Fortsættelse til 'interfacedesign'

Max-delen skal altså i en helt anden grad end flash-delen åbne op for, at brugeren kan 'vokse' med interfacet – eller i hvert fald skal man kunne vokse på en anden måde. Efterhånden som brugeren får erfaring med applikationen, vil han/hun søge mod at opnå en større grad af ekspertise og udfordre og afsøge applikationens grænser. Er spillerummet[[1]](#footnote-2) for snævert, og er grænserne for urokkelige, bliver det hurtigt trivielt at arbejde med en sådan applikation. Og netop fordi primærbrugeren er en musiker, og artefaktet dermed indskriver sig i en kunstnerisk virksomhed, vil behovet for at kunne skabe noget unikt være ekstra stort. Dette sætter store krav til 'tailorability' og muligheder for meget specifik konfiguration. For at undgå, at applikationen bliver for kompliceret at bruge for førstegangsbrugeren, er det en god idé at lagdele den, således at den kan benyttes på flere abstraktionsniveauer. CC Max understøtter flere brugsniveauer på forskellig vis. Har brugeren slet ingen erfaring med hverken CC Max eller Max-miljøet som sådan, vil han/hun kunne loade en eller flere af de fra 'fabrikken' medfølgende (eller community-skabte) controller patches, som er i stand til at indsamle sensor-input(s) og derudfra generere et eller flere outputs, som er klar til at blive 'assignet' til musikalske parametre. Vil brugeren starte på et endnu højere abstraktionsniveau er dette muligt ved at åbne en af de medfølgende projekt-filer, som automatisk loader og konfigurerer relevante controller patches samt sætter vinduet 'Output configuration' til de relevante indstillinger. På denne måde er det faktisk muligt at komme i gang med at bruge CrowdControl uden overhovedet at skulle bekymre sig om at konfigurere CC Max.

Efterhånden vil brugeren måske begynde at konfigurere de enkelte controller patches efter sine egne behov og måske endda begynde at interessere sig for, hvordan disse er opbygget. Ønsker brugeren at åbne op for dybere lag, kan han/hun, med udgangspunkt i den medfølgende skabelon ('templet.maxpat'), skabe sine egne controller patches. Dette kræver dog, at brugeren har adgang til Max-programmeringsmiljøet[[2]](#footnote-3). Ved at konstruere sine egne controller patches opnår brugeren uanede muligheder for at skabe nye og meget specifikke sensor-mappings og dermed også helt nye interaktionsformer. Da CrowdControl er 'Free software', kan man sige, at det dybeste lag i brugsniveauerne er det, hvor brugeren modificerer kildekoden/grundfunktionaliteten i vores applikationer. Det kan dog diskuteres, hvorvidt sidstnævnte overhovedet kan kategoriseres som brug, men det er i hvert fald en mulighed, som ligger åben for brugerne.

I den nye version af Max-miljøet, Max 5, er mulighederne for at skabe deciderede brugerinterfaces blevet betydeligt større. Dette skyldes introduktionen af den såkaldte 'presentation mode'. Presentation mode er en form for lag i applikationen, der gør det muligt at skabe indbydende brugerinterfaces og dermed skjule meget af det tekniske indhold, som ikke er nødvendigt at kunne se i brugssituationen. I CC Max har vi forsøgt at skabe et interface, som er relativt enkelt og indbydende - derfor kører selve CC Max-applikationen også i presentation mode. Dog anbefaler vi ikke ubetinget, at de enkelte controller patches benytter presentation mode. Det er vigtigt, at man kan gennemskue, hvordan den enkelte controller patch genererer sit/sine output(s) på baggrund af sensorinput(s). Derfor prioriterer vi her en høj grad af 'teknisk synlighed' frem for et ideal om transparens. Transparens her forstået som det at det teknologiske element bliver 'usynligt', eller i hvert fald ikke tiltrækker sig reflekterende opmærksomhed.

1. I overført betydning. [↑](#footnote-ref-2)
2. Max 5 kan på [http://cycling74.com](http://cycling74.com/) downloades og bruges gratis i en måned. [↑](#footnote-ref-3)