannen. Zeker een punt van aandacht voor in de toekomst.

Clips

De clips hadden we voordat we zijn gaan filmen al helemaal uitgedacht en uitgeschreven. Van begin tot eindshot, inclusief exacte richtpunten voor die 2 om overgangen vloeiend te laten verlopen. Tijdens het filmen kwamen we erachter dat we hierdoor wel erg veel mooie beelden misliepen en bovendien onszelf de vrijheid hadden ontnomen om nieuwe ideeën uit te werken. We hebben dus uiteindelijk onze grondige planning enkel nog als leidraad gebruikt en hebben diverse zaken extra gefilmd die uiteindelijk een prominente plaats in de video hebben gekregen. Ik noem bijvoorbeeld de priester die het personage naar de VU verwijst. Deze kwamen wij tegen buiten het Centraal Station alwaar hij zijn interpretatie van het woord des Gods en zijn longen stond uit te schreeuwen.

Verhaallijn

Voor het filmen hadden wij al een graaf gemaakt met de verhaallijn waar wij ons aan wouden gaan houden. Hier zijn wij wel redelijk trouw aan gebleven. Hoewel we niet alle onderdelen van de graaf hebben uitgevoerd – het project bestaat ook zonder die delen al aan enkele GB's aan filmmateriaal – hebben we aan de grote lijn van het verhaal niets veranderd in een later stadium. De graaf was bovendien een erg prettig instrument tijdens het filmen en het monteren omdat in één oogopslag duidelijk was waar welke beelden toe moesten leiden.

Tijdsplanning

Al in het begin van het project werd duidelijk dat een tijdsplanning heel moeilijk zou gaan worden. Dit mede door de ziekte van mijn vader. Omdat dingen die we wel plande nog al is misgingen door diverse omstandigheden zijn we hier uiteindelijk maar mee opgehouden en hebben we het project stuk voor stuk aangepakt. Dit maakte de samenwerking natuurlijk lastiger, maar helaas was er niet echt een betere oplossing te bedenken.

5. Uitvoering – filmen

Zoals al eerder gezegd, het filmen was vooraf vrijwel volledig gepland. Gelukkig hebben we besloten van deze planning af te wijken, zodat we nu een deels geïmproviseerd maar veelal origineel project hebben kunnen afleveren. Overigens is veel van de humor in de viral en interactieve video bedacht / tot ons gekomen tijdens het filmen zelf. De ondertiteling bij (zoals wij hem noemen) 'de priester' is hier een goed voorbeeld van.

Eigen materiaal

Wij hebben erg veel moeite gestoken in het verzamelen van het juiste materiaal. Dat hebben we vooral gedaan door het zelf te schieten. Veel van de clips die wij hebben gebruikt kom je tenslotte niet makkelijk tegen op YouTube. Andere beelden hebben we geschoten omdat we toch al op locatie waren en het veel zoek / monterwerk zou besparen. Volgens mij hebben we door deze aanpak niet eens zo veel extra werk gehad. Hoewel we uiteindelijk 3 dagen op stap zijn geweest met 2 camera's, is ook veel van de tijd opgegaan aan gezelligheid. Helaas zijn we nog de meeste tijd verloren aan groepsleden die niet of veels te laat kwamen opdagen. Vanzelfsprekend waren hier wel goede redenen voor.

Location scouting

Van de 3 groepsleden die onze nogal wisselvallige groep geteld heeft was ik de enige die opgegroeid was in en rondom Amsterdam. Daardoor was het globaal uitkiezen van locaties mijn taak. Op de door mij uitgekozen locaties zijn we (na het loslaten van de strikte planning) met z'n allen gaan kijken welke beelden het leukste zouden zijn. Het moeilijkste bleken toch nog de beelden op de locatie waar wij ons alle 3 goed thuis zouden moeten voelen, de campus zelf. Zowel het vinden van een college rechten (wat we uiteindelijk zelf hebben nagebootst, zij het met wat toegevoegde humor) als het vinden van een interessant (chemisch) experiment bleek een behoorlijke uitdaging. Dat laatste hebben we uiteindelijk opgelost met beelden van apparatuur die was opgesteld in vitrines door het gebouw heen.

First-Person vrijheid

Het door ons gekozen camerastandpunt, 'first-person' gaf ons behoorlijk wat vrijheid en gemak binnen het filmen. Niet alleen waren wij hierdoor niet meer afhankelijk van ons (ontbrekende) talent als acteur, ook hadden we de mogelijkheid om meerdere clips tegelijkertijd te maken. Dit kwam goed uit tijdens het filmen op de campus, waar wij volgens de originele planning erg veel beelden nodig hadden die bovendien niet ver van elkaar gefilmd moesten worden.

Ingevingen

Zoals al eerder gezegd, tijdens het filmen kregen we diverse nieuwe ideeën. De al eerder genoemde humor en 'de priester' zijn daar voorbeelden van, maar ook het bier drinken. Tijdens het filmen bedachten we dat het wellicht leuk zou zijn om het drinken van het bier met meerdere camera's op te nemen. Aan dit idee is ook duidelijk te zien dat dergelijke last-minute aanpassingen, hoe leuk ook, soms ook onverwachte elementen kunnen hebben. We hadden er tijdens het filmen natuurlijk niet bij nagedacht dat de beelden nog gesynchroniseerd moesten worden. Een filmklapper of ook maar een ram op de tafel had een hoop tijd bespaard.

6. Uitvoering – montage / technische realisatie

Het monteren van de beelden en de technische realisatie van de interactieve video is uiteindelijk door omstandigheden grotendeels op mij neergekomen. Hoewel het veel werk was gezien de grote voorraad beelden en wellicht nog grotere eisen aan de interactieve video was dit achteraf een goede keuze, omdat ik dit werk veelal thuis kon doen. Vanwege de omstandigheden was dit erg prettig. (Hier later meer over).

Flash i.p.v. XIMPEL

Tijdens het project werd duidelijk dat de mogelijkheden van XIMPEL toch te wensen over lieten. XIMPEL is een prima product voor beginners met interactieve video, maar voor onze wensen was het niet toereikend. Ik had dan zelf ook al ruime ervaring met eerdere versies van Flash, en wist wat de mogelijkheden waren van interactieve video. Mede daardoor is besloten om de interactieve video te maken in Flash in plaats van XIMPEL. Ik was daarvoor de aangewezen persoon omdat ik (als hobbyist) al diverse Flash sites gemaakt had. Met de recentste versie, Flash CS3 had ik nog amper hands-on ervaring, maar de veranderingen in ActiveScript die deze versie met zich meenam wou ik zeker eens bekijken. Vandaar dat we een Flash / ActiveScript 3 applicatie hebben gemaakt als interactieve video. Door deze keuze hebben we diverse elementen in onze viral en interactieve video kunnen gebruiken die anders niet mogelijk waren geweest of er minder goed uit hadden gezien. Ik noem bijvoorbeeld het voortdurende gebruik van custom graphics en (deels transparante) boxjes met tekst. Om dit in XIMPEL te maken hadden we alsnog naar Flex/Flash moeten teruggrijpen of de teksten al tijdens het monteren op de clips moeten plaatsen, wat de beeldkwaliteit, door encoding, niet ten goede was gekomen.

Montage

Adobe levert niet alleen Flash, maar ook diverse andere pakketten die erg nuttig zijn gebleken. Tijdens dit project hebben we voornamelijk gebruik gemaakt van Adobe Flash, Premiere Pro, Photoshop, After Effects en Soundbooth. (Allen van de CS3 serie). Het voordeel van het gebruik van deze producten is de compatibiliteit met elkaar. Daarnaast zijn de meeste van deze producten, naast het feit dat ze erg uitgebreid zijn, de facto standaarden. Er was dus meer dan genoeg informatie over beschikbaar. Het grootste probleem tijdens de technische realisatie is dan ook veroorzaakt door het gebruik van software van een andere fabrikant. Michael (iemand die zweert bij Linux) heeft de beelden vanaf de camera's opgeslagen op harde schijf. Dit heeft hij gedaan in raw DV formaat. (Dus zonder container als AVI of FLV eromheen). Hoewel hij zegt dat dit onder Linux doodnormaal is, is dat onder Windows zeker een ander geval. Door de uitval en weigering van Michael heb ik uiteindelijk talloze uren zitten werken met diverse tooltjes om de beelden weer bruikbaar te kunnen krijgen.

7. Nawoord / nabespreking

Tijdens dit project zijn er veel dingen gebeurd in de persoonlijke sfeer van zowel mij als Michael. Een uitgebreide nabespreking kan dan ook niet ontbreken. De groep IMM-08303 begon met Michael Kuijn en Mark Laagland. Hier is in de eerste week Henk Kroon aan toegevoegd. Henk was op dat moment alleen en door mijn uitvallen een welkome aanvulling. Later in het project is Michael eruit gestapt omdat hij het niet meer kon opbrengen.

Problemen rondom mij

In de eerste week van het project is mijn vader enkele dagen opgenomen geweest in het ziekenhuis vanwege een hartritmestoornis. Vooral toen heb ik enkele afspraken moeten missen. Later is hij nogmaals opgenomen. Deze keer kwam na een opname van een week naar voren dat zijn klachten werden veroorzaakt door (inoperabele) longkanker. Hiervoor heeft hij (gedurende het project) geruime tijd in het ziekenhuis doorgebracht. Ik was toen echter in staat er omheen te plannen omdat de situatie (door het vinden van de kwaal) overzichtelijker werd. Tegen het einde van het project heb ik het nogmaals kortdurig moeten laten afweten omdat bij mijn moeder (die al 2 jaar eerder was gediagnosticeerd met longkanker) een uitzaaïng werd gevonden. Omdat dit vrijwel zeker het einde betekend, kwam het voor mij dus goed uit dat ik veelal thuis kon werken.

Problemen rondom Michael

Voor een exacte omschrijving van de problemen rondom Michael zal ik u moeten verwijzen naar Michael zelf. Vast staat echter wel dat Michael voor zeer veel vertraging heeft gezorgd gedurende het project. Over één onderdeel dat hij (zelfstandig) kon doen heeft hij meer dan een maand gedaan. Helaas was dit geen uitzondering. Tegen het einde van het project heeft Michael alle communicatie met ons gestaakt. Hoewel wij nog altijd geen bevestiging van hem hebben dat hij uit het project is gestapt, mogen wij dit inmiddels wel aannemen. Mede omdat hij ook op mails waarin wij hem de keuze gaven om nog door te gaan mits hij binnen een bepaalde periode reageerde geen reactie heeft gegeven. Michael heeft het hiermee voor ons redelijk lastig gemaakt op bepaalde punten vanwege de eerder genoemde problemen met bestandsformaten, alsmede het feit dat wij nog niet in het bezit waren van een deel van de beelden. Gelukkig hebben wij dit uiteindelijk kunnen oplossen.

Overige problemen

Naast bovenstaande problemen hebben wij niet veel moeite gehad met dit probleem. Tenminste, niet meer dan te verwachten valt van mensen die toch liever concrete opdrachten en strikte regels hebben. Hoewel weinig noemenswaardig hebben wij tijdens het project wel problemen gehad met de beveiliging van de VU. Deze hadden, naar eigen zeggen, niet doorgekregen dat er gefilmd zou worden op de campus. Gelukkig was dit met een telefoontje naar Dienst Communicatie en een uur wachten / pauze nemen verholpen. Wellicht dat hier volgend jaar naar gekeken kan worden.

Afsluiting

Graag wil ik dr. Eliens bij deze nog bedanken voor de extra tijd die hij ons gegund heeft. Gezien de situatie hadden wij het zonder deze (ruime) extra tijd niet gered. Mijn dank voor uw begrip. Daarnaast wil ik graag aangeven dat ik dit project (onverwachts) toch behoorlijk leerzaam heb gevonden. Vooraf zag ik (als echte bèta student) het nut er niet van in, maar achteraf kan ik zeggen dat ik veel ervaringen heb opgedaan die in de toekomst wellicht van pas zullen komen.