

Twingling

‘My multimedia’

Tegen het einde van het eerste jaar krijgen wij de volgende opdracht van Dr.A.Eliens, docent Multimedia: Een wervingsfilmpje maken om jonge aankomende studenten te lokken een exacte studie aan de Vu te gaan volgen.

Dit filmpje plaatsen wij op internet.

Met dit filmpje gaan wij een Viral teweeg brengen. Een Viral is een korte boodschap die zichzelf als een inktvlek over het net verspreid. Enthousiaste kijkers spelen de link van ons filmpje door aan vrienden en vriendinnen. Door dit te doen brengen zij een digitale hype teweeg. Dit zal toekomstige bètastudenten helpen hun keuze te laten vallen op de Vu.

Natuurlijk heeft dit project als eerste doel dat wij leren werken met digitaal beeld en geluidsmateriaal. Het tweede doel en minstens zo belangrijk, is het aanbrengen van keuzemomenten in onze film. Hiermee wordt de film interactief. *“Interactief beeldmateriaal is de volgende stap op internet”*, zegt de heer Eliens. Nu surfen wij op het web door hyperlinks in tekst aan te klikken. Straks reizen we op het net door een keuze te maken in een film.

In dit essay vertel ik kort hoe dit werkstuk tot stand komt. Beginnende bij de samenstelling van het groepje loop ik de ontwikkeling van het concept door tot aan de voleinding van de ‘jonge studententrekker’. In de evaluatie wil ik samenvatten wat ik geleerd heb van dit project maar ook wat ik verwacht van interactief beeldmateriaal als structuur om op internet te surfen. De dynamiek van het project wil ik vangen door de totstandkoming ervan in de volgende drie onderdelen te behandelen, afsluitend met het vierde onderdeel, de evaluatie:

- 1.Instructie**
- 2.Techniek**
- 3.Realisatie**
- 4.Evaluatie**

1. Instructie.

Onze docent geeft op een geheel eigen manier college. Tijdens het college staat hij in constant contact met de computer. Deze, op haar beurt, staat online. Gesproken zinnen vult hij aan met materiaal van internet. In het eerste college krijgen wij de opdracht. In de daarop volgende colleges de technieken om de opdracht te kunnen doen.

Het advies dat hij ons geeft is dat wij planmatig te werk dienen te gaan. Hiertoe hebben het scenario en de story-boards als gereedschap tot onze beschikking. Het scenario is het plan. Dat wordt weergegeven in geschreven tekst. Daarna moet deze tekst visueel weergegeven worden. Immers, we werken met film. Deze visuele weergave gebeurt met behulp van story-boards. Een tijdlijn in beelden. De heer Eliens is stellig over de noodzaak van deze gestructureerde aanpak. Het is een manier om de weg te kunnen blijven vinden in de chaos die een creatief proces als filmen met zich meebrengt.

De op de Vu ontwikkelde programmeeromgeving Ximpel zal ons in staat stellen de interactieve laag over het filmpje aan te leggen. Deze omgeving werkt met behulp van de xml-programmeertaal.

De heer Eliens besluit het eerste college met de woorden dat het web de mogelijkheid geeft om boodschappen uit de gehele wereld op te vangen. Het is daarbij echter onze taak om zelf aan de touwtjes van het web te gaan trekken. Hij noemt dit *Twingelen*. Het Web is een tweerichtingsmachine. Het Web vraagt om onze actie. Het Web is een *Twingel-machine*.

2. Techniek.

De volgende lijst is een opsomming van de verschillende technieken die wij gebruikten:

- a) Story-boards en scenario.
- b) Digitale camera.
- c) Zoekboom.
- d) Monteren.
- e) Uploaden van filmmateriaal.
- f) Ximpel.
- g) Presenteren.
- h) Website.

a) Story-boards en scenario. Allereerst moeten we aan de slag met de story-boards en het scenario. Voor de filmwerkzaamheden hebben we *story-boards* nodig om zo goed mogelijk te plannen hoe wij de filmbeelden vast gaan leggen. Plaatjes die in de volgorde van het te filmen verhaal worden gelegd. Deze story-boards hebben we gauw gemaakt. De verhaallijn is er meteen duidelijk door.

b) Digitale camera. De digitale kamera die tot onze beschikking staat in de Media Experience in het hoofdgebouw. Een hypermoderne, filmisch ingerichte omgeving waar studenten en docenten presentaties kunnen voorbereiden. De camera moet opgeladen worden en dan kunnen we er een dag mee filmen. In dit onderdeel van onze opdracht merken wij hoe de story-boards van pas komen. De techniek van het in filmbeelden plannen.

c) Zoekboom. Het plannen gebeurde ook met behulp van de derde techniek die we dienden te beheersen. Namelijk de techniek van de visuele zoekboom. Evenals de story-boards en het scenario is de zoekboom ook een hulpmiddel bij het plannen, vastleggen en monteren van de filmbeelden. Tijdens het werkproces keren we herhaaldelijk terug naar deze zoekboom en gebruiken het als aanvulling op ons scenario en de story-boards.

d) Monteren. De vierde techniek die we gaan gebruiken is het monteren van de film op een computer in de Media Experience, Ik kom voor het eerst in aanraking met Adobe Première. Hier werd ik mij, behalve de complexe techniek van het monteren, ook bewust van de vele manieren waarop mediabestanden opgeslagen kunnen worden.

e) Uploaden. YouTube accepteert niet alle media formaten. En dat is dan tevens de vijfde techniek.

f) Ximpel. Een xml omgeving. Hiermee leggen wij een laag over onze film. Een interactieve laag. De doelstelling is hier; welke keuzemomenten lassen we straks in voor ons publiek. Onderweg bekijken we herhaaldelijk de xml ontwikkelomgeving Ximpel en maken een ruwe schets hoe wij de interactieve film vorm gaan geven. Op tweede

Pinksterdag werken we een ochtend en een middag aan het xml bestand dat de keuzemomenten in onze film aan zal brengen.

g) Presenteren. Nummer zeven is het bijna wekelijks presenteren van tussentijdse resultaten. Presenteren is een techniek op zich. Daarbij is het ook interessant en leerzaam om de medestudenten te zien presenteren.

h) Website. Een website waar vandaan wij de beelden tevoorschijn toveren tijdens onze presentatie. Ik vind het nog altijd een bijzonder gegeven. Dat je bestanden opslaat en op een willekeurige plaats op aarde weer op kunt vragen.

3. Realisatie.

De volgende onderdelen behandel ik:

- a) Groepssamenstelling
- b) Plannen.
- c) Overleg.
- d) Filmen.
- e) Monteren.

a) Groepssamenstelling. Tijdens het college Kennissystemen vraag ik Ayse of ze met mij samen in een groep wil. Zomaar intuïtie. Als we hierover in gesprek raken blijkt dat zij een filmpje op YouTube heeft geplaatst waar ze al een twee miljoen hits op heeft gekregen. Leuk, denk ik. Ze weet in ieder geval hoe je iets op YouTube moeten zetten. Een dag later komt Daniel erbij. Dat is een jongen van haar studierichting. Informatica. Daniel is iemand die tijdens de colleges dikwijls opvalt omdat hij een van de weinigen is die wat zegt tegen de docenten. De samenwerking gaat vanaf het begin soepel. We beseffen alle drie dat we met ideeën op de proppen moeten komen en ermee aan de slag zullen moeten gaan. We hebben elkaar opgedreven. Iedere week zijn wij tenminste twee keer samengewerkt. We hebben een frequente informatie-uitwisseling gehad.

b) Plannen. Onze groep bestaat uit Daniel, Ayse en Wiard. De samenwerking loopt vanaf het begin vlot en geïnspireerd. We delen alle drie de mening dat we niet te lang moeten nadenken over het Project maar zo snel mogelijk aan de slag moeten. Onderweg zien we wel wat we tegen komen. Na de eerste dag zijn we alle drie het weekeinde ingegaan met de vraag hoe we onze film zouden gaan maken. Na het weekeinde hadden we geen van drie een duidelijk beeld. De eerste bijeenkomst die op dit weekeinde volgde hebben we daarom besteed aan het overeenstemmen van de vage beelden die wij hadden gevonden in het weekeinde. Toen was er al een half scenario. De eerste ontmoeting met onze studiebegeleider Brinio Hond zette ons echter aan het denken. Hij legde ons de opdracht wat verder en duidelijker uit en hierin kwam naar voren dat we een scenario moesten schrijven met daarin duidelijk aangegeven de drie of vier keuzemomenten. Dit dienden wij te doen met behulp van een boom. Op dat moment werd ons duidelijk hoe wij onze film verder wilden laten lopen. De, op het eerste gezicht, beperkende opdracht van een extra keuzemoment instellen, gaf ons weer nieuwe ideeën en vooral een raamwerk waarbinnen wij ons scenario konden schrijven. Opnieuw trokken wij ons terug in beraad en ditmaal kwamen we met onze uiteindelijke versie. Na enig opporren vanuit de kant van de begeleiding, Brinio weer, kwamen wij met story-boards, door ons alle drie getekend, een boom waarbinnen ons scenario geschreven stond en een website waarop ons materiaal gepubliceerd werd. Een mooi resultaat voor zo'n korte tijd samenwerken. De story-boards blijken later van groot belang te zijn. Het geeft ons een stevige steun in het schieten van de beelden. We volgen het opgetekende plan, de story-boards, aanvankelijk heel precies maar blijken op sommige momenten ook op onze intuïtie te kunnen varen.

c) Overleg. We weten natuurlijk dat ons een groot karwei voor de boeg staat. We moeten behalve de beelden schieten, ze ook daarna monteren. We moeten apart met geluid werken, omdat geluid ook meegeknipt gaat worden met de scènes. En we moeten met de programmeeromgeving Ximpel de keuzemomenten over het filmpje leggen. We zijn er echter alle drie over eens dat we ons in de eerste fase over moeten geven aan de stroom van ideeën en handelingen die het schieten en monteren van filmbeelden met zich meebrengt. We praten regelmatig over toekomstige stappen, zoals het werken in Ximpel. Deze gesprekken zijn van belang. Zij houden de vaart erin en zorgen voor een samenhang over het tempo waarin wij opereren. Het schieten van de beelden. In gestaag tempo werken we langs de tijdlijn van onze story-boards. Soms kunnen we scènes, die op geheel andere plekken in de tijd staan tegelijkertijd filmen omdat de locatie hetzelfde is.

Een bijkomstigheid van het filmen in de Vu is dat wij een kort moment buitenstaanders binnen onze eigen studieomgeving zijn. We kijken als nieuwkomers naar het gebouw, de gangen, de mensen die zich daarin bewegen. Ook deze mensen zien ons als een groep buitenstaanders. Zij bewegen zijn goedmoedig langs ons heen. Als hoofdpersoon in ons project hebben we Ayse genomen. Zij is van Turkse afkomst en ik ben benieuwd wat het beeld zal zijn dat wij uiteindelijk creëren. Tegelijkertijd ben ik mij er van bewust dat wij zelf geen afstand meer hebben tot het project. De toekomstige kijker zal echter een Turks meisje zien in een film over studeren op de Vu. En deze kijker zal er haar eigen gedachten bij hebben.

d) Filmen. Wat ik erg slim van onszelf vond was dat we uitvoerig aan de story-boards gewerkt hadden alvorens we een afspraak met het mediumcentrum maakten waar we een digitale camera huren. Doordat we zo duidelijk voor ogen hebben hoe we wat gaan filmen kunnen we al de beelden in een enkele dag schieten. Dat is een enorme winst. We hebben overeenstemming over de beelden en vervolgens het momentum om met een behoorlijke snelheid aan het werk te blijven. Want meteen na het filmen komt het monteren. Geheel de planning volgend, beginnen we bij het logo van de Vu. Dat weten wij te vinden bovenop het hoofdgebouw. Vervolgens lopen we het gebouw binnen om een paar beelden verder al de trappen van het kleinere en veel verderaf gelegen gebouw van Exacte Wetenschappen op te lopen. Hiermee is meteen duidelijk hoe het mogelijk is met film de beelden te manipuleren. Wij leggen de afstand tussen het hoofdgebouw en het Exacte Wetenschappen gebouw af zonder dat dit op beeld komt. We maken een stap in de tijd. De kijker blijft een dynamisch beeld behouden van de Vu.

e) Monteren. Vroeg in de ochtend installeren we ons in de rode monteerbank in de Medium-Experience, de afdeling op de Vu waar leerlingen en docenten presentaties kunnen voorbereiden. Het is een zeer luxe vormgegeven omgeving. We laden de films van de camera op de computer en gaan aan het werk. De eerste stap is het op volgorde brengen van de geschoten beelden. Het ordenen van de beelden doen wij ook weer aan de hand van de story-boards.

4. Evaluatie. Tot slot een paar woorden van mijzelf. Hierin beschrijf ik mijn eigen bevindingen en conclusies over de instructie, de samenwerking en wat ik ervan geleerd heb.

- a) Opdracht.
- b) Samenwerking.
- c) Resultaat.
- d) Conclusie.

Ik behandel dan de samenwerking met de medestudenten en de wijze waarop wij instructie kregen tijdens de colleges van de heer Eliens.

a) Opdracht. Het maken van een filmpje en het op internet zetten spreekt mij bijzonder aan. YouTube vind ik een interessant concept. Het valt mij op hoe gemakkelijk mijn collega's zich de nieuwe technieken eigen maken. Ze gaan er spelenderwijs mee om. Ook wanneer ze een editor als Adobe Première, voor de eerste keer zien. Vermoedelijk is deze editor, net als iedere andere grafische editor, op eenzelfde manier ontworpen. De studenten maken zich niet druk om de problematiek die zij tegenkomen en hierdoor verloopt het project, in mijn ogen vrij vlekkeloos. Er gaan wat afspraken mis. Maar daar is nauwelijks enige opwindning over. Zo leren wij spelenderwijs. En dat vind ik een bijzondere ervaring.

b) Samenwerking. De samenwerking ging over het algemeen goed. We reageren snel op elkaars mails en er wordt altijd wel een gaatje gevonden om elkaar te ontmoeten om verder te werken aan het project.

c) Resultaat. Ik ben kritisch over ons uiteindelijk resultaat. Onze beelden zijn vrij statisch en we hebben alleen op de Vu gefilmd. Over andere dingen ben ik echter heel tevreden. De kennismaking met de verschillende technieken en de al eerder genoemde samenwerking vond ik bijzonder positief.

d) Conclusie: Ik verwacht niet dat een keuzemoment, aangebracht op beeldmateriaal, de volgende manier van surfen op internet zal zijn. Internet is op de eerste plaats een informatief medium en informatie associëren wij met tekst. Daarom zal het navigeren via tekstlinks, volgens mij, de standaard blijven. Wat ik wel als een interessante toepassing zie op het net, is het plaatsen van film als ondersteuning van educatief materiaal. Ik ben economieleraar op een middelbare school en het komende jaar wil ik uitleg over bepaalde onderwerpen op YouTube zetten. Sommige onderwerpen leg ik steeds weer op dezelfde manier uit. Voor een leerling is het kunnen herbeleven van een dergelijke uitleg een goede manier om de informatie in het geheugen op te frissen en gestructureerd op te slaan. Misschien ga ik het maken en ordenen van beeldmateriaal ook toepassen in mijn eigen lessen. Ik heb er veel van geleerd.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.