

GRADUATION PROJECT

# BETWEEN REAL AND MADE

TIBO  
CHOQUET  
2026

## A B S T R A C T

De snelle ontwikkeling van generatieve kunstmatige intelligentie verandert de manier waarop muziek wordt gemaakt, verspreid en ervaren. AI-systemen kunnen inmiddels realistische composities, stemmen en volledige producties genereren die steeds moeilijker te onderscheiden zijn van menselijke creaties. Dit roept fundamentele vragen op over herkenning, authenticiteit, auteurschap en de toekomstige rol van muzikanten.

In deze exploratie onderzoek ik op basis van bestaande literatuur hoe AI de herkenning, waardering en structurele positie van muziek en makers beïnvloedt. Deskresearch analyseert technologische ontwikkelingen, expertvisies, juridische kwesties en economische verschuivingen. Aanvullend enquêteonderzoek (n=21) bracht inzicht in hoe mensen AI-muziek persoonlijk ervaren.

De inzichten vormen de basis voor een iteratief ontwerpproces dat uiteindelijk leidde tot een ontworpen gesprekservaring: een audiovisuele film, een online tool en fysieke profielkaartjes. Het doel is niet overtuigen, maar deelnemers actief laten nadenken over de veranderende rol van muzikanten in een AI-gedreven toekomst.

## C E N T R A L E O N T W E R P V R A A G

*Hoe kan een audiovisuele film functioneren als middel om een gesprek op gang te brengen over de rol en waarde van zowel muzikanten als AI-gegenereerde muziek in een toekomst die wordt beïnvloed door AI?*

## I N H O U D

01	<b>Introductie</b>	4
	Aanleiding	4
	Onderzoeksvraag en opbouw	5
02	<b>Deskresearch: AI, muziek en toekomst</b>	6
	Perceptie, expertvisies, recht en economie	6
03	<b>Onderzoek: enquête en inzichten</b>	9
	Waardering, emotie, toekomstverwachting en stijlkeuze	9
	Patroonherkenning en vijf profielen	12
	Van enquête-inzicht naar ontwerpkeuze	14
04	<b>Ontwerpproces en iteraties</b>	15
	Prototype 1: scene, storyboard en testresultaten	16
	Prototype 2: narratief, storyboard en prompt engineering	21
	Kleur, muziek, iteratie en falen	26
05	<b>Het ontwerpsysteem</b>	29
	De film, de online tool en de profielkaartjes	30
	Systeemoverzicht en proof of concept	35
	Scenarioutwerking: Lowlands 2026	37
06	<b>Reflectie en proof of concept</b>	43
	Testopzet, observaties en enquêteresultaten	44
07	<b>Conclusie</b>	49
	Bronnen	51

## B I J L A G E N

A	Filmscript INTERFERENCE (Prototype 1)	54
B	Promptdocumentatie INTERFERENCE (Prototype 1)	61
C	Filmscript Between Real and Made (Prototype 2)	79
D	Promptdocumentatie Between Real and Made (Prototype 2)	89
E	Suno Prompt Documentatie	123
F	Broncode AI Discussietool	125
G	Enquête 1: AI en de toekomst van muziek (n=21)	131
H	Enquête 2: Feedback op prototype film (n=7)	139
I	Enquête 3: Film, tool en profielkaartjes (n=12)	142

CMD Breda · 2026  
Begeleider Stanley op 't Root



FILMSTILL · PROTOTYPE 01 – INTERFERENCE  
SCÈNE 01 · DE SLAAPKAMER  
Rano Banana 2 + Magnific · 50mm · f/4

## HOOFDSTUK 01

# Introductie

*De aanleiding, context en centrale vraag — een eerste verkenning van waar AI, muziek en menselijke creativiteit elkaar raken.*

Generatieve kunstmatige intelligentie ontwikkelt zich in hoog tempo en beïnvloedt steeds zichtbaarder de manier waarop media wordt geproduceerd, verspreid en ervaren. Beeld, stem en muziek kunnen inmiddels overtuigend worden gegenereerd, waardoor de grens tussen menselijke en synthetische creatie steeds moeilijker te onderscheiden is. Dit is geen toekomstscenario meer, maar een actuele verschuiving die zich nu voltrekt.

Onderzoek toont aan dat AI naar verwachting een fundamentele invloed zal hebben op de arbeidsmarkt, waarbij creatieve en mediagerelateerde beroepen sterk veranderen. Tegelijkertijd benadrukken specialisten dat mensen die AI effectief weten in te zetten een voorsprong krijgen.

## *Aanleiding*

De kern van dit project gaat niet over de vraag óf AI muziek kan maken. De vraag is wat er gebeurt wanneer AI dit net zo goed of zelfs beter kan dan een mens. Wat verandert er dan voor de luisteraar? Wat betekent dat voor de muzikant?

Muziek is een bij uitstek menselijk medium: verbonden met emotie, kwetsbaarheid, persoonlijke ervaring en culturele identiteit. Juist daarom is het een geladen terrein om te verkennen in relatie tot AI.

*Grote commerciële partijen integreren AI inmiddels op hoog niveau synthetische productie is niet langer experimenteel, maar onderdeel van mainstream media.*

## *Opbouw van de exploratie*

Deze exploratie is chronologisch opgebouwd en volgt het verloop van het onderzoeks- en ontwerpproces.

Hoofdstuk 2 beschrijft de deskresearch die de theoretische basis vormt

Hoofdstuk 3 presenteert de resultaten van de enquête

Hoofdstuk 4 beschrijft het iteratieve ontwerpproces

Hoofdstuk 5 beschrijft het uiteindelijke ontwerpsysteem

Hoofdstuk 6 reflecteert op de gemaakte keuzes en toont POC-resultaten

Hoofdstuk 7 formuleert de conclusie

Deze exploratie beschrijft het volledige onderzoeks- en ontwerpproces, van verkenning tot eindontwerp en validatie.

## Onderzoeksvraag

### ONDERZOEKSVRAAG

*Hoe beïnvloedt de opkomst van generatieve AI de herkenning, waardering en structurele positie van muziek en audiovisuele makers, en wat betekent dit voor de manier waarop wij beeld en geluid als "menselijk" ervaren?*

Na het uitvoeren van deskresearch en een enquête heeft deze vraag zich vertaald naar een concretere ontwerpvrage:

### ONTWERPVRAAG

*Hoe kan ik met een audiovisuele film een geloofwaardig en confronterend toekomstscenario over AI in muziek ontwerpen, dat muziekliefhebbers aanzet tot een gesprek over de rol en waarde van zowel muzikanten als AI-gegenereerde muziek?*

## Deelvragen

De centrale onderzoeksvraag en ontwerpvrage zijn uitgewerkt in elf deelvragen, verdeeld over twee onderzoeksfasen.

### DESKRESEARCH (HOOFDSTUK 2)

---

- D1 *Wordt het verschil tussen AI-gegenereerde en echte beelden herkend?*
- D2 *Horen mensen het verschil tussen AI-muziek en door mensen gemaakte muziek?*
- D3 *Horen mensen het verschil tussen AI-stemmen en echte stemmen?*
- D4 *Wat verwachten experts van AI in de toekomst?*
- D5 *Wat zijn de juridische en ethische kwesties rondom AI in de muziekindustrie?*
- D6 *Hoe verandert AI het businessmodel en de rol van makers in de muziekindustrie?*

### ENQUÊTEONDERZOEK (HOOFDSTUK 3)

---

- E1 *Hoe waarderen mensen AI-gegenereerde muziek wanneer zij weten dat deze door AI is gemaakt?*
- E2 *Verandert de emotionele beleving van muziek wanneer de maker AI blijkt te zijn?*
- E3 *Hoe verwachten mensen dat AI de rol van muzikanten en live muziek in de toekomst zal beïnvloeden?*
- E4 *Wanneer ervaren mensen muziek als "menselijk"?*
- E5 *Welke audiovisuele stijl maakt een AI-onthulling het meest impactvol?*

## HOOFDSTUK 02

# Deskresearch

AI, muziek en de veranderende creatieve industrie

## EXPERIMENT 02.01 · HERKENBAARHEID AI-BEELDEN

Welke beelden zijn door AI gegenereerd, en welke zijn echte fotografie? Zes afbeeldingen voorgelegd (A t/m F). Let op compositie, anatomie, achtergrondelementen en lichtval.

Oplossing: A, E en F zijn gegenereerd met Nano Banana 2. B, C en D zijn fotografisch. De gemiddelde kijker herkent de AI-beelden niet op het eerste gezicht, consistent in testrondes en in lijn met enquêtebevindingen [zie pag. 7].

## BEELDEN A - F



## Perceptie en herkenning

Een groot deel van de Nederlanders heeft moeite met het herkennen van AI-gegenereerde beelden. [1] Dit wijst op een vervaging tussen authentieke en synthetische visuele media die toeneemt naarmate AI-systemen verbeteren.

Hetzelfde beeld tekent zich af in muziek. Onderzoek van Deezer toont aan dat AI-muziek steeds moeilijker te onderscheiden is van menselijke composities. [2] Inholland bevestigt dat AI-toepassingen kwalitatief sterk verbeteren. [3] AI-stemmen zijn nauwelijks meer te onderscheiden van menselijke stemmen. [4, 5]

## KERNBEVINDING

*Auditieve en visuele echtheid zijn niet langer vanzelfsprekend gekoppeld aan menselijke creatie.*

### *Voorkeur, intentie en betekenis*

Herkenbaarheid is niet de enige factor: ook de toegeschreven herkomst stuurt de waardering. Bellaïche et al. tonen aan dat mensen door mensen gemaakte kunst doorgaans verkiezen boven AI-werk, niet door zichtbare kwaliteitsverschillen, maar doordat zij menselijke intentie en inspanning hoger waarderen. [15]

Wu & Holmes gaan een stap verder: alleen al het label 'door AI gemaakt' onderdrukt de narratieve betekenis die luisteraars aan muziek toekennen, los van hoe het werk klinkt. [14] Lecamwasam & Ray Chaudhuri vinden vergelijkbare patronen in een functioneel-emotionele context, waar AI- en menselijk gecomponeerde muziek verschillend worden ervaren ondanks gelijke kwaliteit. [16]

Du Sautoy plaatst dit in een breder kader: de vraag is niet alleen óf een machine kan componeren, maar of wij het resultaat als 'creatief' willen erkennen. [13]

---

*Niet alleen het geluid bepaalt de waardering, maar de veronderstelde maker erachter.*

SYNTHESE DESKRESEARCH · [13-16]

---

### *Expertvisies*

AI is geen tijdelijke hype, maar een structurele ontwikkeling met blijvende impact op media en creatieve sectoren. [6] AI wordt al ingezet voor compositie, mastering, stemkloning en data-analyse; de rol van de muzikant verschuift mogelijk van maker naar curator van algoritmes. [7]

### *Technische basis*

Deze toepassingen rusten op deep-learningmodellen die patronen in grote muziekdatasets leren en daaruit nieuwe composities genereren. [11] De technische volwassenheid hiervan verklaart waarom het in dit hoofdstuk beschreven onderscheid met menselijk werk zo klein is geworden.

### *Businessmodel en structurele verschuivingen*

Muziekproductie wordt schaalbaarder, sneller en goedkoper. [10] Sommigen zien kansen voor democratisering, anderen waarschuwen voor een race naar de bodem waarbij de economische waarde van muziek structureel daalt. [7]

Drott wijst op een onderliggend spanningsveld: AI-modellen worden getraind op bestaand werk, terwijl de oorspronkelijke makers zelden gecompenseerd worden, wat de vraag oproept wie de waarde van AI-muziek toe-eigent. [12]

### *Juridische en ethische kwesties*

AI-systemen worden getraind op bestaande muziek, wat vragen oproept over toestemming, compensatie en creatief eigenaarschap. [8, 12] De traditionele auteursrechtwetgeving biedt geen sluitende grondslag voor AI-gegenereerde werken; er bestaat structurele onzekerheid over wie eigenaar is van AI-muziek. [9]

#### GEZAMENLIJKE INZICHTEN

---

##### 01 PERCEPTIE

AI in beeld en geluid is zo ver dat veel mensen het verschil niet meer waarnemen. [1–5]

---

##### 02 BETEKENIS

Toegeschreven herkomst stuurt waardering en betekenisgeving, óók bij gelijke kwaliteit. [13–16]

---

##### 03 STRUCTUUR

AI is een structurele kracht die de creatieve industrie blijvend verandert. [6, 7, 11]

---

##### 04 RECHT

Aanzienlijke, nog onopgeloste onzekerheid rond auteurschap en compensatie. [8, 9, 12]

---

##### 05 ECONOMIE

AI verandert het businessmodel door productie goedkoper en schaalbaarder te maken. [7, 10]

### *Aanleiding voor vervolgonderzoek*

De literatuur beschrijft wél dát herkomst de waardering beïnvloedt, maar niet hóe mediagebruikers en makers dit persoonlijk en emotioneel ervaren. Ook ontbreekt inzicht in welke audiovisuele stijl het minst snel als AI wordt herkend.

Juist het in [14] en [15] beschreven label-effect onderbouwt een centrale ontwerpkeuze in dit project: de onthulling van AI-auteurschap pas ná de filmvertoning plaatsen, zodat de eerste ervaring niet door verwachting wordt gekleurd. Deze lacunes en dit mechanisme vormden samen de aanleiding voor een eigen enquête.

# Onderzoek

## *Enquête, inzichten en ontwerpimplicaties*

Om de ontbrekende inzichten uit de deskresearch te vullen, heb ik een enquête uitgezet onder mensen met actieve betrokkenheid bij muziek en enige bekendheid met AI. De meeste respondenten scoorden hun AI-kennis op 4 van de 5. De vragen waren gericht op vier thema's: waardering, emotionele impact, toekomstvisie en audiovisuele stijlkeuze.

## *Waardering van AI-muziek: kritisch en emotioneel geladen*

De resultaten tonen een uitgesproken kritische houding ten opzichte van volledig AI-gegenereerde muziek. Geen enkele respondent beoordeelde AI-muziek als gelijkwaardig of waardevoller dan menselijke muziek, ongeacht de technische kwaliteit:



*"Muziek heeft een ziel en een verhaal, maar AI heeft dat niet."*

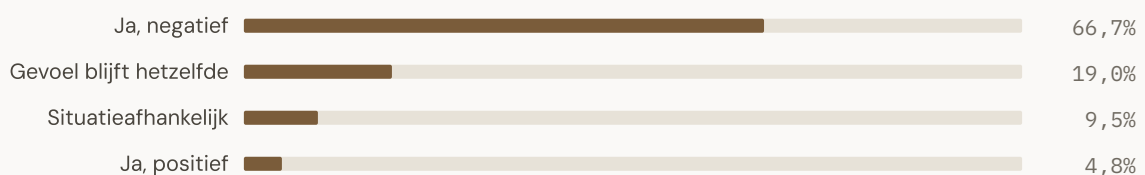
RESPONDENT ENQUÊTE

Deze resultaten laten zien dat waardering van muziek niet los kan worden gezien van de herkomst en intentie achter het werk. Technische kwaliteit alleen is niet voldoende.

## *Emotionele beleving na onthulling van AI-herkomst*

Een van de meest relevante inzichten is hoe sterk de waardering van muziek kan veranderen zodra de maker bekend wordt. Respondenten werd gevraagd of hun gevoel verandert wanneer zij horen dat een nummer dat zij mooi vonden door AI is gemaakt:

FIG. 01 – VERANDERING VAN GEVOEL NA ONTHULLING AI-HERKOMST (N=21)



Ruim twee derde van de respondenten ervaart de onthulling als negatief. Dit inzicht is voor dit project van cruciaal belang: het toont aan dat de onthulling van de maker een krachtig narratief moment is dat de kijker confronteert met zijn eigen verwachtingen en vooroordelen. Dit mechanisme vormt de kern van de dramaturgische structuur van de film.

## Toekomstverwachting: AI als hulpmiddel, niet als vervanging

De meerderheid van respondenten ziet een rol voor AI in muziekproductie, maar verwacht niet dat menselijke muzikanten volledig worden verdrongen:



Respondenten lijken een onderscheid te maken tussen muziekproductie (waarbij AI al sterk aanwezig is) en de live, menselijke dimensie van muziek. Die laatste wordt als minder vervangbaar beschouwd.

## Wanneer voelt muziek menselijk?

De open antwoorden geven een consistent beeld van welke eigenschappen respondenten verbinden aan menselijkheid in muziek:

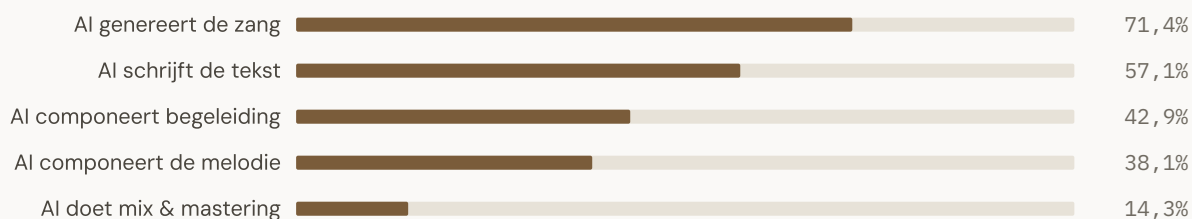
- **Emotie en gevoel.** Muziek als uitdrukking van een innerlijke toestand.
- **Storytelling.** De maker als verteller van een eigen verhaal.
- **Imperfectie.** De ruwheid die juist menselijkheid uitstraalt.
- **Live uitvoering.** De aanwezigheid van een echt lichaam in een echte ruimte.
- **Interactie.** Muziek als gedeelde ervaring tussen artiest en luisteraar.

*“Mensen zijn imperfect en dat zie je terug in muziek. Dat imperfecte is juist het mooie.”*

RESPONDENT ENQUÊTE

## Wanneer voelt muziek niet meer menselijk?

FIG. 02 – ELEMENTEN DIE MUZIEK NIET-MENSELIJK MAKEN. MEERDERE ANTWOORDEN MOGELIJK (N=21)

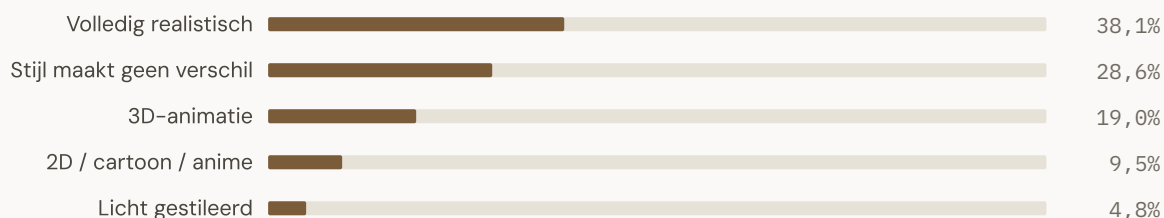


Het onderscheid is duidelijk: technische productietaken zoals mixing worden breed geaccepteerd als domein van AI, terwijl creatieve kernprocessen — zang, tekst, melodie — als wezenlijk menselijk worden beschouwd.

## Audiovisuele stijlkeuze: realisme als strategie

De enquête bevatte twee vragen over visuele stijl. Bij de vraag welke stijl een AI-onthulling het meest impactvol maakt:

FIG. 03 – WELKE STIJL MAAKT EEN AI-ONTHULLING HET MEEST IMPACTVOL? (N=21)



Aanvullend werd respondenten gevraagd welke afbeelding zij het minst snel als AI-gegenereerd zouden herkennen. Vier stijlen werden voorgelegd:

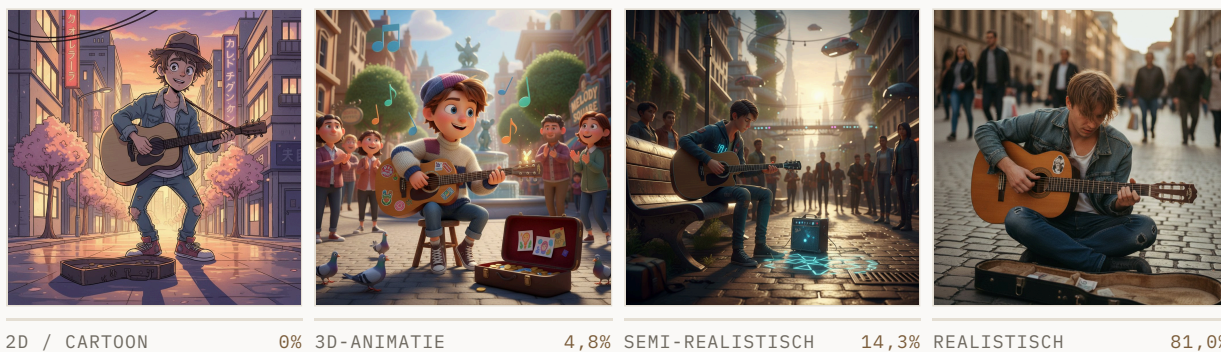


FIG. 04 – WELKE AFBEELDING HERKENT U HET MINST SNEL ALS AI-GEGENEREERD? (N=21)

### KERNINZICHT

*81% koos de volledig realistische variant als het minst herkenbaar als AI. Dit bevestigt de strategie voor de film: door een realistische stijl te hanteren, bouw ik geloofwaardigheid op vóórdat de AI-herkomst wordt onthuld.*

## Wat respondenten in de film willen zien

De enquête bevatte een open vraag: "Stel: er komt een film over de toekomst van muziek en AI. Wat zou jij daarin zeker willen zien?" De antwoorden clusteren in vier herkenbare thema's. Elk thema is direct doorvertaald naar een scène in de film:

<p>Thema 01</p> <p><i>Menselijke kern</i></p> <p>"Ik zou het mooi vinden als er de boodschap in zit dat ECHTE muziek altijd vanuit het hart komt &amp; niet vervangen kan worden door AI."</p> <hr/> <p>→ Vertaalt naar de jazzbarscène: live, imperfect, fysieke aanwezigheid.</p>	<p>Thema 02</p> <p><i>Samenwerking</i></p> <p>"De samenwerking tussen AI en mens. De goede punten en de slechte punten zodat mensen inzicht krijgen."</p> <hr/> <p>→ Vertaalt naar de straatmuzikantscène: AI als verlengstuk van de muzikant.</p>
<p>Thema 03</p> <p><i>Ethiek &amp; eigenaarschap</i></p> <p>"Mag dit? Is dit ethisch? Hoe kan een upcoming artiest nog doorbreken als enkelen een monopolie op popmuziek hebben?"</p> <hr/> <p>→ Vertaalt naar de DJ-scène: performance, publiek, auteurschap onder druk.</p>	<p>Thema 04</p> <p><i>Perfectie zonder ziel</i></p> <p>"Voorbeelden van AI in muziek op alle vlakken — stem, compositie, namaak, covers, emotie in stem, geschreven teksten."</p> <hr/> <p>→ Vertaalt naar de streamingscène: oneindige perfecte AI-output, geen keuze.</p>

## Van stem naar profiel: het analyseproces

De input voor deze analyse komt uit drie bronnen: een enquête onder 21 respondenten, losse gesprekken met mensen uit mijn omgeving, en publieke reacties en discussies online. Antwoorden en uitspraken zijn verzameld als fragmenten en in meerdere leesrondes gecodeerd op terugkerende framing. De profielen die daaruit groeiden zijn ontwerpinstrumenten — bedoeld om houdingen herkenbaar te maken, niet om mensen statistisch in vakjes te plaatsen.



## Stap 1 — Stemmen verzamelen

Hieronder een selectie van de verzamelde fragmenten. Per fragment is de bron vermeld en de codering die in de analyse werd toegekend. De labels zijn niet vooraf bepaald — ze zijn benoemd op basis van de taal en framing die respondenten zelf gebruikten.

F- BRON: ENQUÊTE · CODERING: WANTROUWEN, BEWIJS VRAGEN

03 "Ik gebruik het wel, maar ik vertrouw het voor geen meter. Eerst zien, dan geloven."

F- BRON: GESPREK · CODERING: RESULTAATGERICHT, ONVERSCHILLIG

07 "Eigenlijk maakt het me niet zoveel uit. Wat werkt, werkt. Ik kijk gewoon wat het me oplevert."

F- BRON: ONLINE REACTIE · CODERING: DOORBRAAK, ENTHOUSIASME

12 "Ik denk dat we hier nog jaren plezier van gaan hebben. Echt een doorbraakmoment."

F- BRON: ONLINE REACTIE · CODERING: ACHTERDOCHT, MACHTKRITIEK

15 "Iedereen doet alsof het wereldverbeterend is, maar volgens mij wordt het gewoon weer geld verdienen aan ons."

F- BRON: ENQUÊTE · CODERING: AMBIVALENTIE, TWIJFEL

19 "Soms weet ik het echt niet. De ene dag denk ik ja, de andere dag denk ik nee."

F- BRON: GESPREK · CODERING: AMBIVALENTIE, AANTREKKING + AARZELING

22 "Ik vind het wel mooi maar ook een beetje eng. Ergens tussenin zit ik."

↳ grensgeval – leunt soms ook richting scepticus

### Stap 2 — Patronen die terugkwamen

Na codering van alle fragmenten werden vijf clusters zichtbaar. Elk cluster deelde een herkenbare framing — een manier van spreken over AI die bij meerdere respondenten onafhankelijk van elkaar terugkwam. De clusters zijn gerangschikt van afwijzend naar omarmend:

- A **CLUSTER: VOORZICHTIG-AFSTANDELIJK**  
Kernwoorden: vertrouwen, bewijs, eerst zien. Grote groep. Niet vijandig, maar wacht af.

---

- B **CLUSTER: RESULTAATGERICHT-NUCHTER**  
Kernwoorden: gemak, wat werkt, resultaat. Grootste groep. Ideologie-vrij, oordeelt op uitkomst.

---

- C **CLUSTER: VOORUITGANG-ENTHOUSIAST**  
Kernwoorden: doorbraak, plezier, echt mooi. Kleinere groep. Spreekt in superlatieven.

---

- D **CLUSTER: ACHTERDOCHTIG-KRITISCH**  
Kernwoorden: geld verdienen, macht, achteraf. Gemiddelde groep. Wantrouwt motieven, niet de techniek zelf.

---

- E **CLUSTER: AMBIVALENT-WISSELEND**  
Kernwoorden: soms wel soms niet, mooi maar eng. Klein maar opvallend aanwezig. Beweegt heen en weer, soms in dezelfde zin. In meerdere fragmenten een grensgeval bij andere clusters.

Noot: een zesde cluster (innovatief/toekomstgericht) werd aanvankelijk onderscheiden maar bleek te sterk te overlappen met cluster C. Dit is samengevoegd.

### Stap 3 — Vijf profielen als ontwerpinstrument

De clusters werden vertaald naar vijf profielen. Deze zijn geen persona's in de traditionele zin, maar ontwerpinstrumenten: ze maken houdingen herkenbaar en toetsbaar in de tool, de film en het gesprek met kijkers.

<p>A → 01 · Scepticus</p> <p><i>De Scepticus</i></p> <p>Geloof het pas als het bewezen is. Voorzichtig nieuwsgierig, niet vijandig.</p> <p>EERST ZIEN   BEWIJS   AFSTAND</p>	<p>B → 02 · Pragmaticus</p> <p><i>De Pragmaticus</i></p> <p>Geen ideologie, wèl resultaat. Gebruikt het zolang het werkt.</p> <p>GEMAK   RESULTAAT   NUCHTER</p>
<p>C → 03 · Optimist</p> <p><i>De Optimist</i></p> <p>Ziet mogelijkheden. Spreekt in "eindelijk" en "doorbraak".</p> <p>DOORBRAAK   PLEZIER   HOOPVOL</p>	<p>D → 04 · Cynicus</p> <p><i>De Cynicus</i></p> <p>Wantrouwt de mensen áchter het verhaal meer dan de techniek zelf.</p> <p>GELD   SPIJT   MACHT</p>
<p>E → 05 · Twijfelaar</p> <p><i>De Twijfelaar</i></p> <p>Beweegt heen en weer. Voelt aantrekking én aarzeling, vaak in dezelfde zin.</p> <p>MOOI · ENG   SOMS WEL   AMBIVALENT</p>	

### *Van enquête-inzicht naar ontwerpkeuze*

De koppeling tussen onderzoek en ontwerp is niet impliciet. Elk centraal inzicht uit de enquête heeft een specifieke ontwerpkeuze aangestuurd. Deze tabel maakt die keten expliciet zichtbaar.

INZICHT	ONTWERPKEUZE
66,7% ervaart de onthulling dat muziek door AI is gemaakt als negatief.	→ De film is dramaturgisch opgebouwd rond onthulling als narratief moment. Niet AI als open feit, maar de geleidelijke ontdekking ervan.
81% herkent realistische AI-beelden het minst snel als AI.	→ De film hanteert een volledig realistische stijl. Geloofwaardigheid bouwt op vóórdat de AI-herkomst zichtbaar wordt.
Open antwoorden benoemen imperfectie, fysieke aanwezigheid en "muziek uit het hart" als kern.	→ De film eindigt in een jazzbar als contrastmoment: live, imperfect, lichamenlijk.
Zang (71,4%) en tekst (57,1%) wezenlijk menselijk; mix (14,3%) technisch domein.	→ Vier scènes lopen op van technisch (streaming) naar creatieve kern (jazzbar). Opbouw volgt de hiërarchie uit de data.
Vijf terugkerende houdingen in open antwoorden, gesprekken en online reacties.	→ De tool kent vijf profielen die deze houdingen direct weerspiegelen. Profielen zijn afgeleid uit gecodeerde fragmenten, niet vooraf bedacht.
81% bevestigt "AI als hulpmiddel acceptabel, niet als vervanging".	→ De film positioneert AI niet als bedreiging maar laat meerdere posities zien. De kijker bepaalt zelf waar de grens ligt.

*"Kunst is het resultaat van een unieke combinatie van levenservaringen die voor iedereen anders is."*

RESPONDENT-ENQUÊTE

# 04

## HOOFDSTUK 04

# Ontwerpproces en iteraties

Het ontwerpproces heeft drie significante verschuivingen doorgemaakt, elk aangestuurd door feedback, testing of nieuwe inzichten. In dit hoofdstuk beschrijf ik de prototypes, de feedbackmomenten en de ontwerpbeslissingen die daaruit zijn voortgekomen.

---

## Prototype 1: eerste audiovisuele scène (<https://shorturl.at/Fz0CK>)

Op basis van de inzichten uit de deskresearch en de enquête ben ik begonnen met het ontwikkelen van een eerste audiovisueel prototype. De keuze om direct een prototype te bouwen was bewust: in een project dat draait om audiovisuele ervaring en perceptie, zijn abstracte concepten moeilijk te testen zonder daadwerkelijk iets te tonen.

Het prototype bestaat uit een korte scène van circa 40 seconden, waarin een jonge muzikant 's nachts alleen op zijn kamer gitaar speelt. De scène begint herkenbaar en realistisch: de muzikant experimenteert met een riff, stelt zijn versterker in,

luistert geconcentreerd. De sfeer is intiem, warm en kwetsbaar.

In het verloop van de scène begint er subtiel iets te veranderen: tonen blijven te lang hangen, de timing klinkt te gecontroleerd. Uiteindelijk gaat de muziek verder terwijl de muzikant stopt met spelen. Een AI-systeem heeft het muzikale patroon herkend en genereert verder.

Voor dit prototype is een script en storyboard (zie bijlage A) ontwikkeld met Claude en Nano Banana. Beelden zijn gegenereerd via Kling 2.5, gemonteerd in DaVinci Resolve, en aangevuld met gitaarmuziek via Suno.

## PROTOTYPE 1 — INTERFERENCE, SCENE 1

Zes frames uit de gitaristscène, volledig AI-gegenereerd via Kling 2.5. Van links naar rechts: de rustige opening, het moment van subtiele verandering, en de finale waarbij de muziek doorgaat zonder de muzikant.

S01 — WIDE ESTABLISHING



S02 — HAND / GITAAR



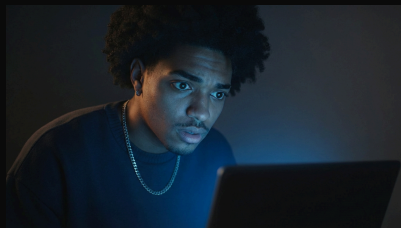
S03 — AMP REVERB



S04 — LAPTOP WAVEFORM



S05 — GEZICHT / REALISATIE



S06 — FINAL WIDE



## KLING 2.5 — PROMPT VOORBEELD (S06)

Cinematic wide shot of a dim bedroom at night. A young man is kneeling on the floor next to the edge of a mattress, slightly scratching the back of his head while looking toward a glowing laptop across the room. The electric guitar lies on the bed beside him, abandoned. The room is softly lit by a warm desk lamp (3000K), while a cool blue glow from the laptop screen illuminates part of the room and reflects faintly on his face. Mood: quiet realization — the human has stopped playing, but the music continues. 16:9 aspect ratio.

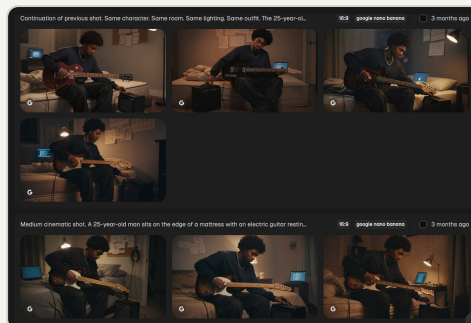
## PRODUCTIEPROCES

# Tooling en iteratieve generatie

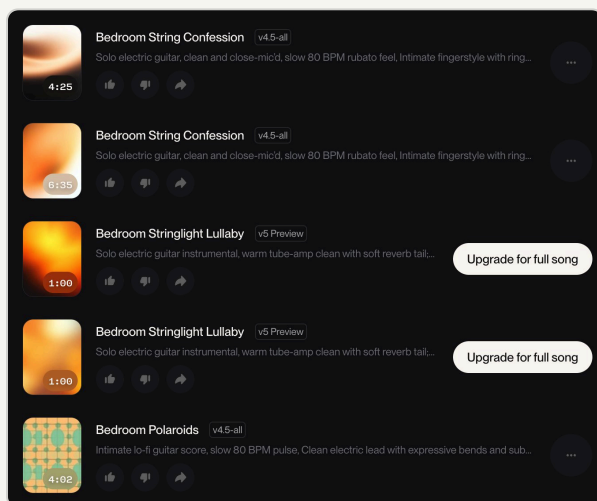
Het productieproces combineerde meerdere AI-tools in een iteratieve workflow. Beelden werden gegenereerd in Kling 2.5 via Nano Banana, waarbij elke shot meerdere generatiepogingen doorliep om consistentie in karakter, belichting en compositie te waarborgen.

De gitaarmuziek werd gegenereerd via Suno, met gedetailleerde promptbeschrijvingen voor genre, tempo, instrumentatie en stemming. De montage vond plaats in DaVinci Resolve, waar beeld, muziek en foley-geluiden werden samengebracht.

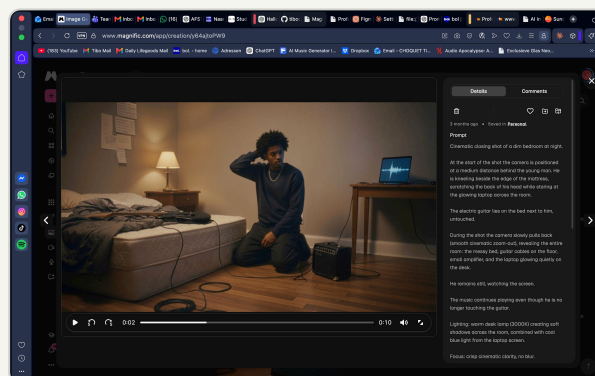
Niet elke generatie was bruikbaar. Rechts zijn voorbeelden te zien van mislukte Kling-generaties waarbij houdingen, gitaarposities of anatomie niet klopten – een inherente beperking van huidige AI-videogeneratie.



MAGNIFIC – *Mislukte generaties.*  
*Inconsistenties in gitaarhouding en anatomie maakten meerdere iteraties noodzakelijk.*

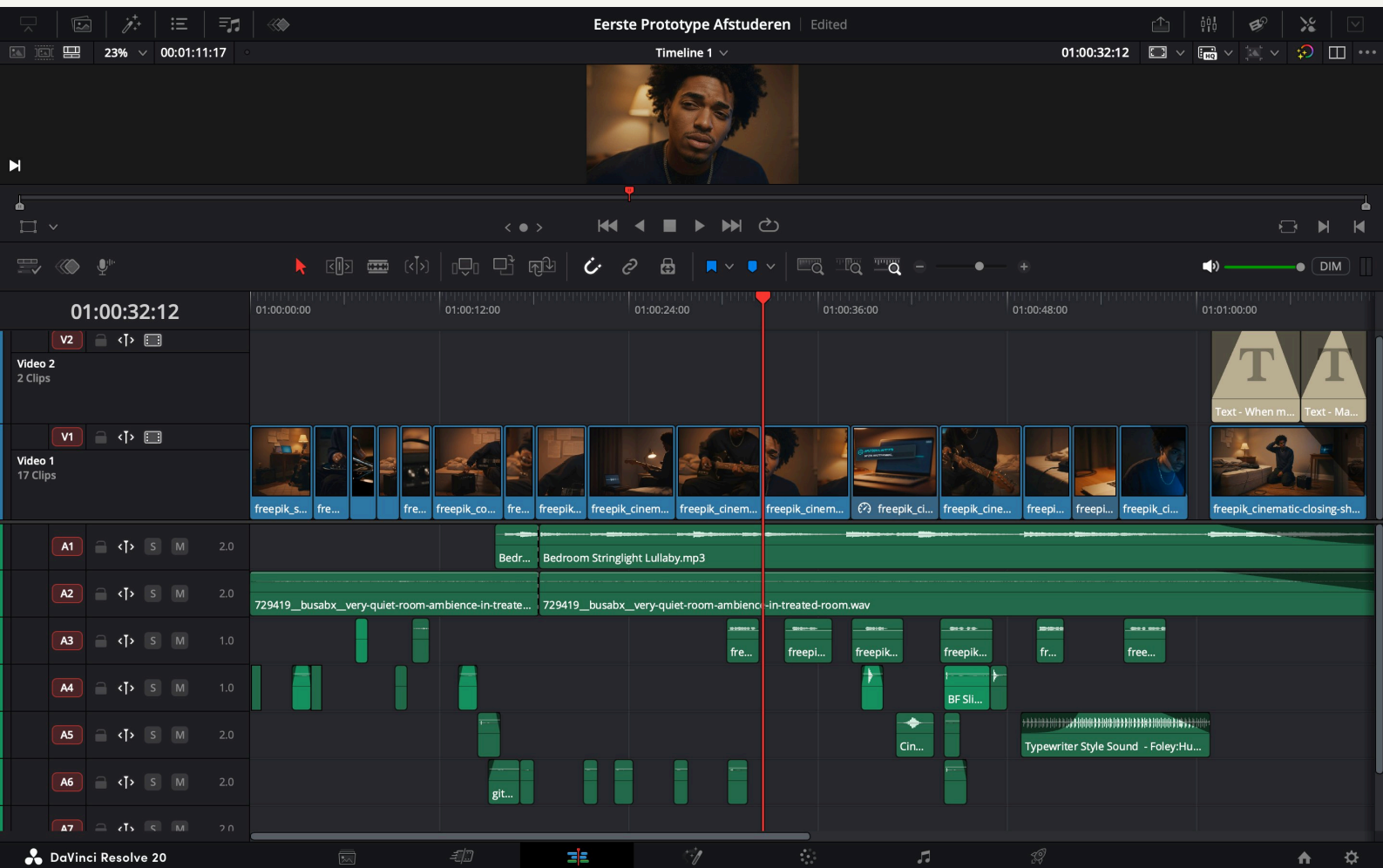


SUNO – *AI-gegenereerde gitaarmuziek. Meerdere variaties op stijl, tempo en instrumentatie.*



MAGNIFIC – *Promptweergave en preview van de slotscène (S06) in Kling 2.5.*

# MONTAGE & PRESENTATIE



DAVINCI RESOLVE 20 – Timeline van het eerste prototype. 17 videoclips, Suno-muziek, room ambience en foley-effecten op meerdere audiotracks.

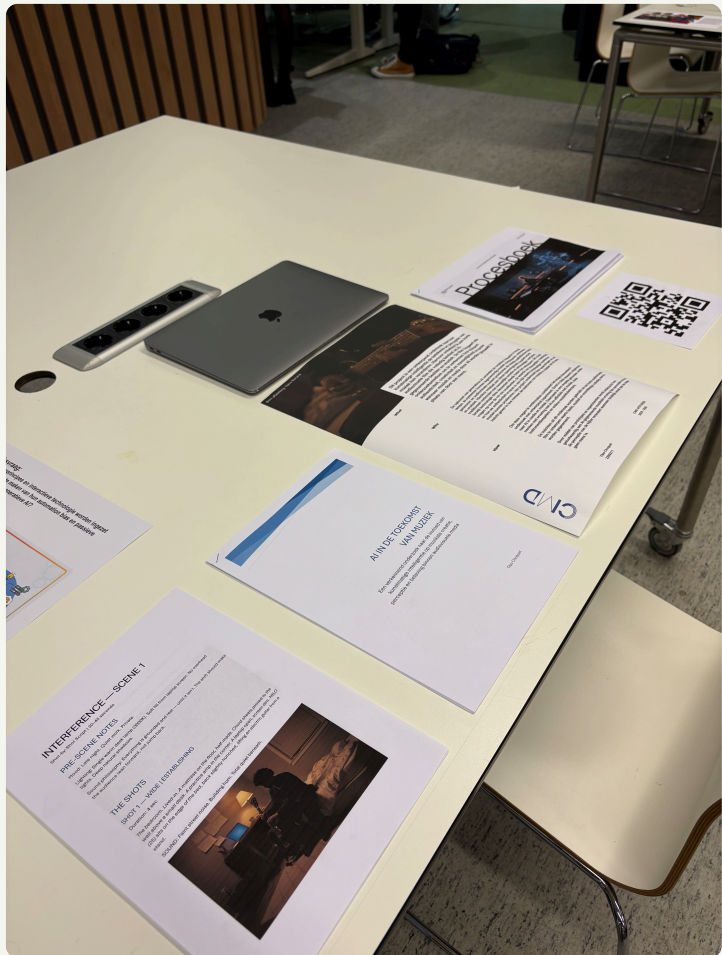
# Prototype markt

## TEST EN INZICHTEN

Tijdens de prototype markt heb ik het eerste prototype gepresenteerd aan medestudenten en feedback verzameld (zie bijlage H). Het concept van een muzikant waarvan de muziek wordt overgenomen door AI werd als het sterkste element benoemd.

Tegelijk kwamen drie aandachtspunten naar voren:

1. Veel kijkers voelden al vroeg dat "iets niet klopte", door onnatuurlijke bewegingen of een mismatch tussen beeld en geluid.
2. De emotionele impact kon worden versterkt.
3. Tekst in beeld bleek niet betrouwbaar realiseerbaar in Kling 2.5.

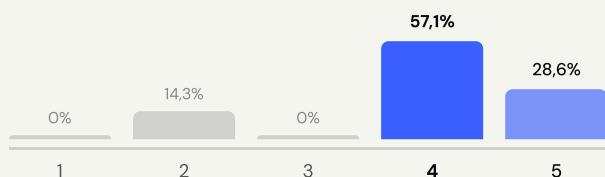


PROTOTYPE MARKT — Presentatiestand met procesboek, storyboard, QR-code naar prototype en onderzoeksdocument.

## Enquête na prototype 1

### Hoe duidelijk vond je wat er gebeurde in de scène?

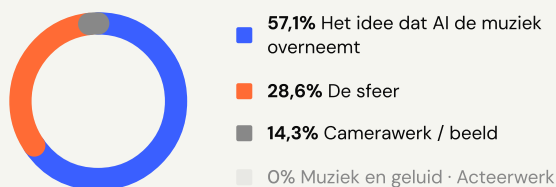
7 antwoorden · schaal 1 (onduidelijk) – 5 (zeer duidelijk)



RESULTAAT – 85,7% scoorde 4 of 5. Het verhaal werd grotendeels begrepen ondanks de subtiliteit van het AI-overnamemoment.

### Wat vond je het sterkste element?

7 antwoorden



RESULTAAT – Het concept werd als sterkste ervaren, gevolgd door sfeer. Opvallend: muziek en acteerwerk scoorden 0%.

## Feedback en herpositionering: van techniek naar verhaal

Tijdens de feedbackmomenten na de prototype markt werd duidelijk dat het project te veel focuste op technische realisatie terwijl de beoordeling juist ligt op storytelling en het doel van de film. De centrale vraag: wat wil ik dat mijn film doet bij de kijker?

Mijn antwoord: ik wil dat de film een gesprek start over de veranderende rol van muziek en muzikanten door AI. Niet alleen of AI muziek kan maken, maar wat er gebeurt wanneer AI dit net zo goed of zelfs beter kan dan een mens.

**EERDER** "Kan AI dit maken?" – De film als technologisch experiment.

**NU** "Wat betekent het als AI dit beter kan dan wij?" – De film als emotionele en maatschappelijke vraag.

## PROTOTYPE 2

### Narratief en richting

Het tweede prototype ontwikkelt een audiovisueel verhaal in een nabije toekomst waarin AI-muziek de norm is geworden: technisch perfect, maar emotioneel leeg voor de hoofdpersoon.

De film volgt een jonge muzikliefhebber die op zoek gaat naar "echte" muziek. Zijn zoektocht begint in een lege trein: hij scrollt door een streamingplatform vol AI-muziek, maar ervaart geen connectie. Vervolgens wordt hij

geconfronteerd met een straatmuzikant waarvan het geluid niet overeenkomt met zijn spel, en een live DJ-set die volledig door AI wordt aangestuurd terwijl het publiek uitbundig reageert.

Uiteindelijk leidt zijn zoektocht hem naar een verborgen jazzbar. De band speelt live, imperfect, soms vals. Maar het voelt menselijk en oprecht. De film eindigt hier en laat open wat "echte" muziek betekent.

---

## DE DRIE VERSCHUIVINGEN

### Iteratieve herpositionering



## Tweede herpositionering

Tijdens de midterm werd duidelijk dat de film niet te veel een eigen standpunt mocht opleggen. Wanneer de film te duidelijk laat zien dat AI de "slechterik" is, krijgt de kijker weinig ruimte om zelf een mening te vormen, met als risico dat de discussie juist afsluit in plaats van opent.

Op basis van deze feedback is het ontwerp aangescherpt. In plaats van een film die één richting op stuurt, wil ik meerdere perspectieven zichtbaar maken. De kijker wordt actief uitgedaagd om positie in te nemen.

Concreet betekende dit een aanpassing van de rol van de hoofdpersoon. In de oorspronkelijke versie eindigde de film expliciet met "voor het eerst weer een echte connectie". Dat communiceerde onbedoeld een standpunt. In de huidige versie functioneert de hoofdpersoon meer als observator. Zonder hoofdpersoon werd de film te fragmentarisch; met een sturende hoofdpersoon te oordelend.

*Kan AI-muziek ook emotioneel zijn, ook al is ze niet door een mens gemaakt?*

*Maakt het uit wie de maker is, als de luisteraar geraakt wordt?*

*Is menselijke imperfectie altijd waardevoller dan technische perfectie?*

*Waar ligt de grens tussen AI als tool en AI als vervanging?*

## VAN INTERACTIEVE FILM NAAR GESPREKSSYSTEEM

### Afweging interactiviteit

Na de midterm onderzocht ik of de film interactief gemaakt kon worden, waarbij kijkers tijdens het kijken keuzes maken. In de praktijk bleek dit minder haalbaar: een volledig interactieve film vraagt om specifieke software en meerdere videoroutes.

Belangrijker nog: ik wil niet dat de techniek van interactiviteit belangrijker wordt dan het gesprek dat de film moet oproepen. Daarom koos ik ervoor om de interactie niet in de film zelf te verwerken, maar eromheen te ontwerpen.



## PROTOTYPE 2 – STORYBOARD

## Visueel storyboard

Het tweede prototype is opgebouwd uit vier scènes die de zoektocht van de hoofdpersoon volgen. Hieronder het visuele storyboard met key frames per scène, gegenereerd via Nano Banana

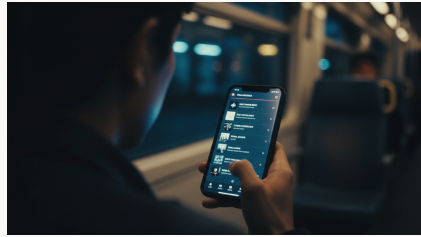
## SCÈNE 1 – TREIN · AI-STREAMINGPLATFORM



S01 – WIDE ESTABLISHING



S02 – MEDIUM CLOSE-UP



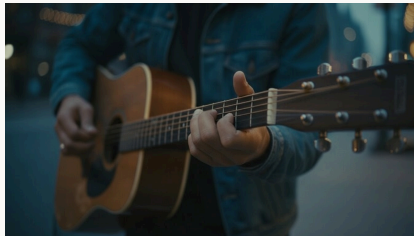
S03 – OTS TELEFOON

**SCÈNE 1** – De hoofdpersoon zit 's nachts alleen in een trein, scrollend door een streamingplatform vol AI-gegenereerde muziek. Niets raakt hem. De koele blauwe tinten van het raam contrasteren met het warme schermgloed.

## SCÈNE 2 – STRAATMUZIKANT · MISMATCH GELUID



S04 – WIDE STRAATMUZIKANT



S05 – ECU HANDEN/GITAAR



S06 – WALKING CITY DUSK

**SCÈNE 2** – De hoofdpersoon komt een straatmuzikant tegen. Het geluid komt niet overeen met de bewegingen – de muziek klinkt te perfect. Een laptop naast de versterker onthult de bron: AI genereert de muziek.

SCÈNE 3 – CLUB · AI-DJ SET



S07 – WIDE CLUB/CROWD



S08 – MEDIUM DJ BOOTH



S09 – WALKING AWAY

**SCÈNE 3** – Een drukke nachtclub waar een DJ achter een professionele booth staat. Het publiek danst uitbundig, maar de muziek wordt volledig door AI aangestuurd. De neon waveform op het scherm onthult het algoritme. Hij vertrekt.

SCÈNE 4 – JAZZBAR · LIVE IMPERFECTIE



S10 – ALLEY APPROACH



S11 – OTS ENTERING BAR



S12 – WIDE BAND



S13 – INTERIOR / HOOFDPERSOON



S14 – ECU GEZICHT / REALISATIE

**SCÈNE 4** – Via een donkere steeg vindt de hoofdpersoon een verborgen jazzbar. De band speelt live, imperfect. De warme belichting contrasteert met de koele neon van de club – AI = koud blauw, mens = warm amber.

## PROMPT ENGINEERING

## Van schets naar generatie

Voor scènes met complexe composities werd vooraf een potloodschets gemaakt. Dit hielp de AI beter te begrijpen wat de beoogde kadering en ruimtelijke opbouw was — niet elke shot vereiste een schets, maar bij composities waar de prompt alleen niet genoeg context gaf, bleek een visuele referentie de output te verbeteren.



**SCHETS** – Storyboard-schets voor de treinscène. Bij complexere composities hielp een schets de AI de kadering te begrijpen.

**NANO BANANA 2 – PROMPT (S10 · ALLEY APPROACH)**

Cinematic wide shot of a young man standing in a dark narrow alley at night, seen from behind at a slight distance. He faces an open doorway at the end of the alley, warm golden light spilling out from a small bar inside. Brick walls on both sides create depth. Mood: curiosity mixed with hesitation. 16:9.

**NANO BANANA 2 – PROMPT (S08 · DJ BOOTH)**

Cinematic medium shot of a DJ standing behind a professional DJ booth in a dark nightclub. The camera is positioned slightly off-center at chest height. Cyan and magenta LED lighting. A young man in a grey hoodie stands to the left side, watching. Mood: impressive but artificial. 16:9.

De prompts bevatten bewust cinematografische termen — camerahoek, focal length, lichttemperatuur, compositieregel. Dit bleek effectiever dan beschrijvende taal: "cinematic medium shot" leverde consistent betere resultaten dan "foto van een DJ".

## VISUELE PIPELINE

## Productieproces Prototype 2



Prototype 2 gebruikt statische frames via Nano Banana 2 die in DaVinci Resolve worden geanimeerd met Ken Burns-effecten, overvloeiingen en foley. Dit gaf meer controle over timing en compositie dan de AI-video van Kling in Prototype 1.

## KLEUR ALS NARRATIEF INSTRUMENT

*Warm/koud als visueel motief*

Door de gehele film loopt een bewust kleurcontrast dat de thematiek ondersteunt. AI-gedomineerde omgevingen worden gekenmerkt door koel blauw en neon: technisch, afstandelijk. Menselijke muziekcontexten worden gebaad in warm amber: intiem, organisch.

ASPECT	AI-CONTEXTEN	MENSELIJKE CONTEXTEN
Kleurtemperatuur	Koel (5500K+), blauw/cyaan	Warm (2800–3200K), amber/goud
Lichtbron	Neon, LED, schermgloed	Lamplicht, kaarsen, warm TL
Sfeer	Technisch, afstandelijk	Intiem, organisch
Voorbeeld	DJ-booth neonscherm	Jazzbar tafellampjes

*De kleurtemperatuur vertelt wat de dialoog verzwijgt: het verschil tussen berekend en gevoeld.*

## MUZIEK · SUNO ITERATIES

*Generatieve muziek als soundscape*

De muziek voor elke scène werd gegenereerd via Suno. Per prompt leverde Suno vier variaties op, waaruit per scène de best passende tracks werden geselecteerd. De verdeling over de vier scènes weerspiegelt hun verschillende eisen aan sfeer en complexiteit: de streamingscène (7 tracks) vereiste de meeste variatie door de wisselende emotionele lagen, terwijl de dansscène (2 tracks), de gitaarscène (1 track) en de jazzbarscène (1 track) elk een meer gerichte sfeer nodig hadden.

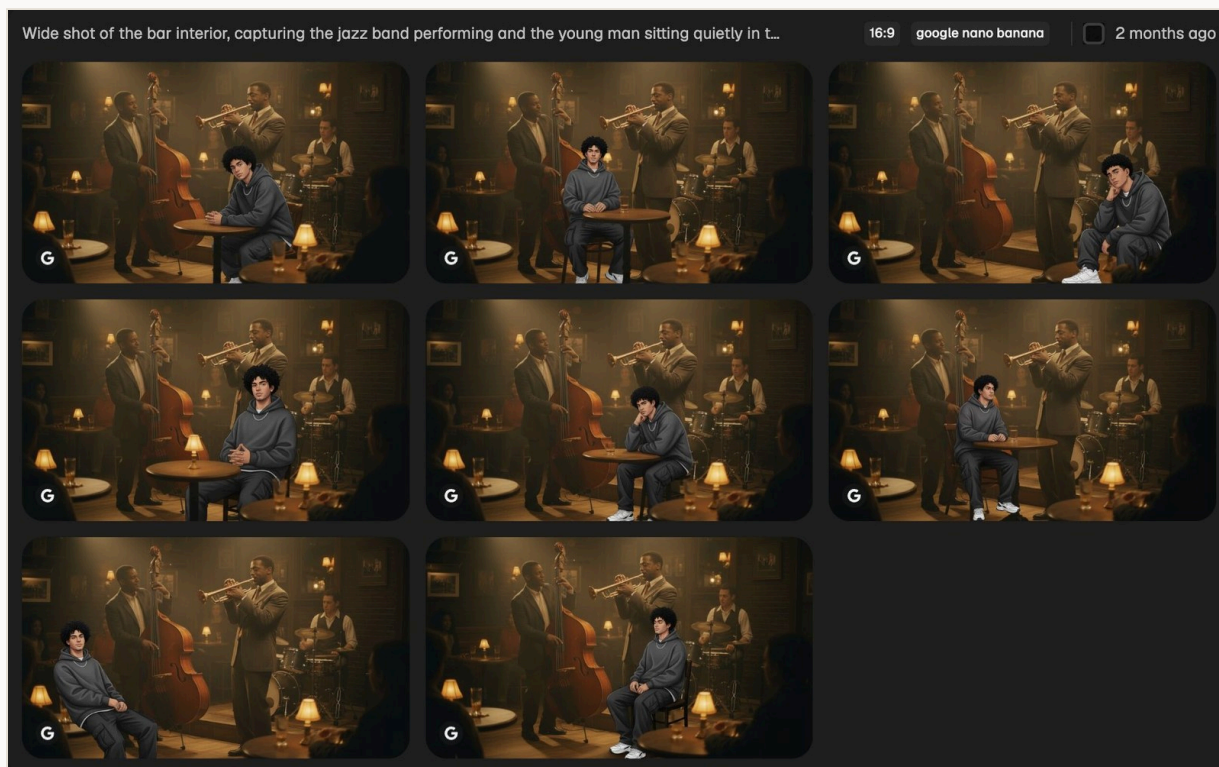
De jazzbarscène vereiste de meeste iteraties in het promptproces: de muziek moest klinken als live jazz, imperfect, met subtiele timing-varianties, terwijl Suno standaard naar gepolijste output neigt. Het tempo werd bewust laag gehouden (90–110 BPM) om het gevoel van rust en intimiteit in de afsluiting te versterken. De volledige promptdocumentatie en gegenereerde tracks zijn opgenomen in Bijlage E.

## ITERATIE EN FALEN

## Modelkeuze als ontwerpbeslissing

Gedurende het productieproces zijn meerdere tools vervangen door verbeterde versies. Kling 2.5 werd vervangen door Kling 3.0 voor realistischere anatomie en bewegingen. Daarnaast stapte ik over van Nano Banana Pro (Gemini 3 Pro Image) naar het nieuwere Nano Banana 2 (Gemini 3.1 Flash Image): voor mijn jazzbar-prompts leverde dit een fotorealistischer resultaat op dan de meer illustratieve output die ik bij Pro kreeg.

AFGEKEURD – STIJL NIET REALISTISCH GENOEG



NANO BANANA PRO (GEMINI 3 PRO IMAGE) – Acht variaties op de jazzbar wide shot. De compositie en sfeer zijn correct, maar de beeldstijl viel voor deze scène te illustratief uit voor het cinematografische eindproduct.

GEACCEPTEERD – NANO BANANA 2 + MAGNIFIC

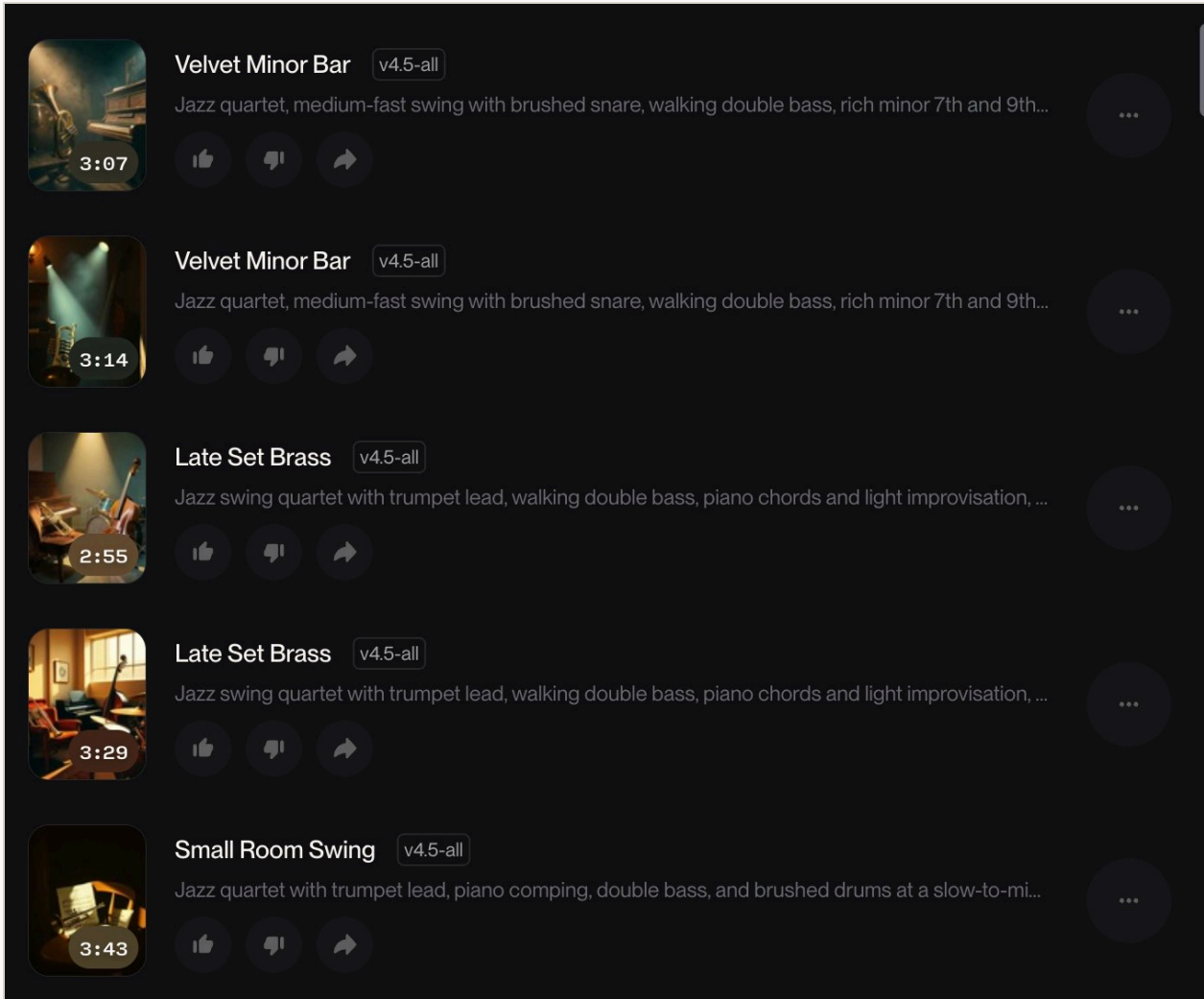


NANO BANANA 2 (GEMINI 3.1 FLASH IMAGE) + MAGNIFIC – Dezelfde jazzbar-scène met fotorealistische texturen, 27 natuurlijke huidtonen en cinematografische depth of field.

## Instrumentatie en tempo als bottleneck

De muziekgeneratie kende twee terugkerende problemen. Ten eerste kwamen de gespecificeerde instrumenten regelmatig niet overeen met het gegenereerde resultaat: een prompt voor "trumpet lead, walking double bass" leverde tracks op met piano-dominantie of synthesizers. Ten tweede was het tempo consequent te hoog – waar de scène rust vereiste (90–110 BPM), genereerde Suno tracks rond 130–140 BPM.

### AFGEKEURD – INSTRUMENTATIE & TEMPO MISMATCH



**SUNO V4.5** – Gegenereerde jazz-tracks. Ondanks gedetailleerde prompts kwamen instrumentatie en tempo vaak niet overeen met de gewenste sfeer.

TOOL	EERDER	OVERSTAP NAAR	REDEN
Beeldgeneratie	Nano Banana Pro	Nano Banana 2	Illustratief → fotorealistisch
Videogeneratie	Kling 2.5	Kling 3.0	Betere anatomie en bewegingen
Upscaling	–	Magnific	Detailverrijking na generatie

### LESSEN UIT HET ITERATIEPROCES

#### Wat werkte, wat niet

- 1. Cinematografische taal werkt beter dan beschrijvende taal.** Prompts met filmtechnische termen leverden consistent betere en voorspelbaardere resultaten dan vrije beschrijvingen.
- 2. Model-selectie bepaalt de bovengrens.** Geen hoeveelheid prompt-optimalisatie kon het stilistische verschil tussen Nano Banana Pro en Nano Banana 2 overbruggen, en hetzelfde gold voor Kling 2.5 versus 3.0.
- 3. Muziekgeneratie is minder stuurbaar dan beeldgeneratie.** Instrumentatie, tempo en dynamiek wijken vaker af van de specificatie, wat meer iteraties vereist.

## Het *ontwerpsysteem*

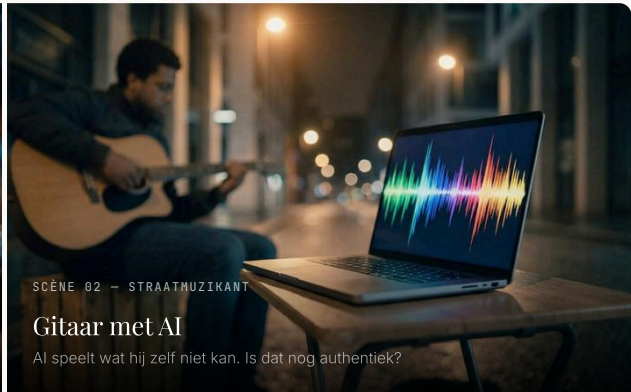
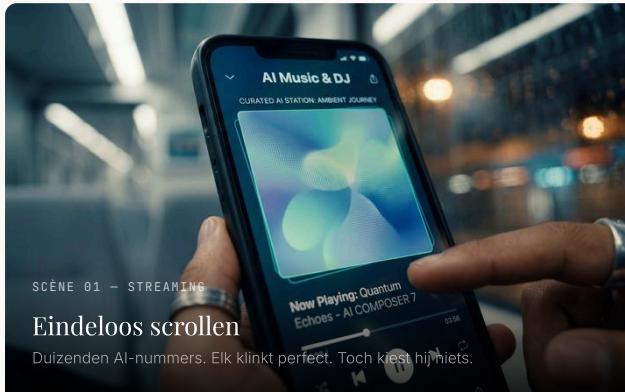
Het eindontwerp bestaat uit drie onderling verbonden componenten die samen één gesprekservaring vormen. De flow is bewust lineair: elke stap bouwt voort op de vorige en heeft een specifieke rol in het totale ontwerp.



De film fungeert als het emotionele startpunt. De online tool vertaalt de filmervaring naar een persoonlijke positie. De profielkaartjes geven die positie een fysieke vorm die mee te nemen is in het groepsgesprek.

## De audiovisuele film (<https://shorturl.at/eEsHK>)

De film speelt zich af in een herkenbare, alledaagse omgeving — geen dystopische sciencefiction. De vier scènes zijn elk gebouwd rondom een specifiek dilemma.



De film geeft bewust geen antwoord. De kijker wordt uitgenodigd om zelf te bepalen wat hij of zij voelt bij elke scène.

---

### De jazzbar als bewuste contrastkeuze

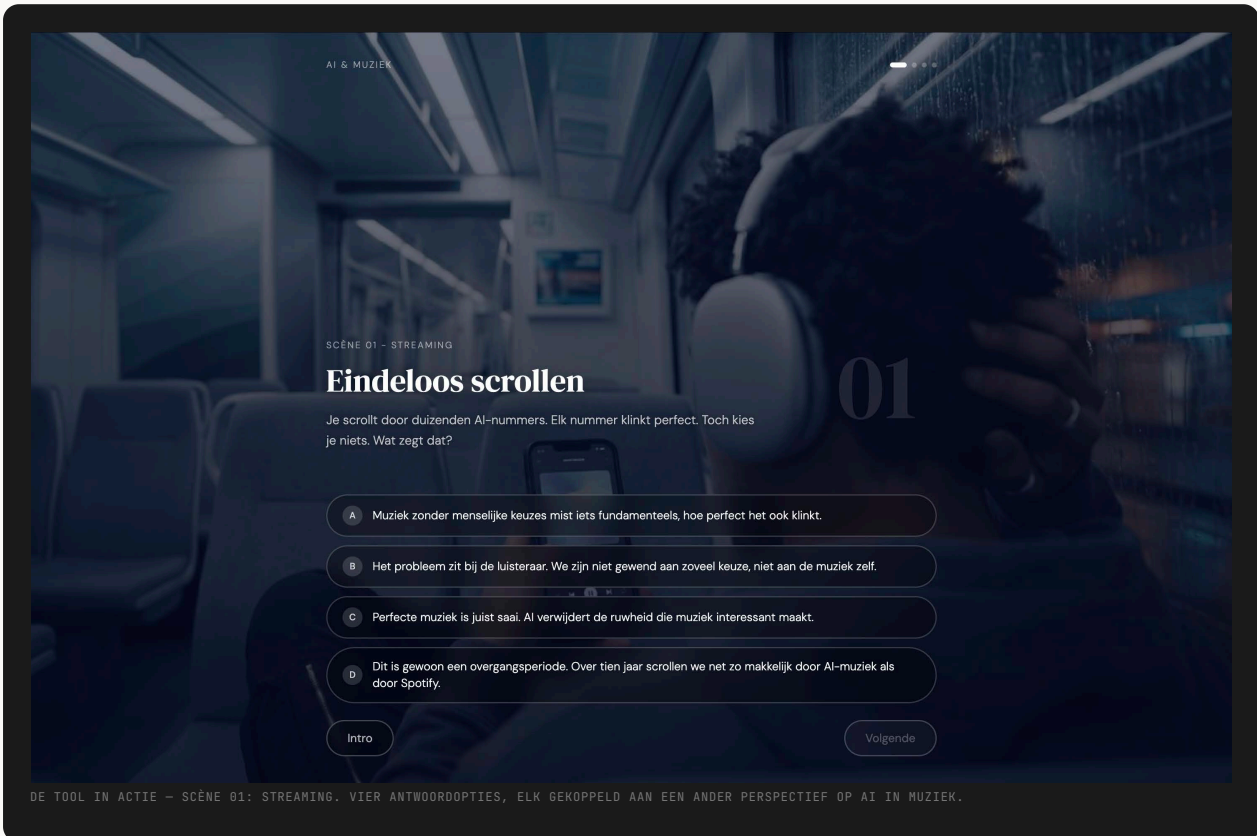
De jazzbar is de emotioneel meest geladen scène — dat is een bewuste ontwerpkeuze. Jazz is cultureel sterk verbonden aan live performance, improvisatie en imperfectie. Door de film hier te laten eindigen, ontstaat een contrastmoment met de gecontroleerde AI-muziek uit de eerdere scènes.

Een neutraal einde bleek minder aanleiding te geven voor gesprek. De jazzbar functioneert niet als antwoord, maar als spanningsveld.

# De online gesprekstoel

De tool is het centrale onderdeel van het ontwerpsysteem. Waar de film het emotionele startpunt is en de kaartjes het gesprek tastbaar maken, is het de tool die de daadwerkelijke vertaalslag maakt: van passief kijken naar een actieve, persoonlijke positie.

Zonder de tool zou het gesprek beginnen vanuit een vaag gevoel. Mét de tool start het vanuit een gekozen standpunt — en dat verschil is fundamenteel voor de kwaliteit van het gesprek dat volgt.



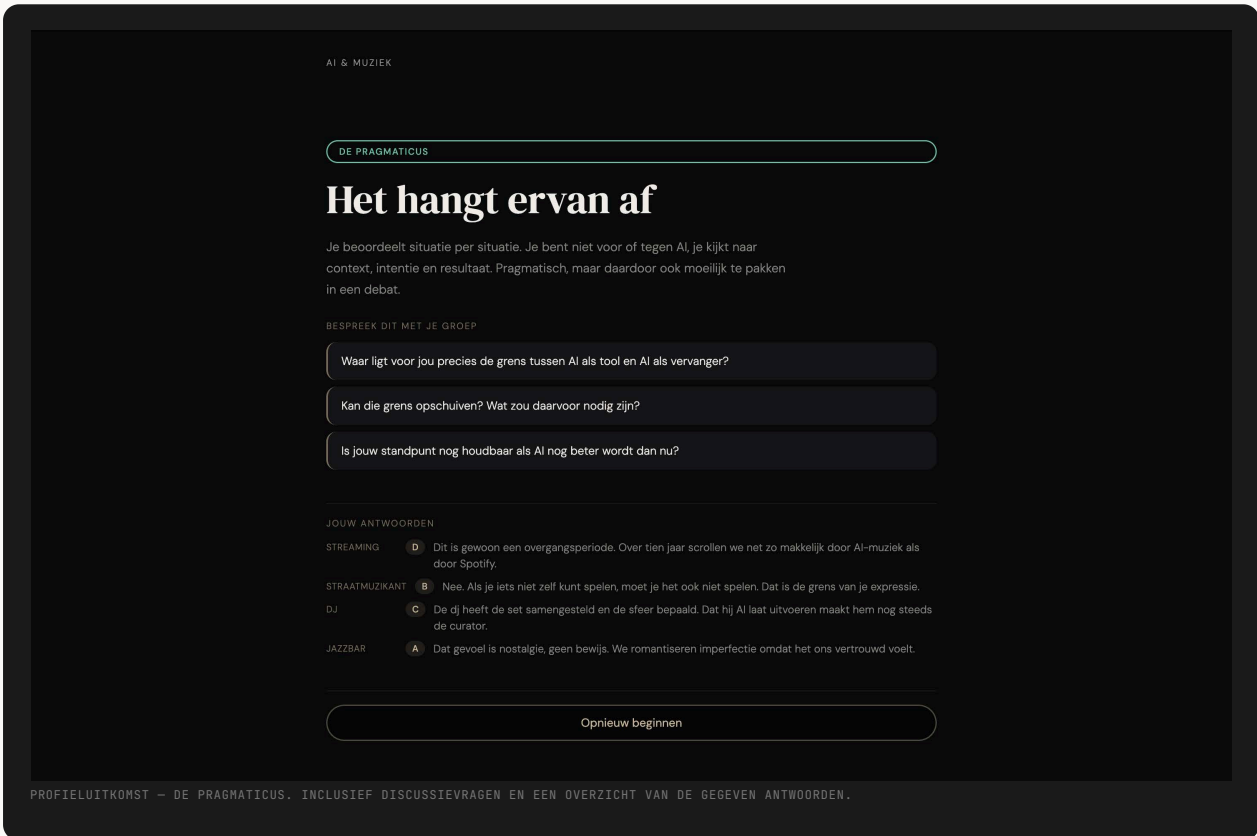
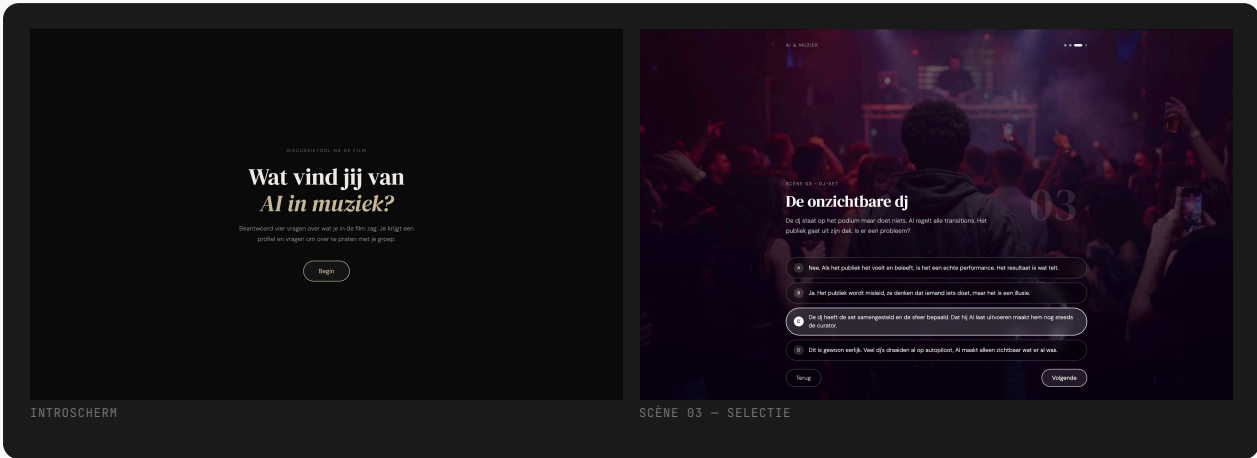
## Vier vragen, gekoppeld aan vier scènes

De keuze voor vier vragen is direct gekoppeld aan de vier scènes in de film. Elke vraag stelt het centrale dilemma van een scène expliciet aan de orde:

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 01 Streaming      | Perfectie en keuze — wat zegt het als alles perfect klinkt maar je niets kiest? |
| 02 Straatmuzikant | AI als verlengstuk — is het nog authentiek als AI speelt wat je zelf niet kan?  |
| 03 DJ-set         | Performance en authenticiteit — telt alleen wat het publiek voelt?              |
| 04 Jazzbar        | Imperfectie en menselijkheid — waarom voelt ruw en vals soms waardevoller?      |

Meer vragen zouden leiden tot overlap tussen thema's en een minder toegankelijke ervaring; minder vragen zouden de profielen te grof maken. Elke vraag bevat vier antwoordopties, waardoor er voldoende nuance ontstaat zonder dat de ervaring te lang duurt.

# Interactie en iteraties



## Hoe de tool werkt — van antwoord naar profiel

Achter de interface zit een bewust ontworpen systeem dat de antwoorden van elke gebruiker omzet naar een profiel. Het diagram hieronder laat zien hoe die vertaalslag werkt — niet als technische blauwdruk, maar als ontwerplogica.

# Van antwoordpatroon naar profiel

De vijf profielen zijn conceptueel ontworpen op basis van terugkerende patronen in de enquête. Het zijn geen wetenschappelijke classificaties, maar ontworpen gesprekspersona's.

TOEWIJZINGSLOGICA

4 vragen → Punten per antwoord → Hoogste score → Profiel

Elke antwoordoptie kent punten toe aan één of meer profielen. Na vier vragen bepaalt de hoogste totaalscore het profiel. Is er geen uitgesproken uitschieter, dan volgt De Twijfelaar.

Nadruk op wat AI mist	→	De Scepticus
Resultaat telt, mits de maker blijft	→	De Pragmaticus
AI vooral als kans	→	De Optimist
Consequent de scherpste keuze	→	De Cynicus
Punten gespreid, geen uitschieter	→	De Twijfelaar

## De Scepticus

Benadrukt dat AI iets essentieels mist: menselijkheid, kwetsbaarheid, intentie.

## De Pragmaticus

Gemengde houding. Ziet AI als tool, maar trekt een grens wanneer de maker verdwijnt.

## De Optimist

Ziet AI als kans. Luisterervaring is belangrijker dan de maker.

## De Cynicus

Kiest de scherpste antwoorden. Kijkt kritisch naar aannames over authenticiteit.

## De Twijfelaar

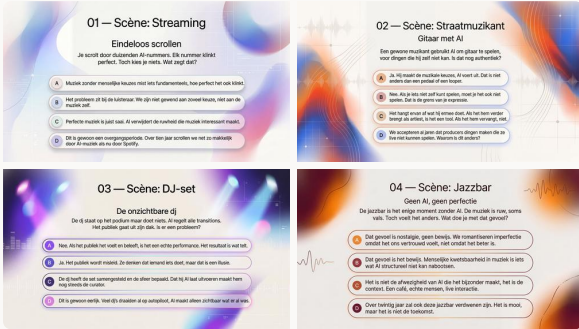
Geen uitgesproken uitschieter — beweegt tussen perspectieven. Centrale vraag: waar zit de twijfel precies?

De profielen zijn startpunten voor gesprek. Ze maken zichtbaar hoe verschillend mensen kunnen reageren op dezelfde film.

# Van vraagkaartjes naar profielkaartjes

Aanvankelijk ontwierp ik fysieke vraagkaartjes met de dilemma's uit de filmscènes. Tijdens het testen bleek dat deze weinig meerwaarde toevoegden: de vragen werden al gesteld in de online tool.

OUDE VERSIE – VRAAGKAARTJES PER SCÈNE

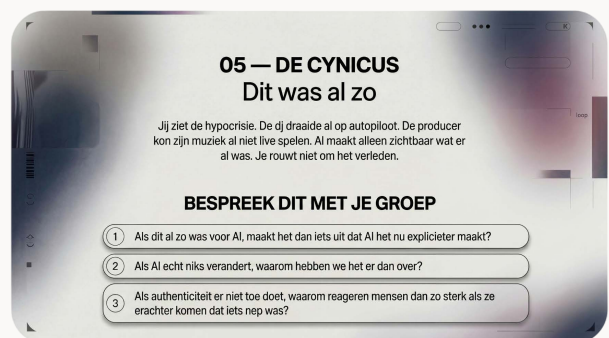
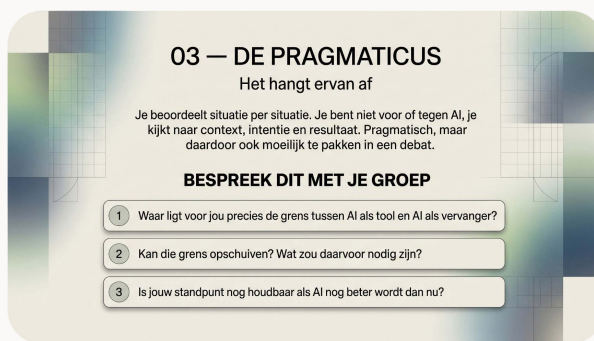
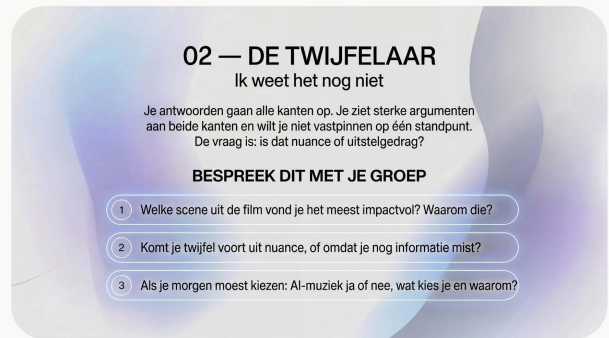


NIEUWE VERSIE – PROFIELKAARTJES

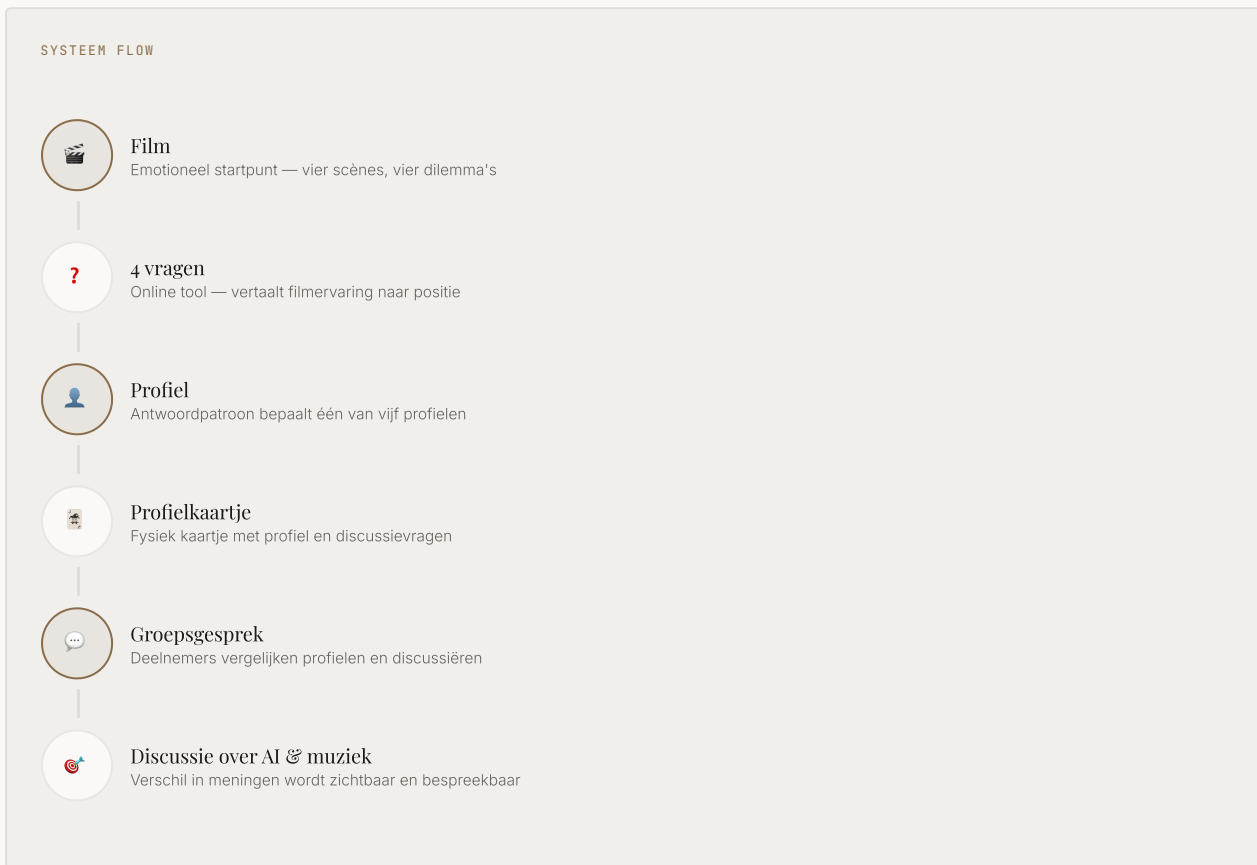
FEEDBACK →



Na het invullen van de tool ontvangt elke deelnemer het kaartje dat hoort bij zijn of haar profieluitkomst. Op de kaartjes staat een korte profielbeschrijving en verdiepende discussievragen.



## De volledige gesprekservaring



### PROOF OF CONCEPT

## De tool in gebruik



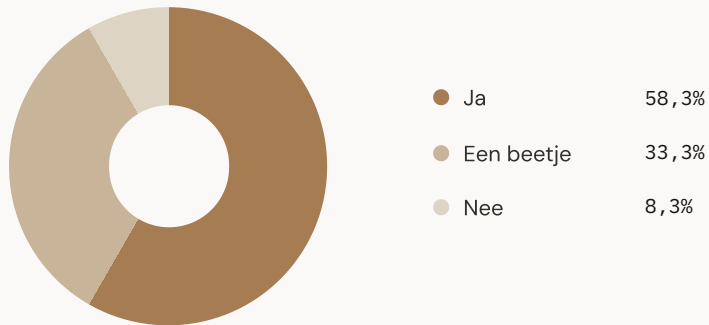
Een deelnemer vult de online gesprekstool in tijdens de proof of concept. De profielkaartjes liggen al klaar op tafel.

De festivalcontext is de beoogde eindsetting; validatie vindt eerst plaats in een gecontroleerde testomgeving.

# Wat de test opleverde

Deelnemers doorliepen de volledige ervaring — film, tool, kaartje, gesprek — en beantwoordden daarna evaluatievragen.

HERKENDE JE JEZELF IN HET PROFIEL DAT JE KREEG?



WAT DEELNEMERS ZEIDEN

## Sterkste onderdeel van de ervaring

*"De combinatie van film met tool en gesprek. De verwondering bij het zien dat er echt grote verschillen waren tussen deelnemers zorgde meteen voor een levendig gesprek."*

Deelnemer

*"De profielkaartjes — hiermee kon je duidelijk zien wat de mening was van iemand anders waardoor je meteen in gesprek kon gaan."*

Deelnemer

*"De gesprekken nadat iedereen zijn profiel kreeg."*

Deelnemer

*"Bewustwording over het feit dat muziek ook door AI gemaakt kan zijn."*

Deelnemer



SCENARIOUITWERKING

# Van Prototype naar Praktijk

Een scenario-uitwerking van Between Real and Made binnen een festivalcontext.

# De Ervaring

*Between Real and Made op Lowlands 2026*

Een gedetailleerde uitwerking van hoe de installatie functioneert binnen een festivalcontext. Van eerste contact tot vertrek: elke stap, elke seconde, elk detail.

## DOEL VAN DE ERVARING

Het publieke gesprek over AI in muziek wordt gedomineerd door extremen. Dit ontwerp biedt een gestructureerde ervaring waarin deelnemers eerst een emotionele reactie vormen (de film), vervolgens hun eigen positie ontdekken (de profileringsstool), en daarna vanuit die positie met anderen in gesprek gaan (de profielkaarten). De film creëert een gedeeld referentiepunt. De tool vertaalt een vaag onderbuikgevoel naar een concreet profiel. De kaarten geven deelnemers een taal om hun houding te benoemen en te vergelijken met anderen. Samen vormen deze drie elementen een ervaring die niet overtuigt of voorlicht, maar activeert.

## Waarom Lowlands?

Lowlands programmeert jaarlijks een uitgebreid cultureel programma naast muziek. De Alpha-tent biedt ruimte voor kunst, film, talks en interactieve installaties. Het trekt een publiek dat actief op zoek is naar verrassende ervaringen buiten het reguliere muziekprogramma. Anders dan op het open festivalterrein, waar bezoekers voortdurend worden afgeleid door geluid, drukte en prikkels, biedt de Alpha-tent een afgeschermd omgeving waarin aandacht, reflectie en gesprek mogelijk zijn. De combinatie van muzikliefhebbers en het thema AI in muziek maakt deze context ook inhoudelijk relevant.

*Deze scenarioutwerking is een ontwerpscenario. Het is geen bevestigd programmaonderdeel van Lowlands 2026. De context dient als ontwerp kader om keuzes over ruimte, timing, facilitatie en doelgroep concreet te maken en toetsbaar te houden.*

## Overzicht

LOCATIE Lowlands 2026, Alpha-tent (culturele programmering)	FORMAAT Doorlopende sessies, elke 35 min (30 + 5 min wissel)
CAPACITEIT 10 personen per sessie	DUUR SESSIE ±30 minuten totaal
DOELGROEP Festivalgangers, 18 tot 35 jaar, muzikliefhebbers	BENODIGDHEDEN BEZOEKER Smartphone met internetverbinding

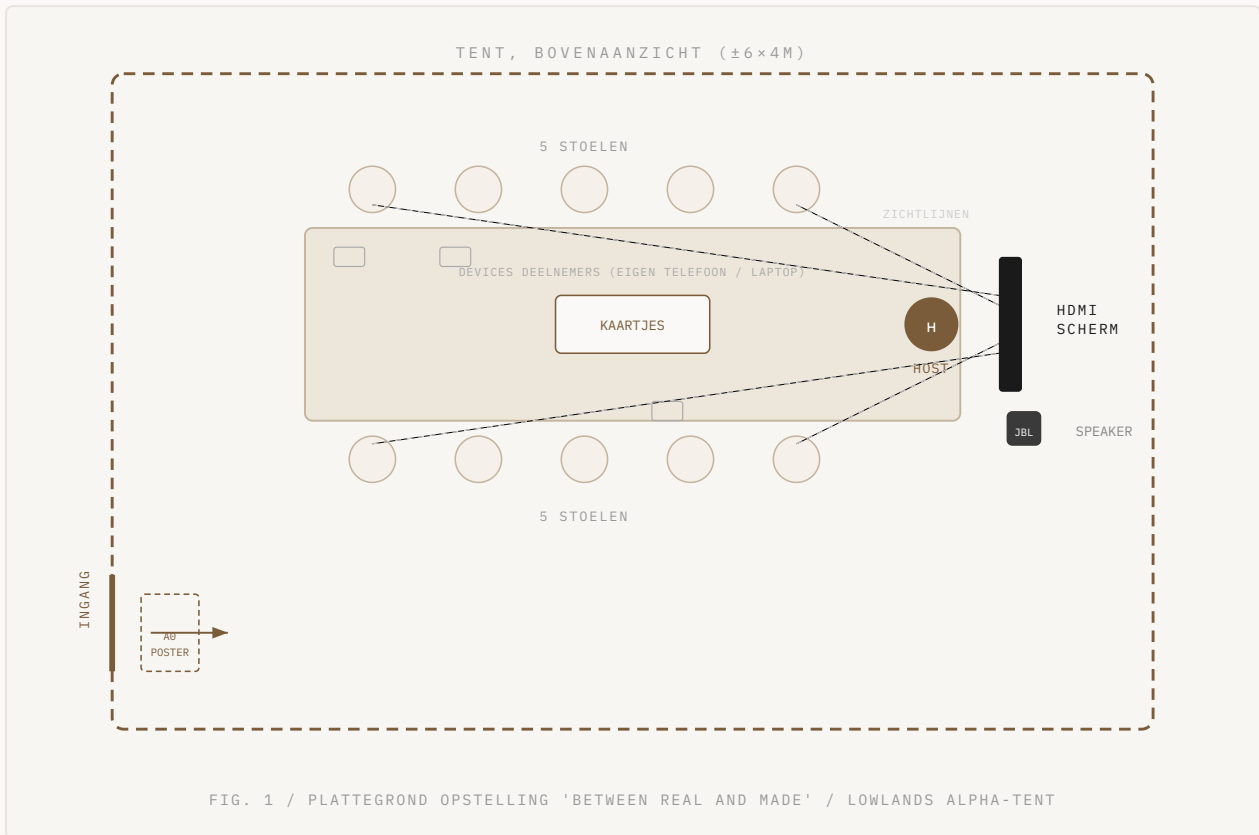
## Sessie-tijdslijn

Elke sessie volgt een vast stramien van vijf fases. De totale doorlooptijd is 30 minuten, waarna 5 minuten wisseltijd volgt voor de volgende groep.

0:00 - 2:00 <b>Introductie</b> Host leest script	2:00 - 4:41 <b>Film</b> Between Real and Made	4:41 - 6:00 <b>Reveal</b> De onthulling	6:00 - 10:00 <b>Profileringsstool</b> Op eigen device	10:00 - 30:00 <b>Discussie</b> Met profielkaarten
--	---	---	---	---

# De Ruimte

Opstelling binnen de festivalomgeving



## Materiaallijst

- 1x HDMI-scherm (min. 32")
- 1x JBL Bluetooth speaker
- 1x Laptop (host, HDMI-out)
- 1x Tafel (±3m lang)
- 10x Stoelen
- 5x Sets profielkaarten
- 1x AO-poster (buitenkant)
- WiFi-netwerk of hotspot
- QR-code standaard op tafel

# Elke Stap

*Van binnenkomst tot onthulling*

## FASE 0 / DE HAAK (BUITEN DE TENT)

Bij de ingang van de tent staat een AO-poster met een provocerende stelling: "Kun jij horen of dit door een mens of een machine is gemaakt?" Daaronder een QR-code naar een 15-seconden audiofragment. Bezoekers kunnen direct op hun telefoon luisteren en worden nieuwsgierig. Op de poster staat duidelijk: "Volgende sessie om [tijd]. 10 plekken. 30 minuten." Dit geeft urgentie en schaarste. Bezoekers schrijven zich ter plekke in bij de host of via een simpel aanmeldformulier (QR). De poster trekt, het audiofragment haakt, de beperkte plekken duwen richting actie.

## Fase 1 / Introductie

0:00 - 2:00 · 2 MINUTEN

De tien deelnemers zitten aan tafel. Het scherm staat aan maar toont een zwart beeld. De host staat naast het scherm en leest het volgende script voor:

### HOST SCRIPT / INTRODUCTIE

*"Welkom. De komende dertig minuten gaan jullie een korte film kijken, een profiel over jezelf invullen, en met elkaar in gesprek gaan. De film die jullie zo zien heet 'Between Real and Made'. Kijk, luister, en let op wat je voelt. We beginnen."*

De introductie is bewust kort en onthult niets over hoe de film is gemaakt. Het publiek kijkt zonder voorkennis. Ze weten niet dat de beelden en audio met behulp van AI-tools zijn gemaakt. Dit is de kern van het concept: eerst voelen, dan weten.

## Fase 2 / Filmvertoning

2:00 - 4:41 · 2 MINUTEN 41 SECONDEN

De host start de film via de laptop. Het scherm toont 'Between Real and Made' in volledige weergave. De JBL-speaker staat op voldoende volume om de tentomgeving te vullen zonder te overweldigen. Het is een intiem moment. Deelnemers kijken in stilte. De host zit, maakt geen geluid, en observeert de reacties. Na afloop blijft het scherm 5 seconden zwart. Stilte.

## Fase 2b / De Onthulling

4:41 - 6:00 · ±1 MINUUT

De host gaat staan en leest het volgende voor:

### HOST SCRIPT / REVEAL

*"Alles wat jullie net hebben gezien en gehoord is gemaakt met kunstmatige intelligentie. De beelden zijn gegenereerd met AI-beeldtools. De muziek is geproduceerd met AI-audiomodellen. Geen camera, geen acteurs, geen traditionele instrumenten. Maar er zat wel een ontwerper achter elke keuze: welk beeld, welk geluid, welke sfeer, welke volgorde. AI maakte het mogelijk, een mens maakte het af. Houd die reactie vast die je nu voelt. Daar gaan we het zo over hebben."*

Dit is het scharniermoment van de ervaring. De frictie tussen wat het publiek voelde tijdens het kijken en wat ze nu weten over het maakproces is het startpunt voor de rest van de sessie. De reacties op dit moment (verbazing, ongeloof, ongemak, fascinatie) zijn precies het materiaal dat de discussie voedt.

# Van Profiel tot Gesprek

*De discussie als kern van de ervaring*

## Fase 3 / Profileringstool

6:00 - 10:00 · ±4 MINUTEN

De host zegt: "Pak je telefoon erbij en scan de QR-code op tafel, of ga naar [URL]. Je krijgt vier korte vragen. Vul ze eerlijk in. Er zijn geen goede of foute antwoorden." Deelnemers openen de profileringstool op hun eigen device (telefoon of laptop). De interactieve tool stelt vier vragen over hun houding ten opzichte van AI in muziek en berekent op basis van hun antwoorden een van vijf profielen: Scepticus, Pragmaticus, Optimist, Cynicus of Twijfelaar. Elk profiel vertegenwoordigt een herkenbare positie in het debat over AI en creativiteit. Na het invullen zien deelnemers hun profiel op het scherm van hun device. De host wijst naar de profielkaarten in het midden van de tafel: "Zoek de kaart die bij jouw profiel past en leg hem voor je neer."

## Fase 4 / Discussie

10:00 - 30:00 · 20 MINUTEN

De host faciliteert een gesprek aan de hand van de profielkaarten. Elke kaart bevat de naam van het profiel, een korte beschrijving van de kernhouding, en gespreksvragen die passen bij dat perspectief. De kaarten functioneren als gespreksopeners. De host opent met: "Kijk naar de kaart voor je. Herken je jezelf in dit profiel? Waarom wel of niet?"

Daarna stuurt de host richting kernvragen:

### GESPREKSVRAGEN HOST

"Waar ligt voor jou de grens tussen mens en machine in muziek?"

"Maakt het uit wie of wat iets maakt, als het je raakt?"

"Zou je een concert bezoeken van een AI-artiest?"

"Veranderde je gevoel over de film nadat je hoorde hoe het gemaakt is?"

De diversiteit aan profielen binnen de groep zorgt voor natuurlijke frictie en meerdere perspectieven. Een Scepticus en een Optimist aan dezelfde tafel levert een ander gesprek op dan tien Pragmatici. De host laat het gesprek organisch lopen maar grijpt in bij stiltes of afdwaling. De profielkaarten geven deelnemers een taal en een positie om vanuit te spreken, ook als ze hun eigen mening nog aan het vormen zijn.

## Afsluiting

30:00 · EINDE SESSIE

De host sluit af: "Dank voor jullie tijd en eerlijkheid. Jullie mogen de profielkaart meenemen als aandenken. Wie meer wil weten over dit project kan de QR-code op de achterkant van de kaart scannen."

Deelnemers verlaten de tent. De host reset de opstelling: kaarten terug naar het midden, scherm terug naar zwart, stoelen recht. Na 5 minuten begint de volgende sessie.

## Doorloop per dag

De sessies draaien van 12:00 tot 18:00. Na 18:00 verschuift de aandacht van festivalgangers naar de hoofdpodia en is de bereidheid om 30 minuten aan een interactieve ervaring te besteden minimaal. Binnen dit tijdsvenster van zes uur zijn er maximaal 10 sessies mogelijk (elke 35 minuten, inclusief 5 minuten wisseltijd). Dat betekent 100 deelnemers per dag bij volledige bezetting. Een realistische schatting is 7 tot 9 sessies per dag, met de meeste toeloop tussen 13:00 en 16:00. Dit levert 70 tot 90 unieke deelnemers per festivaldag op.

### SESSIEDUUR

30 min + 5 min wissel = 35 min cyclus

### MAX SESSIES PER DAG

10 sessies (12:00 tot 18:00)

### REALISTISCH

7 tot 9 sessies, 70 tot 90 deelnemers

### PIEKUREN

13:00 tot 16:00

# Succescriteria

## *Wanneer is de ervaring geslaagd?*

De ervaring wordt als geslaagd beschouwd wanneer deelnemers niet alleen de film bekijken, maar ook actief een positie innemen ten opzichte van AI in muziek en hierover met anderen in gesprek gaan.

Het doel is niet dat deelnemers het met elkaar eens worden of hun mening veranderen. Het doel is dat zij bewust nadenken over hun eigen houding, verschillen tussen perspectieven herkennen en deze verschillen bespreken.

### DE ERVARING IS SUCCESVOL WANNEER

- 01 Deelnemers vullen de profileringstool in en ontvangen een profiel.

---

- 02 Deelnemers herkennen zichzelf in hun toegewezen profiel, of reageren er bewust op wanneer ze zich er niet in herkennen.

---

- 03 Er ontstaat een gesprek tussen deelnemers met verschillende perspectieven.

---

- 04 Deelnemers wisselen argumenten uit over de rol van AI in muziek.

---

- 05 Deelnemers verlaten de ervaring met een scherper beeld van hun eigen standpunt.

---

## Gewenste opbrengst

Between Real and Made probeert geen antwoord te geven op de vraag of AI goed of slecht is voor muziek. De ervaring is bedoeld om deelnemers bewust te maken van de verschillende perspectieven die bestaan rondom AI en creativiteit.

De gewenste opbrengst is dat deelnemers na afloop kritischer nadenken over de rol van AI in muziek, hun eigen positie beter kunnen verwoorden en begrijpen waarom anderen tot een andere conclusie kunnen komen.

Het gesprek zelf is daarmee belangrijker dan het bereiken van consensus.

HOOFDSTUK 06

# Reflectie & *proof of concept*

*Wat werkt, wat kan scherper, en wat de test opleverde* <https://shorturl.at/ZmRjh>

## *Wat werkt*

De combinatie van film, online tool en profielkaartjes creëert een logische flow die ruimte laat voor verschillende perspectieven. Door de profielen niet te laden met "goed" of "fout" ontstaat een omgeving waarin deelnemers van mening kunnen verschillen zonder dat het onveilig voelt. De vier scènes dekken een breed spectrum zonder één richting op te sturen. De keuze voor een realistische visuele stijl sluit aan bij de enquête-inzichten en vergroot de geloofwaardigheid.

## *Wat kan scherper*

De keten van inzicht naar ontwerpbeslissing mag nadrukkelijker zichtbaar zijn. Het moet glashelder worden hoe elk onderzoeksinzicht direct een ontwerpkeuze heeft aangestuurd. Die keten van bewijs naar keuze is de kern van ontwerpend onderzoek en verdient meer expliciete aandacht in de communicatie.

Audiovisuele samenhang, met name de synchronisatie van beeld en geluid, bleef gedurende het project een aandachtspunt. Het eerste prototype liet zien hoe snel kleine inconsistenties de geloofwaardigheid doorbreken.

## *Bewuste spanning in het ontwerp*

De film eindigt in een jazzbar waar de hoofdpersoon voor het eerst werkelijk geraakt wordt door muziek. Die scène is bewust het emotionele zwaartepunt, maar daarmee ontstaat een risico. De kijker kan de film lezen als een impliciete hiërarchie: menselijke muziek is waardevoller dan AI-muziek. Warmte, close-ups en een glimlach tegenover de kale efficiëntie van de eerdere AI-scènes. Dat is geen neutrale beeldtaal, ook al was de intentie om geen oordeel te vellen.

Er is overwogen om de film te eindigen met een scène waarin AI-muziek wél een emotionele reactie oproept bij de hoofdpersoon, waardoor het einde minder eenduidig zou zijn. In de praktijk bleek een neutraal of ambivalent einde minder aanleiding te geven voor gesprek. Het contrast dat de jazzbar biedt genereerde in de test de meeste frictie tussen deelnemers en daarmee de meest productieve discussies. De bewuste ongelijkheid is daarom gehandhaafd als ontwerpmiddel, niet als inhoudelijk oordeel.

De vraag is niet of die interpretatie bestaat, die bestaat. De vraag is of de film ondanks die spanning alsnog functioneert als gespreksstarter in plaats van als overtuigingsmiddel. Dat is precies wat het proof of concept moest testen.

## Testopzet

Het proof of concept vond plaats in een informele tuinsetting, bewust als laagdrempelige, gecontroleerde context. Een festival is de ontworpen eindcontext, maar voor validatie was een rustigere omgeving nodig om aandacht, begrip en gespreksvorming te observeren zonder afleiding. Twaalf deelnemers, actief bezig met muziek als luisteraar, liefhebber of concertbezoeker, doorliepen de volledige ervaring.



De volledige flow, film kijken, tool invullen, profielkaartje ontvangen en het groepsgesprek starten, duurde ongeveer vijf minuten. Het gesprek zelf had geen vaste duur en werd door de deelnemers zelf gevormd. De maker introduceerde kort de flow, maar stuurde inhoudelijk niet op een "goed" antwoord. Gesprekken werden gedocumenteerd via video-opnames en een aanvullende enquête achteraf.

Alle deelnemers zijn vooraf geïnformeerd over het doel van de test en hebben mondeling toestemming gegeven voor deelname, het gebruik van beeldmateriaal en de verwerking van hun antwoorden. Geen persoonsgegevens zijn opgeslagen; de enquêteresultaten zijn volledig anoniem verwerkt.

## Wat werd geobserveerd

Het kernonderscheid was dat tussen mensen die over het onderwerp praten en mensen die werkelijk in gesprek gaan. Een gesprek ontstaat wanneer deelnemers niet alleen hun eigen positie herhalen, maar reageren op die van anderen. Concreet werd geobserveerd of deelnemers hun eigen profiel vergeleken met dat van een ander, expliciet reageerden op een ander antwoord, verschil van mening benoemden in plaats van vermeden, en vragen aan elkaar stelden over keuzes of redenering.

### OBSERVATIE - CRITERIUM

*Een geslaagd moment: een deelnemer zegt niet alleen "ik ben sceptisch over AI-muziek", maar reageert op een ander profiel met "maar waarom vind jij het dan niet erg dat de DJ eigenlijk niets doet?", pas dan functioneert het systeem als gesprekservaring.*

## De test in beeld



Links: een deelnemer bekijkt de film op een extern beeldscherm. Rechtsboven: de titelkaart van 'Between Real and Made'. Rechtsonder: de vier profielkaartjes naast de online tool.

## Enquêteresultaten

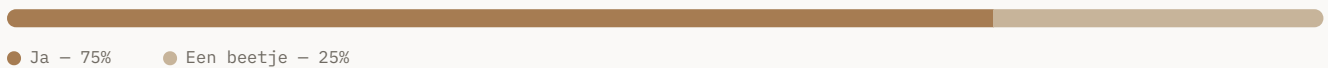
100%

gaf aan dat de film hen liet nadenken over AI en muziek

100%

gaf aan dat er een gesprek of discussie ontstond

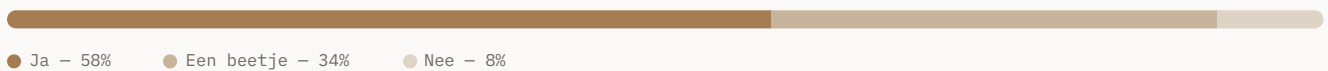
Heeft de ervaring je mening veranderd of scherper gemaakt?



Reageerde je actief op meningen van anderen?



Herkende je jezelf in het profiel dat je kreeg?



Voelde je je door de vragen gedwongen om echt een positie in te nemen?



### Welke scène bleef hangen?

De jazzbar-scène werd het vaakst genoemd als meest impactvolle moment. Deelnemers beschreven de emotie op het gezicht van de hoofdpersoon als kantelpunt — "ik zag emotie en dat voelde ik." De club-scène met de AI-DJ werd ook vaak aangehaald, maar minder vanwege emotie en meer vanwege de vragen die het oproep.

Dat bevestigt het risico. De jazzbar werkt niet als een neutraal beeld — hij werkt als een emotioneel argument vóór menselijke muziek. Tegelijkertijd leidde juist die spanning tot de meest productieve gesprekken. Deelnemers die de jazzbar als oordeel lazen, gingen in discussie met deelnemers die daar anders naar keken. De film functioneert daarmee niet als objectieve prikkel, maar als meningsvormer die gespreksstof genereert. Of dat een probleem is of een ontwerpqualiteit hangt af van wat je belooft: neutraliteit, of ruimte voor verschil.

## Wat deelnemers zeiden

*"Het heeft me laten nadenken wat nou echt het verschil is tussen een echte DJ en een AI DJ."*

DEELNEMER, OVER DE CLUB-SCÈNE

*"Na het zien van de film dacht ik dat de jongen echt bestond."*

DEELNEMER, OVER DE GELOOFWAARDIGHEID VAN AI-GEGENEREERD BEELD

*"De verwondering bij het zien dat er echt grote verschillen waren tussen wat de deelnemers vonden, zichtbaar door dat kaartje, zorgde meteen voor een levendig gesprek."*

DEELNEMER, OVER DE PROFIELKAARTJES

*"Ik zag emotie bij de jongen en dat voelde ik."*

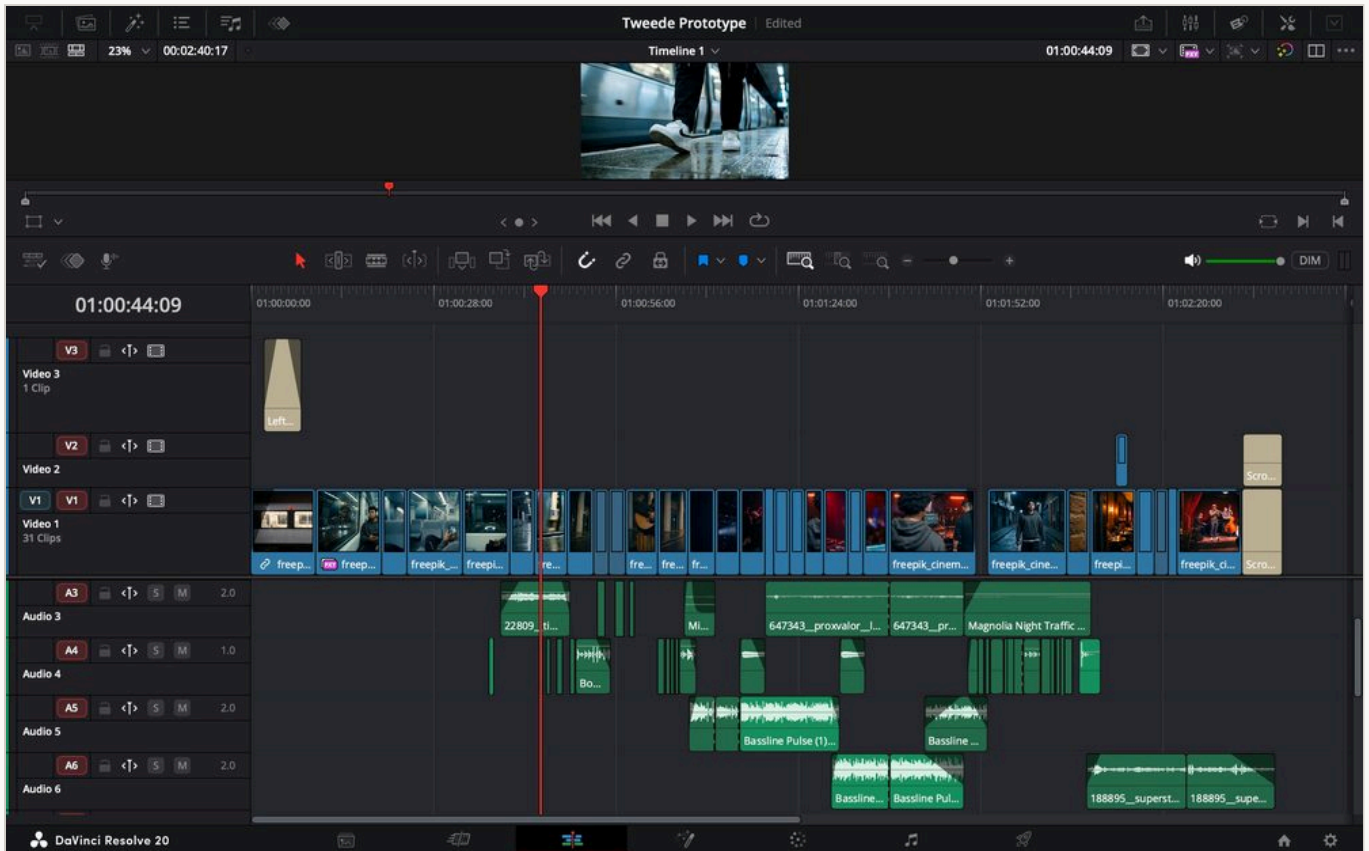
DEELNEMER, OVER DE JAZZBAR-SCÈNE

## Sterkste onderdeel volgens deelnemers

De profielkaartjes werden het vaakst genoemd als sterkste element. Niet de film zelf, maar het moment waarop deelnemers elkaars profiel zagen en merkten dat hun posities fundamenteel verschilden. Dat verschil — zichtbaar gemaakt door een fysiek kaartje — functioneerde als directe aanleiding voor gesprek. Eén deelnemer formuleerde het als: je kon meteen zeggen "oh had jij dit ook?" en van daaruit een discussie starten.

## Audiovisuele samenhang

Synchronisatie tussen beeld en muziek bleef gedurende het project een aandachtspunt en werd tijdens verschillende iteraties aangepast. De timeline hieronder toont de complexiteit van het tweede prototype, met meerdere audio-lagen voor sfeer, muziek en geluidseffecten die nauwkeurig op de beeldsneden moesten aansluiten.



DaVinci Resolve 20 – Timeline van het tweede prototype. Zichtbaar: 31 videoclips op V1, meerdere audiolagen (A3–A6) met ambient, muziek en geluidseffecten. Synchronisatie werd per scène handmatig afgestemd.

## Praktisch knelpunt

Deelnemers vulden de tool om de beurt in op één laptop, wat wachttijd creëerde. Dit doorbreekt het momentum van de ervaring. Een logische vervolgstap is de tool toegankelijk maken via een QR-code, zodat meerdere deelnemers gelijktijdig op hun eigen telefoon kunnen deelnemen.

### CONCLUSIE PROOF OF CONCEPT

*Het systeem functioneert: de film roept nadenken op, de tool dwingt een positie af, de kaartjes maken verschil zichtbaar, en het gesprek ontstaat. De profielkaartjes bleken het sterkste onderdeel. De jazzbar-scène is tegelijk de grootste kracht en het grootste risico van de film — hij genereert de meeste emotie én de meeste sturing. Dat is een spanning die niet opgelost hoeft te worden, maar die in de hi-fi bewust moet worden meegenomen.*

## HOOFDSTUK 07

# Conclusie

*Wat deze exploratie heeft opgeleverd — en waar het project naartoe beweegt*

Deze exploratie begon met de observatie dat kunstmatige intelligentie een steeds grotere rol speelt binnen de muziekwereld. AI kan inmiddels muziek componeren, stemmen genereren en volledige artiesten creëren. Hierdoor ontstaat de vraag wat muziek nog menselijk maakt wanneer technologie steeds meer creatieve taken overneemt.

Om deze vraag te onderzoeken heb ik deskresearch uitgevoerd, een enquête afgenomen en verschillende prototypes ontwikkeld. Uit het onderzoek bleek dat mensen uiteenlopende houdingen hebben ten opzichte van AI in muziek. Sommigen zien AI als een waardevol hulpmiddel, terwijl anderen vrezen dat authenticiteit, vakmanschap en menselijke creativiteit onder druk komen te staan. Tegelijkertijd werd duidelijk dat veel mensen moeite hebben om precies te verwoorden waar die spanning vandaan komt.

Op basis van deze inzichten is het ontwerp verschoven van een op zichzelf staande film naar een ontwerpsysteem bestaande uit drie onderdelen: een film die het onderwerp introduceert, een online tool waarmee deelnemers hun positie bepalen, en fysieke profielkaartjes die verschillende perspectieven zichtbaar maken. Samen vormen deze componenten een ervaring gericht op het stimuleren van gesprek en reflectie.

**KERNCONCLUSIE**

*De toegevoegde waarde van het systeem zit niet in het geven van antwoorden, maar in het zichtbaar en bespreekbaar maken van posities. De combinatie van ervaren, positie innemen, vergelijken en bespreken functioneert als een ontworpen gesprekservaring.*

Het proof of concept liet zien dat deze aanpak werkt. Deelnemers keken aandachtig naar de film en gingen direct na afloop met elkaar in gesprek. De online tool hielp hen een positie in te nemen, terwijl de profielkaartjes structuur gaven aan de discussie. Verschillende meningen werden zichtbaar en deelnemers reageerden actief op elkaars perspectieven.

De ervaring leidde niet tot consensus, maar wel tot bewustwording, reflectie en een actieve uitwisseling van standpunten. Tegelijk liet het project zien dat AI in muziek niet alleen een technisch vraagstuk is, maar ook een cultureel en emotioneel één. De gesprekken gingen uiteindelijk over fundamentele vragen:

- 
- Wat maakt muziek menselijk?

---

  - Maakt de maker nog uit als het resultaat goed klinkt?

---

  - Heeft imperfectie waarde binnen creativiteit?

---

  - Wanneer voelt muziek nog echt?

Daarmee kan geconcludeerd worden dat een combinatie van audiovisuele storytelling, persoonlijke profilering en fysieke gespreksmaterialen een effectieve manier kan zijn om complexe maatschappelijke onderwerpen bespreekbaar te maken. In plaats van deelnemers te overtuigen van één standpunt, creëert het systeem ruimte voor meerdere perspectieven en stimuleert het een genuanceerd gesprek over de rol van AI binnen muziek en creativiteit.

Deze exploratie heeft niet geleid tot een definitief antwoord op de vraag wat muziek menselijk maakt. Dat was ook niet het doel. Wat het wel laat zien is dat ontwerp kan worden ingezet om mensen bewust stil te laten staan bij die vraag — en dat juist het faciliteren van die reflectie waarde heeft.

---

*De ontwerpkeuze om niet te vertellen wat deelnemers moeten vinden, maar hen te helpen ontdekken wat ze zelf vinden, bleek de kern van het project. Het systeem dwingt geen positie af — het maakt posities zichtbaar, en daarmee bespreekbaar.*

---

In een tijd waarin de grenzen tussen menselijke en kunstmatige creativiteit steeds verder vervagen, is het vermogen om daar bewust bij stil te staan misschien wel relevanter dan een eenduidig antwoord.

# Bronnenlijst

---

## VAK - EN NIEUWSMEDIA

- [1] Frankwatching. (2024). *Merendeel Nederlanders vindt het lastig AI-afbeeldingen te herkennen*. Frankwatching. <https://www.frankwatching.com/channel/merendeel-nederlanders-vindt-het-lastig-ai-afbeeldingen-te-herkennen/>
- [2] Spreekbuis. (2024). *Onderzoek Deezer: AI-muziek steeds realistischer*. Spreekbuis. <https://www.spreekbuis.nl/252849-2/>
- [3] Hogeschool Inholland. (2024). *Artificial Intelligence in de Muziekindustrie*. Inholland. <https://www.inholland.nl/onderzoek/onderzoeksprojecten/artificial-intelligence-in-de-muziekindustrie/>
- [4] EurekAlert. (2024). *AI-generated voices now indistinguishable*. EurekAlert. <https://www.eurekalert.org/news-releases/1099494>
- [5] Hart van Nederland. (2024). *Vershil echte stem en AI-versie*. Hart van Nederland. <https://www.hartvannederland.nl/tech/ai/artikelen/vershil-tussen-echte-stem-en-ai-versie>
- [6] Emerge. (2024). *AI: hoe kijken Nederlandse experts naar de toekomst*. Emerge. <https://www.emerge.nl/ opinie/artificial-intelligence-hoe-kijken-nederlandse-experts-naar-de-toekomst>
- [7] Entertainment Business. (2025). *AI in de muziekindustrie: inzichten van vijf experts*. Entertainment Business. <https://www.entertainmentbusiness.nl/algemeen/ai-in-de-muziekindustrie-inzichten-van-vijf-experts/>
- [8] Muziekbundel. (2025). *AI vernietigt de muziekindustrie? Juridische en ethische kwesties*. Muziekbundel. <https://muziekbundel.nl/ai-muziekindustrie-juridische-ethische-kwesties/>
- [9] Wolters Kluwer. (2024). *AI and Copyright: The Intersection of Idea Creation and Protection*. Wolters Kluwer. <https://www.wolterskluwer.com/nl-nl/expert-insights/ai-and-copyright-the-intersection-of-idea-creation-and-protection>
- [10] Artefact. (2025). *The Sound Shift: How Generative AI is Redefining the Music Industry*. Artefact. <https://www.artefact.com/nl/blog/the-sound-shift-how-generative-ai-is-redefining-the-music-industrys-business-model/>

- [11] Briot, J.-P., Hadjeres, G., & Pachet, F.-D. (2020). *Deep learning techniques for music generation*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-70163-9>
- [12] Drott, E. (2021). Copyright, compensation, and commons in the music AI industry. *Creative Industries Journal*, 14(2), 190–207. <https://doi.org/10.1080/17510694.2020.1839702>
- [13] Du Sautoy, M. (2019). *The creativity code: Art and innovation in the age of AI*. Belknap Press of Harvard University Press.
- [14] Wu, S. H., & Holmes, K. J. (2026). Is there a “mind” behind the music? Attributing music to AI can suppress narrative meaning-making. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 11, 19. <https://doi.org/10.1186/s41235-026-00715-z>
- [15] Bellaiche, L., Shahi, R., Turpin, M. H., Ragnhildstveit, A., Sprockett, S., Barr, N., Christensen, A., & Seli, P. (2023). Humans versus AI: Whether and why we prefer human-created compared to AI-created artwork. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.1186/s41235-023-00499-6>
- [16] Lecamwasam, K., & Ray Chaudhuri, T. (2025). *Exploring listeners’ perceptions of AI-generated and human-composed music for functional emotional applications* [Preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2506.02856>

## GEBRUIKTE AI-TOOLS

- [17] Anthropic. (2025–2026). *Claude* [Large language model]. Ingezet voor feedback op teksten, zinsbouw, grammaticacorrectie en structurering van de publicatie. <https://claude.ai>
- [18] Kuaishou. (2025–2026). *Kling 2.5 / Kling 3.0* [AI-videogeneratiemodel]. Ingezet voor het genereren van filmbeelden en videosequenties. <https://klingai.com>
- [19] Magnific AI. (2025–2026). *Magnific* [AI-beeldopschalingstool]. Ingezet voor het opschalen en verfijnen van gegenereerde beelden. <https://magnific.ai>
- [20] Google DeepMind. (2025–2026). *Nano Banana Pro / Nano Banana 2* [AI-beeldgeneratiemodel]. Ingezet voor het genereren van filmbeelden (via Magnific). <https://gemini.google/overview/image-generation/>
- [21] OpenAI. (2025–2026). *ChatGPT* [Large language model]. Ingezet voor brainstormsessies en conceptverkenning. <https://chat.openai.com>
- [22] Suno AI. (2025–2026). *Suno* [AI-muziekgeneratiemodel]. Ingezet voor het genereren van muziek en audiofragmenten. <https://suno.com>

# De bijlagen

---

De volgende bijlagen bevatten het volledige onderzoeks- en productiemateriaal achter dit project: de filmscripts, de promptdocumentatie van beide prototypes, de broncode van de discussietool en de ruwe enquêteresultaten. Ze zijn geordend in de volgorde waarin ze in deze publicatie verschijnen en maken inzichtelijk hoe de inzichten, keuzes en artefacten uit de voorgaande hoofdstukken tot stand zijn gekomen.

---

A	Filmscript <i>INTERFERENCE</i>	SCRIPT	54
B	Promptdocumentatie Prototype 1 ( <i>INTERFERENCE</i> )	PROMPTS	61
C	Filmscript <i>Between Real and Made</i>	SCRIPT	79
D	Promptdocumentatie Prototype 2 ( <i>Between Real and Made</i> )	PROMPTS	89
E	Suno promptdocumentatie	PROMPTS	123
F	Broncode AI-discussietool	CODE	125
G	Enquête 1 – AI en de toekomst van muziek (n=21)	ENQUÊTE	131
H	Enquête 2 – Feedback op prototype film (n=7)	ENQUÊTE	139
I	Enquête 3 – Film, tool en profielkaartjes (n=12)	ENQUÊTE	142

---

# **INTERFERENCE**

Filmscript

Prototype 01

Korte film / 16 shots

Geschreven en geregisseerd door

**TIBO CHOQUET**

Generatieve tools: Nano Banana Pro, Kling 2.5, Sora

Postproductie: DaVinci Resolve

CMD Avans Hogeschool Breda

Afstudeerproject 2025/2026

## PERSONAGES

**HOOFDPERSONAGE** (25, man) -- Lichte huid, natuurlijke krullen met volume en textuur, subtiele baardshaduw. Zelfverzekerd maar ontspannen uitstraling. Draagt een donkerblauwe oversized sweater, zwarte baggy cargo jeans (wide fit, streetwear silhouet), zilveren ketting, meerdere zilveren ringen aan beide handen, subtiele armband, oorbellen. Moderne hiphop-geïnspireerde stijl, realistisch en niet overdreven.

**SETTING** -- Een slaapkamer, laat op de avond. Matras op de grond, half opgemaakt. Akkoordbladen en handgeschreven songteksten aan de muur geprikt boven een klein houten bureau. Een kleine oefenversterker in de hoek. Een laptop open op het bureau met een zacht gloeiend scherm. Eén warme bureaulamp (3000K) als enige lichtbron. Geen plafondverlichting. Diepe natuurlijke schaduwen. Stil, privé, laat-op-de-avond sfeer.

## SCÈNE 01 -- DE VOORBEREIDING

### INT. SLAAPKAMER -- NACHT

*Laat op de avond. Het hoofdpersonage bereidt zich voor om te spelen. Een vertrouwd ritueel: gitaar oppakken, kabel inpluggen, versterker instellen. Geen haast, geen publiek. Alleen hij en het instrument.*

#### SHOT 01 • MEDIUM-WIDE / PUSH-IN / ESTABLISHING

De camera duwt langzaam naar binnen. Het hoofdpersonage zit op de rand van de matras, rug licht gebogen. Hij tilt een elektrische gitaar van de standaard naast hem en legt het instrument op zijn schoot. Subtiële lichaamsbeweging, geen dramatische pose. Stille, gefocuste energie. De bureaulamp werpt warme schaduwen. Het laptopscherm gloeit zacht blauw in de achtergrond.

#### SHOT 02 • EXTREME CLOSE-UP / INSERT / DETAIL

Strak op de gitaarinput. Een zwarte gitaarkabel met zilveren jack-connector schuift langzaam in beeld. De connector lijnt uit met de input-socket en glijdt er schoon in. Subtiële laatste druk. Natuurlijke hand-druk, lichte micro-imperfectie in de beweging. Razerscherpe focus op het contactpunt. Achtergrond volledig wazig.

#### SHOT 03 • MEDIUM / CONTINUOUS

Het hoofdpersonage leunt licht voorover richting de kleine versterker naast het bed, zonder op te staan. Met twee vingers van zijn rechterhand draait hij langzaam de reverb-knop met de klok mee. De beweging is subtiel en beheerst. Zijn gezicht blijft kalm en gefocust. Dit is een vertrouwd ritueel.

#### SHOT 04 • EXTREME CLOSE-UP / INSERT / DETAIL

Strak op de reverb-knop van de versterker. Het woord 'REVERB' is subtiel zichtbaar naast de draaiknop. Twee vingers met zilveren ringen grijpen de rand van de knop en draaien met de klok mee. De witte indicatorlijn beweegt van laag naar hoog. Huidtextuur zichtbaar. Warm lamplicht reflecteert op het plastic oppervlak.

## SCÈNE 02 -- HET SPELEN

### INT. SLAAPKAMER -- NACHT (CONTINU)

*Hij speelt. Eerst de vingers, dan het geluid, dan het gevoel. Een privaat moment van onderdompeling.*

#### SHOT 05 • EXTREME CLOSE-UP / FRETBOARD / DETAIL

Strak op de linkerhand die een mineur-akkoord op het fretboard indrukt. De huid van de vingertoppen drukt zichtbaar tegen de metalen fret-draden. Subtiele spanning in de vingertoppen. De duim rust natuurlijk achter de hals. Metalen wound-snaren met lichte textuur. De rechterhand beweegt langzaam naar beneden over de snaren met alleen de duim. Eén enkele langzame neerwaartse strum.

#### SHOT 06 • CLOSE-UP / PORTRAIT / PUSH-IN

Cinematisch portret. Alleen zijn gezicht en bovenste schouders zijn zichtbaar. De gitaar is buiten beeld. Zijn ogen zijn gesloten. Zijn gezicht is kalm, gefocust, geabsorbeerd in de muziek. Subtiele emotie, niet overdreven. Kleine micro-expressies in de ogen en kaak. Hij voelt de resonantie van het akkoord. Na een paar seconden openen zijn ogen langzaam. Niet volledig. Net genoeg om bewustzijn te tonen.

#### SHOT 07 • OVER-THE-SHOULDER / MEDIUM / LAPTOP

Camera achter het hoofdpersonage, licht naar rechts. De achterkant van zijn hoofd met korte krullen, warm lamplicht dat zacht zijn silhouet omlijnt. De gitaar rust horizontaal op zijn schoot. Aan de rand van het beeld: het laptopscherm met een simpele audio-waveform interface. De waveform pulseert zwak en ritmisch terwijl hij speelt. Subtiel detail: de waveform reageert iets te perfect op de timing. Bijna synchroon. Maar niet duidelijk kunstmatig. Alleen iets te precies.

## SCÈNE 03 -- DE ANOMALIE

### INT. SLAAPKAMER -- NACHT (CONTINU)

*Iets klopt niet. De muziek gedraagt zich anders dan verwacht. De sustain duurt te lang. Het systeem luistert mee.*

**SHOT 08 • CLOSE-UP / HANDS / DETAIL**

Het hoofdpersonage speelt een korte gitaarfrase. Zijn linkerhand drukt een akkoord op het fretboard. Wanneer hij zijn vingers optilt tussen de noten, blijven de snaren iets langer trillen dan verwacht, alsof de sustain onnatuurlijk verlengd is. Zijn vingers zweven kort boven de snaren. Hij merkt iets ongewoons op.

**SHOT 09 • CLOSE-UP / PORTRAIT / PUSH-IN**

Zijn gezicht is aanvankelijk neutraal en gefocust, kalm luisterend naar het geluid in de kamer. Na ongeveer een seconde verandert zijn uitdrukking subtiel. Eén wenkbrauw gaat langzaam omhoog terwijl de andere ontspannen blijft. Zijn ogen vernauwen licht en zijn hoofd kantelt net iets, milde verwarring tonend, alsof hij iets onverwachts hoorde maar het nog niet kan verklaren.

**SHOT 10 • CLOSE-UP / LAPTOP / PUSH-IN / KEY REVEAL**

Het laptopscherm in de donkere kamer. De waveform op de opname-timeline begint te bewegen en stabiliseert zich in schone, gelijkmatig gespreide pieken. Een klein systeemvenster verschijnt stilletjes in de hoek van het scherm. De camera duwt langzaam in naar de notificatie tot de tekst het grootste deel van het beeld vult.

**OP SCHERM:**

**INPUT SIGNAL DETECTED**

**PATTERN ANALYSIS RUNNING...**

**SCÈNE 04 -- HET SYSTEEM NEEMT OVER**

**INT. SLAAPKAMER -- NACHT (CONTINU)**

*De muziek stopt niet wanneer hij stopt met spelen. De gitaar speelt door. Hij gooit het instrument op het bed. Het systeem draait onverstoord verder.*

**SHOT 11 • WIDE / STATIC / KEY MOMENT**

Breed shot van de slaapkamer. Het hoofdpersonage zit op de rand van de matras met de gitaar op zijn schoot. Hij heeft net gestopt met spelen. Het gitaargeluid gaat door, hoewel hij het instrument niet aanraakt. Hij kijkt verward naar beneden naar de gitaar. Dan laat hij het instrument plotseling los en gooit het licht op het bed naast hem. De gitaar landt op de matras. Hij trekt instinctief zijn handen terug, verrast.

**SHOT 12 • CLOSE-UP / HANDS / DETAIL**

Strak op zijn handen en de gitaar. Het geluid gaat door hoewel hij gestopt is met spelen. Zijn uitdrukking verschuift plotseling naar milde shock en verwarring. In een snelle reactie laat hij de gitaar los en gooit het licht op het bed naast hem. De gitaar glijdt over de matras. Zijn handen trekken instinctief terug. Cruciaal detail: de gitaar blijft geluid maken, ook nadat het zijn handen verlaten heeft.

**SHOT 13 • CLOSE-UP / LAPTOP / PUSH-IN**

Het laptopscherm. De audio-waveform is al in beweging. De waveform splitst zich in meerdere gestapelde tracks, als nieuwe instrumenten die automatisch gegenereerd worden. De lagen beginnen een herhalend loop-patroon te vormen. Een systeemnotificatie verschijnt op het scherm.

**OP SCHERM:  
PATTERN RECOGNIZED  
GENERATIVE LOOP ACTIVE**

**SCÈNE 05 -- REALISATIE**

**INT. SLAAPKAMER -- NACHT (CONTINU)**

*De muziek klinkt beter zonder hem. Het systeem heeft het overgenomen. Hij kan alleen nog maar kijken.*

**SHOT 14 • CLOSE-UP / PORTRAIT / PUSH-IN**

Het hoofdpersonage leunt licht voorover, kijkend naar het laptopscherm buiten beeld. Koel blauw licht van het scherm reflecteert duidelijk op zijn gezicht en ogen, in contrast met het warme lamplicht aan de zijkant. Zijn uitdrukking verandert van verwarring naar stille realisatie terwijl hij luistert. De muziek in de kamer klinkt schoner en perfecter dan wat hij speelde.

**SHOT 15 • WIDE / PULL-BACK / CLOSING SHOT**

De camera staat op medium afstand achter het hoofdpersonage. Hij knielt naast de rand van de matras, krabbelend aan zijn achterhoofd terwijl hij staart naar de gloeiende laptop aan de andere kant van de kamer. De elektrische gitaar ligt naast hem op het bed, verlaten. De camera trekt langzaam terug en onthult de hele kamer: het rommelige bed, gitaarkabels op de grond, de kleine versterker, en de laptop die stil gloeit op het bureau. Hij blijft roerloos, kijkend naar het scherm. De muziek speelt door, hoewel hij de gitaar niet meer aanraakt.

**EINDE**

*De kamer is stil. Maar het systeem speelt door.*

# INTERFERENCE

Prototype 01 – Prompt Documentatie

Nano Banana Pro × Kling 2.5

Tibo Choquet – CMD Breda 2025

SCÈNE 00

## Character Reference

---

### NANO BANANA PRO – IMAGE PROMPT

Full body realistic dark light-skinned male character, around 25 years old, masculine features, natural curly hair with volume and texture, subtle beard shadow, no nose piercing. Confident but relaxed expression.

He wears a dark navy blue oversized sweater (clean minimal design, slightly dropped shoulders, soft fabric texture). Black baggy cargo jeans with wide fit, clearly visible large cargo pockets on both sides, loose around the legs, stacked slightly at the ankles, streetwear style.

Accessories: silver chain necklace, multiple silver rings on both hands, subtle bracelet. earrings. No facial piercings.

Modern hiphop-inspired street style but realistic, not exaggerated. Natural skin texture, realistic proportions. Neutral standing pose, arms relaxed.

Isolated character only. Transparent background. PNG cutout. No background, no floor, no shadows on ground. Clean edges. 3:4 aspect ratio. High resolution. Sharp focus.

very wide leg cargo jeans, exaggerated loose fit, clear side cargo pockets, urban streetwear silhouette, baggy hiphop proportions



SCÈNE 01

## Slaapkamer — Gitaar Oppakken

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Realistic late night bedroom scene, intimate and lived-in atmosphere. A mattress on the floor, half-made with slightly messy sheets. Chord sheets and handwritten lyrics pinned casually to the wall above a small wooden desk. A small practice guitar amp in the corner of the room. A laptop open on the desk with a dim glowing screen casting soft blue light.

Single warm desk lamp (3000K) as the main light source, creating soft cinematic shadows. No overhead lighting. Deep natural shadows in the room. Quiet, private, late night mood.

A 25-year-old male (light skin, curly hair, dark blue sweater, black baggy cargo jeans, silver chain and rings) sits on the edge of the mattress, back slightly hunched. He is lifting an electric guitar from a stand beside him. Natural posture, subtle movement, no dramatic pose.

Cinematic framing, medium-wide shot, eye-level camera. Realistic textures, soft grain, grounded and natural. No futuristic elements. No sci-fi lighting. 16:9 aspect ratio. High resolution.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Slow, natural cinematic movement. The character sits on the edge of the mattress in a dimly lit bedroom at night. He slowly lifts the electric guitar from the stand next to him and rests it on his lap. Subtle body movement, slightly hunched posture. Quiet, focused energy.

Lighting remains consistent: single warm desk lamp (3000K) as key light, soft laptop screen glow as fill. No overhead lights. Deep natural shadows.

Camera: slow, subtle push-in (very gentle dolly forward), eye-level, realistic handheld micro-movements but very controlled. No dramatic motion. No fast cuts.

Atmosphere: intimate, grounded, real. Late night creative solitude. No futuristic effects. No sci-fi elements.

Motion should be minimal and believable. Small details like fabric movement, natural breathing, slight head tilt. Keep everything realistic and cinematic.

SCÈNE 02

# Kabel Inpluggen

## NANO BANANA PRO – IMAGE PROMPT

Extreme close-up shot of a male hand holding a black guitar cable while sitting on a mattress. The electric guitar is resting flat on his lap. The guitar body is clearly visible in frame, positioned horizontally across his legs.

The metal jack connector is being plugged into the guitar input on the body. Capture the exact moment of insertion. The silver jack reflects the warm lamp light. His right hand wears subtle silver rings. A dark navy blue sweater sleeve slightly covers his wrist.

Background softly out of focus but visible: edge of the mattress, slightly wrinkled bedding, dim bedroom atmosphere.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) as main light source, creating soft highlights and deep natural shadows. Subtle blue glow from a laptop screen in the room. No overhead lighting.

Very shallow depth of field. Focus sharp on fingers and metal jack. Cinematic realism. Intimate late-night mood. No futuristic elements.

16:9 aspect ratio. High resolution. Film still quality.



## KLING 2.5 – VIDEO PROMPT

Extreme close-up of an electric guitar input jack port on the lower left edge of the guitar body. The circular metal input socket is clearly visible and centered in frame.

A black guitar cable with a silver metal jack connector moves slowly into frame. The connector aligns precisely with the visible input socket. The jack slides straight into the correct circular input hole. Clean, accurate insertion. Subtle final push. Slight natural hand pressure.

No searching movement. No inserting into the guitar surface. The jack only enters the visible metal input socket.

Camera: completely locked-off. No camera shake. No dramatic motion. The focus remains on the metal connector and the input port.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft highlights on the silver jack and subtle reflections on the guitar finish. Deep natural shadows. Slight blue laptop glow in background, very soft and out of focus.

Very shallow depth of field. Ultra sharp focus on the exact contact point between jack and input. Background fully blurred.

Motion should be slow, deliberate, and realistic. Slight natural micro-imperfection in hand pressure. No robotic smoothness.

Duration: 3-4 seconds.

Aspect ratio: 16:9. High resolution. Cinematic realism.

*Deze prompt is 3x herhaald (iteraties)*

SCÈNE 03

## Close-up — Kabel Inpluggen

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Extreme close-up shot of a male hand holding a black guitar cable while sitting on a mattress. The electric guitar is resting flat on his lap. The guitar body is clearly visible in frame, positioned horizontally across his legs.

The metal jack connector is being plugged into the guitar input on the body. Capture the exact moment of insertion. The silver jack reflects the warm lamp light. His right hand wears subtle silver rings. A dark navy blue sweater sleeve slightly covers his wrist.

Background softly out of focus but visible: edge of the mattress, slightly wrinkled bedding, dim bedroom atmosphere.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) as main light source, creating soft highlights and deep natural shadows. Subtle blue glow from a laptop screen in the room. No overhead lighting.

Very shallow depth of field. Focus sharp on fingers and metal jack. Cinematic realism. Intimate late-night mood. No futuristic elements.

16:9 aspect ratio. High resolution. Film still quality.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Extreme close-up of an electric guitar input jack port on the lower left edge of the guitar body. The circular metal input socket is clearly visible and centered in frame.

A black guitar cable with a silver metal jack connector moves slowly into frame. The connector aligns precisely with the visible input socket. The jack slides straight into the correct circular input hole. Clean, accurate insertion. Subtle final push. Slight natural hand pressure.

No searching movement. No inserting into the guitar surface. The jack only enters the visible metal input socket.

Camera: completely locked-off. No camera shake. No dramatic motion. The focus remains on the metal connector and the input port.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft highlights on the silver jack and subtle reflections on the guitar finish. Deep natural shadows. Slight blue laptop glow in background, very soft and out of focus.

Very shallow depth of field. Ultra sharp focus on the exact contact point between jack and input. Background fully blurred.

Motion should be slow, deliberate, and realistic. Slight natural micro-imperfection in hand pressure. No robotic smoothness.

Duration: 3–4 seconds.

Aspect ratio: 16:9. High resolution. Cinematic realism.

*Deze prompt is 3x herhaald (iteraties)*

SCÈNE 04

## Versterker — Reverb Knop (wide)

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Continuation of previous shot. Same character. Same room. Same lighting. Same outfit.

The 25-year-old man is still sitting on the edge of the mattress in the exact same position as before. The electric guitar remains flat horizontally across his lap, same guitar color and design as the previous shot. Do not change guitar model or color.

He does NOT rotate or change orientation. He faces the same direction as the previous frame.

He leans slightly forward toward the small black practice amplifier placed beside the bed, without standing up.

With two fingers of his right hand, he slowly turns the reverb knob clockwise. The movement is subtle and controlled. Natural muscle movement. No exaggerated motion.

His face stays calm and focused. Relaxed expression. This is a familiar routine.

Lighting remains identical: single warm desk lamp (3000K) as main light source. Soft natural shadows. Subtle blue laptop glow in the background. No overhead lighting.

Background continuity must remain consistent: mattress on floor, slightly wrinkled bedding, chord sheets pinned on wall, dim bedroom.

No changes in wardrobe. Dark navy blue sweater. Black baggy cargo jeans. Subtle silver rings visible.

Camera remains stable. No rotation. No dramatic movement.

Cinematic realism. Intimate late-night mood.

16:9 aspect ratio. Film still quality.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Continuation of the exact previous shot. Same room. Same character. Same lighting. Same guitar. Same amplifier position.

The man is still leaning slightly forward near the small amplifier. His right hand releases the reverb knob. His fingers clearly let go of the knob.

The hand moves back naturally toward his body.

He shifts his posture back to a relaxed seated position on the mattress.

The electric guitar remains flat and horizontal across his lap.

His right hand moves down toward the guitar strings.

His left hand moves to the guitar neck.

He positions his fingers on the fretboard.

Then he gently strums the strings once.

Natural movement. No sudden cuts. No teleporting hand. No body rotation.

The guitar must remain the same color and same model as previous shots.

The character must remain facing the same direction as before.

Lighting identical: warm desk lamp 3000K, deep shadows, subtle blue laptop glow.

Cinematic realism. Intimate late-night mood.

16:9 aspect ratio.

SCÈNE 05

## Versterker — Reverb Knop (close-up)

---

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Extreme close-up of a small guitar amplifier reverb knob. The word “REVERB” is subtly visible near the dial. The knob has a small white indicator line.

Two black fingers with 2 silver rings slowly grip the edge of the knob and turn it clockwise. The movement is controlled and deliberate. You see the indicator line move from low to higher setting.

Focus is razor sharp on the knob and fingertips. Skin texture visible. Slight reflection of warm lamp light on the plastic surface.

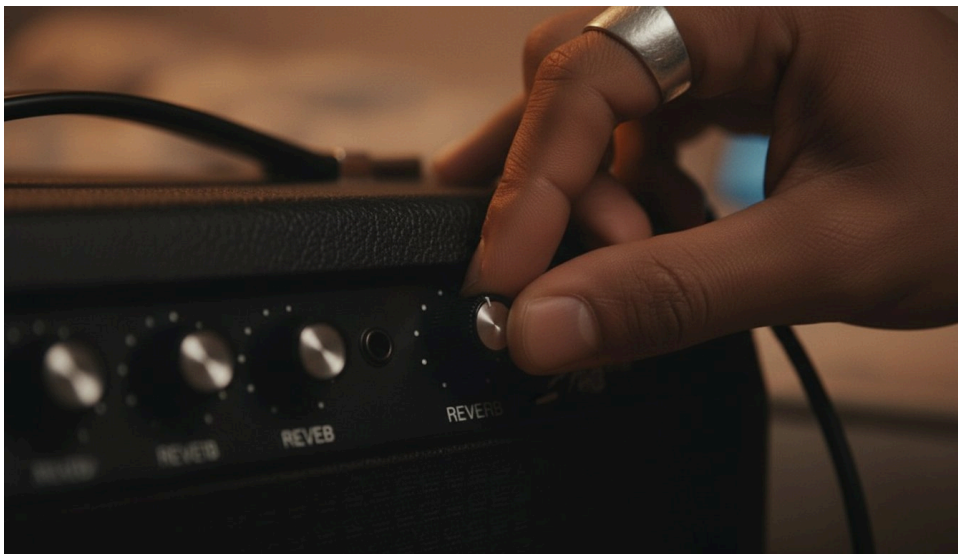
Very shallow depth of field. The rest of the amp softly blurred. Background almost completely out of focus.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft highlights and natural shadow falloff. Slight blue laptop glow faintly visible in background bokeh.

No sudden movement. No dramatic camera motion. The turn is slow and precise.

Grounded realism. Intimate late-night mood.

16:9 aspect ratio. High resolution. Cinematic realism.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Extreme close-up of a small guitar amplifier reverb knob. The word “REVERB” is subtly visible near the dial. The knob has a small white indicator line.

Two fingers slowly grip the edge of the knob and turn it clockwise. The movement is controlled and deliberate. You see the indicator line move from low to higher setting.

Focus is razor sharp on the knob and fingertips. Skin texture visible. Slight reflection of warm lamp light on the plastic surface.

Very shallow depth of field. The rest of the amp softly blurred. Background almost completely out of focus.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft highlights and natural shadow falloff. Slight blue laptop glow faintly visible in background bokeh.

No sudden movement. No dramatic camera motion. The turn is slow and precise.

Grounded realism. Intimate late-night mood.

16:9 aspect ratio. High resolution. Cinematic realism.

SCÈNE 06

## Fretboard — Akkoord Indrukken

---

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Extreme close-up of a male left hand pressing down on the fretboard of an electric guitar.

The guitar lies flat and horizontal across his lap. The neck extends left in frame.

Fingers are firmly pressing a minor chord shape into the strings. We clearly see the skin slightly compressing against the metal fret wires. Subtle tension in the fingertips.

His thumb rests naturally behind the neck, partially visible curling over the top edge.

The strings are metal wound strings with slight texture. The fingertips create small indentations. Realistic detail.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) from the right side, creating soft highlights on the fret wires and subtle shadows between the fingers. Very shallow depth of field. Focus sharp on fingertips and fret wires. Background softly blurred but still hints of mattress and dark navy sweater sleeve.

Cinematic realism. Intimate late-night bedroom atmosphere. No futuristic elements. No AI artifacts.

16:9 aspect ratio. High resolution. Film still quality.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Continue from previous shot. Same character, same guitar, same lighting, same bedroom.

Medium close-up of the guitar resting flat on his lap.

His left hand remains completely stable on the neck, fingers pressing a minor chord. No movement in the left hand.

His right hand moves slowly downward across the strings using only the thumb.

One single slow downward strum. No fast movement. No multiple strums. Just one controlled motion.

We see: slight vibration in the strings, subtle skin compression on the thumb, natural wrist movement.

The left hand does not move. The chord shape stays consistent.

Camera: Locked shot. Shallow depth of field. Focus on the strumming motion.

Lighting: Single warm desk lamp (3000K). Soft laptop glow. Deep natural shadows.

Mood: Intimate. Grounded. Late-night. No futuristic elements. No AI artifacts. Pure realism.

16:9 aspect ratio. High resolution. Film still quality motion.

SCÈNE 07

## Portret — Muziek Voelen

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up of a 25-year-old light-skinned male with short natural curls, wearing a dark navy blue sweater.

He is sitting on the edge of a low mattress in a dim bedroom. The electric guitar is resting flat on his lap (only a small part of the guitar body visible at the bottom of frame).

His face is relaxed but deeply focused. Eyes slightly closed. Brows soft. Lips gently pressed together. He is clearly feeling the music internally.

Subtle emotion – not dramatic, not exaggerated. Quiet immersion.

Silver rings visible on one hand slightly out of focus in foreground.

Soft shadow defining cheekbones and jawline.

Natural skin texture, no smoothing.

Lighting: Single warm desk lamp (3000K) from the side. Soft blue laptop glow from the opposite side. Deep natural shadows. No overhead lighting.

Mood: Late night. Private. Intimate. Grounded. Realistic. No futuristic elements.

Very shallow depth of field. Sharp focus on eyes and upper face. Background softly blurred.

16:9 aspect ratio. High resolution. Film still quality. Cinematic realism.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic close-up of a 25-year-old light-skinned male with short natural curls, wearing a dark navy blue sweater. He is sitting on the edge of a low mattress in a dim bedroom at night.

The electric guitar is resting on his lap but NOT visible in frame. His hands are completely out of frame. Only his face and upper shoulders are visible.

He is playing guitar off-screen.

His eyes are closed at the start of the shot. His face is calm, focused, absorbed in the music. Subtle emotion – not exaggerated. Small micro-expressions in the eyes and jaw. He feels the chord resonance.

After a few seconds, his eyes slowly open. Not fully. Just enough to show awareness. His breathing is steady.

Camera movement: Very slow, smooth push-in (gentle zoom) toward his face throughout the shot.

Lighting: Single warm desk lamp (3000K) from the side. Soft blue laptop glow from opposite side. Deep natural shadows. No overhead lighting.

Mood: Late night. Private. Intimate. Grounded realism.

Very shallow depth of field. Sharp focus on eyes.

16:9 aspect ratio. High resolution. Film still quality. Natural micro-movements only.

SCÈNE 08

## Over de Schouder — Laptop Waveform

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic 16:9 film still. Nighttime bedroom scene. Camera positioned behind the character, slightly to his right side.

We see the back of his head with short curly hair, warm desk lamp light softly outlining his silhouette. The electric guitar rests horizontally across his lap as he sits on the edge of a low mattress. The guitar neck extends forward into the frame. His left hand is on the fretboard, fingers pressing a chord naturally. On the far edge of the frame, slightly out of focus but readable, a laptop screen glows softly. On the screen, a subtle audio waveform is visible, faintly pulsing. The waveform is minimal and realistic, not futuristic.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft highlights and deep natural shadows. Subtle cool blue glow from the laptop screen. No overhead lights.

Mood: intimate, private, late night practice session. Grounded realism. No sci-fi elements.

Shallow depth of field. Focus slightly on the guitar neck and the silhouette of his head. Natural skin tones. Cinematic color grading.

High resolution. Film still quality.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic 16:9 shot. Nighttime bedroom. Camera positioned behind the character, slightly to his right.

We see the back of his head with short natural curls. He sits on the edge of a low mattress. The electric guitar rests horizontally on his lap. The neck of the guitar extends into frame. His left hand presses the same chord shape as before.

At the edge of the frame, a laptop screen is visible. The screen shows a simple audio waveform interface. The waveform pulses faintly and rhythmically as he plays.

He plays the same short guitar phrase again. Slow. Intentional. Natural timing.

Subtle detail: The waveform reacts slightly too perfectly to the timing. Almost synced. But not obviously artificial. Just slightly precise.

Camera: Locked off. No handheld shake. Very slow, almost imperceptible push-in. Stable composition.

Lighting: Single warm desk lamp (3000K) from one side. Soft blue laptop glow illuminating the side of his face and guitar neck. Deep natural shadows. No overhead lighting.

Mood: Late night. Private. Focused. Grounded realism. No futuristic visuals.

Very shallow depth of field. Cinematic realism. Film still quality. High resolution.

SCÈNE 09

## Vingers op Snaren — Sustain Anomalie

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up of a young man sitting on a mattress in a dim bedroom at night, holding an electric guitar flat on his lap. His left hand presses a chord on the guitar neck while slightly lifting his fingers between notes, as if finishing a phrase. The skin of his fingertips presses against the strings and fret wire in sharp detail. The guitar is a dark electric guitar resting horizontally across his legs.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) from the side creating soft highlights and deep shadows, subtle blue glow from a laptop screen in the room.

Background softly visible: messy bed, chord sheets pinned to the wall, small guitar amp beside the bed, laptop open across the room.

Mood: intimate late-night music practice session. Slightly mysterious atmosphere. Cinematic realism.

Very shallow depth of field. Focus on the fingers and guitar strings. Film still quality.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic close-up shot of a young man sitting on a mattress in a dim bedroom, playing an electric guitar resting flat on his lap.

He plays a short guitar phrase. His left hand presses a chord on the fretboard. When he lifts his fingers between notes, the strings keep vibrating slightly longer than expected, as if the sustain is unnaturally extended.

His fingers hover briefly above the strings, noticing something unusual.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft highlights and deep shadows. Subtle blue light from a laptop screen across the room.

Camera: very subtle handheld micro-movement, shallow depth of field, focus on the fingers and strings.

Mood: intimate late-night practice, quiet room. Slightly eerie feeling as the note sustains longer than normal.

Action timing: First 2 seconds – he plays the phrase normally. Last 2 seconds – the note sustains too long while his fingers are already lifted.

Cinematic realism, film still quality.

16:9 aspect ratio.

SCÈNE 10

## Portret — Verwarring

---

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up portrait of a young man sitting on a mattress in a dim bedroom at night, holding an electric guitar out of frame. His face is slightly turned toward the sound, eyes narrowed with subtle confusion, head tilted just a fraction as if he heard something unexpected.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) casting soft shadows across his face, gentle blue glow from a laptop screen reflecting faintly on the side of his cheek.

Background softly blurred but recognizable: messy bedroom, guitar amp beside the bed, chord sheets pinned on the wall, laptop glow in the distance.

Mood: quiet late-night music session turning slightly eerie. Expression subtle and thoughtful, not dramatic.

Very shallow depth of field, cinematic realism, film still quality.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic close-up of a young man sitting on a mattress in a dim bedroom at night. Only his face and upper shoulders are visible. The electric guitar is out of frame.

At the start of the shot his face is neutral and focused, calmly listening to the sound of the guitar note in the room.

After about one second, his expression subtly changes. One eyebrow slowly raises while the other stays relaxed. His eyes narrow slightly and his head tilts just a little, showing mild confusion – as if he heard something unexpected but cannot explain it yet.

Camera movement: very slow and subtle push-in toward his face during the shot to create a gentle zoom.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) casting soft cinematic shadows across his face. The room behind him is dim and simple with soft shadows. No laptop visible.

Focus: extremely sharp focus on the eyes and facial details. No blur, no haze, no soft focus. Crisp cinematic realism.

Mood: intimate late-night atmosphere with a subtle unsettling moment.

16:9 aspect ratio. High detail, film still quality.

sharp focus, high clarity, no motion blur, no soft blur

SCÈNE 11

## Laptop Scherm — Eerste Notificatie

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up of a laptop screen in a dim bedroom at night. The laptop is on a little desk in front of a wall. The screen shows an audio recording interface with a waveform timeline.

The waveform is clean and evenly spaced, glowing softly on the dark interface. A small system window appears in the corner of the screen.

Lighting: warm desk lamp (3000K) illuminating part of the keyboard and desk surface. The rest of the room is dark with soft shadows.

Mood: subtle technological intrusion into a quiet, human music moment. Slightly eerie but realistic.

Ultra realistic, cinematic film still, sharp focus on the screen, shallow depth of field.

16:9 aspect ratio.



### SORA — VIDEO PROMPT

Cinematic shot of a laptop screen in a dim bedroom at night. The laptop sits on a desk in a musician's room.

At the beginning of the shot the screen is dim and the waveform on the recording timeline is resting.

After about one second, the screen brightness increases slightly. The waveform begins to move and stabilize into clean, evenly spaced peaks.

A small system window quietly appears in the corner of the screen.

The camera slowly pushes in toward the notification.

The shot transitions into a tight close-up of the message window until the text fills most of the frame.

ON SCREEN TEXT (clearly readable):

INPUT SIGNAL DETECTED

PATTERN ANALYSIS RUNNING...

Lighting: warm desk lamp (3000K) illuminating the keyboard and desk surface. The rest of the room remains dark with soft shadows.

Camera: slow cinematic push-in that ends in a close-up of the notification window.

Focus: razor-sharp focus on the message text and waveform interface.

Mood: calm but slightly unsettling technological activity beginning.

Cinematic realism, film still quality.

16:9 aspect ratio.

*Deze scène is gemaakt met Sora, niet Kling*

SCÈNE 12

## Handen Loslaten — Gitaar Speelt Door

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up of a young man's hands holding an electric guitar while sitting on a mattress in a dim bedroom at night.

The guitar lies flat across his lap. His right hand is slowly lowering away from the strings, clearly no longer touching them. His fingers are relaxed but hesitant, as if he just realized something strange is happening.

The guitar strings are visible in sharp detail.

Lighting: warm desk lamp (3000K) creating soft highlights on the guitar body and fingers. Deep shadows around the room.

Background softly blurred but recognizable: wrinkled bedding, guitar amp beside the bed, faint glow from a laptop across the room.

Mood: subtle tension – the moment someone realizes the music is continuing without them.

Cinematic realism, shallow depth of field, sharp focus on the hands and guitar strings.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic wide shot of a dim bedroom at night. A young man sits on the edge of a mattress with an electric guitar resting horizontally on his lap.

At the beginning of the shot he has just finished playing.

The guitar sound continues even though he is not touching the instrument.

He looks down at the guitar in confusion. Realizing something is wrong, he suddenly lets go of the instrument and lightly tosses it onto the bed beside him.

The guitar lands next to him on the mattress while he instinctively pulls his hands back slightly, surprised.

Lighting: single warm desk lamp (3000K) creating soft shadows in the room. The laptop screen across the room glows faintly.

Camera: static wide shot showing the full room.

Important action: the guitar continues producing sound even after he throws it onto the bed.

Focus: sharp cinematic realism, no blur.

Mood: quiet but unsettling moment where the music continues without the musician.

16:9 aspect ratio.

SCÈNE 13

## Gitaar Weggooien — Close-up

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up of a young man's hands holding an electric guitar while sitting on a mattress in a dim bedroom at night.

The guitar lies flat across his lap. His right hand is slowly lowering away from the strings, clearly no longer touching them. His fingers are relaxed but hesitant, as if he just realized something strange is happening.

The guitar strings are visible in sharp detail.

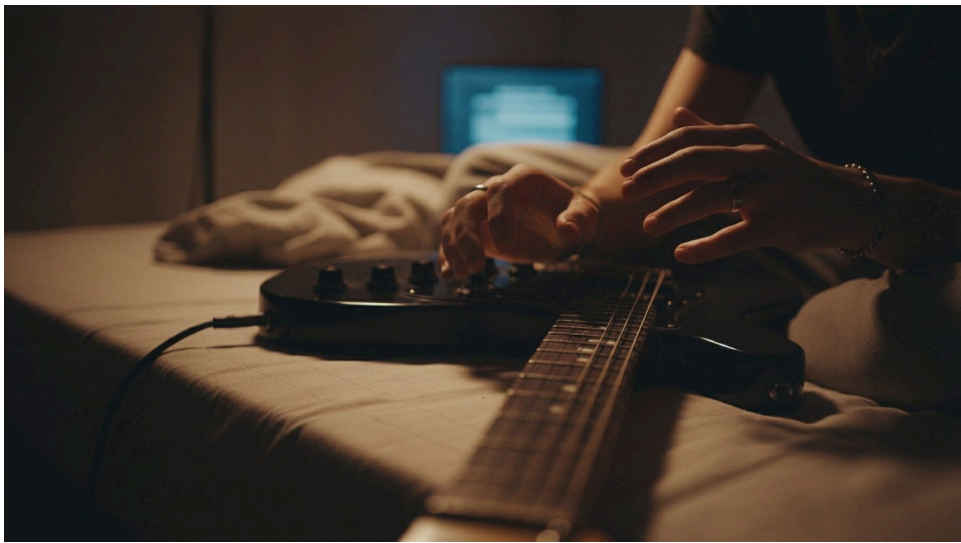
Lighting: warm desk lamp (3000K) creating soft highlights on the guitar body and fingers. Deep shadows around the room.

Background softly blurred but recognizable: wrinkled bedding, guitar amp beside the bed, faint glow from a laptop across the room.

Mood: subtle tension – the moment someone realizes the music is continuing without them.

Cinematic realism, shallow depth of field, sharp focus on the hands and guitar strings.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic close-up shot of a young man sitting on a mattress in a dim bedroom at night with an electric guitar in his hands.

The guitar sound continues even though he has stopped playing.

His expression suddenly shifts to mild shock and confusion. In a quick reaction he releases the guitar and lightly throws it onto the bed beside him.

The guitar slides slightly across the mattress next to him while his hands pull back instinctively.

Lighting: warm desk lamp (3000K) casting soft highlights on the guitar and his hands. Subtle blue glow from a laptop screen in the room.

Camera: tight close-up focusing on the movement of his hands and the guitar being released.

Important detail: the guitar continues making sound even after it leaves his hands.

Cinematic realism, sharp focus, no blur.

16:9 aspect ratio.

SCÈNE 14

## Laptop Scherm — Generative Loop

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic close-up of a laptop screen in a dim bedroom at night. The laptop sits on a small desk in a musician's room.

The screen shows an audio production interface. The waveform timeline now displays multiple layered tracks stacked on top of each other, forming clean, repeating patterns.

A small system notification window appears on the screen.

On-screen text:

PATTERN RECOGNIZED

GENERATIVE LOOP ACTIVE

The waveform lines glow softly and look extremely clean and perfectly aligned, suggesting automated generation.

Lighting: warm desk lamp (3000K) illuminating part of the keyboard and desk surface. The rest of the room is dark with soft shadows.

Background softly visible: guitar cables on the floor, small practice amp, messy musician bedroom.

Mood: quiet technological takeover happening inside a normal room.

Ultra realistic, cinematic film still, sharp focus on the screen.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic close-up shot of a laptop screen in a dim bedroom at night.

At the start of the shot the audio waveform is already moving. After about one second the waveform splits into multiple layered tracks, stacking on top of each other as if new instruments are being generated automatically.

The layers begin forming a repeating loop pattern.

A system notification appears on the screen.

On-screen text fades in:

PATTERN RECOGNIZED

GENERATIVE LOOP ACTIVE

The waveform continues building itself in real time, becoming more complex and structured.

Lighting: warm desk lamp (3000K) softly lighting the keyboard and desk surface. The room remains dark with deep shadows.

Camera: slow subtle push-in toward the laptop screen.

Focus: extremely sharp screen clarity, no blur.

Mood: calm but unsettling – the system is now creating music on its own.

Cinematic realism.

16:9 aspect ratio.

SCÈNE 15

## Portret — Realisatie

---

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic medium shot of a young man sitting on a mattress in a dim bedroom at night, holding an electric guitar loosely in his lap.

He is leaning slightly forward, looking toward a laptop screen outside the frame. His expression shows confusion and quiet realization.

A soft blue light from the laptop screen reflects on the front of his face and eyes, contrasting with the warm desk lamp light (3000K) illuminating the side of the room.

Lighting contrast: warm lamp light on one side of his face, cool blue screen light on the other side.

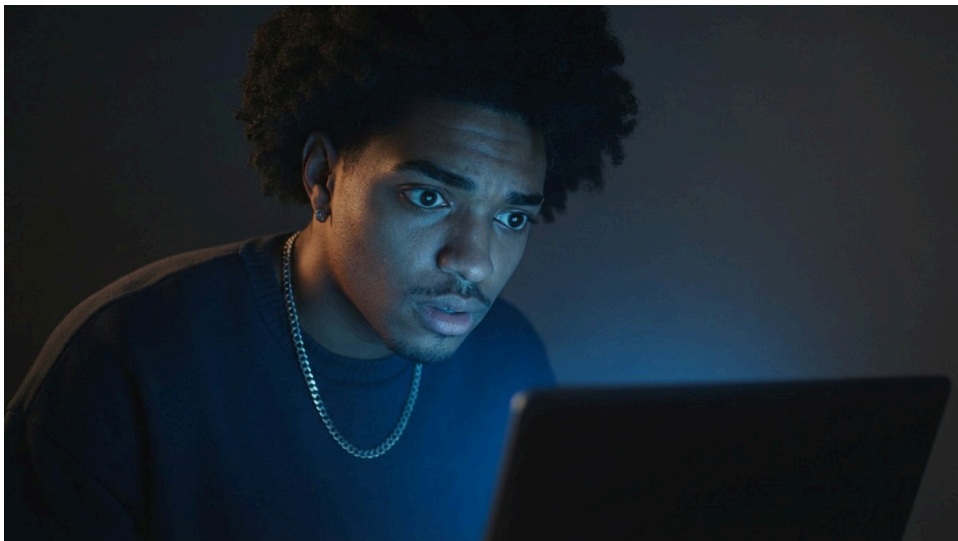
Background dim and realistic: messy bedroom, guitar amp beside the bed, cables on the floor.

Mood: realization moment – the music in the room sounds better than what he was playing.

Cinematic realism, sharp focus, film still quality.

Big zoom on his face, the guitar isn't visible.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic medium shot of a young man sitting on the edge of a mattress in a dim bedroom at night with an electric guitar resting on his lap.

At the start of the shot he slowly leans forward, bending slightly toward a laptop that is off-screen.

A cool blue light from the laptop screen reflects clearly on his face and eyes, while a warm desk lamp (3000K) lights the side of the room.

His expression changes from confusion to quiet realization as he listens.

The music continues playing in the room – cleaner and more perfect than what he was playing before.

Camera: subtle slow push-in toward his face.

Focus: sharp cinematic clarity, no blur.

Mood: unsettling realization that the music sounds better without him.

16:9 aspect ratio.

SCÈNE 16

## Slotscène — Overzicht Kamer

### NANO BANANA PRO — IMAGE PROMPT

Cinematic wide shot of a dim bedroom at night. A young man is kneeling on the floor next to the edge of a mattress, slightly scratching the back of his head while looking toward a glowing laptop across the room. The electric guitar lies on the bed beside him, abandoned.

The room is softly lit by a warm desk lamp (3000K), while a cool blue glow from the laptop screen illuminates part of the room and reflects faintly on his face.

Visible details: messy bedding, guitar cables on the floor, small practice amplifier near the bed, chord sheets pinned to the wall.

The laptop sits on a small desk across the room, its screen glowing calmly.

Mood: quiet realization – the human has stopped playing, but the music continues.

Cinematic realism, sharp focus, film still quality.

16:9 aspect ratio.



### KLING 2.5 — VIDEO PROMPT

Cinematic closing shot of a dim bedroom at night.

At the start of the shot the camera is positioned at a medium distance behind the young man. He is kneeling beside the edge of the mattress, scratching the back of his head while staring at the glowing laptop across the room.

The electric guitar lies on the bed next to him, untouched.

During the shot the camera slowly pulls back (smooth cinematic zoom-out), revealing the entire room: the messy bed, guitar cables on the floor, small amplifier, and the laptop glowing quietly on the desk.

He remains still, watching the screen.

The music continues playing even though he is no longer touching the guitar.

Lighting: warm desk lamp (3000K) creating soft shadows across the room, combined with cool blue light from the laptop screen.

Focus: crisp cinematic clarity, no blur.

Mood: quiet, eerie realization – the room is calm, but the system has taken over.

Camera movement: slow continuous zoom-out / pull-back for the entire shot.

16:9 aspect ratio.

# **BETWEEN REAL AND MADE**

Filmscript

Korte film / 2 min 41 sec / 9 scènes / 32 shots

Geschreven en geregisseerd door

**TIBO CHOQUET**

Generatieve tools: Nano Banana 2, Kling 3.0

Postproductie: DaVinci Resolve, Magnific

Muziek: Suno

## SCÈNE 01 – DE TREIN

### EXT. SPOORWEG / NACHTTREIN -- NACHT

*Establishing shot. Een moderne nachttrein snijdt door de duisternis. Regen valt zachtjes. De wereld buiten is leeg en stil.*

#### SHOT 01 • WIDE / TRACKING / ESTABLISHING

[ 00:00 - 00:08 / ~8 sec ]

Een moderne trein beweegt op volle snelheid door de nacht. De camera volgt mee op gelijke hoogte. Regendruppels strepen langs het beeld. De ramen van de trein gloeien zacht van binnenuit, een warm contrast tegen de koude duisternis. Geen passagiers zichtbaar. De achtergrond vervaagt in horizontale motion blur. De trein blijft scherp en stabiel in beeld.

## SCÈNE 02 – DE TREIN (INTERIEUR)

### INT. NACHTTREIN -- NACHT

*Het hoofdpersonage zit alleen in de trein, afgesloten van de wereld. Koptelefoon op, AI-muziek aan, emotioneel afwezig. Introductie van het thema disconnectie.*

#### SHOT 02 • PUSH-IN / INTERIOR / ESTABLISHING

[ 00:08 - 00:16 / ~8 sec ]

De camera duwt langzaam naar binnen. Een jonge man zit alleen bij het raam. Regen stroomt langs het glas in lange strepen. Hij draagt een witte over-ear koptelefoon en kijkt naar zijn telefoon, scrollend zonder doel, met zijn andere hand langs zijn hoofd krabbend. Tl-verlichting, steriele sfeer. Zijn houding is ontspannen maar ongeïnteresseerd.

**SHOT 03 • EXTREME CLOSE-UP / INSERT / TELEFOONSCHERM**

[ 00:16 - 00:22 / ~6 sec ]

Strak op het telefoonscherm. Een minimalistische muziek-app met het label 'AI Music'. Generatief albumartwork morpht subtiel. Een afspeelbalk beweegt gestaag. De gebruiker swipet: het nummer wisselt instant, zonder vertraging, zonder laden. De overgang is onnatuurlijk perfect. Tracktitel: 'Generated Track 042'.

**SHOT 04 • OVER-THE-SHOULDER / PUSH-IN / KEY MOMENT**

[ 00:22 - 00:32 / ~10 sec ]

Vanuit over de schouder van het hoofdpersonage. De telefoon is scherp in beeld. Hij swipet ongeduldig door nummers, elk nummer wisselt instant. Na een paar swipes stopt hij. Staart naar het scherm. Dan zet hij het scherm uit. Het licht dooft. De telefoon rust los in zijn hand op zijn schoot. Afstandelijk.

**SHOT 05 • SIDE PROFILE / 90&DEG; / KEY MOMENT**

[ 00:32 - 00:38 / ~6 sec ]

Strikt zijprofiel, camera exact 90 graden. Hij zit stil, telefoon uit in zijn hand. Dan tilt hij langzaam zijn hand op en zet de koptelefoon af. Een kalme, ongehaaste beweging. Hij legt de koptelefoon neer en verschuift zijn blik naar het treinraam. Zijn uitdrukking verzacht. Minder afstandelijk. Meer aanwezig. Regen streept langzaam over het glas.

**SCÈNE 03 – AANKOMST STATION**

**EXT. TREINSTATION -- NACHT**

*De overgang van trein naar stad. Nat perron, regen, de eerste stappen de nacht in.*

**SHOT 06 • EXTERIOR / STATIC / STATION**

[ 00:38 - 00:46 / ~8 sec ]

De trein schuift langzaam het station binnen. De camera staat buiten op het perron, statisch. De ramen glijden voorbij met reflecties van regen en stationslichten. Als de trein stopt, wordt door één raam het hoofdpersonage zichtbaar: alleen zittend, koptelefoon los in zijn handen, kijkend naar buiten. Regenstrepen op het glas settelen. Hij staat langzaam op.

**SHOT 07 • EXTREME CLOSE-UP / TRACKING / DETAIL**

[ 00:46 - 00:52 / ~6 sec ]

Alleen voeten. Camera op enkelhoogte, tracking. Versleten sneakers stappen op het natte perron. Kleine spatjes, reflecties bij elke stap. De voeten blijven gecentreerd in beeld terwijl het perron erachter beweegt. Kalm, ongehaast looptempo. De trein gloeit zacht op de achtergrond.

**SCÈNE 04 – NACHTELIJKE STRAAT**

**EXT. STADSSTRAAT -- NACHT**

*De lege stad als tussenruimte. In de verte verschijnt de straatmuzikant.*

**SHOT 08 • WIDE / LOW ANGLE / TRACKING**

[ 00:52 - 01:02 / ~10 sec ]

Laag perspectief van achteren. Het hoofdpersonage loopt alleen door een stille straat. Koptelefoon los in één hand. Nat asfalt reflecteert straatlantaarns. In de verte: een straatmuzikant op een krat, gitaar in handen, een opengeklapte laptop naast hem met een zwak gloeiend scherm. Het hoofdpersonage loopt richting de muzikant. Zijn hoofd draait subtiel, zijn aandacht getrokken.

**SCÈNE 05 – DE STRAATMUZIKANT**

**EXT. STRAAT / STRAATMUZIKANT -- NACHT**

*De eerste confrontatie met AI in de fysieke wereld. De gitarist speelt, maar de laptop draait de muziek. Onthulling via 'AI ACTIVATED'.*

**SHOT 09 • EXTREME CLOSE-UP / DETAIL / TACTILE**

[ 01:02 - 01:08 / ~6 sec ]

Strak op de gitaar. Alleen het instrument en de handen zichtbaar, geen gezicht. De rechterhand strummed volle akkoorden in een natuurlijk ritme. De linkerhand wisselt van akkoorpositie. Subtiële imperfecties in timing en druk. Warm straatlicht reflecteert op het hout. Intiem, tastbaar.

**SHOT 10 • OVER-THE-SHOULDER / MEDIUM / REVEALING**

[ 01:08 - 01:15 / ~7 sec ]

Over de schouder van het hoofdpersonage. De muzikant is gecentreerd in beeld, spelend op zijn gitaar. Naast hem: een laptop met een DAW-interface. Waveforms spelen in real-time, een afspeelkop beweegt gestaag. Maar de handbewegingen van de gitarist voelen subtiel los van de timing van het geluid. Net niet synchroon. De laptop draait door, ongestoord.

**SHOT 11 • CLOSE-UP / INSERT / KEY REVEAL**

[ 01:15 - 01:22 / ~7 sec ]

Strak op het laptopscherm. Een simpele interface met een enkele waveform. Op de achtergrond: de gitarist, licht onscherp, strummend. De waveform is eerst perfect synchroon met het spel. Dan verschijnt een subtiële overlay. De tekst 'AI ACTIVATED' fade in. De waveform gaat naadloos door. De gitarist raakt steeds meer uit sync. Het systeem was altijd al actief.

**SHOT 12 • FRONT-FACING / TRACKING / EMOTIONAL**

[ 01:22 - 01:27 / ~5 sec ]

Het hoofdpersonage loopt naar de camera toe, weg van de muzikant. Zijn uitdrukking is boos en ongelukkig. Op de achtergrond wordt de muzikant kleiner. De laptop gloeit zwak. Zijn hoofd beweegt subtiel alsof hij overweegt terug te kijken. Maar hij draait niet om. Hij loopt door.

## SCÈNE 06 – DE NACHTCLUB

### INT. NACHTCLUB -- NACHT

*Van frustratie naar confrontatie. Via een visuele match cut (straatlamp naar discobal) belandt het hoofdpersonage in de nachtclub, waar ook de DJ door AI wordt aangestuurd.*

#### SHOT 13 • CLOSE-UP / MATCH CUT BEGIN

[ 01:27 - 01:30 / ~3 sec ]

Een straatlamp flinkt onregelmatig tegen de donkere nachtlucht. Regen valt door de lichtbundel. Het flikkeren wordt ritmischer. Transitiepunt.

#### SHOT 14 • CLOSE-UP / MATCH CUT EINDE

[ 01:30 - 01:33 / ~3 sec ]

Een discobal draait langzaam. Dezelfde kadrering als de straatlamp. Lichtfragmenten bewegen over het beeld. Het ritme van de lichtpulsus matcht de vorige flikkering. De wereld is verschoven: van straat naar club.

#### SHOT 15 • BEHIND / TRACKING / CROWD

[ 01:33 - 01:39 / ~6 sec ]

Van achteren: het hoofdpersonage duwt door een dichte menigte richting de DJ-booth. Dieprood, paars en blauw licht flitst over lichamen. In de verte: de DJ-booth, verhoogd, gloeiend. De DJ als silhouet.

#### SHOT 16 • FRONT-FACING / TRACKING / HANDHELD

[ 01:39 - 01:43 / ~4 sec ]

Frontaal. De camera beweegt achteruit voor hem uit. Mensen passeren tussen hem en de camera, blokkeren deels het zicht. Zijn uitdrukking is geconcentreerd. Dynamisch licht flitst over zijn gezicht.

**SHOT 17 • CLOSE-UP / PUSH-IN / REVEALING**

[ 01:43 - 01:48 / ~5 sec ]

De handen van de DJ boven de mixer. Ze interacteren nauwelijks met de apparatuur. Lichte tikjes, decoratieve bewegingen, niets dat het geluid daadwerkelijk verandert. Op momenten verlaten de handen het equipment volledig. De muziek speelt perfect door. Onthullend.

**SHOT 18 • SIDE TRACKING / CONTINUOUS**

[ 01:48 - 01:51 / ~3 sec ]

Zijwaarts tracking. Het hoofdpersonage beweegt door de menigte naar het podium. Hij bereikt een verhoging en stapt omhoog. De camera volgt de opwaartse beweging vloeiend.

**SHOT 19 • OVER-THE-SHOULDER / APPROACH**

[ 01:51 - 01:55 / ~4 sec ]

Over de schouder van het hoofdpersonage. De DJ-setup is zichtbaar: mixer, apparatuur, een geopende laptop. Het scherm toont duidelijk 'AI DJ' in een strakke interface. De DJ staat erachter, licht dansend, niet actief mixend. Het hoofdpersonage nadert langzaam.

**SHOT 20 • CLOSE-UP / LAPTOP / KEY REVEAL**

[ 01:55 - 01:58 / ~3 sec ]

Zoom op de laptop. De interface toont 'AI DJ'. De muziek is volledig geautomatiseerd. De DJ beweegt op de achtergrond, maar controleert niets.

**SHOT 21 • MEDIUM / BEHIND DJ / REVEALING**

[ 01:58 - 02:01 / ~3 sec ]

Vanuit achter de DJ. Hij danst licht mee, koptelefoon om zijn nek. Zijn handen raken de mixer nauwelijks aan. De laptop draait: 'AI DJ'. Het systeem runt de volledige set. De crowd beweegt als een massa beneden.

**SHOT 22 • SIDE CLOSE-UP / FACE / EMOTIONAL**

[ 02:01 - 02:05 / ~4 sec ]

Close-up van het gezicht van het hoofdpersonage. Zijhoek, 45 tot 70 graden. Zijn blik is gericht op de laptop, geconcentreerd, realiserend. Subtiele spanning: lichte frons, strakke kaak, gefocuste ogen. Clublicht flinkt over zijn gezicht. Aan het einde verstrakt zijn uitdrukking.

**SHOT 23 • TRACKING / CONTINUOUS / EXIT**

[ 02:05 - 02:08 / ~3 sec ]

Continu shot. Het hoofdpersonage draait zich weg van de DJ-booth. Zonder aarzeling loopt hij de menigte in, richting de uitgang. De camera volgt. De DJ-booth vervaagt op de achtergrond. De verlichting verschuift van agressief clublicht naar donkerdere, neutrale tinten. De muziek wordt zachter. Hij duwt door een deur naar buiten.

**SCÈNE 07 – TERUG NAAR DE STRAAT**

**EXT. STADSSTRAAT / STEEGJE -- NACHT**

*De stad opnieuw, met een andere blik. Het steegje met warm licht als tegenpool van de kunstmatige nacht.*

**SHOT 24 • FRONT-FACING / ORBIT / CONTINUOUS**

[ 02:08 - 02:19 / ~11 sec ]

Frontaal tracking shot. Het hoofdpersonage loopt door een stille straat. Zijn uitdrukking is kalm maar gespannen, verwerkend. De camera begint voor hem en roteert langzaam naar een zijhoek. Meerdere smalle steegjes worden zichtbaar, donker en onuitnodigend. Dan valt één steegje op: een zacht, warm amberkleurig licht. Hij vertraagt. Draait zijn lichaam richting het steegje. Aan het einde: een simpele deur, verlicht door het warme licht.

**SHOT 25 • EXTREME CLOSE-UP / DETAIL / INTIMATE**

[ 02:19 - 02:24 / ~5 sec ]

Extreme close-up van een deurklink. Warm amberlicht op het hout. De hand van het hoofdpersonage komt langzaam in beeld, reikend naar de klink. Zijn vingers aarzelen kort. Dan pakt hij de klink vast. Een kleine pauze. Hij drukt de klink naar beneden. De deur gaat open. Een dunne streep warm licht valt naar buiten, groeiend.

**SCÈNE 08 – DE JAZZBAR**

**INT. JAZZBAR -- NACHT**

*De tegenpool van alles wat eerder kunstmatig was. Echte muzikanten, imperfecties, warmte. Het hoofdpersonage vindt rust.*

**SHOT 26 • MEDIUM-WIDE / PAN / ESTABLISHING**

[ 02:24 - 02:29 / ~5 sec ]

De camera scant langzaam van links naar rechts door de jazzbar. Amberverlichting, houten texturen, bakstenen muren, kaarsen op tafels. Mensen zitten en praten zacht. De ruimte voelt geleefd en imperfect. De camera onthult een klein podium: een trompettist, een contrabassist, een pianist, een drummer. Ze spelen samen, luisterend naar elkaar. De trompettist ademt hoorbaar. Het klinkt menselijk.

**SHOT 27 • CLOSE-UP / MUZIKANTEN / MONTAGE**

[ 02:29 - 02:35 / ~6 sec ]

Snelle montage van close-ups. De trompettist: wangen bol, subtiele imperfecties in toon, vingers op de ventielen. De pianist: handen vloeiend over de toetsen, af en toe een onperfecte noot. De contrabassist: vingers plukken de snaren met natuurlijke weerstand, het hout toont textuur en slijtage. De drummer: brushes in cirkels over de snaredrum, zacht en onregelmatig. Alles ademt. Niets is geautomatiseerd.

**SHOT 28 • ORBIT / CLOSE-UP / FINAL SHOT**

[ 02:35 - 02:41 / ~6 sec ]

Langzaam orbit-shot. De camera begint achter het hoofdpersonage, zittend op een barkruk voor de band. De camera draait langzaam van achter naar zij naar frontaal. Tijdens de beweging verandert zijn uitdrukking subtiel: de spanning verlaat zijn gezicht, zijn kaak ontspant, en een kleine, oprechte glimlach verschijnt. Warm amberlicht valt zacht op zijn gezicht. De jazzmuziek speelt door op de achtergrond. Imperfect en menselijk. De bar leeft om hem heen: mensen die praten, drinken, luisteren. Hij is er. Aanwezig.

**EINDE**

Totale duur: 2 minuten 41 seconden

# Between Real and *Made*

Alle generatieve prompts voor de korte film

---

Tibo Choquet  
CMD Avans Hogeschool Breda  
Afstudeerproject 2025-2026

Tools: Nano Banana 2 · Kling 3.0

Elk shot begint met een startbeeld-prompt die het eerste frame genereert, gevolgd door een videoprompt die dit beeld als reference gebruikt voor de videogeneratie. Korte prompts duiden op het gebruik van een eerder gegenereerd beeld als visuele reference.

Between Real and Made

# Inhoudsopgave

De film is opgebouwd uit negen scènes. Per shot worden het startbeeld en de videoprompt samen getoond.

---

01	Karakterontwerp	1 shot
02	De trein (exterieur)	1 shot
03	De trein (interieur)	4 shots
04	Aankomst station	2 shots
05	Nachtelijke straat	1 shot
06	De straatmuzikant	4 shots
07	De nachtclub	11 shots
08	Terug naar de straat	3 shots
09	De jazzbar	7 shots

SCÈNE 01

# Karakterontwerp

Het visuele fundament: een full-body referentie van het hoofdpersonage, gebruikt als consistente referentie voor alle volgende shots.

---

SHOT 01 – KARAKTERPORTRET



referentiebeeld · full body · character design

## PROMPT

Full body portrait of a young male character in modern streetwear style, standing in a neutral pose, facing forward. He wears a baggy oversized hoodie, loose fit cargo pants, and chunky sneakers. Accessories include a silver chain necklace, multiple rings on his fingers, and small hoop earrings. His hairstyle is short and natural, slightly messy. The character has a calm, slightly serious expression, with a subtle introspective vibe. Clothing looks slightly worn and realistic, not overly clean. Isolated on a transparent background, PNG style, no background, no shadows. Ultra realistic, high detail, natural skin texture, cinematic realism, no stylization, no anime, no cartoon, no CGI look.

---

SCÈNE 02

## De trein (exterieur)

Establishing shot. De nachttrein als visueel anker voor isolatie en beweging.

---

SHOT 02 – TREIN DOOR DE NACHT



wide · tracking · establishing

### STARTBEELD

Cinematic wide shot of a modern commuter train moving through the night, seen from outside, the train travels smoothly along tracks in a dark environment, surrounded by minimal city lights or faint distant buildings, camera positioned slightly at a low angle and to the side of the train, capturing motion and scale, windows softly glowing with interior light, creating contrast against the dark night, rain lightly falling, subtle streaks visible, wet surfaces reflecting lights, the environment feels quiet and empty, slightly futuristic but realistic, composition emphasizes movement through darkness, deep depth of field, cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 35mm lens, film grain, moody, atmospheric, calm.

SCÈNE 03

## De trein (interieur)

Het hoofdpersonage afgesloten van de wereld door koptelefoon en AI-muziek.  
Introductie van het thema disconnectie.

SHOT 03 – ALLEEN IN DE TREIN



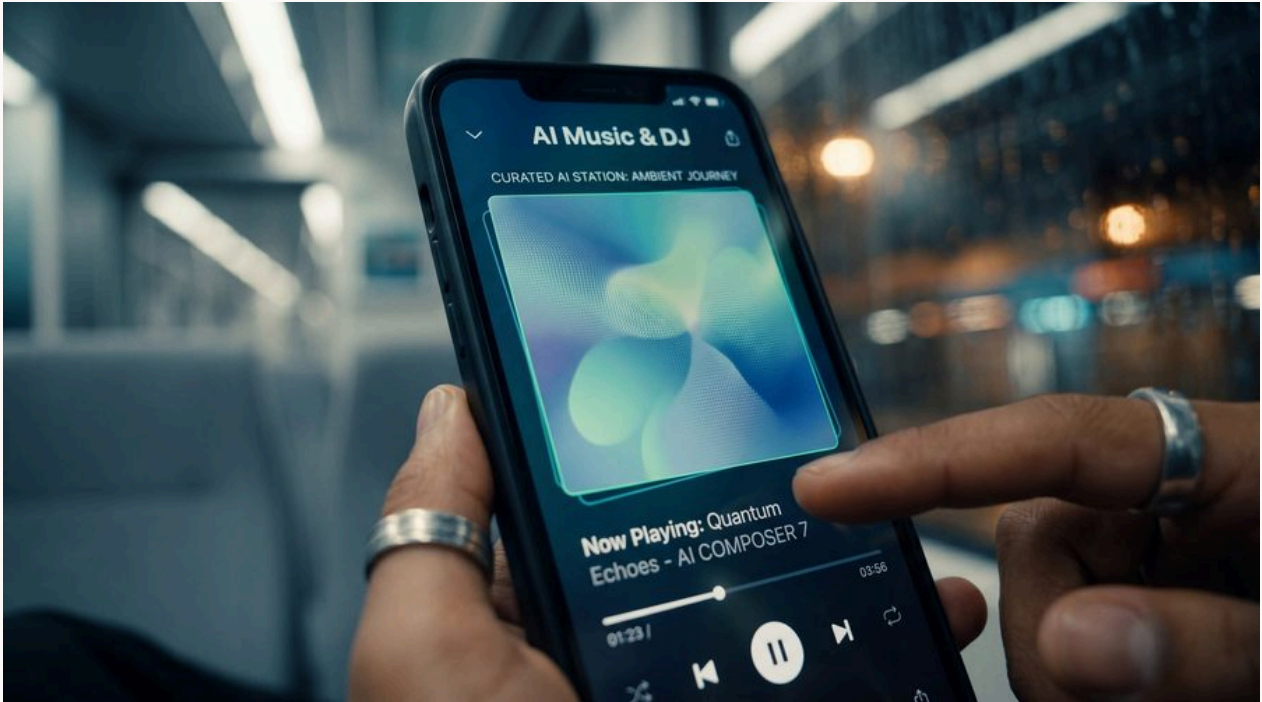
push-in · interior · establishing

### STARTBEELD

Cinematic still frame, young man sitting alone in a modern commuter train at night, rain streaming down the window in long streaks, dark outside, soft reflections on glass, minimalistic interior, muted grey-blue seats, sterile fluorescent lighting, clean futuristic but realistic design, no advertisements, subtle abstract gradient panels on walls, melancholic atmosphere, subject looking out the window, wearing white over-ear headphones, calm but emotionally distant expression, shallow depth of field, shot on ARRI ALEXA Mini, 35mm lens, cinematic lighting, soft highlights, ultra realistic, film grain, moody, quiet, introspective.

### VIDEOPROMPT

Cinematic slow opening shot inside a modern commuter train at night, camera slowly pushing in toward a young man sitting by the window, rain drops moving down the glass, reflections shifting subtly with movement, outside completely dark, soft flickering fluorescent lighting above, minimal clean interior. The man is looking down at his phone screen in his hand, scrolling slightly, while casually scratching the side of his head with his other hand, subtle natural movement, slightly distracted and disconnected feeling. He is wearing white over-ear headphones, posture relaxed but unfocused, movements slow and unmotivated. No sudden motion, very slow pacing, realistic lighting, shallow depth of field, cinematic, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, moody and quiet atmosphere.



extreme close-up · insert · phone screen

#### STARTBEELD

Cinematic extreme close-up shot of a smartphone screen held in a person's hand inside a train at night, camera tightly focused on the screen, filling most of the frame. The screen shows a clean, modern music streaming app interface clearly labeled with the text "AI Music" or "AI DJ" at the top. The interface resembles a minimal futuristic version of a streaming app, simple layout, easy to read, no clutter. A large generative album artwork is visible, slowly and subtly morphing. A playback bar is moving smoothly. At the start, everything feels perfectly stable and polished. After a brief moment, the user performs a single swipe on the screen. The track instantly switches with no delay, the album artwork changes seamlessly, the new track loads immediately, and the playback bar resets. The transition is unnaturally fast and perfect, emphasizing artificial behavior. Track title text appears AI-generated (e.g. "Generated Track 042"). Soft light from the phone illuminates the fingers holding it. Background blurred with hints of train interior and rain on the window. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field, strong focus on the screen. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, clean, slightly sterile, artificial tone.



OTS · push-in · key moment

#### STARTBEELD

Cinematic over-the-shoulder shot from behind a young man sitting in a modern commuter train at night, camera positioned slightly above and behind him, focusing on his smartphone in his hand, the phone screen clearly visible showing a minimalistic music app interface with generative abstract album art and a playback bar. The man is wearing white over-ear headphones, his other hand casually scratching the side of his head, posture relaxed but slightly slouched. Rain streaks visible on the train window next to him, dark outside, soft reflections on the glass. Clean futuristic train interior with muted grey-blue seats and soft fluorescent lighting. Shallow depth of field with focus on the phone screen and hands, realistic lighting from the phone illuminating his fingers. Shot on ARRI ALEXA Mini, 50mm lens, cinematic composition, film grain, moody, quiet, introspective atmosphere.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic over-the-shoulder shot from behind a young man sitting in a modern commuter train at night, camera slowly pushing in toward his hands and phone. The smartphone screen is clearly visible and in focus, displaying a clean, minimalistic AI music app interface. The interface includes the visible text "AI Music" or "AI DJ" at the top of the screen, a moving playback bar, and generative album art that slowly morphs and changes. The UI is simple, modern, and slightly futuristic but realistic, not cluttered, clearly readable. At the start of the shot, the man is lightly scratching the side of his head, then he stops. He begins swiping rapidly through songs on his phone, each swipe instantly changing the track and the generative album art. The transitions are seamless and instant, with no loading or delay, emphasizing artificial perfection. His scrolling feels impatient and disconnected, skipping mid-track repeatedly. After a few swipes, he pauses briefly, staring at the screen. Then he turns off the phone screen, the display goes completely black. The light from the phone fades naturally. He lowers his hand slightly and lets the phone rest loosely on his lap while still holding it, posture relaxed but detached. Rain streaks visible on the train window beside him, dark outside, reflections moving subtly. Minimal futuristic train interior, soft fluorescent lighting, slightly sterile atmosphere. Slow pacing, smooth natural motion, shallow depth of field with focus on the phone screen. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, quiet, introspective, slightly artificial tone.



side profile · 90° · key moment

#### STARTBEELD

Strict side profile shot, camera placed exactly 90 degrees to the subject, perpendicular to his body, showing only one side of his face (true profile view). The camera is positioned at seat level directly beside him, not in front, not angled, not three-quarter view. A young man sitting in a modern commuter train at night, his body facing forward while the camera captures him from the side. His hand rests loosely on his lap holding a smartphone with the screen turned off (completely black). White over-ear headphones on his head, posture slightly slouched, gaze looking forward (not toward the camera), neutral and detached expression. Rain streaks visible on the train window behind him, dark outside, soft reflections on the glass. Minimalistic train interior with muted grey-blue seats and soft fluorescent lighting. Shallow depth of field, focus on his side profile and hand with the phone. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 50mm lens, film grain, moody, quiet, introspective atmosphere.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic shot with the camera placed exactly 90 degrees to the subject, a true side profile view, camera positioned at seat level directly beside a young man sitting in a modern commuter train at night. The camera is completely perpendicular to his body, not angled, not in front, no three-quarter view, only one side of his face visible. The man is sitting still at first, slightly slouched, wearing white over-ear headphones, holding a smartphone loosely in his hand resting on his lap (screen off). After a moment, he slowly lifts one hand and removes his headphones from his head, a calm, unhurried motion. He lowers the headphones out of frame or toward his lap, then gently shifts his gaze toward the train window, now clearly looking outside into the darkness. His expression remains subtle but softens slightly, less detached, more present. Rain slowly streaking down the window behind him, reflections moving softly, outside completely dark. Minimal clean train interior, muted grey-blue seats, soft fluorescent lighting, slightly sterile atmosphere. Slow pacing, natural movement, shallow depth of field, cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, quiet, introspective mood.

SCÈNE 04

# Aankomst station

De overgang van trein naar stad. Natte perrons, regen, de eerste stappen de nacht in.

SHOT 07 – TREIN ARRIVEERT, MAN ACHTER GLAS



exterior · static · station

## STARTBEELD

Cinematic exterior shot of a modern commuter train at night arriving at a station, seen from outside, the train moving slowly as it comes to a stop. Rain falling lightly, wet ground reflecting the train lights and station lights, moody atmosphere. Through one of the train windows, a young man is clearly visible sitting alone inside. He is looking out the window toward the outside world, his gaze calm and distant. He is holding white over-ear headphones loosely in his hands (not wearing them), resting near his lap. The view through the glass is partially obscured by rain streaks and soft reflections, creating a layered image between inside and outside. The train interior visible through the window shows muted grey-blue seats and minimal clean design, softly lit by fluorescent lighting. Station environment is quiet and modern, subtle lighting, slightly futuristic but realistic, no crowds. Shallow depth of field with focus on the specific window where the man is visible. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 35mm lens, film grain, moody, atmospheric, reflective wet surfaces.

## VIDEOPROMPT

Cinematic exterior shot of a modern commuter train at night arriving at a quiet station in the rain, camera placed outside on the platform, static shot. The train slowly enters frame and moves past the camera, windows sliding by with reflections of rain and station lights, at first the interior is hard to see and the man is not clearly visible, obscured by motion blur, reflections, and darkness. As the train decelerates and comes to a stop, one specific window aligns with the camera and becomes clear, revealing a young man sitting alone inside. He is looking out through the window toward the camera/outside world, calm and distant expression. He is holding white over-ear headphones loosely in his hands near his lap, not wearing them. Rain streaks on the glass and reflections gradually settle as the train stops, making his face more visible and sharp. After a brief still moment, he shifts and slowly stands up from his seat inside the train, preparing to exit. Wet platform reflecting lights, soft ambient station lighting, no crowd, quiet atmosphere. Slow pacing, smooth realistic motion, ARRI ALEXA Mini cinematic look, 24fps, subtle film grain, moody and introspective tone.



extreme close-up · tracking · detail

#### STARTBEELD

Extreme close-up shot of only a person's feet stepping out of a modern commuter train onto a wet platform at night, camera very low to the ground at ankle level, framing strictly from mid-shin down, no upper body visible. The person is wearing worn sneakers, stepping onto a slightly reflective wet surface, small splashes and reflections visible. Cinematic tracking composition where the feet are centered and appear stable and locked in position, as if the camera is perfectly following their movement. Background (train door, platform, environment) appears slightly motion blurred, creating the effect that the environment is moving while the feet stay visually steady. Train door visible behind the feet, subtle interior light spilling onto the platform. Nighttime setting with soft station lighting reflecting on the wet ground. Shallow depth of field focused on the shoes and ground texture. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 35mm lens, film grain, moody, atmospheric.

#### VIDEOPROMPT

Extreme close-up tracking shot of only a person's feet walking on a wet train platform at night, starting just after stepping out of the train, camera placed very low at ankle level, framing strictly from mid-shin down, no upper body visible. The feet are perfectly centered and remain locked in the same position in the frame as they walk forward, the camera smoothly tracks with them at the exact same speed. Worn sneakers walking steadily across a wet reflective surface, subtle water splashes and reflections with each step. The train is now behind in the background, slightly out of focus, with soft interior light glowing through the windows. The background (platform, station lights, train) moves past behind the feet, creating the illusion that the environment is moving while the feet stay visually stable. Natural walking rhythm, calm and unhurried pace. Shallow depth of field focused on the shoes and ground texture, background slightly motion blurred. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, moody, atmospheric, smooth stabilized motion.

#### SCÈNE 05

## Nachtelijke straat

De lege stad als tussenruimte. Op de achtergrond verschijnt de straatmuzikant.



wide · low angle · tracking

#### STARTBEEELD

Cinematic wide shot of a young man walking alone on a quiet city street at night, camera placed low to the ground and slightly angled upward behind him (low-angle perspective), positioned before him at a slight diagonal angle. The man is centered but appears more dominant in frame due to the low angle, walking calmly forward. He is wearing a dark jacket and worn sneakers, holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side (not wearing them). Wet pavement reflecting streetlights and soft ambient lighting, subtle reflections stretching across the ground. Modern clean city environment, minimal signage, no clutter, slightly futuristic but realistic. Buildings rising on both sides, enhanced by the low angle, giving a cinematic sense of scale. Quiet empty street, no crowd, moody atmosphere. Shallow to medium depth of field, focus on the subject while background softly falls off. Add a distant street musician further down the street in the background, positioned small and subtle in the frame. The musician is sitting on a crate or low seat, holding a guitar. Next to him, clearly place an open laptop on a small table or surface, with the screen faintly glowing. Keep the musician partially in shadow and slightly blurred due to distance, but still recognizable as a person playing music. Ensure the laptop is visible as a distinct object next to him. Integrate naturally into the existing scene lighting and perspective, maintaining the cinematic low-angle composition and wet street reflections, do not change the main subject or camera angle, only add this background element. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 28mm lens for slight perspective exaggeration, film grain, dramatic, atmospheric, filmic composition.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic low-angle tracking shot of a young man walking alone on a quiet city street at night, camera placed low to the ground and slightly angled upward, positioned behind him at a slight diagonal angle, smoothly following his movement forward at the same speed. The man walks at a normal, natural walking pace (real-time speed, not slow motion). He is clearly walking in the direction of a distant street musician visible ahead in the frame. His head subtly turns and his gaze is directed toward the musician as he approaches, showing focused attention. He is holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side, not wearing them. In the distance, the street musician sits on a crate with a guitar, next to him an open laptop emitting a soft glow. As the man walks forward, the musician gradually becomes more visible and slightly sharper. Wet pavement reflecting streetlights and ambient lighting. Quiet empty street, modern clean environment, no crowd. Real-time motion, natural timing, no slow motion. Smooth stabilized tracking, cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, moody and atmospheric.

SCÈNE 06

## De straatmuzikant

De eerste confrontatie met AI in de fysieke wereld. De gitarist speelt, maar de laptop draait de muziek. Onthulling via "AI ACTIVATED".

SHOT 10 – GITAAR EXTREME CLOSE-UP



extreme close-up · detail · tactile

### STARTBEELD

Extreme close-up of a guitar being played by a street musician at night, only the guitar body and hands visible, no face in frame. Focus on the fingers plucking the strings, detailed texture of the guitar, slight wear and imperfections visible. Warm street lighting reflecting softly on the wood surface, creating a contrast with the cooler tones of the environment. Background heavily blurred (bokeh), hint of city lights and subtle movement. Cinematic shallow depth of field, macro-style composition. Realistic skin texture, slight finger imperfections, natural positioning. ARRI ALEXA Mini look, 85mm or macro lens, film grain, intimate, tactile, warm tone.

### VIDEOPROMPT

Extreme close-up cinematic shot of a guitar being played by a street musician at night, camera tightly focused on the guitar body and both hands, no face visible. The right hand is strumming full chords across all strings in a natural up-and-down rhythm (not fingerpicking), steady and consistent, real-time speed (no slow motion). The left hand forms chord shapes on the fretboard and changes positions naturally between chords. Subtle imperfections in timing and pressure to feel human and organic. Warm street lighting reflecting softly on the wood surface of the guitar, highlighting texture and wear. Shallow depth of field with strong focus on the strings, hands, and guitar body, background blurred into soft city bokeh. Slight natural camera movement (very subtle handheld feel). Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, intimate, tactile, warm atmosphere.

SHOT 11 – OTS: MUZIKANT EN LAPTOP (DESYNC)



OTS · medium · revealing

STARTBEELD

Cinematic right (not left) over-the-shoulder medium shot of a street musician sitting on a crate at night, playing a guitar, the guitar clearly visible in frame. The camera is positioned behind the main character, showing only a small part of his shoulder and upper arm in the foreground (no face visible), framing the musician as the main subject. The main character is partially out of frame, only his shoulder visible on the edge of the image, creating a clear over-the-shoulder composition. The street musician is centered in frame, focused on playing the guitar, relaxed posture, slightly worn clothing, natural presence. Next to him, an open laptop placed on a small table, screen glowing softly, visible but not dominant. Warm street lighting illuminating the musician and guitar, contrasting with cooler tones of the surrounding city. Wet pavement reflecting lights, subtle urban textures. Shallow depth of field with strong focus on the musician and guitar, foreground shoulder slightly blurred. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 50mm lens, film grain, moody, atmospheric, grounded realism. Do not show the face of the main character, only his shoulder in frame, keep him partially cropped out.

VIDEOPROMPT

Cinematic over-the-shoulder medium shot, camera positioned behind the main character, showing only a small part of his shoulder and upper arm in the foreground, slightly out of focus. The street musician is centered in frame, sitting on a crate and playing a guitar, relaxed posture, natural presence. Next to him, an open laptop on a small table is clearly visible, the screen showing a DAW interface with multiple audio waveforms playing in real time, a playhead moving steadily across the tracks, level meters subtly bouncing with the sound. The waveforms continue playing independently, perfectly steady and uninterrupted. The musician continues strumming, but his hand movements feel slightly disconnected from the timing of the audio, subtly out of sync. The main character is visible only as a shoulder in the foreground, indicating he has stepped closer and is watching. Warm street lighting on the musician contrasts with cooler tones of the surrounding city. Wet pavement reflecting lights, quiet urban atmosphere. Real-time motion, no slow motion, natural pacing. Shallow depth of field with focus on the musician and guitar, but the laptop screen remains readable enough to clearly show the moving waveforms. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, moody, grounded realism.



close-up · insert · key reveal

#### STARTBEELD (REFERENCE-BASED)

Cinematic close-up shot of an open laptop on a small table next to a street musician at night, camera tightly focused on the laptop screen, zoomed in. The screen of the laptop needs to be the same as the reference. The interface looks clean, modern, and slightly futuristic but realistic. The glow of the laptop screen illuminates the surrounding area softly. Background blurred with hints of the musician and guitar out of focus. Warm street lighting mixing with the cooler light from the laptop screen. Shallow depth of field, strong focus on the screen and waveforms. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 85mm lens or macro feel, film grain, moody, intimate, high detail. Zoomed-in composition, screen fills most of the frame, minimal distractions.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic close-up shot of an open laptop on a small table next to a street musician at night, camera tightly focused on the laptop screen, filling most of the frame. At the start of the shot, the screen shows a simple minimal interface with a single audio waveform playing, clean and uncluttered. In the soft background (slightly out of focus), the guitarist is partially visible, strumming chords on the guitar. The waveform on the laptop is perfectly in sync with the guitarist's strumming at first, matching the rhythm naturally. After a brief moment, a subtle system overlay appears on the screen. The text "AI ACTIVATED" fades in or glitches softly into view, clearly readable and centered or near the top of the interface. As the text appears, the waveform continues seamlessly, but the system now feels in control. From this moment, the guitarist's hand movements begin to feel slightly out of sync with the sound, subtly delayed or mismatched. The playback continues perfectly and steadily, unaffected by the guitarist's movement. The reveal is smooth and controlled, not abrupt, as if the system was always active but now becomes visible. Warm street lighting mixes with the cooler glow of the laptop screen. Shallow depth of field keeps the laptop screen sharp while the guitarist remains blurred in the background. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, moody, intimate, subtly unsettling tone.



front-facing · tracking · emotional

#### STARTBEELD

Cinematic front-facing shot of a young man walking toward the camera on a quiet city street at night, camera positioned at chest height, moving backward in front of him. The man is centered in frame, walking at a calm, natural pace, holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side, not wearing them. His expression is angry and unhappy, slightly distant, eyes not focused on the camera but looking past it. In the background behind him, a street musician is visible sitting on a crate, playing a guitar, small in the frame but clearly recognizable. Next to the musician, an open laptop emits a soft glow, visible as a small light source. The distance between the man and the musician is increasing, reinforcing that he is walking away. Wet pavement reflecting streetlights and ambient lighting. Quiet empty street, modern clean environment, slightly futuristic but realistic. Shallow depth of field with focus on the man, background slightly blurred but readable. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 50mm lens, film grain, moody, atmospheric, grounded realism.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic front-facing tracking shot of a young man walking toward the camera on a quiet city street at night, camera moving backward smoothly in front of him at the same speed. He walks at a normal, natural pace (real-time, no slow motion), holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side, not wearing them. His expression is calm and thoughtful, slightly distant, eyes looking past the camera rather than directly into it. In the background behind him, a street musician sits on a crate playing guitar, small in the frame, gradually becoming less distinct as the distance increases. Next to the musician, an open laptop emits a soft glow, visible as a small light source fading into the distance. As the man continues walking forward, the background slowly drifts further away, emphasizing that he is leaving the scene behind. Subtle micro-moment: his head slightly shifts as if he considers looking back, but he doesn't fully turn, he keeps walking forward. Wet pavement reflecting streetlights and ambient lighting. Quiet empty street, modern clean environment. Real-time motion, natural timing, no slow motion. Smooth stabilized camera movement, shallow depth of field with focus on the man, background softly blurred. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, moody, introspective tone.

SCÈNE 07

## De nachtclub

Van frustratie naar confrontatie. Via een visuele match cut (straatlamp naar discobal) belandt het hoofdpersonage in de nachtclub, waar ook de DJ door AI wordt aangestuurd.

---

SHOT 14 – STRAATLAMP FLIKKERT (TRANSITIE)

---



close-up · match cut begin

### STARTBEELD

Cinematic close-up of a modern streetlight (lamppost) at night, camera angled slightly upward, focusing on the light source. The lamp is flickering irregularly, casting unstable light. Rain lightly falling through the light beam, making the flicker more visible. Dark night sky in the background, minimal distractions. Subtle glow halo around the light, slight lens bloom. Moody, slightly eerie atmosphere. Shallow depth of field, background very soft. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 85mm lens, film grain, high contrast, atmospheric.

### VIDEOPROMPT

Cinematic close-up shot of a modern LED street lamp at night, camera positioned at a slightly low angle (not extreme), looking upward at the lamp in a natural cinematic perspective. Sleek contemporary streetlight design, clean metal structure, minimalist urban look. The LED light flickers irregularly, pulsing on and off with unstable intensity. Dark night sky background, minimal distractions. Subtle glow bloom and slight lens flare. The flicker becomes slightly more rhythmic toward the end of the shot, hinting at a transition. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, moody, atmospheric.

SHOT 15 – DISCOBAL (MATCH CUT)



close-up · match cut einde

STARTBEEELD

Cinematic close-up of a disco ball inside a dark club, camera framed similarly to a streetlight (slightly angled upward). Match the viewing angle of the reference. The disco ball reflecting small fragments of light across the space, slowly rotating. Strong focused light hitting the disco ball, creating moving reflections. Dark background with hints of a crowd and club environment, blurred. Lighting pulses subtly, matching the rhythm of electronic music. Visual composition closely matches the previous streetlight shot (similar framing and scale). Shallow depth of field, focus on the disco ball reflections. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 85mm lens, film grain, moody, high contrast, club atmosphere.

VIDEOPROMPT

Cinematic close-up shot of a disco ball inside a dark club, camera positioned at a slightly low angle matching the previous streetlight shot, looking upward in a similar composition. The disco ball rotates slowly, reflecting fragments of light across the space. A strong spotlight hits the disco ball, creating moving reflections. The light pulses in a rhythmic pattern, matching the timing of the flickering streetlight from the previous shot. Dark background with blurred hints of a crowd and club environment. Reflections sweep across the frame as the ball rotates. Real-time motion, smooth rotation, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, moody, high contrast club atmosphere.



behind · tracking · crowd

#### STARTBEELD

Cinematic shot from behind a young man walking through a dense crowd inside a dark nightclub, camera positioned slightly behind and just above shoulder level, following his perspective. The main character is centered, seen from the back, moving forward through people toward a DJ booth in the distance. His body slightly pushing through the crowd, people close around him, some blurred due to movement. He is wearing a dark jacket, holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side. The crowd is illuminated by dynamic club lighting, deep reds, purples, and blues, with occasional flashes of light. In the far background, the DJ booth is visible, slightly elevated, glowing with lights. The DJ is small but recognizable as a silhouette behind the setup. Hands in the crowd, drinks, subtle phone screens lighting faces. Shallow depth of field with focus on the main character, foreground and background slightly blurred. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 35mm lens, film grain, moody, immersive, energetic atmosphere.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic tracking shot from behind a young man walking through a dense crowd inside a dark nightclub, camera positioned just behind him at shoulder height, smoothly following his movement forward. He walks at a normal, steady pace, pushing gently through the crowd, looking around him, people shifting slightly to let him pass. The crowd is tightly packed, bodies close together, natural movement, dancing and swaying to the music. He is wearing a dark jacket, holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side. Dynamic club lighting fills the space, deep reds, purples, and blues, with occasional light flashes and moving beams. Light flickers across faces and bodies, creating a rhythmic, immersive atmosphere. In the distance ahead, the DJ booth is visible, slightly elevated, glowing with light, the DJ seen as a silhouette behind the setup. As he moves forward, the DJ booth slowly becomes clearer and larger in frame. Subtle handheld camera feel, slight natural shake to enhance realism. Shallow depth of field with focus on the main character, crowd slightly blurred but alive with motion. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, immersive, energetic, slightly overwhelming atmosphere.

SHOT 17 – DOOR DE MENIGTE (FRONT-FACING)



front-facing · tracking · handheld

STARTBEELD + VIDEOPROMPT (ZELFDE PROMPT, STARTBEELD ALS REFERENCE)

Cinematic front-facing tracking shot of a young man moving through a dense nightclub crowd, camera moving backward in front of him at chest height. He walks forward at a normal pace, looking focused toward the DJ booth ahead. His expression slightly intense or concentrated. People pass between him and the camera occasionally, partially blocking view, creating depth and realism. Dynamic lighting flashes across his face (red, purple, blue). Crowd movement chaotic but natural. DJ booth visible behind him in the distance, growing larger. Real-time motion, no slow motion. Handheld feel, immersive. Shallow depth of field. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain.



close-up · push-in · revealing

#### STARTBEELD

Cinematic close-up of the DJ's hands and mixer. The music continues perfectly, but the DJ's hands are barely interacting with the controls. He lightly taps a button or touches a knob without actually changing anything. His movements feel disconnected from the sound. Subtle detail: his hands occasionally leave the equipment completely while the music continues flawlessly. Lighting reflections from LEDs and club lights. Shallow depth of field. Real-time motion, no slow motion. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, detailed and revealing.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic close-up shot of a DJ's hands above a professional DJ controller in a dark nightclub, camera slowly pushing in. The hands are not actively using the controls, they hover just above the mixer, occasionally making small, casual, decorative movements. The DJ lightly taps or brushes a knob or fader without actually changing anything. At moments, the hands lift completely away from the equipment while the music continues perfectly. The hands subtly move to the rhythm, almost dancing rather than controlling. LED lights and small screens on the controller glow and pulse. Dynamic club lighting (red, purple, blue) flickers across the hands. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field, strong focus on hands and equipment. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, detailed, revealing, slightly unsettling.

SHOT 19 – ZIJWAARTS NAAR HET PLATFORM



side tracking · continuous · reference-based

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN EERDERE CROWD-SHOTS)

Cinematic side tracking shot of a young man walking through a dense crowd inside a dark nightclub, camera moving alongside him at shoulder height, slightly in front of him at a diagonal angle. He walks at a normal, steady pace (real-time, no slow motion), pushing gently through the crowd, people shifting naturally to let him pass. The crowd is tightly packed, bodies close together, dancing and swaying. He is wearing a dark jacket, holding white over-ear headphones loosely in one hand. Dynamic club lighting, deep reds, purples, blues, moving beams and flashes. Light flickers across faces and bodies. As he gets closer, he reaches a small step or platform leading up toward the DJ area. At the end of the shot, he lifts his foot and steps up onto the platform, his body rising slightly in frame. The camera follows this upward motion smoothly, maintaining tracking. End the shot mid-step or just as his foot lands on the higher surface, creating a natural transition point. Subtle handheld movement, natural shake, immersive feel. Shallow depth of field, focus on him. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain.



OTS · approach · reference-based

#### STARTBEELD (REFERENCE-BASED)

Cinematic over-the-shoulder shot from behind the main character, camera positioned just behind his shoulder at head height, slightly angled toward the DJ booth. Only part of his shoulder and side of his head visible in the foreground, slightly out of focus. In front of him, the DJ setup is clearly visible: mixer, equipment, and an open laptop on the table. The DJ stands behind the setup, casually moving with the music, not actively controlling the equipment. Lighting pulses across the scene (red, purple, blue), reflecting on the equipment and laptop. The main character remains still, observing closely. Use the angle of the style reference and use the DJ setup from image reference and also the laptop screen, make sure the DJ from the reference is visible. Shallow depth of field with focus on the DJ table and laptop, foreground shoulder blurred. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, tense, observational, revealing.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic over-the-shoulder shot from behind the main character inside a dark nightclub, camera positioned just behind his shoulder at head height, slightly angled toward the DJ booth. Only a small part of his shoulder and side of his head are visible in the foreground, slightly out of focus. The shot begins just after he has stepped up onto a slightly elevated platform, his body rising subtly in frame. He then slowly moves forward toward the DJ setup, taking a few calm steps. In front of him, the DJ booth is clearly visible with a professional setup and an open laptop placed next to it. The laptop screen clearly displays the text "AI DJ" in a clean, minimal interface, softly glowing. The DJ stands behind the setup, casually moving with the music, lightly dancing and vibing, not actively using the equipment. His hands occasionally hover above the controls but do not interact meaningfully. Dynamic club lighting (red, purple, blue) pulses across the scene, reflecting on the equipment and laptop. The crowd is visible below as a moving mass, reacting energetically. The main character slows slightly as he approaches, clearly focused on the laptop and DJ setup. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field with focus on the DJ booth and laptop, foreground shoulder blurred. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, immersive, revealing, slightly unsettling tone.



close-up · laptop · key reveal

PROMPT (REFERENCE VAN EERDERE DJ-SHOTS)

Cinematic over-the-shoulder shot from behind the main character, camera positioned just behind his shoulder at head height, slightly angled toward the DJ booth. Only part of his shoulder and side of his head visible in the foreground, slightly out of focus. In front of him, the DJ setup is clearly visible: mixer, equipment, and an open laptop on the table. The DJ stands behind the setup, casually moving with the music, not actively controlling the equipment. Lighting pulses across the scene (red, purple, blue), reflecting on the equipment and laptop. The main character remains still, observing closely, far away so the DJ and laptop are in front of him. Use the angle of the style reference and use the DJ setup from image reference and also the laptop screen, make sure the DJ from the reference is visible. Shallow depth of field with focus on the DJ table and laptop, foreground shoulder blurred. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, tense, observational, revealing.



medium · behind DJ · revealing

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN EERDERE CLUB-SHOTS)

Startbeeld: make a angle behind the dj and turn the laptop so the dj kan look at it (reference van laptop zoom shot) Videoprompt: Cinematic medium shot of a DJ standing behind a professional DJ setup inside a dark nightclub, camera positioned slightly below eye level, slowly pushing in, the DJ is wearing a sleek black outfit, one headphone around his neck or off, instead of actively mixing, he is mostly moving with the music, lightly nodding and subtly dancing, not focused on the equipment, his hands are not actively controlling the mixer, only occasional light, decorative touches that do not affect the music, next to the DJ setup, an open laptop is clearly visible, placed prominently with the text 'AI DJ' the system appears to be running the entire set automatically, lighting pulses across the DJ and equipment (red, purple, blue), crowd visible below moving as a mass, real-time motion, no slow motion, cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, hypnotic and slightly unsettling tone.



side close-up · face · emotional

#### STARTBEELD

Cinematic side close-up shot of the main character's face inside a nightclub, camera positioned at a slight side angle (around 45 to 70 degrees), clearly showing one side of his face. He is not looking forward or at the camera, his gaze is directed downward and to the side toward a laptop screen (off-screen or partially visible at edge of frame). His eyes are focused and locked onto the laptop, showing concentration and realization. Expression subtle but tense, slight frown, tight jaw, focused eyes, hint of frustration. Dynamic club lighting (red, purple, blue) flickers across his face, creating moving shadows and highlights. The light from the laptop softly illuminates part of his face, adding contrast with the darker club lighting. Background blurred with hints of DJ booth and crowd movement. Minimal movement, slight breathing and micro facial changes. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field, strong focus on his eye and facial detail. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, intense, introspective, revealing.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic side close-up shot of the main character's face inside a dark nightclub, camera positioned at a slight side angle (around 45 to 70 degrees), clearly showing one side of his face. The shot needs to slightly zoom but not move with the music, it is a stable shot. He is not looking at the camera, his gaze is directed forward and slightly downward toward the DJ setup off-screen. The laptop or DJ equipment is not visible in the frame, only implied through his eyeline. His eyes are fixed and focused, showing concentration and realization. His expression is subtle but tense, slight frown, tight jaw, focused eyes, hint of frustration. Dynamic club lighting (red, purple, blue) flickers across his face, creating moving shadows and highlights. Background softly blurred with hints of crowd movement and club lighting. Very minimal movement, slight breathing, tiny eye adjustments, micro facial tension building. At the end of the shot, his expression tightens slightly, reinforcing the realization moment. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field, strong focus on his eye and facial detail. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, intense, introspective, revealing.



Tracking · continuous · reference-based

STARTBEELD

*Hetzelfde startbeeld als shot 20*

PROMPT

cinematic continuous tracking shot inside a dark nightclub, starting behind the DJ booth, the shot begins with the main character standing just behind or beside the DJ, slightly to the side of the setup, the DJ is in the foreground or midground, casually moving and vibing to the music, not actively controlling the equipment, the laptop on the DJ table is visible, displaying a simple glowing interface with the text "AI DJ", the main character looks at the setup for a brief moment, then turns his body away from the DJ, without hesitation, he begins walking away from the DJ booth and into the crowd, the camera follows him smoothly from a close trailing position (slightly behind and to the side), maintaining focus on him, he walks at a normal, steady pace (real-time, no slow motion), gently pushing through the dense crowd, people move around him, dancing and swaying, occasionally blocking parts of the frame, intense club lighting (red, purple, blue) flashes across the scene, creating a chaotic and immersive atmosphere, as he continues walking, the DJ booth fades into the background and becomes less visible, the crowd gradually thins as he moves toward the exit area, the lighting becomes less aggressive, shifting from flashing colors to darker, more neutral tones, the environment transitions from the main dance floor to a hallway or exit corridor, fewer people are present here, movement slows, the music and bass still exist but feel more distant and contained, the main character keeps walking forward without looking back, holding his white over-ear headphones loosely in one hand, his expression is serious and slightly frustrated, focused on leaving, he approaches an exit door or opening leading outside, at the end of the shot, he pushes through the door or steps outside, as he exits, the lighting shifts dramatically — from dark, saturated club lighting to cooler, more natural night lighting, the environment opens up into a quiet exterior space, the club sound fades behind him as he leaves, the camera continues following him for a brief moment outside, showing the contrast between the chaotic interior and the calm exterior, smooth stabilized camera movement with subtle handheld feel, real-time motion, no slow motion, cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, immersive, continuous, transitional, emotional tone

# Terug naar de straat

De stad opnieuw, met een andere blik. Het steegje met warm licht als tegenpool van de kunstmatige nacht.

SHOT 25 – ALLEEN DOOR DE STRAAT, HET STEEGJE



front-facing · orbit · continuous

## STARTBEELD

Cinematic medium close shot of a young man walking alone through a narrow city street at night, camera positioned in front of him at chest height, moving backward. He is centered in frame, walking toward the camera at a normal pace. His expression is calm but slightly tense and thoughtful, coming down from a previous intense environment. He is holding white over-ear headphones loosely in one hand at his side, not wearing them. The environment behind him is dark, quiet, and empty, with cold blue tones. Closed shops, brick walls, and dim streetlights visible in the background. The street is slightly wet, reflecting soft light. No alley or door is visible yet, keep the background simple and unrevealing. Shallow depth of field with focus on his face, background softly blurred. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 50mm lens, film grain, moody, atmospheric, grounded.

## VIDEOPROMPT

Cinematic continuous shot of a young man walking through a quiet city street at night, starting with a front-facing tracking shot, camera moving backward at chest height. He walks at a normal, natural pace (real-time, no slow motion), holding white over-ear headphones loosely in one hand. The environment is cold and subdued, with dim blue-toned lighting, empty streets, and wet pavement reflecting soft lights. After a few seconds, the camera begins to slowly move from the front of him toward a side angle, rotating around him to reveal more of the environment. As the camera shifts, multiple narrow alleyways become visible along the street, dark and uninviting. The main character subtly turns his head, scanning the alleyways as he walks. Then one specific alley stands out, a soft warm amber light begins to appear from within it. The camera continues to shift into a clearer side angle, aligning with his gaze. He slows slightly and turns his body toward the alley, drawn by the contrast in light. He takes a few steps toward it, leaving the main street. As he approaches, the warm light becomes stronger, illuminating his face and surroundings. At the end of the shot, the camera frames the alley more directly, revealing a simple door at the end of it, partially lit by the warm light. The shot ends with him approaching the alley and focusing on the door. Smooth camera movement with subtle handheld feel, immersive. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, moody, mysterious, inviting tone.



extreme close-up · detail · intimate

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN VOORGAANDE SHOT)

Cinematic extreme close-up shot of a door handle on a simple wooden door in a dimly lit alley at night, camera positioned very close at hand level, slightly from the side. The shot begins with the handle still and quiet, warm amber light softly illuminating the surface of the door. After a brief moment, the main character's hand slowly enters the frame, reaching toward the handle. His fingers hesitate slightly just before touching it, subtle tension in the movement. He then gently grips the handle. A small pause, then he slowly presses the handle down. The door begins to open slightly, a thin line of warm light spilling out from inside, growing brighter as the door opens. The light softly washes over his hand and the door surface. The background remains blurred and dark, keeping full focus on the action. Very minimal movement, slow and controlled pacing. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field, strong focus on the hand and handle. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, intimate, tense, atmospheric tone.

SCÈNE 09

## De jazzbar

De tegenpool van alles wat eerder kunstmatig was. Echte muzikanten, imperfecties, warmte. Het hoofdpersonage vindt rust.



medium-wide · pan · establishing

#### STARTBEELD

Cinematic medium-wide shot from just inside a doorway of a small warm jazz bar, camera positioned slightly behind the threshold as if entering the space. The foreground is slightly darker (edge of the door frame subtly visible), leading into a warmly lit interior. The room is filled with amber lighting, wooden textures, exposed brick walls, and small tables with candles. A few people are seated, talking softly, glasses on tables, natural relaxed atmosphere. In the distance, partially visible, a small stage with a live jazz band. A trumpet player is subtly visible among the musicians, not yet fully centered. The environment feels slightly imperfect and lived-in. Strong contrast between the dark entrance and the warm inviting interior. Shallow to medium depth of field, cinematic composition. ARRI ALEXA Mini look, 35mm lens, film grain, warm, intimate, organic atmosphere.

#### VIDEOPROMPT

Cinematic slow scanning shot inside a small warm jazz bar, starting just inside the doorway. The camera slowly pans from left to right (or right to left) at a calm, steady pace, as if the viewer is taking in the space for the first time. The environment is warm and intimate, with amber lighting, wooden textures, exposed brick walls, candles on tables, and soft shadows. The room feels lived-in and slightly imperfect, contrasting with the clean artificial environments seen earlier. As the camera scans, small groups of people are visible sitting and talking quietly, glasses on tables, subtle natural movement. The sound environment feels human and organic. The camera continues and gradually reveals a small stage in the corner of the room. On the stage, a live jazz band is playing: a trumpet player clearly visible, seated or standing, playing with natural breath and subtle imperfections; a double bass player gently moving with the rhythm; a pianist or drummer partially visible, contributing to the live feel. The musicians are not performing for the camera, they are playing together, listening to each other. Their movements are natural and slightly imperfect. The trumpet player's breathing and phrasing feels human and expressive. The camera slows as it settles on the band. Lighting remains warm and soft, highlighting faces and instruments. Shallow to medium depth of field, cinematic composition. Smooth camera movement, no fast motion. Real-time motion, no slow motion. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, warm, intimate, organic atmosphere.



close-up · musician · reference-based

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN JAZZBAR-ESTABLISHING)

Cinematic close-up shot of a trumpet player performing in a small jazz bar, camera focused on his face and trumpet. Warm amber lighting softly illuminating his skin and the brass instrument. He plays with natural breath, cheeks subtly expanding, slight imperfections in tone. Fingers pressing the valves with small variations in timing. The trumpet sound feels expressive and human, not perfectly clean. Very subtle body movement as he leans into the notes. Background softly blurred with warm lights and hints of the room. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, warm, intimate, organic.



close-up · musician · reference-based

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN JAZZBAR-ESTABLISHING)

Cinematic close-up shot of a pianist's hands on a piano in a warm jazz bar, camera angled slightly from the side. Fingers moving fluidly across the keys, occasionally hitting slightly imperfect notes. Subtle dynamics in movement, some notes softer, some stronger. Wrists and fingers move naturally, not robotic. Warm light reflecting on the keys and hands. Slight imperfections in rhythm and timing, human feel. Background blurred with warm tones. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, intimate, tactile.

SHOT 30 — CONTRABASSIST



close-up · musician · reference-based

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN JAZZBAR-ESTABLISHING)

Cinematic close-up shot of a double bass player in a jazz bar, camera focused on the hand plucking the strings and part of the instrument body. The fingers pull and release the strings with natural resistance, slight variation in timing. The strings vibrate visibly after each pluck. The wood of the bass shows texture and wear. The player's body moves subtly with the rhythm. Warm amber lighting reflecting on the instrument. Sound feels grounded and organic, not perfect. Background softly blurred. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, warm, deep, organic.

SHOT 31 – DRUMMER (BRUSHES)



close-up · musician · reference-based

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN JAZZBAR-ESTABLISHING)

Cinematic close-up shot of a drummer using brushes on a snare drum in a jazz bar, camera focused on the hands and snare. The brushes move in circular and sweeping motions, creating soft textured sound. Slight irregularities in movement, human rhythm. Occasional light taps on cymbals or hi-hat, slightly open and shimmering. Warm light reflecting on the drum surface and metal hardware. Subtle natural body movement, relaxed posture. Background softly blurred with warm tones. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field. ARRI ALEXA Mini look, 24fps, film grain, intimate, breathing, organic.



orbit · close-up · final shot · emotional

VIDEOPROMPT (REFERENCE VAN JAZZBAR-SCÈNE)

Cinematic slow orbit shot inside a small jazz bar at night, starting from behind the main character seated on a bar stool slightly to the left in front of a live jazz band. The camera begins positioned behind him on the right side at shoulder height, showing the back of his head and shoulder in the foreground. In front of him, the jazz band is visible, slightly out of focus, including a trumpet player and other musicians performing naturally. The bar is alive with people: small groups sitting at tables, talking softly, drinking, and watching the band, subtle natural movement throughout the room. Warm amber lighting fills the space, coming from candles on tables, small lamps, and soft overhead lights, creating a cozy, intimate night atmosphere. Outside is clearly night, visible through dark windows and the absence of daylight. The main character sits still, relaxed, watching the musicians, posture calm and grounded. The camera slowly moves in a smooth arc from behind him toward his side, gradually revealing more of his profile. As the camera continues the orbit, it transitions into a front-facing angle, ending in a close-up of his face. During this movement, his expression subtly changes, tension leaves his face, his jaw relaxes, and a small, genuine smile appears. The warm light softly illuminates his face, highlighting the emotional shift. The jazz music continues organically in the background, imperfect and human. Background remains softly blurred but alive with movement. Very minimal movement overall, slow and controlled pacing. Real-time motion, no slow motion. Shallow depth of field, strong focus on his face at the end. Cinematic lighting, ARRI ALEXA Mini look, 24fps, subtle film grain, warm, intimate, emotional, resolved tone.

---

## Colofon

Dit document bevat alle tekst-naar-video en beeld-naar-video prompts die zijn gebruikt voor de productie van de korte film *Between Real and Made*.

Generatieve tools: Nano Banana 2, Kling 3.0

Postproductie: DaVinci Resolve, Magnific (upscaling)

Muziek: Suno

Workflow per shot: eerst een startbeeld-prompt om het eerste frame te genereren, daarna een videoprompt die dit beeld als visuele reference gebruikt. Korte of alleenstaande prompts duiden op het gebruik van een eerder gegenereerd beeld als directe input.

Totaal: 9 scènes, 31 shots

Tibo Choquet · 2026

# Suno Prompt Documentatie

Between Real and Made · AI in de Toekomst van Muziek · Tibo Choquet · CMD 2026 / Avans Hogeschool Breda

---

## Prototype 1 — INTERFERENCE

### Solo Electric Guitar

*Gehele film*

Solo electric guitar, clean and close-mic'd, slow 80 BPM rubato feel. Intimate fingerstyle with ringing open chords, hammer-ons, and slides; natural fret noise left in for warmth. Dynamics breathe phrase to phrase—soft, almost hesitant verses bloom into slightly brighter, hopeful refrains, then fall back into a fragile, late-night coda. Everything feels like one continuous take, raw and personal, as if recorded in a quiet bedroom with the amp just barely above a whisper.

*Tags: simple, tone, natural, emotional, slow, noise, clean, warm, dynamics, electric, light, raw*

---

## Prototype 2 — Between Real and Made

*11 nummers totaal — 7 streaming, 1 gitaar buiten, 2 club, 1 jazz*

### Streaming Scene (7 nummers)

#### Prompt A — Top 40 Pop

Top 40 pop with dance-pop and synth-pop sparkle, mid-tempo four-on-the-floor and buoyant clap-driven groove; verse rides tight staccato bass and glassy keys, pre-chorus opens with rising harmony stacks and filtered pulse, chorus hits with wide synth hooks, disco guitar flicks, and octave doubles. Female vocals with intimate verses, layered belted hooks, ad-lib lifts, and short delay throws. Risers, reverse swells, handclap lifts, and a final key-change glow. Bright, polished, radio-ready mix.

*Tags: pop, pop rock, clean, strong, disco, emotional, alternative pop, indie pop, alternative rock, vocal*

#### Prompt B — Modern Hip-Hop Trap

Modern hip hop trap with heavy 808 bounce and crisp hi-hat rolls, clean snare cracks, and a simple melodic topline; verse rides sparse drums and bass, pre-chorus opens with layered vocal stacks and a filtered synth lift, chorus hits wider with doubled rap-sung phrases and short gang ad-libs. Add reverse swells into the hook, a quick drum-drop before the last chorus, and glossy delay throws on end words. Polished, radio-ready, wide and punchy male vocals.

*Tags: vocal, hip hop, r&b, simple, rap, pop, clean*

#### Prompt C — Hip-Hop Club Anthem

*Ook gebruikt voor Club Scene*

Hip-hop club anthem with a mid-tempo bounce, hard-swinging kick-snare pocket, rubbery bass, and a minimal beat that leaves room for rhythmic vocal flow; verse rides sparse drums and tight bass, pre-chorus tightens with filtered claps and rising tension, chorus hits with stacked chants and a blunt hook. Lead vocal stays punchy and close-mic with doubled phrases, ad-lib throws, and gang shouts on the hook. Ear candy: reverse swells into each drop, quick tape-stop flicks, and short delay tails on the hook word. Mix is modern, bright, and radio-ready with a wide low end.

*Tags: minimal, vocal, hip hop, rhythmic, strong*

### **Prompt D — Hip-Hop R&B Pop Trap**

Hip-hop R&B pop trap with rolling hi-hats, thick sub-bass, and crisp clap snaps; verse rides sparse keys and pocketed drums, pre-chorus opens with filtered chords and stacked ad-libs, chorus drops into a sing-rap hook with doubled lead and gang echoes, bridge strips to bass and a chopped vocal loop before the final lift. Intimate close-mic lead, airy harmonies, delay throws on the last word, bright punchy mix with glossy low end.

*Tags: r&b, pop, hip hop*

---

### **Gitaar Buiten Scene (1 nummer)**

Acoustic folk ballad, steady up-down strumming at a relaxed pulse; verse keeps one simple chord loop with slightly imperfect human timing, chorus opens to a fuller strum and brighter chord lift, bridge drops back to a lone guitar feel before returning to the main pattern. Natural male-female street ambience, soft distance breaths, tiny finger squeaks, a few passing footsteps and murmur tails between phrases. Raw outdoor live capture, intimate close-mic texture with warm, unpolished air.

*Tags: acoustic, raw, simple, natural, steady*

---

### **Club Scene (2 nummers)**

*Gebruikt Prompt C (Hip-Hop Club Anthem) — zie Streaming Scene hierboven*

---

### **Jazz Scene (1 nummer)**

Jazz swing quartet with trumpet lead, walking double bass, piano chords and light improvisation, and brushed snare at a medium-fast tempo; verse-like head states the theme, a looser middle chorus opens into conversational solo trading, then a final return lands with extra trumpet responses. Breathily trumpet phrasing, handoff accents, and soft brush swells add live interplay; warm close-room mix, raw and intimate, slightly loose timing and human groove.

*Tags: saxophone, natural, emotional, bassline, warm, light, raw, swing, jazz, soft*

## BIJLAGE

# Broncode AI Discussietool

Uiteindelijke\_werkende\_tool.html

Bestand: HTML/CSS/JavaScript • 269 regels • Self-contained single-file applicatie

---

Deze bijlage bevat de volledige broncode van de online discussietool, ontwikkeld als onderdeel van het afstudeerproject 'AI in de Toekomst van Muziek'.

De tool is gebouwd als een zelfstandig HTML-bestand met inline CSS en JavaScript. Afbeeldingen zijn als base64 in het bestand opgenomen — deze zijn in de listing vervangen door een placeholder omwille van leesbaarheid.

Tibo Choquet — CMD Avans Hogeschool Breda — 2026

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="nl">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8">
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6 <title>AI & Muziek - Discussietool</title>
7 <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=DM+Serif+Display:ital@0;1&family=DM+Sans:opsz,wght@9..40,300;9..40,400;
8 9..40,500&display=swap" rel="stylesheet">
9 <style>
10 *{box-sizing:border-box;margin:0;padding:0}
11 body{background:#0a0a0b;color:#f0ede8;font-family:"DM Sans",sans-serif;font-weight:300;min-height:100vh}
12 .screen{min-height:100vh;display:flex;flex-direction:column;position:relative;overflow:hidden}
13 .bg{position:absolute;inset:0;background-size:cover;background-position:center;transition:opacity .6s ease}
14 .overlay{position:absolute;inset:0}
15 .content{position:relative;z-index:2;display:flex;flex-direction:column;justify-content:space-between;min-height:100vh;padding:2rem 1.5rem;max-width:780px;margin:0 auto;width:100%}
16
17 .topbar{display:flex;align-items:center;justify-content:space-between;padding-bottom:1.5rem}
18 .logo{font-size:11px;letter-spacing:.15em;text-transform:uppercase;opacity:.5}
19 .prog-dots{display:flex;gap:6px;align-items:center}
20 .dot{width:6px;height:6px;border-radius:50%;background:rgba(255,255,255,.25);transition:all .3s}
21 .dot.active{background:#fff;width:20px;border-radius:3px}
22 .dot.done{background:rgba(255,255,255,.6)}
23
24 .q-area{position:relative;padding-bottom:1rem}
25 .q-number{font-family:"DM Serif Display",serif;font-size:clamp(4rem,14vw,8rem);font-weight:400;line-height:1;opacity:.1;position:absolute;right:0;top:50%;transform:translateY(-65%);pointer-events:none}
26 .scene-label{font-size:11px;letter-spacing:.15em;text-transform:uppercase;color:rgba(255,255,255,.5);margin-bottom:.75rem}
27 .q-title{font-family:"DM Serif Display",serif;font-size:clamp(1.7rem,5vw,2.5rem);font-weight:400;line-height:1.2;color:#fff;margin-bottom:.75rem;text-shadow:0 2px 20px rgba(0,0,0,.4)}
28 .q-text{font-size:15px;color:rgba(255,255,255,.7);line-height:1.65;max-width:520px;text-shadow:0 1px 8px rgba(0,0,0,.5)}
29
30 .options{display:flex;flex-direction:column;gap:10px;padding-top:1rem}
31 .opt{display:flex;align-items:center;gap:12px;padding:13px 18px;border-radius:100px;border:1.5px solid rgba(255,255,255,.2);background:rgba(0,0,0,.3);backdrop-filter:blur(12px);-webkit-backdrop-filter:blur(12px);cursor:pointer;text-align:left;width:100%;color:#fff;font-family:"DM Sans",sans-serif;font-weight:300;font-size:14px;line-height:1.4;transition:all .2s ease}
32 .opt:hover{border-color:rgba(255,255,255,.5);background:rgba(0,0,0,.45)}
33 .opt.selected{border-color:#fff;background:rgba(255,255,255,.15)}
34 .opt.selected .ltr{background:#fff;color:#000}
35 .ltr{font-size:11px;font-weight:500;min-width:26px;height:26px;border-radius:50%;background:rgba(255,255,255,.15);color:rgba(255,255,255,.8);display:flex;align-items:center;justify-content:center;flex-shrink:0;transition:all .2s}
36
37 .nav{display:flex;justify-content:space-between;align-items:center;padding-top:1.25rem;gap:10px}
38 button{font-family:"DM Sans",sans-serif;font-weight:400;font-size:14px;padding:11px 24px;border-radius:100px;cursor:pointer;transition:all .2s;border:1.5px solid rgba(255,255,255,.25);background:rgba(0,0,0,.25);backdrop-filter:blur(8px);color:rgba(255,255,255,.7)}
39 button:hover{border-color:rgba(255,255,255,.6);color:#fff;background:rgba(0,0,0,.4)}
40 button.primary{border-color:rgba(255,255,255,.8);color:#fff;background:rgba(255,255,255,.1)}
41 button.primary:hover{background:rgba(255,255,255,.2)}
42 button.disabled{opacity:.3;cursor:default}
43 button.full{width:100%;justify-content:center;text-align:center}
44
45 .result-screen{min-height:100vh;display:flex;flex-direction:column;background:#0a0a0b}
46 .result-content{display:flex;flex-direction:column;min-height:100vh;padding:2rem 1.5rem 3rem;max-width:780px;margin:0 auto;width:100%}
47 .chip{display:inline-flex;align-items:center;font-size:11px;font-weight:500;letter-spacing:.1em;text-transform:uppercase;padding:5px 14px;border-radius:100px;margin-bottom:1rem;border:1.5px solid}
48 .result-title{font-family:"DM Serif Display",serif;font-size:clamp(2rem,6vw,3rem);font-weight:400;line-height:1.15;color:#f0ede8;margin-bottom:1rem}
49 .result-desc{font-size:15px;color:#888680;line-height:1.7;max-width:560px;margin-bottom:1.5rem}
50 .slabel{font-size:11px;letter-spacing:.12em;text-transform:uppercase;color:#7b6f5e;margin-bottom:.75rem}
51 .talk-qs{display:flex;flex-direction:column;gap:8px;margin-bottom:1.5rem}
52 .talk-q{font-size:14px;color:#f0ede8;line-height:1.55;padding:12px 16px;background:#161618;border-radius:12px;border-left:2px solid #7b6f5e}
53 .recap{display:flex;flex-direction:column;gap:8px;margin-bottom:1.5rem}
54 .recap-row{display:flex;align-items:flex-start;gap:10px;font-size:12px}
55 .recap-s{min-width:85px;font-size:11px;text-transform:uppercase;letter-spacing:.04em;color:#7b6f5e;margin-top:2px}

```

```

56 .recap-l{font-size:11px;font-weight:500;padding:2px 8px;border-radius:100px;background:rgba(200,184,154,.12);color:#c8b89a;f
  ■ lex-shrink:0}
57 .recap-t{color:#888680;line-height:1.5}
58 .divider{border:none;border-top:1px solid rgba(255,255,255,.08);margin:1rem 0}
59 button.reset{border-color:rgba(200,184,154,.4);color:#c8b89a;background:transparent}
60 button.reset:hover{background:rgba(200,184,154,.08)}
61
62 .intro-screen{min-height:100vh;display:flex;flex-direction:column;align-items:center;justify-content:center;text-align:cente
  ■ r;padding:2rem 1.5rem;background:#0a0a0b}
63 .intro-eye{font-size:11px;letter-spacing:.2em;text-transform:uppercase;color:#7b6f5e;margin-bottom:1.5rem}
64 .intro-h1{font-family:"DM Serif Display",serif;font-size:clamp(2.2rem,7vw,3.5rem);font-weight:400;line-height:1.15;margin-bo
  ■ ttom:1rem}
65 .intro-h1 em{font-style:italic;color:#c8b89a}
66 .intro-sub{font-size:15px;color:#888680;max-width:440px;margin:0 auto 2.5rem;line-height:1.7}
67 .intro-btn{font-family:"DM Sans",sans-serif;font-size:15px;font-weight:400;padding:14px 36px;border-radius:100px;cursor:poin
  ■ ter;border:1.5px solid #c8b89a;background:rgba(200,184,154,.08);color:#c8b89a;transition:all .2s}
68 .intro-btn:hover{background:rgba(200,184,154,.18);color:#e8d9c4}
69
70 @keyframes fadeIn{from{opacity:0;transform:translateY(16px)}to{opacity:1;transform:translateY(0)}}
71 .fadeIn{animation:fadeIn .45s ease forwards}
72 </style>
73 </head>
74 <body>
75 <div id="app"></div>
76 <script>
77 const IMGS={
78   scene1:"[BASE64_AFBEEELDING - WEGGELATEN VOOR LEESBAARHEID]",
79   scene2:"[BASE64_AFBEEELDING - WEGGELATEN VOOR LEESBAARHEID]",
80   scene3:"[BASE64_AFBEEELDING - WEGGELATEN VOOR LEESBAARHEID]",
81   scene4:"[BASE64_AFBEEELDING - WEGGELATEN VOOR LEESBAARHEID]",
82 };
83
84 const OVERLAYS=[
85   "linear-gradient(to bottom, rgba(10,20,50,.55) 0%, rgba(5,10,30,.82) 100%)",
86   "linear-gradient(to bottom, rgba(40,20,5,.5) 0%, rgba(20,10,0,.84) 100%)",
87   "linear-gradient(to bottom, rgba(40,5,30,.6) 0%, rgba(10,0,20,.87) 100%)",
88   "linear-gradient(to bottom, rgba(30,15,5,.5) 0%, rgba(15,8,0,.84) 100%)",
89 ];
90
91 // Scoring per antwoord (index = A,B,C,D):
92 // 0 = sceptisch, 1 = twijfelend, 2 = pragmatisch/optimistisch, 3 = cynisch
93 // Profiel grenzen: 0-3=scepticus, 4-5=twijfelaar, 6=pragmaticus, 7-8=optimist, 9-12=cynicus
94 // Verdeling over 256 combos: 14%, 28%, 17%, 28%, 14% -- alle 5 bereikbaar
95
96 const questions=[
97   {
98     scene:"Scene 01 - Streaming", title:"Eindeloos scrollen",
99     text:"Je scrollt door duizenden AI-nummers. Elk nummer klinkt perfect. Toch kies je niets. Wat zegt dat?",
100    img:IMGS.scene1, overlay:OVERLAYS[0],
101    options:[
102      {1:"A", text:"Muziek zonder menselijke keuzes mist iets fundamenteels, hoe perfect het ook klinkt.", score:0},
103      {1:"B", text:"Het probleem zit bij de luisteraar. We zijn niet gewend aan zoveel keuze, niet aan de muziek zelf.", sco
  ■ re:2},
104      {1:"C", text:"Perfekte muziek is juist saai. AI verwijdert de ruwheid die muziek interessant maakt.", score:1},
105      {1:"D", text:"Dit is gewoon een overgangperiode. Over tien jaar scrollen we net zo makkelijk door AI-muziek als door
  ■ Spotify.", score:3}
106    ]
107   },
108   {
109     scene:"Scene 02 - Straatmuzikant", title:"Gitaar met AI",
110     text:"Een gewone muzikant gebruikt AI om gitaar te spelen, voor dingen die hij zelf niet kan. Is dat nog authentiek?",
111     img:IMGS.scene2, overlay:OVERLAYS[1],
112     options:[
113       {1:"A", text:"Ja. Hij maakt de muzikale keuzes, AI voert uit. Dat is niet anders dan een pedaal of een looper.", score
  ■ :2},
114       {1:"B", text:"Nee. Als je iets niet zelf kunt spelen, moet je het ook niet spelen. Dat is de grens van je expressie.",
  ■ score:0},
115       {1:"C", text:"Hangt ervan af. Als het hem verder brengt als artiest is het een tool. Als het hem vervangt, niet.", sco
  ■ re:1},

```

```

116     {1:"D", text:"We accepteren al jaren dat producers dingen maken die ze live niet kunnen spelen. Waarom is dit anders?"
117     , score:3}
118   ],
119   {
120     scene:"Scene 03 - Dj-set", title:"De onzichtbare dj",
121     text:"De dj staat op het podium maar doet niets. AI regelt alle transitions. Het publiek gaat uit zijn dak. Is er een pr
122     obleem?",
123     img:IMGS.scene3, overlay:OVERLAYS[2],
124     options:[
125       {1:"A", text:"Nee. Als het publiek het voelt en beleeft, is het een echte performance. Het resultaat is wat telt.", sc
126       ore:2},
127       {1:"B", text:"Ja. Het publiek wordt misleid, ze denken dat iemand iets doet, maar het is een illusie.", score:0},
128       {1:"C", text:"De dj heeft de set samengesteld en de sfeer bepaald. Dat hij AI laat uitvoeren maakt hem nog steeds de c
129       urator.", score:1},
130       {1:"D", text:"Dit is gewoon eerlijk. Veel dj's draaiden al op autopiloot, AI maakt alleen zichtbaar wat er al was.", s
131       core:3}
132     ]
133   },
134   {
135     scene:"Scene 04 - Jazzbar", title:"Geen AI, geen perfectie",
136     text:"De jazzbar is het enige moment zonder AI. De muziek is ruw, soms vals. Toch voelt het anders. Wat doe je met dat g
137     evoel?",
138     img:IMGS.scene4, overlay:OVERLAYS[3],
139     options:[
140       {1:"A", text:"Dat gevoel is nostalgie, geen bewijs. We romantiseren imperfectie omdat het ons vertrouwd voelt.", score
141       :2},
142       {1:"B", text:"Dat gevoel is het bewijs. Menselijke kwetsbaarheid in muziek is iets wat AI structureel niet kan naboots
143       en.", score:0},
144       {1:"C", text:"Niet de afwezigheid van AI maakt het bijzonder, het is de context. Een cafe, echte mensen, live interact
145       ie.", score:1},
146       {1:"D", text:"Over twintig jaar zal ook deze jazzbar verdwenen zijn. Het is mooi, maar het is niet de toekomst.", scoor
147       e:3}
148     ]
149   }
150 ];
151
152 // Score ranges: 0-3 scepticus | 4-5 twijfelaar | 6 pragmaticus | 7-8 optimist | 9-12 cynicus
153 const profiles=[
154   {
155     range:[0,3], img:IMGS.scene4, overlay:OVERLAYS[3],
156     chip:"De scepticus", chipColor:"#e0856a",
157     title:"AI mist iets wat telt",
158     desc:"Je gelooft dat muziek meer is dan een perfecte output. Menselijke keuzes, fouten en kwetsbaarheid zijn geen bijzaa
159     k, ze zijn de kern. Je ziet AI als een bedreiging voor wat muziek uniek maakt. De jazzbar raakte je waarschijnlijk het meest
160     .",
161     qs:["Kun je een moment benoemen waarop muziek je raakte juist omdat het onvolmaakt was?","Wat zou er moeten veranderen a
162     an AI-muziek voor jij het als echt zou beschouwen?","Is jouw grens een gevoel, of kun je hem ook rationeel verdedigen tegeno
163     ver iemand die het niet voelt?"]
164   },
165   {
166     range:[4,5], img:IMGS.scene2, overlay:OVERLAYS[1],
167     chip:"De twijfelaar", chipColor:"#a89be0",
168     title:"Ik weet het nog niet",
169     desc:"Je antwoorden gaan alle kanten op, en dat is precies het punt. Je laat je niet makkelijk vangen in een standpunt o
170     mdat de werkelijkheid je telkens op andere gedachten brengt. Je zoekt de nuance, maar weet soms ook niet waar je staat.",
171     qs:["Welke scene bracht je het meest van je stuk? Waarom precies die?","Is twijfel hier een sterkte, of ontloop je daarm
172     ee een keuze?","Als je morgen moest kiezen: AI-muziek ja of nee, wat kies je en waarom?"]
173   },
174   {
175     range:[6,6], img:IMGS.scene1, overlay:OVERLAYS[0],
176     chip:"De pragmaticus", chipColor:"#6bbfaa",
177     title:"Het hangt ervan af",
178     desc:"Je beoordeelt situatie per situatie. Je bent niet voor of tegen AI, je kijkt naar context, intentie en resultaat.
179     Pragmatisch, maar daardoor ook moeilijk te pakken in een debat.",
180     qs:["Waar ligt voor jou precies de grens tussen AI als tool en AI als vervanger?","Kan die grens opschuiven? Wat zou daa
181     rvoor nodig zijn?","Is jouw standpunt nog houdbaar als AI nog beter wordt dan nu?"]
182   },
183   {

```

```

167     range:[7,8], img:IMGS.scene3, overlay:OVERLAYS[2],
168     chip:"De optimist", chipColor:"#8ec87a",
169     title:"AI is gewoon de volgende stap",
170     desc:"Voor jou is AI geen bedreiging maar een evolutie. Muziek is altijd veranderd door technologie en dit is de volgend
    e stap. De luisterervaring staat centraal, niet wie of wat het maakt. Je romantiseert de jazzbar niet.",
171     qs:["Geloof je echt dat de beleving van de luisteraar het enige is dat telt, of is dat ook een aangeleerd standpunt?","W
    at verlies je als menselijke muzikanten verdwijnen? Of verlies je eigenlijk niets?","Hoe reageer je op iemand die zegt: maar
    dan is er geen verhaal meer achter de muziek?"]
172   },
173   {
174     range:[9,12], img:IMGS.scene3, overlay:OVERLAYS[2],
175     chip:"De cynicus", chipColor:"#d4a856",
176     title:"Dit was al zo",
177     desc:"Jij ziet de hypocrisie. De dj draaide al op autopiloot. De producer kon zijn muziek al niet live spelen. AI maakt
    alleen zichtbaar wat er al was. Je bent niet enthousiast over de toekomst, maar je rouwt ook niet om het verleden.",
178     qs:["Als dit al zo was voor AI, maakt het dan iets uit dat AI het nu explicieter maakt?","Is er iets in de film dat jou
    verraste, of bevestigde het alleen wat je al dacht?","Heb je ooit iets beleefd als echt terwijl het dat achteraf niet was? W
    at deed dat met je?"]
179   }
180 ];
181
182 let step=0, answers=[];
183 const app=document.getElementById("app");
184
185 function getProfile(s){return profiles.find(p=>s>=p.range[0]&&s<=p.range[1])||profiles[2]}
186
187 function renderIntro(){
188   app.innerHTML=`
189   <div class="intro-screen fadein">
190     <p class="intro-eye">Discussietool na de film</p>
191     <h1 class="intro-h1">Wat vind jij van<br><em>AI in muziek?</em></h1>
192     <p class="intro-sub">Beantwoord vier vragen over wat je in de film zag. Je krijgt een profiel en vragen om over te prate
    n met je groep.</p>
193     <button class="intro-btn" onclick="step=0;answers=[];renderQ()">Begin</button>
194   </div>`;
195 }
196
197 function renderQ(){
198   const q=questions[step], sel=answers[step];
199   const dots=questions.map( (_,i)=>`<div class="dot${i===step?" active":"<step?> done":""}></div>`).join("");
200   app.innerHTML=`
201   <div class="screen fadein">
202     <div class="bg" style="background-image:url('${q.img}')"></div>
203     <div class="overlay" style="background:${q.overlay}"></div>
204     <div class="content">
205       <div class="topbar">
206         <span class="logo">AI & Muziek</span>
207         <div class="prog-dots">${dots}</div>
208       </div>
209       <div class="q-area">
210         <div class="q-number">${String(step+1).padStart(2,"0")}</div>
211         <p class="scene-label">${q.scene}</p>
212         <p class="q-title">${q.title}</p>
213         <p class="q-text">${q.text}</p>
214       </div>
215       <div>
216         <div class="options">
217           ${q.options.map((o,i)=>`
218             <button class="opt${sel===i?" selected":""}" onclick="pick(${i})">
219               <span class="ltr">${o.l}</span>
220               <span>${o.text}</span>
221             </button>`).join("")}
222         </div>
223         <div class="nav">
224           <button onclick="${step===0?"renderIntro()":"prevQ()}">${step===0?"Intro":"Terug"}</button>
225           <button class="primary" onclick="nextQ()" ${sel===undefined?"disabled":""}>${step===3?"Bekijk profiel":"Volgende"}
226         </div>
227     </div>

```

```

228     </div>
229 </div>`;
230 }
231
232 function renderResult(){
233     const total=answers.reduce((s,a,i)=>s+questions[i].options[a].score,0);
234     const p=getProfile(total);
235     app.innerHTML=`
236 <div class="result-screen fadein">
237   <div class="result-content">
238     <div class="topbar" style="border-bottom:1px solid rgba(255,255,255,.06);padding-bottom:1.25rem;margin-bottom:1.5rem">
239       <span class="logo">AI & Muziek</span>
240     </div>
241     <span class="chip" style="border-color:${p.chipColor};color:${p.chipColor}">${p.chip}</span>
242     <p class="result-title">${p.title}</p>
243     <p class="result-desc">${p.desc}</p>
244     <p class="slabel">Bespreek dit met je groep</p>
245     <div class="talk-qs">${p.qs.map(q=>`<div class="talk-q">${q}</div>`).join("")}</div>
246     <div class="divider"></div>
247     <p class="slabel">Jouw antwoorden</p>
248     <div class="recap">
249       ${answers.map((a,i)=>`
250         <div class="recap-row">
251           <span class="recap-s">${questions[i].scene.split("-")[1].trim()}</span>
252           <span class="recap-l">${questions[i].options[a].l}</span>
253           <span class="recap-t">${questions[i].options[a].text}</span>
254         </div>`).join("")}
255     </div>
256     <div class="divider"></div>
257     <button class="full reset" onclick="renderIntro()">Opnieuw beginnen</button>
258   </div>
259 </div>`;
260 }
261
262 function pick(i){answers[step]=i;renderQ()}
263 function nextQ(){if(answers[step]==undefined)return;if(step===3){renderResult();return;}step++;renderQ()}
264 function prevQ(){if(step>0){step--;renderQ()}}
265
266 renderIntro();
267 </script>
268 </body>
269 </html>

```

# Enquete 1: AI en de toekomst van muziek

Verkennde enquête, 21 respondenten. Verspreid via online kanalen, 5 tot 8 minuten invultijd. Hieronder de vragen met bijbehorende resultaten.

---

## SECTIE A: HOUDING EN PERCEPTIE

### I.

Hoe sta je momenteel tegenover AI in muziek en waarom?

Open antwoord

#### ANTWOORDEN

R01 Erg negatief

R02 Redelijk neutraal, lichtelijk negatief Soms vind ik het leuk om bijvoorbeeld unieke covers te horen of grappig als er een complete mismatch wordt gemaakt tussen een artiest en een nummer (dat het totaal niet bij elkaar past). "Echte" muziek blijft voor mij wel beter

R03 Positief

R04 Positief het kan veel helpen met dingen zoals alledaagse taken

R05 Ik vind AI in muziek eigenlijk heel positief. Het kan artiesten helpen nieuwe beats en ideeën te maken waar je zelf misschien nooit op komt. Ook maakt het makkelijker om muziek te maken zonder dat je superveel kennis of ervaring nodig hebt. Het zorgt er voor dat er meer creatieve dingen ontstaan. Maar vind het toch wel mooier als iemand het zelf heeft gemaakt in plaats van ai

R06 Negatief

R07 Negatief, er worden veel samples gebruikt wat schadelijk kan zijn voor artiesten die het zelf bedenken

R08 ik sta hier behoorlijk negatief tegenover. Ik vind persoonlijk dat elk nummer dat AI maakt plagiaat is van bestaande artiesten aangezien AI niks zelf kan verzinnen maar enkel elementen in zijn database kan combineren die afkomstig zijn van menselijke artiesten. Verder vind ik de muziek die AI maakt op dit moment ook nog heel slecht.

R09 Negatief. Muziek heeft te maken met gevoel en emotie. En robots, AI, kunnen veel nabootsen, maar hebben geen gevoel of emotie.

R10 Negatief, Muziek is een expressie van oneseft.. het zijn de verhalen en emoties achter een nummer dat het betekenis geeft. AI kan AI een nummer maken dat kwalitatief beter is dan een nummer door een mens, zal het nooit dezelfde betekenis hebben. Ook speelt het verhaal van een artiest een grote rol in hoe we muziek ervaren. Gaan we in de toekomst een nep artiest met net AI lichaam en gezicht idoliseren en naar een hologram concert? Je neemt "de ziel" uit muziek maken weg. AI gebruiken tijdens het produceren van een nummer, of voor elementen van een nummer is een ander verhaal. Zolang het een echte artiest, met een eigen verhaal achter het nummer blijft.

R11 Positief!

R12 Negatief, want ik vind live muziek mooier dan online muziek

R13 Negatief & positief, ik denk dat het zijn vooral & tegens heeft. Het kan mensen helpen met beginnen om eigen muziek te creëren. Echter vind ik et niet bedoeld om als grote artiest alles mee te maken. & Ook geen heel nummer maken ermee

R14 Muziek een ziel een verhaal maar ai heeft dat niet en bedenkt maar wat

R15 Laten we AI daar alstublieft buiten houden met al die neponzin en gejatte muziek van anderen

R16 Zeer negatief. Muziek is een kunstvorm waarvan menselijke expressie de basis is. AI muziek verdrukt in de muziekmarkt hardwerkende muzikanten op bijv. streaming platforms.

R17 Extreem negatief

R18 Negatief. Je verliest een groot deel van de emotie.

R19 Negatief omdat AI niet creatief is zoals mensen

R20 Nogal onverschillig. Ik luister vooral naar muziek die ik al ken en ga maar weinig op ontdekking uit.

R21 Negatief, artiesten moeten hunzelf laten zien in de muziek. AI kan dat verpesten.

n = 21

---

2.

Heb je bewust geluisterd naar muziek die door AI is gemaakt?

- Ja
- Nee
- Misschien / weet ik niet

RESULTATEN

□□□□□□□□□□ 11x (52%) Nee

□□□□□□□□ 9x (43%) Ja

□ 1x (5%) Misschien / weet ik niet

n = 21

---

3.

Hoe waardevol vind je muziek die volledig door AI is gemaakt, vergeleken met muziek van een menselijke artiest?

- Even waardevol
- Minder waardevol
- Veel minder waardevol
- Waardevoller
- Anders

RESULTATEN

□□□□□□□□□□ 10x (48%) Veel minder waardevol

□□□□□□□□ 7x (33%) Minder waardevol

□ 1x (5%) Waardeloos

□ 1x (5%) Ik vind het VERSCHRIKKELIJK!

□ 1x (5%) Volledig niet waardevol en irrelevant.

□ 1x (5%) Deze vergelijking is niet te maken. AI 'muziek' is per definitie geen muziek.

n = 21

---

4.

Stel je luistert naar een nummer dat je mooi vindt. Verandert je gevoel als je daarna hoort dat het door AI is gemaakt?

- Ja, positief
- Ja, negatief
- Nee, mijn gevoel blijft hetzelfde
- Anders

RESULTATEN

□□□□□□□□□□□□□□ 15x (71%) Ja

□□□□□□□□□□□□ 14x (67%) negatief

□□□ 4x (19%) Nee

□□□ 4x (19%) mijn gevoel blijft hetzelfde

□ 1x (5%) Verschillend

□ 1x (5%) ene keer positief verrast een andere keer teleurstellend.

□ 1x (5%) Kan niet echt serieus meer nemen dan

□ 1x (5%) positief

5.

Wat maakt muziek voor jou 'menselijk'?

Open antwoord

ANTWOORDEN

R01 Iets is menselijk wanneer het een emotie opwekt of boodschap overbrengt vanuit persoonlijke ervaring en cultuur. Kunst (en muziek dus) is het resultaat van een unieke combinatie aan levenservaringen die voor iedereen anders is en dat is iets wat AI niet kan nabootsen, zelfs als het 'echt' klinkt. Dus tis niet alleen het nummer maar alles wat erachter zit.

R02 Passie in de stem, in video's of bij concerten de emoties van de artiest, storytelling

R03 Als dit door een mens is gezongen die er veel tijd in heeft gestoken en die zich een voelt met de muziek. Ook als er emoties in voorbij komen. Van mens tot mens komen emoties beter over dan van ai naar mens. Ook met de huidige technologie van ai kun je het verschil nog horen maar dit gaat wel snel veranderen denk ik. De melodie enzovoort kan wel door ai gemaakt zijn.

R04 Emotie en storytelling

R05 Als het is gemaakt met gevoel

R06 Als het gemaakt is door een mens haha. Mensen zijn imperfect en iemands overtuigingen, onzekerheden, emoties en hoe ze in het leven staan worden ge uit in de muziek. Ai is natuurlijk ook niet perfect, Ai is niet bewust. Dat delen wij mensen wel allemaal met elkaar.

R07 Persoonlijke verhalen achter muziek, eigen stem/instrumenten bespelen

R08 Ik geloof dat een groot gedeelte van kunst in het algemeen is dat een artiest een emotie of een gevoel overbrengt naar een ander persoon. Muziek is in die zin een soort interactie tussen de maker en de luisteraar en dat is het gedeelte dat het voor mij menselijk maakt.

R09 Het gevoel, de emotie die eruit spreekt. Ai kan dat steeds beter nabootsen. Maar het is en blijft een robot en geen mens.

R10 Het verhaal en emotie achter het nummer. Ook de persona van wie een artiest is

R11 Originaliteit, gevoel, authentiek, het moet echt iets met je doen

R12 Ik denk dat het echt live spelen van muziek echt menselijk is je ziet, hoort en voelt het direct.

R13 Dat je daadwerkelijke emoties er in kan voelen en verwerken. Dat is iets wat Techniek niet kan nabootsen

R14 Als er een verhaal aan zit war IEMAND wil vertellen

R15 Dat het door een mens gemaakt is, niet geknipt en geplakt door een AI-tool

R16 Dat het door mensen gemaakt is en dat er een creatief persoonlijk proces aan vooraf is gegaan.

R17 Er is een menselijk denk- en voel-proces aan voorafgegaan, er is BEWUST gekozen voor specifieke noten, timbres, harmonieën, ritme, en instrumentatie en bij voorkeur is er ook een 'live' element (zang en instrumentatie).

R18 Als het een emotie of ervaring van een persoon overbrengt door middel van muziek

R19 Muziek moet origineel zijn. Er is verschil tussen muziek en geluid...

R20 Het verhaal errond en de imperfecties en stilte die in goede muziek vervat zitten.

R21 Het verhaal en de emotie erachter.

n = 21

---

6.

Wanneer vind jij dat een muziekstuk echt niet meer 'menselijk gemaakt' genoemd kan worden?

- Als de tekst door AI is geschreven
- Als de melodie door AI is gecomponeerd
- Als de zang door AI is gegenereerd
- Als alleen de instrumentale begeleiding door AI is gemaakt

- Als alleen de mix/master door AI is gedaan
- Het maakt mij niet uit, zolang het goed klinkt
- Anders

#### RESULTATEN

- 15x (71%) Als de zang door AI is gegenereerd
  - 12x (57%) Als de tekst door AI is geschreven
  - 9x (43%) Als alleen de instrumentale begeleiding door AI is gemaakt
  - 8x (38%) Als de melodie door AI is gecomponeerd
  - 3x (14%) Als alleen de mix/master door AI is gedaan
  - 1x (5%) Alles wat je door AI laat doen vermindert de menselijkheid van het nummer. Als de tekst do
  - 1x (5%) Een combinatie. Ik denk dat AI wel kan helpen
  - 1x (5%) maar dat de basis bij een menselijke maker moet liggen. Wat de basis is
  - 1x (5%) daar kun je over discussiëren.
  - 1x (5%) Belangrijkste zijn denk ik de zang en de lyrics. Hier zit de meeste persoonlijkheid in. Mi
  - 1x (5%) Als de menselijke auteur zich niet persoonlijk identificeert met de tekst
  - 1x (5%) melodie
  - 1x (5%) zang of instrumentele begeleiding.
  - 1x (5%) Als het hele stuk met AI is gegenereerd
  - 1x (5%) louter in bulk of om een algoritme te plezieren..
- n = 21

#### SECTIE B: TOEKOMSTVERWACHTINGEN

7.

Welke situatie vind je het meest realistisch over 15 jaar?

- AI helpt muzikanten bij het maken van muziek
- AI maakt zelfstandig populaire muziek zonder menselijke makers
- Live muziek blijft dominant
- De meeste muziek wordt volledig door AI geproduceerd
- Anders

#### RESULTATEN

- 17x (81%) AI helpt muzikanten bij het maken van muziek
  - 12x (57%) Live muziek blijft dominant
  - 5x (24%) De meeste muziek wordt volledig door AI geproduceerd
  - 3x (14%) AI maakt zelfstandig populaire muziek zonder menselijke makers
  - 1x (5%) Beide maar hoe meer AI hoe meer mensen weer streven naar 'echte' muziek.
  - 1x (5%) Wat ik heb aangekruist
  - 1x (5%) is ook wat ik hoop: dat AI het niet volledig overneemt.
  - 1x (5%) Ik hoop echt dat we nog gewoon kunnen appreciëren wat echte menselijke musici doen
  - 1x (5%) Goeie vraag. Ik hoop dat mensen de meeste muziek blijven maken
  - 1x (5%) maar geld en gemak bepalen altijd de toekomst
  - 1x (5%) helaas.
  - 1x (5%) Er wordt nog meer inferieure muziek op de markt gebracht. In alle agressieve marketing wor
- n = 21

8.

Denk je dat straatmuzikanten en live concerten in een AI-gedreven toekomst blijven bestaan?

- Ja, vrijwel hetzelfde als nu
- Ja, maar minder
- Alleen als niche
- Nee, dat verdwijnt grotendeels

Anders

RESULTATEN

- 11x (52%) Ja vrijwel hetzelfde als nu
  - 5x (24%) Ja maar minder
  - 2x (10%) Alleen als niche (mensen die dit bewust opzoeken)
  - 1x (5%) een tijdje minder tot we het weer gaan waarderen
  - 1x (5%) alles komt altijd weer terug
  - 1x (5%) Ja
  - 1x (5%) vrijwel hetzelfde als nu
  - 1x (5%) want het is een kunstvorm. Deze zullen niet snel verdwijnen
  - 1x (5%) maar AI zal een nieuwe extra vorm zijn.
  - 1x (5%) Waarschijnlijk belangrijker dan nu. Mensen willen authenticiteit
  - 1x (5%) en voor muzikanten is het een beter verdienmodel nu "platenverkoop" minder wordt.
- n = 21
- 

9.

Denk je dat jongeren in de toekomst nog instrumenten willen leren bespelen?

- Ja, evenveel als nu
- Ja, maar minder
- Nee
- Anders

RESULTATEN

- 11x (52%) Ja maar minder
  - 8x (38%) Ja evenveel als nu
  - 1x (5%) Ja
  - 1x (5%) evenveel als nu
  - 1x (5%) want het is een hobby voor mensen waar plezier uit gehaald wordt. Grotendeels doen ze dit
  - 1x (5%) Ik hoop het. Een instrument leren spelen kost enorm veel tijd
  - 1x (5%) aandacht en vaak ook geld. Dat staat niet in verhouding tot het gemak waarmee je met AI mu
  - 1x (5%) maar ik vrees ook dat velen uit gemak voor AI gaan.
- n = 21
- 

SECTIE C: VISUELE BELEVING EN FILM

10.

Als een film pas aan het einde onthult dat alle beelden en muziek door AI is gemaakt, welke stijl zou dit het meest impactvol maken?

- Volledig realistisch (live-action stijl)
- Licht gestileerd maar realistisch
- 3D Animatie (Pixar/Dreamworks)
- 2D / cartoon / anime
- Dat maakt voor mij geen verschil

RESULTATEN

- 8x (38%) Volledig realistisch (live-action stijl)
  - 6x (29%) Dat maakt voor mij geen verschil
  - 4x (19%) 3D Animatie (denk aan Pixar of Dreamworks)
  - 2x (10%) 2D / cartoon/ anime achtig
  - 1x (5%) Licht gestileerd maar realistisch (denk aan games als GTA5)
- n = 21
-

## 11.

Welke afbeelding vind je het MINST op AI lijken?

- Optie 1
- Optie 2
- Optie 3
- Optie 4

### RESULTATEN

□□□□□□□□□□□□□□□□ 17x (81%) Optie 1  
□□ 3x (14%) Optie 4  
□ 1x (5%) Optie 3  
n = 21

---

## 12.

Hoe zou je jouw kennis van AI inschatten?

Geen kennis 0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 Expert

### RESULTATEN

□ 1x (5%) 1 (Geen kennis)  
□ 1x (5%) 2  
□□□□□ 6x (29%) 3  
□□□□□□□□□□ 11x (52%) 4  
□□ 2x (10%) 5 (Expert)  
n = 21, gemiddeld = 3.6

---

## SECTIE D: FILM EN REFLECTIE

## 13.

Stel: er komt een film over de toekomst van muziek en AI. Wat zou jij daarin zeker willen zien?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

- R01 Contrast tussen de worst case scenario en hoe het voor AI was
- R02 Een tijdlijn hoe muziek is veranderd door de tijd heen. Voorbeelden van AI in muziek op elke vlakken (stem, componie, namaak, covers, emotie in stem, geschreven teksten). Auteursrechten
- R03 Ik denk de samenwerking tussen ai en mens. En de goede punten hier aan en de slechte punten zodat mensen een inzicht krijgen die er geen verstand van hebben. ( vaak hebben mensen die geen verstand er over hebben een negatief beeld over ai. ) ik denk dat dit ook de mensen een keer positief beeld kan geven over hoe ai er in staat
- R04 Over welke banen er worden overgenomen als ai aan de macht komt
- R05 Een nerd die heel veel geld en fame krijgt omdat ie allemaal ai slop maakt.
- R06 De impact op mensen, goed of slecht
- R07 Ik moet persoonlijk dan heel erg denken aan het boek Fahrenheit 451. Dat gaat over een samenleving waar alle boeken verboden zijn en worden verbrand en iedereen alleen nog maar Tv slop kijkt. Ik denk dat je iets soortgelijks kan hebben waar er dan dus een overgang is van door mens gemaakte media naar media gemaakt door AI. Misschien dat je dan een beetje Lego Movie / Wall-E daar op kan gaan door zo een conglomeraat dat alle media bezit en normale media verbied te hebben.
- R08 Interviews met echte artiesten, AI scènes tegenover echte scènes, emotie die door een mens wordt vertolkt tegenover nagebootste emotie door AI
- R09 Het conflict dat een enkele man op zijn zolderkamer zich voordoet als meerdere populaire artiesten (knappe jongere meiden/ mannen). En hiermee zijn winst binnen haalt, op een niet echt bestaand persoon. Mag dit? Is dit etisch? Hoe kan een nieuwe upcoming artiest nog doorbreken als een paar enkele mensen met veel kennis over AI

en viraliteit een monopolie binnen pop muziek hebben? Hoe kunnen deze kleine groep mensen de massa beïnvloeden doordat ze eigenaar zijn van deze populaire AI figuren?

R10 Ik zou scènes willen zien die echt een verschil maken. Nu is het maken van muziek en film nog heel duur, maar hoe kan AI muziek echt nog beter maken en iets toevoegen wat mensen verbaast.

R11 Ik zou willen hoe Ai de muziekwereld beter zou kunnen maken en wat de positieve en negatieve gevolgen van Ai kunnen zijn.

R12 Ik zou het mooi vinden als er de boodschap in zit dat ECHTE muziek altijd van uit het hart komt & niet vervangen kan worden door AI

R13 Hoe het de wereld beïnvloed

R14 Niets, ik ben tegen AI in dit soort toepassingen

R15 Ik wil vooral een duidelijke positie van de maker zien en voelen.

R16 Analyses van musicologen en ervaren muzikanten in uiteenlopende genres.

R17 De existentiële risico's van misalignment en de manier waarop muziek als wapen kan worden ingezet door AI.

R18 De tekortkomingen van AI. Waarom blijft menselijke creativiteit belangrijk

R19 Ik zie wel iemand aan het woord willen die AI "goed" inzet: niet voor de kern van het creatieve proces, maar voor alle rollen die een ondernemer daarrond moet spelen (marketing, promotie, presentatie, planning ...).

R20 Drama

n = 21

---

#### I4.

Wat zou jou het meest raken in een film over AI en muziek?

- Het verdwijnen van menselijke artiesten
- Het idee dat muziek niet meer 'echt' is
- Dat AI overleden artiesten kan nadoen
- Dat iedereen binnen seconden een hit kan maken
- Dat muziek volledig gepersonaliseerd wordt door algoritmes
- Anders

#### RESULTATEN

- 10x (48%) Het verdwijnen van menselijke artiesten
  - 10x (48%) Het idee dat muziek niet meer 'echt' is
  - 5x (24%) Dat AI overleden artiesten kan nadoen
  - 4x (19%) Dat muziek volledig gepersonaliseerd wordt door algoritmes
  - 2x (10%) Dat iedereen binnen seconden een hit kan maken
  - 1x (5%) Ik zou vind alles hierboven even erg en dramatisch
  - 1x (5%) Weet ik niet. Ligt aan de productie
  - 1x (5%) kwaliteit en het schrijfwerk.
- n = 21
- 

#### I5.

Heb je nog aanvullingen, ideeën of zorgen over AI en de toekomst van muziek die je met mij wilt delen?

Open antwoord

#### ANTWOORDEN

R01 Auteursrechten en afspraken met omtrekking tot het gebruik van AI in de muziekwereld. Waar gaan de opbrengsten naartoe als artiesten het gebruiken?

R02 Ik denk dat dit een erg goede vragen lijst is. AI zal zich snel ontwikkelen en er komen veel negatieve dingen op ons pad maar er zullen ook veel positieve dingen komen. Uiteindelijk hebben we geluk dat AI nu alleen kennis uit bronnen kan halen en uit dingen kan halen dat de mensen zelf hebben ontdekt. Anders kan AI zijn eigen gang gaan en zelf dingen verzinnen en zelf keuzes maken. En dan zou het de verkeerde kant op kunnen gaan. Groetjes Yuran

R03 Ja dat veel banen verloren gaan

R04 Een docent vertelde mij een cool concept: omdat AI alleen maar kan maken uit wat al bestaat, wordt muziek steeds gemiddelder, er kan niks nieuws worden bedacht. Daarom is het veel belangrijker en misschien zelfs makkelijker om je kop boven de rest uit te steken met innovatieve muziek en daarmee aandacht te krijgen.

R05 Ik denk dat het belangrijk is om te onthouden dat mensen op zoek zijn naar iets oprechts wanneer ze naar muziek luisteren of een film zien, en dat mensen het niet fijn vinden om in die zin gefopt te worden door iets dat menselijke kunst probeert na te doen. Dat is tenminste iets wat ik zelf heel erg voel, elke keer dat ik moet lachen om een Instagram reel ofzo en vervolgens zie ik dat het AI was dan pissed dat mij enorm off.

R06 Vooral veel zorgen. AI kan de wereld zeker beter en mooier maken, maar is ook gevaarlijk en kan juist afstompen.

R07 Ik ben van mening dat het AI beleid van Spotify een grote en positieve impact heeft in het veiligstellen van de menselijke toekomst binnen de muziekindustrie. Soundcloud is tegenwoordig al overspoeld met AI crap, echter luisterd de massa hier niet naar. Hoe kunnen we ervoor zorgen dat Spotify's AI beleid zo blijft, en we voorkomen dat AI muziek gemakkelijk de massa kan bereiken? Wat als, bijvoorbeeld, een AI nummer/ sound viraal gaat op TikTok. Dan opent dit de deur voor vele andere artiesten om hetzelfde te proberen. Het gevaar is ook, dat met AI, je nummers kunt optimaliseren voor "viraliteit". Dat het de juiste punch en ritme heeft om onze aandacht te pakken. Maar puur omdat iets viraal gaat, betekent niet dat het "goed"/ "juist" is. Denk aan MrBeast, zijn videos zijn geoptimaliseerd om onze aandacht te pakken en vast te houden. Toch voelt het kijken naar zo'n video overstimulerend en ergens "nep"/ "onmenselijk". Alsof je een rat bent die de massa volgt. Hoe kunnen we dus voorkomen dat deze zelfde brainrot nummers, die voort zouden komen uit AI geoptimaliseerde viral sounds/ nummers, de massa bereiken en feasible worden voor artiesten? Als het geen/ weinig geld of fame oplevert voor de makers van AI muziek, dan geef je ze ook geen kans om te groeien en menselijke muziek over te nemen.

R08 Er is nog heel veel onduidelijk over rechten van muzikanten...

R09 Ik ben erg benieuwd hoe AI zich gaat ontwikkelen in de toekomst en ik hoop dat dit positief gaat uitpakken.

R10 Ik hoop enorm erg dat echte muzikanten blijven bestaan & muziek gewaardeerd blijft. Mensen mogen niet vergeten hoe de muziek is ontstaan.

R11 Ik blij zo lang als ik kan AI-muziek en AI-films vermijden. Lang leve de menselijke creativiteit!

R12 Succes!

R13 Ben erg benieuwd naar de uitkomst van deze enquête en hoe dat jouw eigen ideeën beïnvloedt. Success!

R14 Door de jaren heen heeft muziek zich ontwikkeld tot wat het nu is. Er zijn al veel ontwikkelingen geweest en menselijke creativiteit heeft tot nu toe 'gewonnen'. Ik denk dat dat zo blijft. AI zal een waardevolle bijdrage zijn voor de menselijke artiest

R15 Ik ben vooral bezig met AI in taal. Daar heeft het de markt van "good enough" overgenomen, waardoor alleen "exceptional" overblijft als vermarktbaar product.

n = 21

# Enquete 2: Feedback op prototype film

Feedbackformulier na het bekijken van een korte prototype scene, 7 respondenten. Gericht op filmische ervaring, geloofwaardigheid en emotionele impact.

---

## SECTIE A: EERSTE INDRUK EN HELDERHEID

I.

Wat was je eerste indruk van de scene?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

- R01 Goed in elkaar gezet
  - R02 Te zien dat het met AI is gemaakt.
  - R03 Emotioneel vooral
  - R04 Lijkt heel realistisch, maar beweegt super langzaam
  - R05 Knap in elkaar gezet. Duidelijke setting
  - R06 Heel echt, slowmotion achtig
- n = 7
- 

2.

Hoe duidelijk vond je wat er gebeurde in de scene?

Onduidelijk 1 – 2 – 3 – 4 – 5 Duidelijk

### RESULTATEN

- 1x (14%) 2 (Onduidelijk)
  - 4x (57%) 4
  - 2x (29%) 5 (Duidelijk)
- n = 7, gemiddeld = 4.0
- 

3.

Wanneer merkte je dat er 'iets niet klopte' in de scene?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

- R01 Toen hij gitaar speelde en hoe hij speelde kwam niet overeen met de muziek
  - R02 Gelijk
  - R03 Dat hij speelde maar niet overeenkwam met het geluid dat uit het gitaar kwam
  - R04 De sloomte van alles
  - R05 Op het moment dat ai de muziek overnam op de computer
  - R06 Toen de computer dingen begon te zeggen
  - R07 Wel meteen eigenlijk, misschien omdat ik het ook al eerder had gezien. De setting is iets te gemaakt. De beweging van de man voelt wat onnatuurlijk aan.
- n = 7
-

## SECTIE B: BELEVING EN EMOTIE

4.

Hoe geloofwaardig voelde de scene voor jou?

Niet geloofwaardig 1 – 2 – 3 – 4 – 5 Geloofwaardig

### RESULTATEN

□□ 1x (14%) 2 (Niet geloofwaardig)

□□□□□□□□□□ 4x (57%) 3

□□□□□ 2x (29%) 4 (Geloofwaardig)

n = 7, gemiddeld = 3.1

---

5.

Welke emoties riepen de scene het meest bij je op?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

R01 Ongeloof

R02 Begrip, maar niet tot op het punt van ingrijpen

R03 Jammer dat creativiteit door de mens is overgenomen door AI. Voelt hopeloos

R04 hulpeloosheid

R05 Voor de muzikant is het verdrietig omdat hij zijn passie niet kan uitvoeren

R06 Rust, medelijden

R07 Je laatste shot met het stukje tekst in beeld.

n = 7

---

6.

Wat vond je het sterkste element van de scene?

Camerawerk / beeld

Muziek en geluid

Acteerwerk / emotie

Het idee dat AI de muziek overneemt

De sfeer

Anders

### RESULTATEN

□□□□□□□□□□ 4x (57%) Het idee dat AI de muziek overneemt

□□□□□ 2x (29%) De sfeer

□□ 1x (14%) Camerawerk / beeld

n = 7

---

## SECTIE C: VERBETERING

7.

Wat vond je het minst goed werken?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

R01 Overeenkomsten muziek en beeld

- R02 Acteerwerk. Verschil in achtergrond belichting, spelen van gitaar komt niet over met muziek
- R03 Geluid
- R04 De delen met de computer scherm, vooral de popup die ervanafkomt, waren een beetje awkward
- R05 Ik denk persoonlijk dat je het verhaal iets duidelijker of krachtiger nog kan inzetten. Soort black mirror
- R06 De slowmotion maakte het voor mij Al achtiger en dat de muziek die hij speelt niet letterlijk is wat hij doet met zn vingers
- R07 Je ziet het stukje Ai nog wel terug
- n = 7
- 

8.

Wat vond je wel goed werken?

Open antwoord

ANTWOORDEN

- R01 Beeld op zichzelf
- R02 De boodschap
- R03 Het einde en conclusie
- R04 De emotie en concept
- R05 Ik denk dat de scène en de setting herkenbaar zijn dus dat pakt mensen
- R06 De setting, het stoppen van gitaar spelen
- R07 de sfeer die je in de video toepast
- n = 7
- 

9.

Wat zou je verbeteren of anders doen?

Open antwoord

ANTWOORDEN

- R01 Muziek en beeld beter synchroniseren
- R02 Iets meer emoties in t video laten zien
- R03 Terwijl het goed werkt als een call to action, vind ik het ook een beetje tegenstrijdig dat het alleen tegen ai muziek is wanneer alles in het beeld generatief ai is en hetzelfde doet in theorie, kan hiermee gespeeld worden?
- R04 Proberen meer aangrijpender te maken, ook voor mensen die geen muzikanten zijn
- R05 Kijken of je verschillende ideeën low fi kan testen en dan wellicht aanpassen. Je werk is al heel high fi
- R06 De boodschap mag wat subtieler overkomen, zodat de kijker het zelf kan interpreteren.
- n = 7
- 

10.

Heb je nog andere feedback of ideeën die kunnen helpen bij het verbeteren van deze film?

Open antwoord

ANTWOORDEN

- R01 Misschien langer, een echt verhaal?
- R02 Bovenstaande
- R03 Zie antwoorden op andere vragen
- n = 7



- R02 Ik zag emotie bij de Jongen en dat voelde ik.
- R03 Was meest authentiek
- R04 Het heeft me laten nadenken wat nou echt het verschil is tussen een echte dj en een AI dj.
- R05 Het was zo complex en realistisch, zowel visueel als audio
- R06 De eerdere muziekfragmenten en mensen die dansten enzo leken langs de hoofdpersoon af te glijden. In deze scène zag je dat hij echt geraakt werd
- R07 Ik wil later gewoon echte muziek luisteren en ben bang dat AI het helemaal gaat overnemen.
- R08 Omdat dit het verschil liet zien tussen ai en mens
- R09 omdat je hier kon zien wat het verschil is
- R10 Omdat ik niet wil dat ai heel spotify ofzo overneemt
- R11 die liet het contrast zien
- R12 omdat hier te zien was dat je echte instrumenten niet kan namaken met ai
- n = 12

#### SECTIE B: PROFIEL EN TOOL

4.

Herkende je jezelf in het profiel dat je kreeg?

- Ja
- Nee
- Een beetje

#### RESULTATEN

□□□□□□□□□□ 7x (58%) Ja

□□□□□□ 4x (33%) Een beetje

□ 1x (8%) Nee

n = 12

5.

Had je het gevoel dat de vragen je dwongen om echt een positie in te nemen?

- Ja
- Nee
- Een beetje

#### RESULTATEN

□□□□□□□□□□□□ 8x (67%) Ja

□□□□ 2x (17%) Nee

□□□□ 2x (17%) Een beetje

n = 12

#### SECTIE C: GESPREK EN DISCUSSIE

6.

Ontstond er volgens jou echt een gesprek of discussie na afloop?

- Ja
- Nee
- Een beetje

#### RESULTATEN

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ 12x (100%) Ja  
n = 12

---

7.

Reageerde je tijdens het gesprek actief op meningen van anderen?

- Ja
- Nee
- Een beetje

RESULTATEN

□□□□□□□□□□□□□□□□ 8x (67%) Ja  
□□□□□□ 4x (33%) Een beetje  
n = 12

---

8.

Had iemand anders een profiel of mening waar je het duidelijk mee oneens was?

- Ja
- Nee
- Een beetje

RESULTATEN

□□□□□□□□□ 5x (42%) Ja  
□□□□□□ 4x (33%) Een beetje  
□□□□□□ 3x (25%) Nee  
n = 12

---

SECTIE D: IMPACT EN EVALUATIE

9.

Heeft deze ervaring jouw mening over AI in muziek veranderd of scherper gemaakt?

- Ja
- Nee
- Een beetje

RESULTATEN

□□□□□□□□□□□□□□□□ 9x (75%) Ja  
□□□□□□ 3x (25%) Een beetje  
n = 12

---

10.

Wat vond je het sterkste onderdeel van de ervaring?

Open antwoord

ANTWOORDEN

- R01 Kwaliteit van resolutie
- R02 Er zat een duidelijk verhaallijn in
- R03 Bewustwording over het feit dat muziek ook door AI gemaakt kan zijn.
- R04 De gesprekken nadat iedereen zijn profiel kreeg
- R05 De persoonlijke kaartjes

R06 De combinatie van film met tool en gesprek. De tool gaf een uitkomst in de vorm van een kaartje en de verwondering of verbazing bij het zien dat er echt grote verschillen waren tussen wat de deelnemers vonden, zichtbaar door dat kaartje, zorgde meteen voor een levendig gesprek

R07 De profiel kaartjes, hiermee kon je duidelijk zien wat de mening was van iemand anders waardoor je meteen makkelijk in gesprek kon gaan met bijvoorbeeld de opener "oh had jij dit ook?"

R08 De gesprekken na de tool

R09 Dat de film realistische toekomst scenario's liet zien

R10 de combinatie van de verschillende elementen

R11 De profiel kaartjes

R12 de onthulling van ai

n = 12

---

## II.

Wat werkte minder goed of voelde onduidelijk?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

R01 Geen idee

R02 Ik zou t even niet weten.

R03 Weet niet

R04 Misschien het een voor een afwachten van de profielen

R05 Niks

R06 Niets

R07 Je moest om de beurt de tool invullen wat wat tijd kostte.

R08 dat we moesten wachten om de beurt

R09 Niks

R10 niks alles was duidelijk

R11 Er was een typfout op mijn kaartje verder niks

R12 niks

n = 12

---

## I2.

Heb je verder nog opmerkingen, ideeën of reacties?

Open antwoord

### ANTWOORDEN

R01 Erg mooi en realistisch gemaakt ongelofelijk dat dit kan.

R02 Ik vind t persoonlijk ongelofelijk wat je allemaal met ai kan maken. Na t zien van de film dacht ik dat de Jongen echt bestond.

R03 Ik dacht dat muziek altijd het product was van de creativiteit van de mens. Dat is dus helaas niet altijd het geval

R04 Ik ben benieuwd hoe AI in muziek zich gaat vorderen en hoe snel alles zal verlopen kijkend naar "nieuwe muziek" ook

R05 Mooie ervaring en leerzaam

R06 nee

R07 heel mooi project

R08 heel relevant onderzoek

R09 nee

n = 12



**Tibo Choquet**  
Graduation Project  
2026

[www.betweenreallandmade.nl](http://www.betweenreallandmade.nl)