

Essay Project Interactieve Multimedia 2017.

4 July 2017

Pieter Hollander, 2604658

Introductie

Dit paper schrijf ik voor het project Interactieve Multimedia als eerstejaars van de studie Informatie Multimedia & Management aan de Vrije Universiteit Amsterdam.

Voor dit project heb ik samengewerkt met Bart Hoornstra.

Het einddoel van het project was het bouwen van een interactieve game.

Reeds vanaf het begin hebben wij besloten een iets alternatieve aanpak te gebruiken.

Daar wij allebei geïnteresseerd zijn in films, hebben we meer een interactieve film dan een interactieve game gebouwd.

Door middel van voornamelijk iconische fragmenten uit films en series, maar ook deels fragmenten uit de actualiteit, proberen wij de speler bewust te maken van de keuzes die iemand in het leven maakt, zonder meteen een waardeoordeel te vellen. Het spel heeft als doel een balans te vinden, maar gelooft ook in "tweede kansen", zoals uit de flowchart af te leiden valt.

Aanvang

Aanvankelijk was ik vrij sceptisch over het vak. Immers, wat kun je nou leren van een project zoals dit, "filmpje monteren 2.0"?

Naargelang de eerste week van het vak vorderde, heb ik mijn mening danig bij moeten stellen. Dit project dwingt je om in plaats van een academische aanpak, een meer praktische aanpak te gebruiken. Het laat je nadenken over hoe je de aandacht van de gebruiker kan vestigen en vasthouden.

Vooraf het gebruik van de onwerkbaar alternatieve website in plaats van Blackboard (wat overigens ook niet de heilige graal is), drukt je wat dat betreft met de neus op de feiten. Je kunt wel zomaar een navigatie in elkaar zetten, je zult mits je de aandacht van de gebruiker vast wilt houden, wel een duidelijke, intuïtieve routing moeten hanteren.

Daarnaast vond ik het college van Victor Boer over filmtheorie erg interessant. Het bood ons de mogelijkheid om ons "filmisch experiment" drastisch te verbeteren door het toepassen van een aantal basistechnieken.

Concept

Het overkoepelende thema van PIM 2017 was "Career games". Daarom besloten wij een spel te maken op basis van keuzes, met een enigszins filosofische insteek. De kijker wordt niet veroordeeld op basis van keuzes en kan niet echt verliezen of winnen. Wel is het zo dat een serie gebalanceerde keuzes leidt tot een ander fragment dan een serie ongebalanceerde keuzes. De game begint met de vraag "Stel, het is de laatste dag in je leven, zou je dan tevreden zijn met je levensloop?". Gezien het filmische karakter hebben we ervoor gekozen om scores alleen op de achtergrond bij te houden.

Fragmenten

In het spel trachten we de speler aan het denken te zetten: Welke koers vaar ik nu in mijn leven, en is dit wat ik wil? Dat doen we door gebruik te maken van iconische filmfragmenten. Soms zijn deze erg serieus, maar vaker proberen we er een komische noot aan te geven. Tevens trachten we mensen bewust te maken: De ene keuze sluit de ander niet uit, er kunnen nog steeds onverwachte dingen gebeuren waardoor de uitkomst van een keuze tegenovergesteld is van wat je juist zou verwachten.

Neem bijvoorbeeld het "Leisure" pad: In een van de fragmenten zie je ineens een stapel geld, terwijl je die eerder bij "Career" zou verwachten. Het een sluit het andere niet uit. Daarnaast proberen we mensen op komische wijze bewust te laten worden dat het maken van een keuze aan hen is, en dat iemand A kan zeggen maar B kan doen. Zo ook met het "Donald Trump-fragment", welke de speler krijgt wanneer deze als tweede keuze voor "Leisure" kiest.

Navigatie in het spel

We zijn zo spaarzaam mogelijk geweest met elementen die het beeld verstoren. In het begin was het zelfs voor ons als makers erg lastig om succesvol door de game te navigeren.

In vroege iteraties van de game, was het overslaan van fragmenten niet mogelijk. Dat is een prima aanpak voor korte fragmenten, maar bij fragmenten langer dan 3 seconden, merkte ik bij mijzelf dat ik toch op zijn minst de mogelijkheid wilde hebben door te klikken.

Daarom hebben wij toen gekozen, bij het debuggen, vrijwel bij elk fragment het mogelijk te maken, meteen een volgende stap te zetten.

Het opvallende daaraan is: Toen ik eenmaal de vrijheid had meteen een keuze te maken, was het eenvoudiger mijn aandacht vast te houden en het gehele fragment uit te kijken. Ik kon immers zelf bepalen of ik een fragment de moeite waard vond, in plaats van dat ik verplicht werd mijn tijd te verdoen aan wat de maker (in dit geval wijzelf), vond dat ik de moeite waard moest vinden. Daarom hebben we deze "debug-modus" maar behouden.

Portfolio

Gezien onze bekendheid ermee, hebben we ervoor gekozen om zelf te hosten in plaats van gebruik te maken van de universiteitsserver. Ons portfolio is gemaakt door middel van Wordpress. Het 2017 thema biedt uitgebreide aanpassingsmogelijkheden en is makkelijk in gebruik.

Ximpel framework

Zoals ieder groepje hebben ook wij Ximpel gebruikt voor het bouwen van onze applicatie. Na initiële opstartproblemen en debuggen, bleek het werken met Ximpel inderdaad erg simpel. Het is ook prettig dat het volledig statisch is, een PHP server of iets dergelijks is niet vereist. Wel was de documentatie enigszins onduidelijk met betrekking tot het gebruik van scores in conditionals. Ondanks dat HTML5 gebruikt is, werkt Ximpel voor sommige filmfragmenten niet in Safari op macOS. Het is ons niet gelukt te achterhalen hoe dit komt, maar waarschijnlijk heeft het met embedded gebruik van Flash player te maken.

Conclusie

Terugblikkend was het werken aan dit project een erg prettige afwisseling na twee periodes van zware, theoretische vakken. Het stelt je in staat weer eens, net zoals bij Web Technology, je creativiteit los te laten in plaats van slechts hersenen te kraken. Ik heb er van genoten. Wel vlogen de vier weken echt voorbij. Ik ben benieuwd hoe geavanceerd, uitgebreid en uitgedacht sommige applicaties zouden worden als er een iets langere timeline zou zijn geweest.