

Essay

Naam: Frank Mennink
Studentnummer: 1756168
Groepsnaam: imm08111

De laatste paar weken ben ik, samen met mijn groepsgenoten, voor het vak Inleiding Multimedia bezig geweest met het maken van een interactieve film. Maar voordat ik verder ga, wil ik even stilstaan bij wat nu precies een interactieve film is.

Een interactieve film is een film, of een reeks beelden, waarbij de kijker het verloop van de film kan beïnvloeden. De film start over het algemeen met een introductie van het onderwerp. Ook wordt in dit filmpje vaak een stelling neergezet die de rest van de film centraal staat. Na de introductie komt het eerste keuzemoment. Hierbij wordt de kijker gevraagd een keuze te maken/ zijn standpunt in te nemen over de stelling. Afhankelijk van hoe de kijker heeft gekozen gaat de film verder.

Als de maker bij het maken van de film al een mening heeft over het onderwerp, is het te verwachten dat hij of zij de opvolgende filmpjes naar zijn mening heeft aangepast. Wanneer de kijker bijvoorbeeld een keuze maakt die tegenover de mening van de maker staat, zal hij in het opvolgende filmpje hoogstwaarschijnlijk beelden laten zien die de mening van de kijker proberen te veranderen. Als de producent neutraal is zal hij, afhankelijk van zijn bedoeling, de beelden na de keuzes op een andere manier gerangschikt hebben. Als hij beide standpunten wil laten zien, zal hij na elke keuze een bevestigende beeldenreeks tonen. Als hij de kijker na wil laten denken zal hij bij de keuzes een tegenoverstaand stukje film tonen. Dit lijkt op zich op de beïnvloedde producent, maar bij dit soort hebben beide keuzes een weerwoord, bij de beïnvloedde enkel die keuze die niet hoort bij de opvatting van de maker.

De rest van de film wordt gevormd door een aaneenschakeling van deze keuzes met hun opvolgende filmpjes. Meestal kent de interactieve film dan ook verscheidene einden. En aangezien er meestal in het begin van de film een stelling wordt neergezet zijn dat er minimaal twee. Mocht het gaan om een beïnvloedde maker is het dan een “goed” einde en een “slecht” einde. Dit komt vooral omdat er een soort van boom ontstaat. Als je elk traject van begin tot eind zou zien als de takken en elk keuzemoment als een splitsing, zou je een boom kunnen maken met alle verschillende routes door de film. De vuistregel bij deze bomen is dat ze altijd in één punt beginnen maar nooit in enkel één punt eindigen.

Onze film kan gezien worden als een film die mensen aanspoort om na te denken over het milieu. Het begint met een intro met uitleg over het opwarmen van de aarde. Alleen wordt deze informatie op een grappige manier gebracht, namelijk in de vorm van een tekenfilm. Dit is om het grappig te maken en zo de aandacht te binden aan de film. Er zijn misschien betere manieren, aangezien de rest van de film niet humoristisch is, maar deze manieren grijpen niet de aandacht. Hopelijk krijgt de kijker met de huidige intro een impuls om verder te kijken. Daarna komt de keuze of de kijker er van overtuigd is of de opwarming van de aarde veroorzaakt wordt door de broeikasgassen. Deze keuze bestaat uit drie verschillende opties. Deze zijn: Ja, Nee en Ik wil graag beide kanten van het verhaal horen.

Als de kijker vindt dat het wel door broeikasgassen wordt veroorzaakt, krijgt hij een filmpje te zien waarin een paar klimatologen aan het woord komen. Dit geeft de kijker een ander perspectief op het verhaal. Dit filmpje is dusdanig in elkaar gemonteerd dat het standpunt van

de klimatologen in korte tijd, anderhalve minuut, duidelijk wordt. En op het eind zegt een van hun heel duidelijk: “Clearly CO₂ can not be the cause of global warming.” De bedoeling van dit stukje is om de kijker eens na te laten denken of zijn opvattingen misschien incorrect zijn. Het zal de kijker misschien niets uitmaken, of misschien denkt hij wel dat de klimatologen totaal mis zitten, maar hij denkt wel na. En dat is uiteindelijk wat we willen bereiken hiermee, dat mensen gaan nadenken.

Wanneer de kijker kiest voor de optie die weergeeft dat de opwarming van de aarde niet door de broeikasgassen wordt veroorzaakt, komt een filmpje met Al Gore in beeld. In het filmpje laat Al in het kort, iets minder dan een minuut, de relatie zien tussen temperatuur en CO₂. Zijn eindstatement is ook om het sterke punt geselecteerd. Hij laat namelijk een overtuigende grafiek zien die 656.000 jaar terug gaat. In al die 656.000 jaar, vertelt hij, is het nog nooit voorgekomen dat de concentratie van CO₂ boven de 300 ppm¹ is gekomen. Daarna laat hij zien welke concentratie CO₂ er tegenwoordig in de lucht zit. Deze piek is tweemaal zo hoog als de hoogste piek van de voorgaande 656.000 jaar, ongeveer 600 ppm. De bedoeling van dit fragment is ook weer het aanzetten tot nadenken over het onderwerp. Of de kijker nu denkt van 'Ja, maakt het nou. Dit komt wel erg goed uit' of 'Daar kan best wel eens een kern van waarheid inzitten' maakt ons niet uit, zolang hij maar nadenkt.

Maar er is ook nog een derde optie. Deze is gereserveerd voor de kijkers die het volledige verhaal willen horen. Niet alleen, misschien erg handige, gemonteerde scène's uit een betoog/verhaal, maar de hele opzet van de betogers. Daar bieden wij het volledige filmpje voor aan. Als ze de volle acht minuten hebben uitgekeken worden ze weer voor een keus gezet. Namelijk de keus met wie ze het meest in overeenstemming zijn. De bedoeling van dit filmpje is om de kijker te laten zien dat wij geen kant kiezen, dat dit een neutraal filmpje is en dat de kijker zelf moet beslissen wat of eigenlijk wie hij gelooft. Ook hier wordt de kijker haast gedwongen om na te denken over het onderwerp. De keuzes die de kijker kan maken na dit fragment is met wie hij of zij het het meest eens is, Al Gore of de klimatologen. Wanneer de kijker kiest voor Al Gore komt hij in een keuzeschermbat wat ik nu keuzeschermbat A noem, en als de kijker voor de klimatologen kiest komt hij in keuzeschermbat B.

Dit is het einde van de eerste fase van de film. Deze fase is vooral bedoeld om het probleem te introduceren. Hierna volgt de tweede fase, waarin de kijker na de fragmenten met Al Gore of met de klimatologen weer een keuzeschermbat krijgt voorgeschoteld. Daarin wordt ze gevraagd of ze er nog steeds van overtuigd zijn dat ze in het begin juist hebben gekozen. Deze twee verschillende keuzeschermbaten zijn de eerder genoemde schermen A en B. In deze schermen wordt de kijker ook gelijk gevraagd of ze een oplossing hebben voor het probleem. Wanneer ze ervoor kiezen dat ze geen oplossing weten, stopt de film. Dit is zo omdat de tweede fase ervoor bedoeld is om de kijker na te laten denken over een oplossing.

Als ze ervoor kiezen dat ze wel een oplossing weten, komen ze bij een filmpje met Chris Crawford. Dit is een game-designer waarvan zijn laatste werk over het redden van de aarde gaat. Hij vertelt dat de milieuproblemen moeilijk te doorgronden en ook moeilijk op te lossen zijn. Ook vertelt hij dat dit komt door allerlei handelsovereenkomsten en onderlinge dealtjes tussen verschillende mensen.

Na dit filmpje wordt de kijker gevraagd om zijn oplossing te kiezen. Hier komt het bevooroordeelde gedeelte van de ons naar voren. We geven hem, of haar, de keuze tussen niets doen en voor groene stroom gaan. Natuurlijk zal de optie voor groene stroom leiden tot een

¹ Parts per million, scheikundige maat voor het aangeven van de concentratie van een stof

filmpje waarbij de aarde helemaal opbloeit. En zo zie je bij de keuze voor niets doen beelden met allemaal rampen zoals bijvoorbeeld overstromingen en een orkaan. Maar we hebben er ook een optie tussen gezet dat de kijker zijn eigen oplossing kan insturen.

Zo blijven we de hele film lang de kijker stimuleren om na te denken over het onderwerp. We hebben de tussenstukken ook zo gemonteerd dat ze lang genoeg zijn om nodige informatie over te brengen, maar wel zodat niet te lang zijn zodat de kijker zijn interesse verliest. Natuurlijk zal dit filmpje niet een immens breed publiek aanspreken, maar hopelijk trekt de film toch wat meer dan alleen de mensen die geïnteresseerd zijn in het onderwerp. Het intro is daar ook voor bedoeld, zodat mensen sneller geneigd zijn om door te kijken en zo toch, zij het in ieder geval onbewust, met het onderwerp bezig te zijn.

Een manier om dit alles te realiseren is Ximpel. Ximpel staat voor eXtensible Interactive Media Player for Entertainment and Learning. Ximpel kan niet echt gezien worden als programma. Het bestaat uit configuratie bestanden, XML opmaak files en natuurlijk de gemonteerde beelden in FLV formaat. Het enige wat de gebruiker hoeft te doen is het aanpassen van de XML file. Deze is zo gestructureerd dat het voorbeeld direct gebruikt kan worden. De code kan zo gekopieerd worden en aangepast worden om de juiste beelden te tonen. De ingewikkeld lijkende keuzemomenten worden hier in één regel code gemaakt. Drie regels code erbij en er staan al selecteerbare vakken in het scherm. De Dragons Lair afbeelding van het begin lijkt moeilijk om te veranderen, maar dat valt ook erg mee. Het is maar 1 klein stukje in een andere file dat aangepast moet worden. Zo zijn er dus voldoende configuraties mogelijk om het een flexibel product te maken. Dit in combinatie met het makkelijke gebruik maakt dat Ximpel mogelijk een goed product voor op de markt zal zijn.

Er zijn misschien nog wel een paar dingen die aangepast kunnen worden. Zo zou het misschien handig zijn als je bijvoorbeeld een plaatje als achtergrond bij een keuze zou kunnen zetten. Zo hoef je niet nog een apart kort filmpje te monteren voor elk keuzemoment. Daarnaast zou het misschien ook handig zijn om ondersteuning te bieden aan andere formaten, of een interne FLV-compiler in te bouwen. Ook is het, mocht het programma een nog breder publiek willen aanspreken, handig als er een hele GUI² omheen komt. Zo kun je per scherm, eventueel per frame, aanpassingen maken aan de film. Bijvoorbeeld de overlays makkelijk vormgeven, sneller even een afbeelding in een frame zetten. Misschien is het ook een idee om Ximpel niet alleen een taal te laten zijn, maar ook een editor te laten worden. Zo worden alle functies gecentraliseerd in het programma en zou de eventuele gebruiker alleen Ximpel hoeven te gebruiken om zijn interactieve film in elkaar te draaien. Maar goed, dit is misschien te uitgebreid en misschien ook niet de bedoeling van Ximpel. Het feit blijft: Het is een makkelijk te gebruiken, simpel aan te passen toepassing.

Al met al was het maken van een interactieve film een leuke bezigheid. Zoals altijd was het begin erg moeilijk. Welk onderwerp neem je? Welke beelden horen daarbij? Hoe vertaal je dat naar de film? Welke verhaallijn kunnen we er in zetten? En voor dit vak nog een extra, vrij essentiële vraag: Hoe maak ik deze beelden zo dat de kijker interactief bezig kan zijn met de film? Na het beantwoorden van deze vragen is het zaak om aan de slag te gaan. Persoonlijk vond ik het makkelijker om het anders te doen dan, waarschijnlijk, gebruikelijk is. Normaal zou je eerst het storyboard maken en daarbij beelden zoeken, maar ik heb eerst de beelden gezocht en van daaruit een verhaal verzonnen. Ook was de keuze om bekende beelden en personen te gebruiken een bewuste keuze. Zo zou het de kijkers meer aanspreken. Het interactieve gedeelte

² Graphical User Interface, verhuult de achterliggende code door middel van een scherm waar ingebouwde commando's op uitgevoerd worden.

was ook een leuke ervaring (met uitzondering van het online werkend krijgen van het geheel). Ook de verwachtingen die ik voor het vak had zijn aangepast. Eerst dacht ik dat het een saai, nutteloos vak zou zijn. Nu valt het wel mee, het is goed om ook eens uit de code te kruipen en iets te maken wat andere mensen ook kunnen waarderen.