

## Essay

### Thema inleiding

Voor het vak interactieve multimedia ben ik een groepje gaan vormen met Tico van der Laan. Ik heb dit jaar meerdere opdrachten met hem samen gedaan en de samenwerking ging 9 van de 10 keer uitstekend. Dus ook nu waren we elkaars slachtoffer. Na de eerste paar colleges was het niet helemaal duidelijk wat de bedoeling was. Dankzij de voorbeelden van vorige jaren kregen we toch een idee, we moesten een interactieve video maken met keuzemoment in de film, een soort game dus. Met als hoofdonderwerp een “campaigns against noise”. Na een middag brainstormen, waar Dora en Pokémon voorbij kwamen als leuk onderwerp, besloten we toch maar een interactieve video te maken waar de auto een rol speelde. Eerst wilde we een hulpmiddel maken bij het leren van de auto theorie door het te gebruiken in de praktijk. Maar dit was niet echt origineel dus maakte we er maar een racespel van waarbij je probeert de werkelijke wereld met alle noises te ontkomen met een hoeveelheid geld waardoor je nooit meer hoeft terug te kijken naar die wereld en je een eigen nieuwe wereld kunt bouwen. Maar de politie laat dit niet zomaar gebeuren.

### Proces

We hadden een concept. Nu moesten we het uitwerken. We tekende een storygraph en maakte een moodboard. De storygraph liet zien dat je de drukke stad uit kunt vluchten door bepaalde keuzes te maken, de snelweg geeft veel noises doordat iedereen hard rijdt, er vaak van baan verwisseld wordt, er flitspalen staan dus dit leidt niet tot vrijheid, waardoor je gepakt wordt door de politie. Binnendoor daarentegen is rustiger hoewel er nog steeds veel om je heen gebeurd. Dus het beste is te voet verder rennen de natuur in waar er geen noises zijn van de stad en zo win je de game. Aan de hand van de storygraph ging ik aan de slag met de opnames en huurde een figurant in die de auto bestuurde. Onze moodboard liet zien watvoor gevoel we erbij hadden. We wilden een racespel toch wel spannend maken dus de mooie auto, het geld en de explosie liet zien wat we eigenlijk in gedachte hadden. Tico maakte een trailer aan de hand van onze moodboard, die het inderdaad spannend maakte. Al het beeld materiaal was verzameld de helikopter en politie sound effecten waren achter de filmpjes geplakt dus we konden beginnen met ximpel.

### Ximpel

Ximpel Framework is een programma geschreven in Flash. Je kunt youtube, of eigen gemaakte opnames plaatsen in Ximpel, om dus mini-games of interactieve video's mee te maken. De documentatie was nog niet erg uitgebreid dus Tico heeft zich vooral bezig gehouden met Ximpel en mij op de hoogte gebracht wat hij gedaan heeft. Het was veel typwerk omdat alles altijd uitgeschreven moet worden. Maar Tico heeft het fantastisch gedaan.

## Eindproduct

Al met al ben ik zeer tevreden over ons eindproject. Wat we minstens allemaal in onze interactieve video wilden hebben zit erin. Onze eisen lagen echter wel wat hoger. We wilde bijvoorbeeld een mini schermpje plaatsen met een kaartje van de omgeving om de gebruiker van onze video te laten zien waar de politie is ten opzichte van waar jij bent. Dit was helaas op dit moment te hoog gegrepen maar wellicht voor een volgende keer. Verder is de trailer erg goed geworden en hebben we de juiste muziek achter de filmpjes geplaatst. Namelijk de muziek uit de films van Fast and Furious. We hebben onze interactieve video zelf met veel plezier uitgespeeld.

## Eindoordeel

Het vak interactieve multi-media was een fijne afsluiter van het jaar. Na de vakken waarbij je ontzettend veel moest leren voor een tentamen was dit het tegenovergestelde. Elke week moest er iets ingeleverd en gepresenteerd worden, wat over het algemeen heel fijn omdat je wist waar je aan toe was. Maar wat dit moest zijn was ons in het begin niet helemaal duidelijk, alles stond op de site maar meneer Eliens was eigenlijk de enige die wist waar alles stond. Een site met alleen maar doorklik links en bewegende beelden was voor mij al een voorbeeld van noise. Uiteindelijk werd het duidelijker en kregen we extra mailtjes van de docent die ons er bij hielp wat eigenlijk de bedoeling was. De eerste feedback die we van de docent kregen motiveerde ons om er een leuk project van te maken en dit is gelukt ook.