

UNIVERSITEIT DER DROMEN

INTERAKTIEVE VIDEO



Student: **Stas Ivakha**

Vrije Universiteit Amsterdam

Vak: **Inleiding multimedia**

Opdracht: **Essay Interactieve Media**

Studentennummer: **1774573**

Inleverdatum: 16 mei 2008

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Onderwerp en concept	3
Het tot stand komen van de video	3
Schematische weergave story graphs	4
Uitgebreide beschrijving story en keuze motivatie	5
Evaluatie en gebruik van xml	7

Inleiding

Aan de hand van een uitgebreide scenario uitleg en story graphs wordt in dit essay het proces en het tot stand komen van een interactieve video besproken. Hierbij wordt ingegaan op het onderwerp, constructie en de specifieke beslissingen bij het tot stand brengen van dit product. Daarbij wordt ook besproken hoe verschillende filmische middelen een bijdrage leveren aan dit interactieve video. Voordat ik overga naar het onderwerp en een gedetailleerde omschrijving van onze interactieve video ga geven, wil ik de lezer in het kort op de hoogte brengen van de definitie van dit begrip.

Interactieve video is in het algemeen een combinatie van beeld, geluid, tekst, graphics en software. Deze gecombineerde video kan meer informatie overbrengen, doordat de kijker wordt meegenomen in de virtuele wereld achter een scherm. Bij lineaire video kunnen wij de kijker meer passief noemen, terwijl er door de combinatie van observeren, lezen, luisteren en bepaalde handelingen uitvoeren de kijker van een interactieve video actief blijft. Anderzijds blijft ook de concentratievermogen van de kijker op peil, omdat hij aan het denken wordt gezet of voor een keuze wordt gesteld, wat bijvoorbeeld ook van toepassing is op de door ons gecreëerde video.

Onderwerp en concept

Er is gekozen voor de documentaire over de Vrije Universiteit van Amsterdam. Dit interactieve video zou bruikbaar kunnen zijn voor het doelgroep VWO scholieren of bijvoorbeeld HBO studenten. Wij hebben gekozen voor VU als centrale thema, omdat wij enerzijds zelf aan dit universiteit studeren. Anderzijds willen wij beginnende studenten een mogelijkheid geven om digitaal en interactief deel te nemen aan de introductie. De video laat dus de kijker in het kort kennis maken met dit Universiteit. De toeschouwer krijgt een virtuele rondleiding door het gebouw en wordt geprikkeld om zelf zijn 'eigen haltes' te bepalen. Zo wordt er een rondleiding gegeven in de plekken als studiezaal, restaurant, bibliotheek, computer zalen, colleges en natuurlijk de kantine.

Wij wilden graag een origineel en pakkend concept bedenken. Na veel brainstorm sessies werd er voor de volgende concept voor de film gekozen: tijdens zijn dromen loopt een jongen door het gebouw en de kijker bepaald waar hij heen loopt. Het is de bedoeling om de kijker actief te betrekken en het uiteindelijke concept blijft een verassing. Pas aan het einde van de film krijgt de kijker het namelijk door dat er geen sprake van realiteit, maar van een droom is.

Het tot stand komen van de video

Zoals bij het tot stand komen van de professionele films, werd er gekozen voor een rol verdeling, wat ook van belang is voor goede samenwerking. De film werd gefilmd door de studenten Huseyin en Jafar. Jafar speelt echter de hoofdrol in de video. Ook Stas figureert in een aantal scènes.

De opnamen werd geregistreerd door maar een camera. Echter was dit geen beperking om onze concept duidelijk neer te zetten. Door het innemen van verschillende camera standpunten en functies zoals inzoomen en uitzoomen konden wij verschillende scènes in ruime perspectieven en panorama's zetten. Naast de film proces, werd er

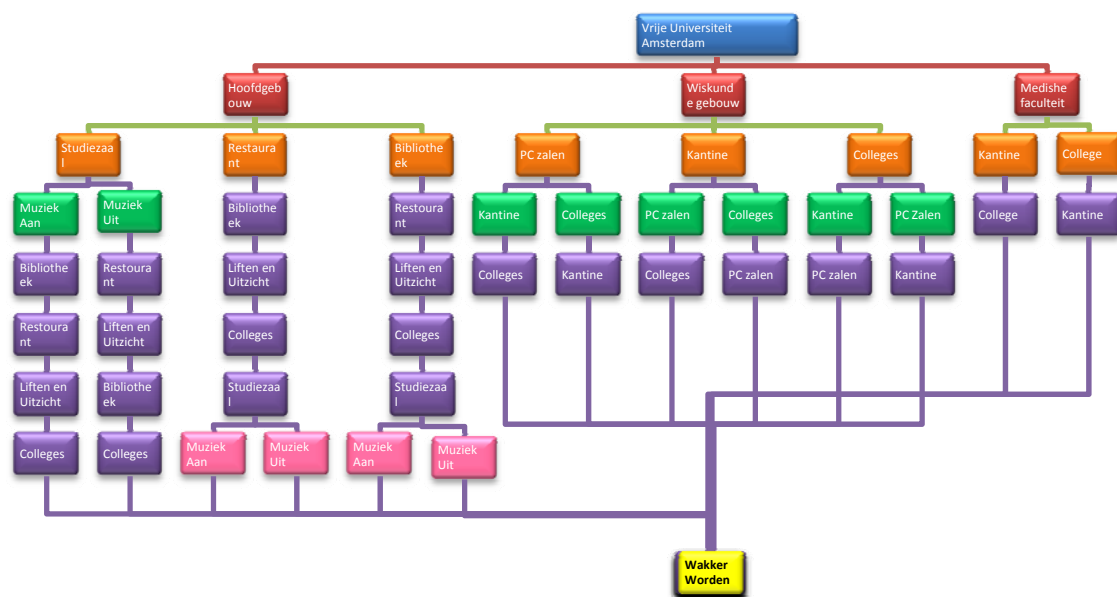
ook gefotografeerd. Tijdens het montage werden de foto's en verschillende film fragmenten in een doorlopende verhaal gemonteerd.

Na het opnemen van de scènes, moesten de beelden van .MOV naar .mpeg worden geconverteerd om het uiteindelijke resultaat vervolgens op Movie Maker te kunnen editen. Met behulp van dit programma werden de video's gemonteerd. Daarbij werd ook gebruik gemaakt van achtergrond muziek , foto materiaal en schrift voor de titels. Na het editen van alle video's werden de filmpjes vervolgens weer geconverteerd van .mpeg naar .flv .In de planning stond vast om ons de laatste week op het xml te storten en alles verder af te maken.

Schematische weergave story graphs

In de onderstaande figuur wordt schematisch het verloop van het verhaal weergegeven:

“Een grotere Story board kan aan het einde van de essay bezichtigd worden.”



Uitleg kleuren:

Blauw : Startpunt

Rood: Eerste keuze

Oranje: Tweede keuze

Groen: Derde keuze

Roze: Vierde keuze

Paars: Geen keuze, maar een doorlopende video.

Geel : Het einde

Figuur 1: Story graphs

Uitgebreide beschrijving story en keuze motivatie

Openingssequentie

De openingssequentie introduceert het onderwerp van de video. In dit geval is er gekozen voor een combinatie van schrift met een komische accent. Dit brengt enerzijds direct het onderwerp – Vrije Universiteit naar de voorgrond en zet de kijker aan het denken over de genre van de video. Is dit meer een serieuze of een komische documentaire. Op die manier wordt de kijker actief betrokken bij de getoonde. Anderzijds zet de inhoud van de gepresenteerde tekst de lezer alvast aan het denken over de volgende beelden.

Introductie van de universiteit

De eerste minuut van de video introduceert de omgeving en het gebouw van de Vrije Universiteit. In verschillende perspectieven worden in de eerste 30 seconden de aanzichten van de gebouwen van Vrije Universiteit getoond. Hierna komt er een busje aanreiden en stapt er een persoon uit, die vervolgens met de camera gevolgd wordt. Door het inzoomen op de logo van de Vrije Universiteit wordt er extra nadruk gelegd op het onderwerp. Vervolgens is de hoofdpersonage - Jafar weer in beeld. Door de manier van filmen en camera standpunten volgt de kijker zijn handelingen en ‘loopt met hem mee’ naar het gebouw. Vervolgens komen er afwisselingen tussen verschillende panorama beelden van de interieur van het gebouw en ‘het doolopen’ van de personage. Deze afwisseling werd met opzet in de video verwerkt om het dynamischer en aantrekkelijker voor de kijker te maken. Enerzijds maakt de kijker op die interactieve manier kennis met het gebouw van de universiteit, anderzijds wordt zo ook de spanning opgewekt en vraagt de kijker zich misschien af, waarheen Jafar loopt.

Vraagstelling

Vervolgens wordt de kijker voor een keuze gesteld. ‘Welke gebouw wil je bekijken?’ Er kan gekozen worden tussen het medische faculteit, je kunt ook in de hoofdgebouw blijven of ‘naar binnen gaan’ bij een wiskunde gebouw. De kijker wordt nu actief door zelf bij te dragen aan het verdere verloop van het verhaal.

Drie opties: Medisch faculteit, Hoofdgebouw of Wiskunde Faculteit

Hier zien wij herhalingen van het verhaallijn uit de eerste twee minuten van de opening van de video. De twee faculteiten en het hoofdgebouw worden gepresenteerd. Hierna zien wij weer de personage uit de eerste scènes naar binnen lopen. Ook hier worden de filmische middelen ingezet om verschillende perspectieven van het lopen van de hoofdpersonage – Jafar naar zijn volgende bestemming te laten zien. Soms lijkt het alsof Jafar zelf de camera bediend, waardoor er een illusie wordt opgeroepen dat de kijker de trap werkelijk oploopt. Hierdoor lijkt het alsof de vierde wand wordt doorbroken en de kijker heel even de personage zelf wordt. Door dit in te zetten,

betrekken wij op die manier de kijker nog meer in de video en lijkt het alsof hij of zij bijvoorbeeld de trap zelf oploopt. Vervolgens worden er weer panorama's van het gebouwen gefilmd.

Vraagstelling

Bij de faculteiten of de hoofdgebouw krijgt de kijker vervolgens weer een opdracht om een keuze te maken tussen de plekken, die hij of zij in het gebouw wil gaan bezoeken.

Bij het Medische gebouw, kan er gekozen worden uit twee opties – kantine en college. Vervolgens bezoekt Jafar een van de twee opties. In de kantine worden een aantal foto's van de ruimte gepresenteerd. Ook zien wij dat de hoofdpersoonage gaat eten in de kantine. Door de camera standpunt (oog hoogte van Jafar) lijkt het alsof de kijkers alles met eigen ogen ervaren. Door de kantine te filmen, willen wij de kijkers duidelijk maken, dat dit de plek is om een hapje te eten of een drankje te drinken. College zal laat de kijker de sfeer van een college ervaren.

Als de kijker binnen het hoofdgebouw blijft, wordt er een keuze uit een bibliotheek, restaurant of een studiezaal geboden. Binnen de studiezaal worden er weer twee keuzes aangeboden. De kijker is vrij om te kiezen tussen muziek 'aan' of 'uit' in het Ipod menu. Door de kijker de keuze te geven tussen het 'aan' en 'uit' optie van de muziek, wordt er benadrukt dat het de bedoeling is, dat studenten rustig kunnen studeren in deze ruimte. In de scène, waarin de muziek aan blijft terwijl Jafar de zal binnen loopt, wordt een van de studenten (geacteerd door Stas) boos. In de scene, waarin de muziek uit wordt gezet, wordt de kijker duidelijk, dat dit de juiste keuze is.

Als de kijker ervoor kiest om wiskunde gebouw te betreden, wordt ook daar weer een actieve houding verwacht. Er wordt een keuze aangeboden tussen de colleges, kantine of computer zalen. Zoals in het Medische gebouw, wordt er een indruk gegeven van een kantine. Door een andere kamera standpunt, dan bij het Medische faculteit in te nemen, krijgt de kijker een andere ervaring. Hier volgt de camera de hoofdrolspeler. Er werd met opzet gekozen voor een andere manier van filmen om zo een onderscheid te maken tussen de twee verschillende gebouwen en faculteiten. Het is echter belangrijk om te zeggen, dat de computer zalen niet echt representatief zijn voor een impressie van een normale 'universitaire' drukte. Dit, omdat wij pas erg laat in de middag de mogelijkheid hadden om in de ruimte te kunnen filmen.

The End

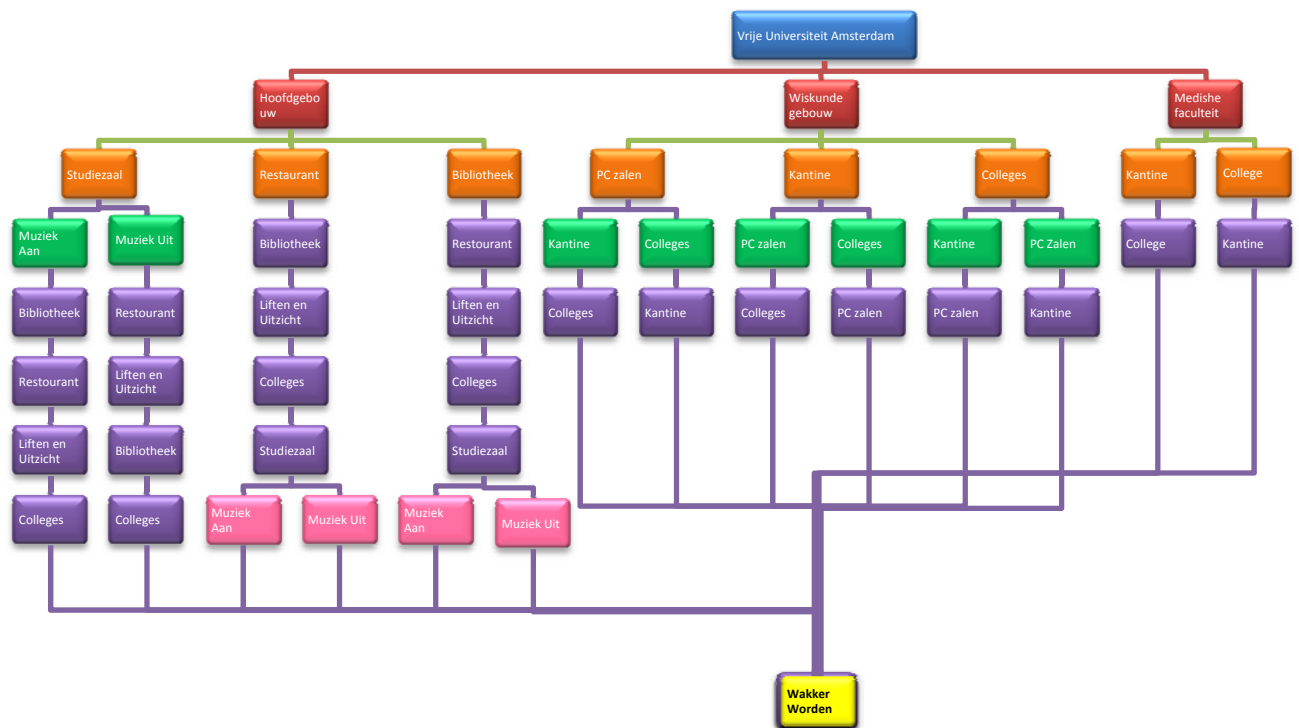
Aan het einde van alle wegen blijft het einde echte hetzelfde te zijn. De hoofdpersoonage Jafar wordt wakker en beseft dat al zijn avonturen eigenlijk maar een droom zijn. Vervolgens zien wij zijn reacties, zoals verbazing en frustratie en onbegrip.

Evaluatie en gebruik van xml

Er kan gesproken worden van een goede samenwerking en tevredenheid over het uiteindelijke resultaat. Echter kwamen wij ook een aantal problemen en/of mogelijkheden (wat natuurlijk erbij hoort) tegen.

De problemen die wij tegen kwamen, hadden vooral te maken met het technische gedeelte – oftewel het film proces. Aangezien er met de camera maar drie minuten gefilmd kon worden, moesten de video's steeds worden overgeplaatst naar een laptop om vervolgens verder te kunnen werken. Dit zorgde wel voor een vertraging van het werkproces.

Andere problematische ervaring had te maken met het xml document. De keuzes die wij hadden, waren erg lastig te maken, waardoor er de code's gebruikt moesten, wat niet altijd even simpel was.



Uitleg kleuren:

Blauw : Startpunt

Rood: Eerste keuze

Oranje: Tweede keuze

Groen: Derde keuze

Roze: Vierde keuze

Paars: Geen keuze, maar en doorlopende video.

Geel : Het einde

Figuur 1: Story graphs