

Hidde van Manen
Groep 21
Project interactieve multimedia
23 juni 2009

PROJECT INTERACTIEVE MULTIMEDIA

Inleiding

Dit essay is een beschouwing van mijn project interactieve multimedia in mei en juni 2009. Mijn zeer gewaardeerde partner tijdens dit project was Martin Boerman die net als ik student Informatie, Multimedia & Management is aan de Vrije Universiteit te Amsterdam. Het doel van het project was een interactieve videoapplicatie en een *viral clip* te produceren en presenteren. De naam van ons project was "*Which Way Should I Go*" with Franklin Jarvis.

In dit essay geef ik allereerst een uitgebreide beschrijving en evaluatie van de opzet van onze interactieve video. Het concept, onze manier van werken, de stijl en een speciaal element uit ons project genaamd "het oog" komen aan de orde. Vervolgens bespreek ik ons scenario, storyboard en storygraph.

Het tweede deel van dit essay gaat over het gebruik van het programma Ximpel. Dit programma biedt de mogelijkheid om interactieve media applicaties te ontwikkelen en is ontwikkeld op de Vrije Universiteit te Amsterdam. Meer informatie over Ximpel is te vinden op www.ximpel.net. Ik bespreek de problemen die ik had bij het gebruik van dit programma, de oplossingen die ik ervoor gevonden heb. Tot slot doe ik enkele suggesties ter verbetering van dit Ximpel.

Dit essay is hoofdzakelijk een beschrijving van mijn persoonlijke ervaringen van de afgelopen vier weken. Ik presenteer de zaken zoals ze mij zijn voorgekomen - wat betekent dat ze feitelijk onjuist kunnen zijn. Ik heb getracht mijn gedachten, meningen en conclusies zo goed mogelijk te onderbouwen en/of uit te leggen. Mocht ik hier in sommige gevallen niet voldoende in geslaagd zijn, dan spijt dit mij.

Gedetailleerde beschrijving

Opzet van de interactieve video - concept

In de eerste week van dit project besloten wij een gemakkelijke interactieve videoapplicatie te maken. Wij wilden de humor halen uit contrast. Enerzijds zou dit het contrast zijn tussen de verschillende keuzemogelijkheden in de applicatie en de gevolgen hiervan. Anderzijds wilden we een scherp contrast neerzetten tussen werkelijkheid en film.

De gebeurtenissen spelen zich namelijk af in een moderne omgeving met iPhones, computers, en dergelijke, terwijl de stijl waarin we de video's produceren ouderwets is. Het sullige handelen en de ongelukjes die de hoofdpersoon heeft sluiten goed aan bij de *Mr. Bean* stijl waarin de film wordt gemaakt. Ook de muziek sluit qua toon (opgewekt, up-tempo, ingetogen, somber en langzaam) aan bij de film.

Niet alles uit ons originele concept hebben we gerealiseerd. Zo was ons oorspronkelijke plan om de film in zwart-wit te produceren, maar hebben we toch voor een lichte kleurtint gekozen. Dit hebben wij gedaan, omdat de meeste zwart-wit videobewerkingen het beeld er niet ouder uit laten

zien. De videobewerking voor oud beeld haalt ook al de meeste kleur uit de film en zorgt direct voor de impressie van een oude filmrol.

Een ander punt waarop wij aanpassingen hebben gemaakt is het idee van een verteller. In ons verslag van week 4 schreef ik ook al dat wij hier vanaf hebben gezien, omdat het stoorde met de muziek. Na verschillende opties in overweging te hebben genomen, waren Martin en ik het erover eens dat de muziek te belangrijk was voor de sfeer in de film en dat de verteller prima vervangen kon worden door tekst in beeld te brengen.

Opzet van de interactieve video - zelf filmen, monteren en bewerken

Als ik ons groepje vergelijk met het grootste deel van de andere groepen die deelnemen aan het project, is het grootste verschil het feit dat wij al ons materiaal zelf gemaakt hebben.

Wij realiseerden ons al snel na het vaststellen van ons concept dat dit voor ons de leukste en makkelijkste manier was om materiaal te verzamelen. Het was hierbij wel zaak om een foto- en videocamera van goede kwaliteit te gebruiken, omdat wij zelf een applicatie in hoge resolutie wilden produceren. Gelukkig konden we van goede vrienden precies de apparatuur lenen die we zochten: een *Full HD* videocamera en een digitale spiegelreflexcamera.

Het daadwerkelijk maken van de scènes en het vastleggen van het geheel op foto en video was een tijdrovend proces. We hebben hiervoor twee hele dagen uitgetrokken. Het was leuk om dit te doen en zeker een leerzame ervaring. Al snel leerden we dat het essentieel was om aan het begin van de dag een duidelijk beeld van het "wie, wat, waar en hoe" te hebben. Zonder dit overzicht duurde het opnemen simpelweg te lang en zat er weinig voortgang in.

Ook het monteren van het rauwe materiaal nam behoorlijk wat tijd in beslag. De scènes werden stapje voor stapje ingevuld met meer materiaal. Daarna moest de juiste muziek bij de scène gezocht worden ingevoegd en eventueel het beeld en geluid op elkaar afgestemd worden.

Het bovenstaande klinkt misschien negatief, maar dat is het in essentie niet. Het tijdrovende werk was absoluut niet voor niks, want het stelde ons wel in staat in grote mate de videoapplicatie te maken zoals wij die van te voren voor ogen hadden gehad. Doordat we ons eigen beeldmateriaal hadden gemaakt en zelf al het montagewerk deden, konden we de film vormen naar onze eigen wens. Andere groepen zullen waarschijnlijk in meer situaties zich belemmerd hebben gevoeld doordat reeds bestaand materiaal niet volledig aansloot bij hun wensen.

Opzet van de interactieve video - stijl

De stijl van onze videoapplicatie zal waarschijnlijk datgene zijn wat de meeste mensen bij blijft van onze applicatie. Het is een van de zaken die onze video's doet opvallen temidden van de "normale" video's die we in de andere projecten voorbij zien komen.

We zijn zelf zeer tevreden met de uitwerking en realisatie van de stijl van onze video's. Het is zo goed als volledig zoals we voor ogen hadden. Toen we tijdens college een clip lieten zien, beviel de stijl onze medestudenten en begeleiders. Dit was voor ons een bevestiging dat we op de goede weg zaten.

Opzet van de interactieve video - het oog

Tijdens het filmen van de eerste scène, waarin Franklin wakker wordt uit een droom en opstaat, kwamen wij op het idee om onze applicatie mysterieus te laten beginnen met een close-up van Franklin zijn oog. We maakten enkele shots van een gesloten oog dat open gaat en een geopend oog dat heen en weer kijkt en knippert. Het resultaat sloot precies aan bij wat we zochten.

Later in ons productieproces kwamen wij voor een probleem te staan bij de visuele realisatie van onze keuzemomenten. Ons oorspronkelijke plan was om hier foto's voor te gebruiken die beide mogelijkheden uitbeelden. We wilden de knoppen (overlay) in Ximpel op plekken in het beeld plaatsen die logisch waren. Bijvoorbeeld: de knop om je vrienden te bellen op de telefoon in de foto. Echter bleek dat in het Ximpel Basic pakket met YouTube functionaliteit dat wij gebruiken, de mogelijkheid om afbeeldingen te gebruiken niet was ingebouwd.

We besloten dus toch filmpjes te gebruiken voor onze keuzemomenten, maar realiseerden ons ook dat we geen tijd meer hadden om nog aparte clips op te nemen voor deze momenten. Hergebruiken van los materiaal of complete scènes vonden wij geen professioneel alternatief. Dit was het moment waarop we op het idee kwamen om "het oog" een grotere rol in onze applicatie te geven.

Het oog is hiermee een terugkerend element geworden in ons project. De *viral* bouwt op naar een climax en eindigt vervolgens mysterieus met het beeld van het oog. De applicatie begint ermee en op ieder keuzemoment komt het beeld terug, samen met het geluid van een kloppend hart.

Scenario - origineel scenario

Ons originele scenario was redelijk improvisatorisch. Het was niet meer dan een uitgeschreven vorm van de ideeën of namen die we hadden bedacht voor de scènes. Het bevatte redelijk wat elementen die later in ons productieproces niet haalbaar bleken of verhaaltechnisch eigenlijk niet handig waren.

Het scenario hebben we daarom in de loop van de filmdagen nog wel iets aangepast. Vooral bij het uitschrijven van het "wie, wat, waar en hoe" van alle scènes hebben we nog eens kritisch gekeken naar de inhoud van het verhaal. Ik heb hiervan geleerd dat het verstandig is om van te voren aandacht te besteden aan het scenario, ook vanuit filmisch oogpunt. Dit zorgt ervoor dat je eventuele onhandigheden vroeg in het proces opspooft en kan verhelpen.

Scenario - verklaring grote aanpassingen

Avondeten alleen:

Ons oorspronkelijk idee voor de scène waarin Franklin alleen zou gaan eten, bevatte een deel waarin Franklin zijn magnetronmaaltijd niet open kon krijgen. Hij zou dan aan de verpakking van de magnetronmaaltijd gaan trekken met als gevolg dat de gehele inhoud ervan over de keukenvloer verspreid zou liggen. Deze rotzooi wilden we toch voorkomen en hebben daarom besloten dat Franklin zijn vingers verbrand in plaats van de verpakking kapot te trekken.

Sporten:

Franklin zou eerst na thuiskomst nog gaan sporten vóór het avondeten. We wilden Franklin in z'n eentje laten tennissen of een andere sport laten uitoefenen die eigenlijk niet alleen gespeeld kan

worden. De opnames op school liepen echter uit, waardoor we geen tijd meer hadden om die dag naar een tennisbaan te gaan. We vonden dat ons aantal scènes voldoende was om deze scene uit het scenario te schrappen. Daarnaast is de scene in het verhaal te verwaarlozen en daarom hebben wij besloten hem uit het script te verwijderen.

Uitgaan:

Ook bij deze scene was de grootste factor die meespeelde de tijd. Het zou ongetwijfeld mogelijk zijn geweest om een kroeg of discotheek te regelen waar we met onze filmploeg naar binnen mochten, maar dit zou redelijk wat tijd hebben gekost om te regelen.

Bij alle bovenstaande beslissingen die we hebben genomen op basis van tijdsgebrek geldt dat we uiteindelijk hebben gekozen meer tijd te besteden aan de scènes die we al wel hadden gefilmd. We leveren liever een applicatie af van 5-6 minuten die er goed uit ziet en die netjes afgerond is, dan een applicatie die misschien anderhalve minuut langer is qua lengte, maar schoonheidsfoutjes bevat. Wij hebben hierbij dus gekozen voor kwaliteit boven kwantiteit.

Storyboard en -graph - beschouwing

Het storyboard is uiteindelijk een duidelijke visuele weergave van onze applicatie geworden, in dezelfde stijl als de film. Een nadeel van het storyboard bij ons project was, dat het pas in week 3 en 4 gerealiseerd werd. In een kort project als dit was er voor ons geen tijd om vóór het opnemen van de scènes ook al met de acteurs een ronde te maken om foto's te maken van alle scènes. Dit haalt een deel van de functionaliteit van het storyboard weg, maar dit heeft onze presentaties gelukkig niet belemmerd. We hebben onze planning zo gemaakt, dat we in week 3 toch een inhoudelijke en visuele presentatie van ons storyboard konden geven, zoals gewenst.

Het storygraph vond ik zelf wel duidelijk en helder, maar niet erg interessant. Aangezien ons verhaal zo goed als lineair is qua structuur, is de graaf niet meer dan een lange slang met splitsingen. Onze storygraph is in de loop van het project niet meer veranderd.

Ximpel

Ervaringen - problemen

Het eerste probleem waar ik tegenaan liep bij het gebruik van Ximpel was de vraag "waar begin ik?". Via de Ximpel site had ik een pakket gehaald, maar ik had geen idee wat de volgende stap zou zijn. Toen ik eenmaal had uitgevogeld hoe alles werkte kwam al snel het volgende grote probleem: het gebruik van YouTube filmpjes in onze applicatie.

Toen ik eenmaal een goed eind op weg was, bleek dat voor het gebruik van afbeeldingen in de afspeel lijst het een en ander aangepast moest worden. Hiervoor hadden we het uitgebreide Ximpel pakket nodig, wat wij niet gebruikten. Van te voren had ik gedacht dat het gebruik van afbeelding een standaardfunctie was, omdat bij het beginscherm een afbeelding werd weergegeven. Daarnaast leek het mij ook wel nuttig en daarom vanzelfsprekend. Niks was minder waar.

Als laatste was er het probleem van een simpele "regel" in onze applicatie. Als de gebruiker keuze X1 maakte, wilden wij dat automatisch keuze Y1 later volgde. Als de gebruiker eerder X2 had gekozen, moest op dat moment Y2 volgen. Ik had gedacht dat dit erg simpel te implementeren zou zijn (het is immers slechts 1 variabele), maar ook dit bleek niet simpelweg in de afspeel lijst te regelen. Ik had de simpelheid van Ximpel overschat.

Ervaringen - oplossingen

De oplossing van het eerste en tweede probleem waren relatief gemakkelijk. Het eerste probleem loste ik simpelweg op door me stapje voor stapje door heel Ximpel heen te werken. Ik opende alle bestanden die ik kon vinden in de Ximpel map en las alle DOCS door op de website. Ik moet hierbij vermelden dat de DOCS leerzaam zijn, maar voor een beelddenker als ikzelf eigenlijk een visueel element missen. Hierover meer bij "suggesties".

De YouTube versie van Ximpel kregen wij kant-en-klaar aangeleverd van onze begeleider Winoe. Dit was prachtig en werkte (bijna) direct zoals gewenst. Deze versie was identiek aan de vorige, behalve dat hij een extra mogelijkheid bevatte om YouTube video's door middel van een link in de afspeel lijst in te voegen. Een nadeel van deze versie was dat hij alleen vanaf een online server gedraaid kon worden, en niet vanaf een locatie op je eigen computer met internetverbinding.

Voor het probleem met de afbeeldingen besloten wij een omweg te maken. In plaats van onszelf de programmatuur van Ximpel eigen te maken (en Winoe om een nieuwe, uitgebreidere versie van onze Ximpel applicatie te vragen), besloten we de afbeeldingen simpelweg te vervangen door een korte video die we konden herhalen. In onze applicatie paste dit prima en het bleek uiteindelijk een goede oplossing, omdat het oog zo een terugkerend element in ons project werd.

Het laatste probleem hebben wij uiteindelijk opgelost door twee aparte "paden" in ons verhaal te maken. Het ene pad leidt automatisch van X1 naar Y1, waarbij tussendoor alle keuzes gewoon mogelijk zijn, en het andere pad van X2 naar Y2 (wederom met alle tussenliggende keuzemogelijkheden). Deze oplossing vind ik zelf enigszins omslachtig, maar het was wel de gemakkelijkste en snelste. Voor een groter project zou deze oplossing zeker niet aan te raden zijn, maar gezien de relatieve kleinschaligheid van ons project kostte het slechts enkele minuten om de originele boom te splitsen in twee aparte bomen die later weer samen komen.

Ervaringen - begeleiding

De begeleiding voor het gebruik van Ximpel vond ik uitstekend. Winoe was bij alle colleges aanwezig om vragen te beantwoorden en kon praktisch alles realiseren wat door de studenten gewenst was. Hij was niet te beroerd om aparte versies van Ximpel aan te leveren, of om extra functionaliteit toe te voegen. Vragen werden adequaat beantwoord en hij kon goed aan een redelijke leek zoals ik uitleggen hoe de zaken in elkaar staken.

Suggesties

Mijn eerste suggestie heb ik al eerder genoemd in dit essay: plaats afbeeldingen bij de Docs op de Ximpel site. De uitleg en de daarbij horende voorbeeldcode zijn helder en begrijpelijk, vind ik. Echter wat voor mij veel uitmaakt is de mogelijkheid om direct te zien wat een dergelijke voorbeeldcode als resultaat heeft. Hiermee kunnen ook gemakkelijker subtiele verschillende tussen verschillende *overlays* of *questions* bijvoorbeeld weergegeven worden.

Mijn tweede suggestie zou zijn om een document te maken over "Getting Started with Ximpel". Dit document kan simpelweg een stap voor stap uitleg zijn om met het Ximpel pakket in kwestie aan de slag te gaan en je eerste eigen aanpassingen te maken. Hoewel een groot deel van de inhoudelijke onderwerpen hiervan (bewerken van afspeellijsten, *overlays*, en dergelijke) al behandeld wordt in andere documenten, zou het volgens mij goed zijn om mensen die dat nodig hebben de eerste stappen aan de hand te nemen.

Mijn derde suggestie betreft twee zaken die ik echt vond ontbreken in het huidige Ximpel basispakket: het gebruik van afbeeldingen en de mogelijkheid om de gebruikersinterface weg te halen. Ik denk dat beide zaken vele toepassingen kennen en door een groot aantal gebruikers mogelijk gebruikt zou worden.

Laatste woorden

Graag wil ik eenmaal helder vermelden dat ik veel plezier heb beleefd aan dit project en tevens veel heb geleerd. Dit zijn helaas twee gebeurtenissen die in mijn huidige onderwijs niet vaak hand in hand gaan. Naar mijn idee werden de deelnemende studenten in dit project uitgedaagd om creatief bezig te zijn en hun grenzen te verleggen. Het project moest zelfstandig uitgevoerd worden, maar als studenten stond je er zeker niet alleen voor. De begeleiding was actief aanwezig en was van goede kwaliteit. Iedere groep werd meerdere malen persoonlijk beoordeeld en dat stel ik zeer op prijs.

Ik vind persoonlijk dat voor deze goede kwaliteit begeleiding ook meer van de studenten gevraagd mag worden. Sommige groepen waren duidelijk niet goed op weg of presenteerden materiaal dat in mijn ogen onder de maat was. Ik vind dat de begeleiding de studenten nog meer had mogen "pushen" om kwalitatief hoogstaand werk af te leveren en een zo goed mogelijk resultaat na te streven.