

Essay

Interactieve video

Edwin Schootemeijer
imm08201

Ik, Edwin Schootemeijer, heb in de afgelopen weken een interactieve video gemaakt, met als doel het promoten van de Vrije Universiteit door een link te liggen met studies en maatschappelijke thema's. De VU heeft namelijk een stoffig imago, en de bètaopleidingen hebben een abstract imago. Dit imago moet worden doorbroken met dit filmpje. Wat je studeert aan de universiteit zie je dagelijks terug in de maatschappij. Als je studeert aan de VU, eindig je dus niet in een lab met een witte jas aan. Om het aantrekkelijk te houden, moeten er grappige elementen in verwerkt zijn, want aandacht verliezen is het laatste wat je wilt.

Na het bedenken wat de bedoeling moet zijn, moet er bedacht worden wat je wilt laten zien in de video. Ik begon met het bedenken van een eerste idee, het concept. Vervolgens heb ik een gedetailleerd scenario bedacht, met behulp van het scenario. In een interactieve video heeft de verhaallijn een boomstructuur. Het is dus handig om een verhaalboom te maken voordat je werkelijk begint aan het maken van de video. Het is duidelijk wat je van plan bent, en het helpt om structuur te houden. Om de inhoud duidelijk te maken, moet er exact beschreven worden wat voor filmpjes je gaat maken, en/of welke filmpjes je van internet haalt om te gebruiken voor je interactieve video. Nu heb je de beschrijving van wat je wilt doen, in welke volgorde de filmpjes komen, en welke filmpjes je gaat gebruiken. Dan is het tijd om aan de slag te gaan. Eventueel zelf filmpjes maken, het downloaden, converteren en editen van filmpjes van YouTube en het aan elkaar vlechten van alles. En het interactief maken van de video met hulp van XIMPEL, wat, zoals de naam impliceert, best simpel is om te gebruiken.

Het bedenken van een concept is nog niet zo makkelijk. Maatschappelijke thema's zijn voldoende aanwezig, alleen een link verzinnen tussen de thema's en studies waarbij iets grappigs mogelijk is, is wel lastig. Daar ben ik dan ook wel een tijdje mee bezig geweest. Eerst wegstrepen waar ik absoluut geen filmpje over wilde maken, om er achter te komen dat wat er overblijft ook niet echt geweldig is. Uiteindelijk heb ik besloten om iets grappigs te bedenken, en daar dan iets van de thema's en de VU in te stoppen. Ik wilde filmpjes laten zien van het stoffige imago, dus de man in de witte jas, en "nerds" druk in de weer met computers, gevolgd door hoe het er op de VU aan toe gaat, wat dus duidelijk tegenstrijdig is met het eerste (...)

Ik was er al niet helemaal tevreden mee, en een paar dagen later zag ik ook dat het concept helemaal nergens op leek. Daarom heb ik een week later bij het gedetailleerde scenario iets totaal anders had bedacht. Het concept was te vaag, en bovendien niet boeiend. Ik denk dat iets langer nadenken verstandig was geweest. Na het maken van het concept had ik eigenlijk nog niks, en dat helpt niet.

Een paar dagen later was de tijd aangebroken om een gedetailleerd scenario te maken. Ik opende het document van het concept en zag (zoals ik zei) dat het te

vaag was om er verder op te bouwen. Dus ik bedacht iets totaal anders. Na het moeilijk tot stand komen van een (achteraf gezien slecht) scenario had ik redelijk snel iets nieuws bedacht. Ik had weer me weer een lange middag voorgesteld, maar dat viel dus mee. Het onderwerp laten bezinken en een paar dagen nadenken over de mogelijkheden heeft zeker geholpen, dus het blijkt dat na wat langer nadenken er best iets leuks te bedenken valt. De man in de witte jas en "nerds" achter computers heb ik laten varen. De intro bestaat uit een hond die achter een laptop zit. Dan zou er gekozen moeten worden tussen de hond en de laptop. Bij de keuze hond zou er een Steve Irwin imitatie getoond worden, gevolgd door iets meer serieus over de natuur, en bij de keuze laptop zou er een filmpje over World of Warcraft in South Park getoond worden, gevolgd door ontwikkelingen in de computerwereld.

Helaas bleek het dat ik het gedetailleerde scenario niet gedetailleerd genoeg had geschreven. Met zinnen als:

"Na 'Pc' een filmpje over wat er allemaal mogelijk is door de pc en internet.

Na 'Dieren' een filmpje over bedreigde dieren en het milieu."

Weet je nog helemaal niets over wat er nou eigenlijk getoond gaat worden. Daar kwam ik te laat achter, namelijk toen ik filmpjes ging zoeken. Wat wilde ik nou precies laten zien? Dat had ik natuurlijk al moeten bedenken toen ik het scenario schreef. De keuze om het concept weg te gooien en iets nieuws te bedenken bleek een verstandige te zijn, want het uiteindelijke interactieve filmpje lijkt zeer sterk op het gedetailleerde scenario. Dat wil zeggen dat ik tevreden was over het gemaakte werk.

Na het gedetailleerde scenario geschreven te hebben was het niet zo moeilijk om een story graph te maken. Ik had namelijk al in het scenario keuzemomenten beschreven, dus het was slechts een kwestie van een plaatje daarvan maken. De story graph heb ik bijgevoegd in het appendix. De story graph was erg handig om er bij te hebben als je bezig bent met het maken van de interactieve video. De boom representeert namelijk duidelijk de verhaallijn van de interactieve video.

Nu alle ideeën op papier stonden was het tijd om filmpjes te zoeken. Aangezien ik geen fatsoenlijke camera heb, en ik geen fan ben van lenen, heb ik besloten zoveel mogelijk, al dan niet alles, van internet te plukken. Dus ben ik naarstig op zoek gegaan naar interessante filmpjes. YouTube lijkt een oneindige bron van filmpjes te zijn, dus daar ben ik wezen zoeken. Het viel erg tegen wat er te vinden is over computerontwikkelingen! Ik heb lang moeten zoeken naar bruikbare video's. Het blijft (helaas) een feit dat er op YouTube ontzettend veel onzin staat. Dat mijn gedetailleerde scenario niet gedetailleerd genoeg was had als gevolg dat ik lang moest zoeken naar wat ik nou eigenlijk wilde laten zien. Uiteindelijk heb ik toch best leuke filmpjes gevonden al zeg ik het zelf. Gedownload met www.keepvid.com en geconverteerd naar wmv met <http://media-convert.com/>. Klaar om te editen.

Ik was ook van plan zelf geluid in te spreken bij het filmpje van de hond met de laptop. Een soort van Steve Irwin stem, alleen toen ik dat probeerde en mezelf terughoorde vond ik dat het werkelijk nergens op leek, dus heb ik het maar in een redelijk normale stem gedaan.

De filmpjes waren aanwezig, story graph gemaakt, tijd om er een interactieve video van te maken! Het klinkt niet zo ingewikkeld, maar dat viel erg tegen...

Ik heb flv files gedownload van YouTube. Ik kon het wel afspelen met een speciale flash player, maar probeer de flv files maar eens fatsoenlijk te editen. Dat was dus op zoek gaan naar een converter. Na drie niet goed werkende eindelijk een goede gevonden (zie vorige alinea). Converteren naar wmv en Windows Movie Maker (WMM) kan er wat mee. Er ging wel veel tijd zitten in het editen, meer dan ik had verwacht. Ik had nog nooit een filmpje ge-edit, dus ik moest alles nog leren. Daarom kan ik niet zeggen dat het allemaal prachtig gelukt is. Ik heb natuurlijk wel mijn best gedaan. Ben begonnen met twee filmpjes te editen. Dan is dat gebeurd, en moet je het weer terug naar flv formaat converteren, wat dus betekende dat ik weer een converter moest opzoeken. Al dit converteren komt de kwaliteit helaas niet ten goede. Erg jammer, maar het is niet anders. Afijn, met XIMPEL een begin van de interactieve video gemaakt. (Over XIMPEL later meer.) De hond met de laptop verscheen keurig op het scherm. Vervolgens het keuze moment ingebouwd, waar men kan kiezen tussen de pc en de hond.

Ik ben begonnen met het pc gedeelte waar ik een stukje uit de South Park aflevering over World Of Warcraft laat zien. Dit omdat dit spel erg verslavend is, en iedereen kent het. De filmpjes over computerontwikkelingen volgen. Ik heb gekozen voor het bluetooth-keyboard, een touch screen met camera's die alles zien wat er op het scherm gelegd wordt, en daar dan op reageert (betalen met creditcard bijvoorbeeld), en een vliegende robot met geavanceerde opties. Het laatste filmpje is meer bedoeld als blik in de toekomst, zodat er interesse gewekt wordt. Zoals ik al zei, er ging best veel tijd zitten in het editen, maar het is toch best leuk om te doen.

Hierna het natuur gedeelte, met Erik van Muiswinkel die (de toen onlangs overleden) Steve Irwin imiteert. Een erg grappig filmpje, welke gevolgd wordt door twee filmpjes over bedreigde dieren en het broeikas effect, waar natuurlijk niet aan te ontkomen valt als je tegenwoordig een filmpje maakt over de natuur.

Beide verhaallijnen worden gevolgd door een fragment uit Family Guy, waar Brian (de pratende hond) tot studeren wordt aangezet met behulp van een stofzuiger. Het tweede keuzemoment verschijnt, met op de achtergrond een zelfgemaakt filmpje van mijn kamer. Hier kan je kiezen of je wilt studeren of niet. Bij 'nee' komt de welbekende drama prairiedog van YouTube in beeld, die je met een doordringende blik aankijkt, met als tekst erbij: "Oh yes you will!". Dan is de interactieve video afgelopen, maar niet voordat er tekst in beeld verschijnt waar wordt verwezen naar de VU site. Bij 'ja' komen twee anime personen in beeld die heel vrolijk 'oh yes yes yes' zingen. Dit gevolgd door tekst waar wordt verwezen naar de VU site, en de video is afgelopen.

De keuzemomenten leken mij het meest logisch om er op deze manier in te zetten. Afhankelijk of je geïnteresseerd bent in natuur of computers, krijg je verschillende filmpjes te zien. Het tweede keuzemoment is misschien een klein beetje geforceerd, maar zo komt het niet over als ik de video doorloop. Ik heb er voor gekozen geen rare dingen in te verstoppen en geen scores bij te houden. Wel staat er aan het einde bij wijze van grap: "No score? You must have done something wrong!". Al met al vind ik het best een leuke interactieve video geworden.

Het XIMPEL platform was gelukkig niet erg moeilijk om te gebruiken, zoals de naam al suggereert. Met behulp van de voorbeeldvideo, over Dorland Kroonenburg kon je heel snel begrijpen hoe het in elkaar zat en wat je moest doen. Het komt gewoon neer op jouw video's in de video map zetten en in de XML file neer te zetten waar in de boom die video afgespeeld moet worden. Dat

ging allemaal wel goed, dat is mooi simpel gehouden. Video herhalen, vragen en keuzemomenten inbouwen, het was allemaal snel gedaan.

XIMPEL is alleen een beetje beperkt in de mogelijkheden. Zal zo zijn om het simpel te houden, maar iets meer opties zal fijn zijn. Wel interessant was het toen versie 2 uitkwam. Nu kon je het beginplaatje en de tekst om de video's heen aanpassen. Dat maakt het toch leuker, omdat het meer voelt alsof je het zelf gedaan hebt. Wat ik nog leuk zou vinden als verbetering is een andere mogelijkheid om keuzemomenten te laten zien. Deze raar gekleurde vierkantjes vind ik niet echt mooi. Maar ik vind XIMPEL een fijn programma om te gebruiken.

Na het maken van de interactieve video heb ik, zoals de opdracht was, een viral gemaakt. Ik heb hiervoor uit elk filmpje een klein stukje gebruikt, en dat soepel achter elkaar geplakt. Wat niet makkelijk was, want elke clip had ander geluid, en de overgangen waren niet goed. Maar na enkele uurtjes werk was er iets moois uitgerold. Eigenlijk vond ik het maken van de viral leuker dan het maken van de interactieve video. Alleen zonder de video had ik nooit zo'n leuke viral kunnen maken.

Conclusie

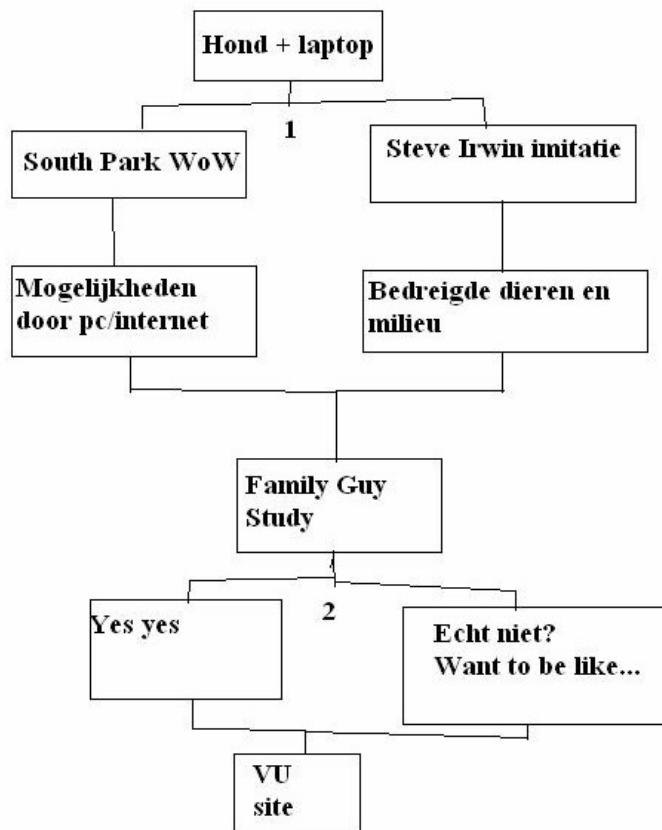
Na veel gedoe en weggegooide ideeën (en een mislukt concept) is er toch een aardig scenario uitgerold. Deze bleek echter niet gedetailleerd genoeg te zijn, en het filmpjes zoeken was nog een heel werk. Het editen met Windows Movie Maker ging mij prima af, alleen het converteren de hele tijd vond ik niet prettig. XIMPEL is leuk en makkelijk te gebruiken om interactieve video's te maken. Al met al een leuke opdracht, alleen het vele typewerk was niet zo leuk. Een justificatie en een essay is toch een beetje teveel van het goede.

Referenties

Mijn eigen werk. Concept, detailed scenario, assets en natuurlijk mijn interactieve video en de viral.

Appendix

Story graph (zoals gemaakt in week 2).



This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.