

Essay Project Interactieve Multimedia

Introductie

Het vak Project Interactieve Multimedia is het laatste eerstejaarsvak van de studie Informatie, Multimedia en Management. In het begin vond ik het vak nogal verwarrend en wist ik niet precies wat er precies van je verwacht wordt. Het was anders dan alle andere vakken die ik dit collegejaar heb gevolgd. Ook vond ik de website erg onduidelijk. Maar gelukkig werd alles steeds duidelijker tijdens de colleges. De opdracht was om met het XIMPEL platform een interactieve video te creëren dat aansluit op het thema 'campaigns against noise'.

Proces

In week 1 van het project kregen we te horen dat we online een portfolio moesten aanmaken voor alle deliverables van het project. Door de problemen met de web accounts van de VU heb ik sterk overwogen om er een aan te maken op wordpress.com of wix.com. Uiteindelijk heb ik besloten om vanaf nul te beginnen en zelf een website te bouwen. Ik heb vrij veel tijd besteed aan het design van mijn portfolio, wat wellicht als 'noise' beschouwd kan worden omdat het optioneel is. Maar ik had veel plezier in het continu verbeteren van het design. Ook heb ik hierdoor erg veel geleerd over webdesign.

Het bedenken van een goed concept was voor mij de moeilijkste stap. Tijdens de discussies over irritaties dacht ik meteen aan 'noise' als een van de dingen die mij irriteren. Na lang te hebben nagedacht, heb ik besloten om mijn project hierop te baseren, met name op noise awareness. Want iedereen wordt wel eens geïrriteerd door noises van andere mensen, maar misschien maken wij zelf ook wel eens noise zonder dat we het zelf beseffen.

Op het moodboard die ik tijdens de workshop heb gemaakt, heb ik een aantal situaties geschetst waarin men noises maakt die voor mij en/of anderen irritant kunnen zijn. Voor zover mogelijk heb ik geprobeerd om deze situaties in de uiteindelijke XIMPEL applicatie te verwerken.

De storygraph heb ik zo abstract mogelijk gehouden, omdat ik niet te veel wilde verklappen over de inhoud van de interactieve video. Het uiteindelijke XIMPEL product volgt grotendeels de structuur van de storygraph, met hier en daar enkele aanpassingen. Zo zijn er twee 'grote' keuzemomenten in plaats van de geplande drie en zijn er door de hele applicaties easter eggs verstopt. Hierdoor kan een enkele gameplay vrij kort zijn, maar heeft het een hogere replay-gehalte door de easter eggs en verschillende eindes. Ook heb ik hiervoor gekozen om de speler te stimuleren gedurende de hele game actief bezig te zijn (zoeken naar easter eggs), in plaats van alleen actief te zijn tijdens de (zichtbare) keuzemomenten.

Voor de trailer heb ik een aantal (humoristisch) clips verzameld waarin 'noise irritaties' centraal staan. Ik heb geprobeerd om de teksten zo kort mogelijk te houden en niet al te veel informatie erin te verwerken, zodat de kijker geboeid blijft en niet tussentijds afhaakt. Mijn persoonlijke ervaring is namelijk dat het niet nuttig is om te veel teksten te tonen, omdat het niet goed blijft hangen. Om dezelfde reden heb ik dus ook besloten om in het middenstuk de lengte van de scenes kort te houden. Met de tekst en muziek op het eind wordt getracht de kijker bewust te maken van het probleem.

De interactieve video is een combinatie van zelf opgenomen materiaal en clips van YouTube. Sommige filmpjes zijn helaas in het Nederlands, omdat ik geen geschikt materiaal in het Engels kan vinden. Maar door het Engelstalige commentaar voor en na deze filmpjes zou het verhaal ook duidelijk moeten zijn voor spelers die geen Nederlands begrijpen. Het zelf opgenomen video materiaal is opgenomen in de game *Sleeping Dogs*. Voor het audio commentaar heb ik de text-to-speech technologie van www.oddcast.com en www.ivona.com gebruikt. Het maken van de interactieve video was voor mij een leerzaam proces waarin ik verschillende (geavanceerde) audio en video editing tools heb moeten gebruiken, zoals Audacity en Hitfilm 4 Express, om mijn ideeën vorm te geven. Het aantal punten dat de speler krijgt voor hun keuzes wordt bepaald door het tijdstip en de locatie. Zo krijgt de speler bijvoorbeeld meer punten door naar een club te gaan in plaats van thuis te feesten, omdat men zich in een club minder snel zal irriteren aan noise dan in een wooncomplex.

XIMPEL

Mijn eerste indruk van het XIMPEL framework was dat het vrij eenvoudig was om mee te werken. Door de demo-applicatie te runnen en het XML bestand te bekijken werd het al snel duidelijk hoe het in elkaar zit. Ook de heldere uitleg van Winoe Bhikharie tijdens het college heeft hierbij geholpen. De documentatie op de website is over het algemeen duidelijk. Het enige wat ontbreekt is de documentatie voor het initialiseren van meerdere score containers in het HTML/JavaScript gedeelte van het framework.

Tijdens het maken van mij applicatie ben ik er achter gekomen dat XIMPEL krachtiger is dan het lijkt. Wat ik fijn vond was dat je alle overlays helemaal naar wens kan aanpassen en dat je bij *startTime* en *duration* ook decimalen kon gebruiken. Zo ben ik op het idee gekomen om easter eggs in de game te verstoppen in de vorm van onzichtbare overlays. Deze overlays leiden naar filmpjes op YouTube die enigszins gerelateerd zijn aan de objecten in de interactieve video en het thema van mijn project (noise awareness).

Een beperking dat ik ben tegengekomen is dat het niet mogelijk is om in XIMPEL verschillende soorten media te combineren en tegelijk af te spelen. Zo is het niet mogelijk om bijvoorbeeld een (muted) YouTube clipje of een image met een audio-bestand te combineren. Voor het laatste heb ik wel een work-around gevonden door de image als overlay te tonen tijdens een het afspelen van een audio-bestand. En om een YouTube clip van een eigen audio te voorzien zou je het dus moeten downloaden en zelf moeten bewerken met een video editor. Het zou makkelijker zijn geweest als dit direct mogelijk was met XIMPEL.

Een andere beperking is dat het gebruik van .png bestanden met transparantie niet optimaal werkt. Het transparante gedeelte wordt dan als wit weergegeven. Dit heb ik uiteindelijk opgelost door Photoshop te gebruiken.

Conclusie

Al met al vond ik het van Project Interactieve Multimedia een leuke en leerzame vak om het studiejaar mee af te sluiten. De vrijheid die je krijgt moedigt je aan om creatief te zijn en outside the box te denken. Door het (aan)maken van de portfolio, trailer en interactieve video heb ik veel geleerd over HTML5, CSS, JavaScript en het gebruik van verschillende (geavanceerde) audio en video editors. Ook ben ik erg te spreken over XIMPEL. Het is een simpele multimedia framework dat goed bij het vak past, zeker in het korte tijdsbestek van vier weken waarin het vak wordt gegeven.