

Essay project interactieve multimedia

Robin de Vries 2559054

Opzet/Begin

Voordat het vak begon hadden wij een aardig beeld van wat het project zou inhouden, althans dat dachten wij. Na het eerste college was het voor mij alleen maar vager geworden. De rode draad van het eerste college was het woord 'noise' en het was aan ons om daar aan het einde van eerste week zelf een betekenis aan te geven. Aan de hand van jouw invulling moest er een trailer, interactieve video en een website(portfolio) komen. Wij kozen voor een serieuze vorm van 'noise', namelijk het misbruik van meisjes in het nachtleven. Om het project niet te groot of te ingewikkeld te maken hebben wij het gehouden bij alleen het misbruik met behulp van drogerende middelen.

Moodboard & Storygraph

De volgende stap in het project was om het idee concreter te maken door middel van een moodboard en een storygraph. Beide hadden andere functie in het project. De toon van het project gezet door het moodboard van Maxime. Dat kwam erg goed uit aangezien de tekenkunsten van yossi en mij ons nogal in de steek lieten die dag. Wij hebben er voor gekozen om dit moodboard getekend te laten in plaats van het te digitaliseren. Ons project begon echt vorm aan te nemen met de storygraph. Na veel overleg hebben wij een afweging kunnen maken tussen de keuzes in de interactieve video. Het was nog een aardige klus om het aantal keuzes en gevolgen te kiezen, aangezien wij het graag allemaal zelf wouden filmen. Ik was aan het begin nogal sceptisch over het idee omdat het mij lastig leek om zelf de scenes te filmen in een café/nachtclub. Maxime en Yossi overtuigden mij dat het wel haalbaar was en we zijn met dat idee doorgegaan.

Viral clip

Na de opzet, moodboard en storygraph ging het echte werk beginnen en kwam de viral clip. De bedoeling was een trailer te maken voor de uiteindelijke interactieve video. In deze trailer moest de toon gezet worden en ons uitproduct promoten/introduceren. Voordat ik zelf over de trailer had nagedacht kwam Yossi of Maxime (geen idee eerlijk gezegd) al met een perfect idee. Het concept was de 'worst case scenario' als trailer te gebruiken en te filmen hoe een meisje wakker wordt in een vreemd appartement terwijl ze langzaam het besef krijgt dat ze misbruikt door middel van drugs. Wij hebben het gefilmd in een 'first-person' perspectief door middel van een Sony action cam die gemonteerd was op een elastische hoofdband. Maxime nam de hoofdrol op haar om het slachtoffer te spelen in de trailer en de komende interactieve video. De bedoeling was om met onze trailer het belang van ons project te laten zien en mogelijkheid tot inleving geven, en dat is naar mijn mening perfect gelukt.

Interactieve video

Vervolgens kwamen we uit bij het punt waar ik sceptisch over was. Wij moesten een café of nachtclub vinden waar we de toestemming kregen filmen voor onze interactieve video. Mijn verwachting was dat de meeste café eigenaren niet erg enthousiast zouden zijn als we het onderwerp van ons project vertelde, namelijk misbruik van meisjes in het uitgaansleven. Mijn twijfel werd meteen weggenomen bij het eerste café dat wij probeerden en kregen toestemming om daar te filmen. In een café in oud west hebben wij alles, op de foute afloop na, gefilmd. Maxime was wederom de hoofdpersoon en Yossi en ik waren de 'foute jongens/mannen' die op misbruik uit waren. Naast ons drieën kregen wij hulp van een vriendin van maxime. Zij heeft het perfect gespeeld en ze heeft de interactieve video een stuk levendiger gemaakt. Aan de hand van de storygraph hebben we in het café de scènes uitgedacht en gefilmd. Door beperkte batterij en opname tijd hebben we alles in een take moeten filmen. Dit pakte gelukkig goed uit en al het filmmateriaal was bruikbaar. Hierna moest al het gefilmde materiaal nog bewerkt worden om het hier en daar te knippen en om filters/effecten toe te voegen voor extra dramatisch effect. Doordat Yossi al de nodige ervaring had met video's bewerken ging dat proces vrij snel. Nu moesten wij nog een ding doen en dat was de fragmenten tot een interactieve video maken. In eerste instantie begonnen wij wat gehaast met ximpel en wisten we niet zo goed waar wij mee bezig waren. Na rustig de documentatie op de website van ximpel te hebben gelezen, konden wij vrij eenvoudig de interactieve video in elkaar zetten. Het enigste waar nog wat tijd in ging zitten was het sorteren van de fragmenten om de juiste gevolgen achter de keuzes te zetten. Wij hadden de interactieve geruime tijd voor de presentatie deadline afgerond en twijfelde nog om een puntensysteem toe te voegen. Uiteindelijk hebben wij ervoor gekozen om het niet te doen en het filmeffect te behouden.

Conclusie

Aan het begin van het vak was ik nogal verward over wat er nou van ons gevraagd werd. Doordat ik niet wist waar ik nou precies mee bezig was ik licht geïrriteerd en had ik niet zo'n zin in de rest van het project. Langzamerhand werd het mij steeds duidelijker wat de bedoeling was meneer eliens. Hij dwong ons, met behulp van zijn soms ietwat vage colleges, om zelf na te denken en iets te creëren in plaats van iets uit een boek te kopiëren. Bij de presentaties werd het duidelijk hoe we allemaal verschillende ideeën hadden over 'noise'. Achteraf gezien is dit een de vakken waar ik het meeste plezier aan heb beleefd.