

Essay Project Interactieve Multimedia

Wouter van den Hoven

IM1122

Afgelopen maand heb ik samen met Arjan Vis het project interactieve multimedia gevolgd. Een project waar, zo ontdekten we al snel, creativiteit centraal stond. Binnen bepaalde grenzen was bijna alles mogelijk en werd je ook uitgedaagd al het mogelijke te doen. De enige voorwaarde was dat er een interactieve video applicatie gebouwd moest worden met behulp van het programma Ximpel.

Na een jaar lang een vrij theoretische en technische studie gevolgd te hebben, nl. Informatie Multimedia en Management, was dit een welkome verrassing. Waar we normaal alles voorgekauwd kregen en er weinig ruimte was voor eigen inbreng kregen we nu de kans om helemaal zelf iets te bedenken en werden we als het ware in het diepe gegooid. Er werden natuurlijk wel enkele handvatten aangereikt, zo hadden we voorbeelden van verschillende interactieve video's met verhaallijnen waarin je eigen keuzes kon maken en zo het verhaal kon beïnvloeden. Deze voorbeelden zagen er stuk voor stuk heel goed uit maar het was wel allemaal gebaseerd op hetzelfde principe: Er wordt een verhaal verteld en jij mag tot op zekere hoogte als een soort regisseur het verhaal sturen en vormgeven. Toen wij echter over Ximpel hoorden en wat we er allemaal mee konden doen kregen we het idee om de technische mogelijkheden van Ximpel te benutten en er een heel ander soort applicatie mee te bouwen, waarin we nog wel met interactieve video bezig waren (en in ons geval als belangrijkste element audio) maar toch anders waren dan de rest.

Aangezien Arjan en ik allebei veel van muziek houden en ook regelmatig muziek uitwisselen leek het ons mooi om muziek centraal te laten staan in onze applicatie. In Ximpel konden we heel handig muziek van bronnen als YouTube weergeven en de gebruiker laten doorklikken naar andere video's (of gedeelten daarvan) maar eigen inbreng van de gebruiker hadden we daarmee nog niet echt bereikt. Al snel kwamen we tot de conclusie dat, als we de gebruiker echt interactief bezig wilden laten zijn, we de mogelijkheid moesten bieden om zelf muziek te maken. De meest gangbare manier hiervoor is natuurlijk met instrumenten maar achter de computer gaat dat niet zo makkelijk, zeker niet als de applicatie vanaf elke willekeurige computer te bekijken en ook te spelen moet zijn.

We besloten daarom om met samples te gaan werken. Kleine stukjes muziek, meestal afkomstig van 1 instrument, van een paar seconden die de hele tijd herhaald kunnen worden in een zogenaamde 'loop'. Door deze samples te combineren en tegelijk af te laten spelen kan je een eigen nummer maken en experimenteren met verschillende beats en andere geluiden. Er bestaan verschillende apparaten, zogenaamde samplers, die dit al kunnen. Meestal bestaat zo'n apparaat uit 16 grote knoppen, geplaatst in een vierkant van 4 bij 4, waaronder elk een andere sample zit die afgespeeld wordt als je erop drukt of tikt. Verder zijn er op deze apparaten vaak nog veel meer opties zoals een heel effecten gedeelte en de optie om meerdere samples onder 1 knop te zetten.

Ons idee was in eerste instantie om hier een versimpelde digitale versie van te maken. Onze versie zou alleen de 16 knoppen bevatten waaronder wij al samples hadden gezet. De gebruiker kon deze dan stuk voor stuk aan en uit klikken en zo zijn eigen muziek maken. Wat wij mooi vonden aan deze applicatie was dat je niet alleen muziek aan het samplen was maar ook beeld. Er werd immers met Ximpel gewerkt en daarin is beeld het belangrijkste element. Door beeld en geluid te combineren in een

sampler kan je tegelijkertijd muziek zo goed mogelijk combineren en ook de mooiste beelden afspelen op hetzelfde moment. Een ander groot voordeel was dat de applicatie geen tijdslimiet had. De gebruiker kan eindeloos door blijven gaan en wordt niet gedwongen naar een vaststaand einde geleid, zoals met een interactief verhaal wel gebeurt. Juist omdat ons idee iets afweek van het idee van een verhaallijn, en daarmee het doel waarop Ximpel gebaseerd was, wisten we dat we creatief moesten omgaan met Ximpel en moesten bedenken hoe ons idee waargemaakt kon worden met behulp van dit programma.

Om ons idee te laten slagen hadden we twee opties nodig waarvan we niet zeker wisten of ze in Ximpel zaten. De eerste optie was de mogelijkheid om een overlay te creëren met daarop 16 knoppen die de hele tijd over het beeld zou blijven staan. De overlay optie had Ximpel wel, maar alleen voor over een video file en niet over de hele applicatie. Dit zou betekenen dat elke keer dat er op een knop op de overlay gedrukt zou worden er een nieuwe video af begon te spelen met een nieuwe overlay en dat was niet onze bedoeling. Hier moesten we dus iets anders op verzinnen.

De tweede optie die we nodig hadden was de mogelijkheid om meerdere video's tegelijk af te laten spelen. Dit was helaas niet mogelijk, wat we ook verwacht hadden aangezien Ximpel op een playlist principe gebaseerd is en dus per definitie de filmbestanden na elkaar weergeeft in plaats van tegelijkertijd. Hier moesten we dus ook een oplossing voor vinden.

Na lang proberen en veel codes schrijven in flash editors begonnen we vast te lopen en zagen we door de bomen het bos niet meer. Bovendien was onze uitdaging juist om Ximpel op een andere manier te gebruiken en niet om een hele nieuwe flash applicatie te bouwen waar Ximpel niet zoveel of nauwelijks iets mee te maken had. Met deze ervaring in ons achterhoofd begonnen we opnieuw met denken en kijken naar Ximpel om te bepalen hoe we toch ons idee hierin konden uitvoeren.

Een vaststaande overlay en het afspelen van meerdere video's tegelijkertijd was dus niet mogelijk. Om het probleem van de tegelijk afspelende video's te omzeilen hebben we het volgende gedaan: We hebben nieuwe samples gemaakt door 2 of meer andere samples onder elkaar te plakken. De nieuwe sample bevatte dus zowel het geluid van de eerste als van de tweede en eventueel nog meerdere. Door dit zo aan te pakken liepen we echter wel tegen een probleem. Omdat we telkens nieuwe samples moesten maken en dus ook nieuwe video files, moesten we enorm veel files maken en deze ook allemaal opslaan. Zo zou onze applicatie veel te groot worden en veel te lang duren om te laden. Helaas hebben we hiervoor een compromis moeten bedenken en een voorselectie van samplecombinaties moeten maken. Deze hebben we zo gekozen dat het interessant is om de verschillende samples te combineren en je elke keer een ander geluid krijgt. Bovendien zijn er nog genoeg opties om variatie te behouden en de gebruiker geïnteresseerd te laten blijven in de applicatie, ook omdat we sommige mogelijkheden express niet toelaten.

Omdat we nu voor elke combinatie een aparte video hadden gemaakt was het probleem van de permanente overlay ook opgelost en misschien zelfs verbeterd. Door per keer maar 1 video tegelijk af te spelen krijgt elke video dus ook zijn eigen overlay. Hierin konden we precies aangeven wat de huidige situatie is en wat de mogelijkheden zijn voor de gebruiker. Zo zijn de knoppen voor de geluiden die op dat moment te horen zijn groen gekleurd, de knoppen van de geluiden die toegevoegd of verwijderd kunnen worden volledig wit en de knoppen die niet geselecteerd kunnen worden doorzichtig wit. Op deze manier is voor de gebruiker meteen duidelijk wat er speelt en wat er wel en niet gedaan kan worden.

Uiteindelijk ben ik zeer tevreden over onze applicatie en ook over het verloop van het project. Ik denk dat een van de belangrijkste doelen van het vak, onze creativiteit stimuleren, zeker bereikt is bij mij en ook bij Arjan. Door een andere kijk op Ximpel te hebben en het programma op een heel andere manier proberen te gebruiken moesten we veel improviseren en zijn we ook tegen problemen aan gelopen. Maar juist door deze problemen hebben we ons weer afgevraagd wat nou uiteindelijk ons doel was en hebben we het op een andere, en een naar mijn mening betere, manier opgelost. Met als gevolg dat ik nu kan terugkijken op een leuk project en met trots mijn applicatie aan anderen kan laten zien!