

Allard van Herbergen – bachelor augustus 2009

Wat heeft Half-Life met VJ-ing te maken? Als follow-up op de realisatie van het FEW gebouw in Half-Life, waarin deelnemers aan de **masterclass game development** bekend raakten met de ins en outs van het gebouw, om daar later een eigen level mee te maken, heeft Allard in zijn bachelor project onderzocht hoe de Half-Life 2 Source SK te gebruiken is om een tool voor VJs te bouwen, een game, met andere woorden, waarmee Video-Jockeys een live-presentatie mee kunnen geven, als visuele begeleiding en ondersteuning van muziek en dans.

VJ-ing in Half-Life. Inderdaad, een ambitieus project. En het zal dan ook niemand verbazen dat er een hele tijd, meer dan anderhalf jaar schaar ik, overheen is gegaan, voordat er een prototype realisatie, in Half Life, was, van de in-game VJ-ing concepten die Allard ontwikkeld heeft. En zoals in de loop van de tijd de FEW kantine verbouwd is waardoor VU Life, zoals het VU spel heet, achterhaald is, zo hebben zich ook ongetwijfeld veranderingen in de VJ-cultuur voorgedaan, in de loop van de exploraties van Allard. Desalniettemin blijven de principes van de oplossing die door Allard aangedragen is valide.

De belangrijkste verschillen met traditionele VJ-tools zijn kort samen te vatten als: de modellering van de VJ-er als in-game personage en de mogelijkheid zowel first-person als third person perspectieven te gebruiken bij de realisatie van effecten. Alle effecten moeten bovendien als elementen in de game gerealiseerd worden.

De uiteindelijke realisatie vereiste een separaat multimedia project. De bachelor skriptie doet verslag van de achterliggende visuele cultuur, en beschrijft de principes die ten grondslag liggen aan de door Allard ontwikkelde oplossingen. Al met al goed werk, en een mooie afronding van de bachelor Multimedia en Cultuur. Gefeliciteerd.

A. Eliëns, 5/8/09