



the Ladykiller

Gijs Bos
IM1109
Project Interactieve Multimedia
28 juni 2011

Introductie

Het project begonnen wij met een ander concept, deze zou gaan over een eerstejaars student die zijn eerste stappen op de Universiteit zet. De student verwachtte dampende hete vrouwen in de collegezalen aan te treffen totdat hij, tot zijn schrik ervaart dat die dampende hete vrouwen (over het algemeen) geen ICT studie kiezen.

Het eerste concept was niet geschikt voor een interactieve video daarom kozen wij voor een nieuw idee. Het nieuwe idee kwam voort uit de gedachte dan men steeds vaker op zijn voeding let. De media heeft ook een grote impact gemaakt op het zogenoemde 'bewuste' eten.

Dit idee werkte wij vervolgens uit tot een concept waarin jij, als hoofdpersoon een route zou volgen waar je telkens verleidt zou worden door verschillende lekkernijen. Natuurlijk stond er ook een gezonde maaltijd op die route gepland maar het was de grap dat je die maaltijd nooit zou halen omdat je onderweg al zoveel snacks had gegeten dat je het jouw fataal geworden was.

Na lange brainstorm sessies kwamen wij tot het concept van 'the ladykiller'. Een burger met een dodelijke afloop.

Het concept

De ladykiller is een onwijs grote hamburger die zo groot en lekker is dat de gemiddelde vrouw de omvang niet kan overleven. Daarom is deze burger alleen bedoeld voor mannen, vandaar de naam 'the ladykiller'.

Het concept lijkt heel heftig en misschien spot het een beetje met de realiteit maar wij hebben het zo uitgewerkt dat men er de grap wel van in kan zien.

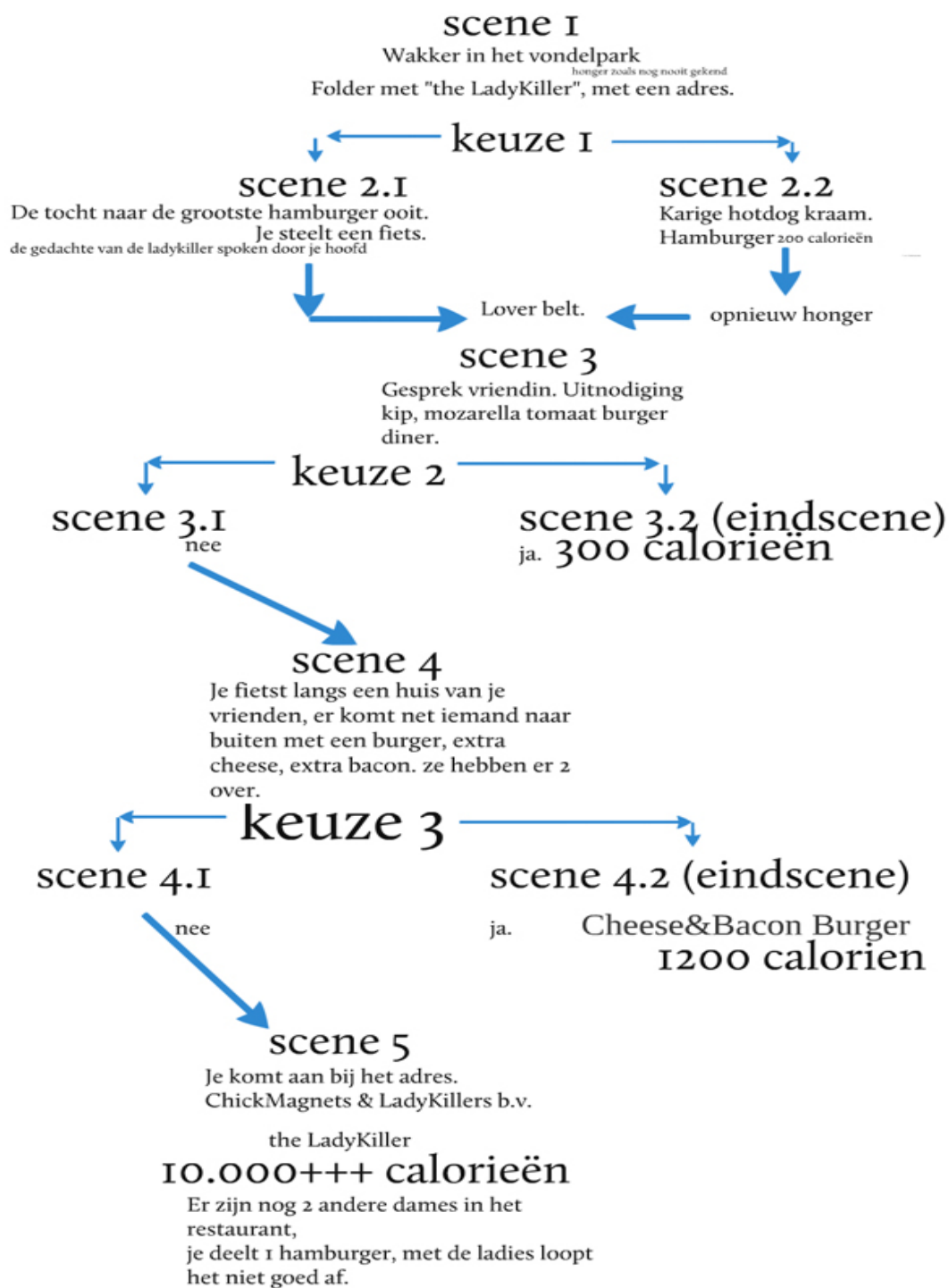
Je begint in het vondelpark, je wordt wakker na een lange nacht en je vergaat van de honger, je krijgt een flyer in je gezicht waarop de ladykiller in zijn volle glorie jouw eetlust verviervoudigd. Hier begint jouw avontuur terwijl jij de droom van de ladykiller achtervolgd.

De website

Ik heb een eigen bedrijf en ik maak zelf websites, dus het maken van de website van 'de ladykiller' was zeker geen straf voor mij. Misschien vond ik het maken van de website nog wel het leukst omdat ik daar mijn creativiteit lekker op los kon laten. Rogier heeft het design van de website gemaakt en mijn taak was de website werkend maken en interactief. Ik begon met het omzetten van het design naar een HTML/CSS pagina. Vervolgens ben ik met behulp van jQuery (een javascript framework) wat effecten toe gaan voegen om de site aantrekkelijker te maken voor de bezoekers. Nadat wij de inhoud van de website bepaald hadden, begon ik met het maken van een online review formulier en commentaar mogelijkheden in PHP en met de hulp van AJAX (een techniek waarbij je informatie kan versturen zonder de pagina te verversen). Hierna implementeerde ik bij verschillende nieuws items het reactie formulier. Ik hoopte hiermee wat reacties los te krijgen uit mijn medestudenten om zo nog interactiever bezig te zijn.

De story graph en het scenario

Wij begonnen met het verhaal in grote lijnen te schetsen en vervolgens deelde wij het verhaal op in scenes. Eenmaal nadat wij wisten welke kant het verhaal op zou gaan, konden wij extra scenes toevoegen om wat leuke interacties te creëren en de gebruiker meer keus te geven. Vervolgens hebben wij elke scene in detail beschreven in het scenario.



De opnames

Nadat wij het scenario af hadden begonnen wij met de opnames van de ladykiller in het vondelpark in Amsterdam. Wij zijn de hele dag bezig geweest met opnemen en uiteindelijk eindigden wij met 6 gigabyte aan film materiaal.

Ik heb bij het opnemen geprobeerd de film technieken te gebruiken die wij in het college langs hadden zien komen. Tijdens het opnemen kwamen wij op nieuwe ideeën en scenes voor het concept die goed zouden passen in het verhaal.

Wij kozen er ook voor de scenes wat langer te maken, hierdoor was er misschien minder interactie maar je werd wel even bezig gehouden door de applicatie. Na een dag opnemen konden wij aan de slag met het monteren van de scenes.

De burger

De ladykiller hebben wij zelf gemaakt, dit hebben wij gedaan met 2 big American pizza's als bodem en met anderhalve kilo rundergehakt. Vervolgens hebben wij hier nog kruiden bij gedaan. Uiteindelijk kregen wij 2 schijven gehakt die zo groot waren dat wij 2 braadpannen moesten gebruiken om de burger gaar te krijgen.

Vervolgens hadden we nog wat bacon gebakken en stelde de burger samen met uien en sla en augurk. Toen namen we de laatste scenes op en daarna aten we met 4 man de burger op. Niemand kreeg zijn kwart van de burger op!

De trailer en applicatie

Allereerst begonnen wij met het maken van de trailer van de ladykiller.

Hierbij had ik een episch filmpje in gedachten met een leuke soundtrack die de kijkers nieuwsgierig moest maken voor de applicatie die zou volgen. De soundtrack was die van een middeleeuwse film trailer die de kijker lekker kon houden met een climax. Die achteraf eigenlijk niet echt komt, dat vond ik wel geestig.

Voor het maken van de trailer heb ik mij verdiept in het programma Sony Vegas 10.0. Ik had al wel eens eerder met het programma gewerkt om wat beelden bij elkaar te zetten dus ik wist wel wat ik er mee kon doen.

Met het programma kan je makkelijk scenes in elkaar over laten lopen en je kan leuke effecten gebruiken om het beeldmateriaal leuker over te laten komen.

Omdat ik al wat ervaring had met beeldmateriaal bewerken wist ik ook dat het geluid dat je bij de scenes toevoegt van essentieel belang is voor de uitstraling die een scene geeft. Vandaar de grote diversiteit van soundtracks in de applicatie.

Toen ik de trailer af had, kon ik gelijk beginnen met de eerste scenes van het verhaal. Deze scenes hadden wij vooraf gemonteerd zodat wij deze uiteindelijk makkelijk in XIMPEL zouden kunnen stoppen. Voor sommige scenes hebben wij stemmen ingesproken zodat je het gevoel hebt dat je zelf het verhaal speelt.

Toen wij de scenes af hadden moesten wij alle scenes omzetten naar .flv bestanden en vervolgens probeerden wij de applicatie XIMPEL werkend te krijgen.

XIMPEL en de applicatie

Toen wij het beeldmateriaal in XIMPEL probeerden te zetten kregen wij wat problemen met de applicatie. Sommige beelden werden niet meer weergegeven en wij konden er maar niet achter komen wat er aan de hand was. Het bleek later aan de syntax en de versie te liggen. De tweede poging in XIMPEL slaagde en wij kregen het voor elkaar om ons concept op te zetten zoals wij het in gedachten had. Omdat wij op een gegeven moment vast waren gelopen in XIMPEL en wij toch de deadline wouden halen, heb ik op eigen initiatief met PHP een applicatie gemaakt. De applicatie zou op dezelfde manier werken alleen werd je beperkt tot Youtube filmpjes en je kon de knoppen niet in de video zelf zetten. Toch vond ik het leuk om te doen omdat het wel gewoon goed werkte en je kon super makkelijk scenes toevoegen net zo als in XIMPEL. Ik vond het wel jammer dat het niet was toegestaan een eigen applicatie te maken. Ik nam het creatieve gedeelte van het vak misschien iets te letterlijk. Desalniettemin vond ik het toch onwijs leuk die applicatie te maken in PHP. Ik heb op de website wat code voorbeelden gezet van de applicatie zodat iedereen kan zien wat ik heb gedaan.

Conclusie

Ik vond het project een het leukste vak van mijn studiejaar. De nadruk lag niet op de theorie maar op de creativiteit van de studenten zelf. Ik heb wel het gevoel dat ik mijn creativiteit in het project heb kunnen stoppen en dat maakte mij ook enthousiast voor het vak. Als wij meer tijd voor het vak zouden hebben gekregen had ik de applicatie nog wel een stuk willen uitbreiden. Al met al heb ik genoten van dit vak.

Referenties

<http://youtu.be/o4l0IsKIZil>
<http://youtu.be/c6bQHEsK32s>
<http://youtu.be/5xei79ptMYy>
<http://youtu.be/AoXcibHRtDY>
<http://youtu.be/XF0zqYUHQKg>
<http://youtu.be/jF-TLYmTBYA>
<http://youtu.be/4GFDNxvdxM>
<http://youtu.be/QZ08Dh2lqVE>
<http://youtu.be/3C9gN7FYVgQ>
<http://youtu.be/Lbo7zEHedQ0>
<http://youtu.be/NdLNIHxeY7I>
<http://youtu.be/bcboCUTk5Kg>
<http://youtu.be/cyv0zkY8tQk>
<http://youtu.be/CdN13s32T78>