# Interview med Morten Riis – 19.5.2008

4. år på DIEM, 4+4 PHD efter sommerferien.

1.30 - 2.30

Altså det [interaktiv musik] er jo altid, at bevæge sig på grænsen imellem det, som er interessant rent udtryksmæssigt og legen. Når man laver installationer og interaktive tiltag ender det nemlig meget ofte med, at publikum undersøger, hvad det er et system kan og ikke hvordan det lyder. Så det bliver en undersøgelse af teknologien i stedet for det bliver en undersøgelse af en sanselig oplevelse. Det er som om man lukker af, når man kan røre ved et eller andet, gøre et eller andet, så oplever man det ikke på samme måde, som hvis man fik at vide: 'sæt dig ned i den her stol og lyt til det her de næste ti minutter.' Det er et meget farligt felt at bevæge sig i, og man skal virkelig tænke over, hvad man laver."

4.05 - 4.15

Det er perfekt til at undervise børn i nye former for musik.

7.15 - 7.30

Jeg tror også, at i skal finde nogle musikere, som er villige til, at der er nogle eksterne faktorer, der går ind og piller ved musikken... Og det der med musikere, der mister kontrollen med deres musik er sådan meget... (griner)...

9.15 - 10.45

Det kommer også an på, hvor subtil man vil gøre kontrollen. Så mister man godt nok noget af det umiddelbare. Men hvis man indsamler data over længere tid, tilpasser det sig på en anden måde... Så vil man kunne forsvare det mere kunstnerisk.

22.45 - 23.30

Man kunne jo godt lave et objekt eller en lille applikation, som med en en given sensor, kunne se, hvilken input det skaber. Eksempelvis 0 til 80000, det er dens range. Og så kunne man skalere det. Det kunne man sagtens lave helt vildt simpelt og brugervenligt.

24.45 - 25.30

*Videotracking kan ikke lade sig gøre i virkeligheden - i koncertsituationen.*

27.25 - 28.00

Det er meget robust. Og det er det, der er det vigtige i den her sammenhæng... Der er mange af de her ting, som fungerer i kontrollerede miljøer, og der fungerer de helt vildt godt, men så snart man tager dem et andet sted hen falder de fra hinanden.

29.00 - 29.10

Jeg vil godt kunne forestille mig, at fx rockbands kunne bruge det.

30.00

*Har kun eksperimenteret med kontrolleret interaktion (sig selv eller andre musikere).*

31.30 - 31.40

Igen er det der med at skabe noget, der er robust virkelig kodeordet.

33.45 - 34.15

Hver gang man bruger en computer, er der en hvis sandsynlighed for, at der er et eller andet, der kan gå galt. Så det er altid meget spændende at spille koncert. Men det er rigtig som du siger, at det ikke er særlig synligt for publikum. Men der er jo stadigvæk 1000 ting, der kan gå galt uden, at publikum lægger mærke til det, og man redder den eller ej.

35.00 - 36.05

De der 'play'-koncerter synes jeg også kan være meget fascinerende. Det kan godt være, at man kunne høre præcis den samme sang hjemme i stuen. Men der er stadigvæk en kunstner, som vælger at møde op og præsentere et eller andet stykke musik, lige netop den dag, lige netop for det publikum. Så ligemeget hvad bliver det altid unikt, for man kan aldrig helt genskabe en stemning og en koncert. Men... På den anden side, er det måske ikke så mega spændende (griner).

38.50 - 40.10

Den musik jeg selv laver er super abstrakt, og det ved jeg også godt, at der ikke er særlig mange, som synes er det fedeste i hele verden. Men jeg har prøvet at gøre nogle pædagogiske tiltag på det seneste ved netop at åbne op og gøre det, der foregår mere gennemskueligt. Jeg har arbejdet meget med at visualisere lyden. At man kan se direkte, hvordan ser den her lyd ud. Og allerede det giver en eller anden forståelse hos publikum, for det visuelle medie er jo enormt stærkt. Men det visuelle skal ikke overtage opmærksomheden, og det gør det meget, meget let. Men hvis man prøver at lave noget, som arbejder på musikkens præmisser, så man viser, hvad det er man hører, kan man komme langt.

40.20 - 41.20 -

Men det er også en meget vigtig del af den elektroniske musik, den der mystik. Hvordan har han lavet den her lyd? For alle kan jo se hvad man gør, når man spiller på guitar. Og Jimmie Hendrix har jo alligevel gjort det hele, så der er ikke noget nyt på den front...  Men altså der er hele den der mystik, science-fiction: "go where no man has ever gone before"-aura. Superstjernerne er jo også superhemmelige omkring, hvad de gør.

41.30 - 42.30

For mit vedkommende vil jeg gerne have, at musikken kan tale for sig selv, og at man får en sanselig oplevelse uden, at man nødvendigvis ved, hvad der foregår. For det er det jeg synes er det rene ved den elektroniske musik. Det er løsrevet fra alt, hvad der hedder performance og popkultur. Men det er det jo så alligevel ikke, for det har lavet en anden form for kultur, hvor det netop skal være mystisk og hemmeligt. Så selvfølgelig er det ikke helt løsrevet. Det tror vi bare selv (griner).

42.20 - 43.00

Men jeg synes det er helt vildt spændende, hvad der sker nu, og også det her projekt, fordi den elektroniske musik bliver mere og mere kendt og udbredt. Og derfor er der mange mennesker, som synes det er spændende, men ikke forstår, hvad der foregår. Og det synes jeg man skal imødekomme. Det skal ikke fuldstændig være en hemmelige  klub.

44.10 - 44.45

Jeg kan godt lide ideen om publikum som instrument. At kunne spille på publikum som instrument. Men det kræver, at man laver et specielt værk til det. Og det er en stor udfordring, hvis man vil have det skal lyde godt og æstetikken skal være i orden. Og man skal kombinere det subtile med det umiddelbare.

52.00 - 52.10

Netop indenfor sådan noget med sensorer er der meget stor åbenhed.

# Interview med Peter Dahlgren aka Puzzleweasel - 20.5.2008

4. år på DIEM.

12.45 – 13.20

En del af den grundlæggende utopi med hensyn til elektronisk musik er, at du laver nye klange… Jeg har det også sådan, forstå mig ret, at det er røvkedeligt at se på en eller anden dude, der bare kikker ned i en skærm ik’, men til gengæld er de fedeste koncerter mht. elektronisk musik de, eksempelvis Autechre, som slet ikke har computere med, de sidste jeg tænker på i verden det er i hvert fald, hvilke keyboards de spiller på. Det er bare musikken, der tæller. Og jeg har det samme problem med gennemskueligheden i meget kunst. Hvis jeg med det samme kan forstå: ’Ahhh… Det er bare det de gør.’ Så det er meget det diffuse og ikke-vidende element, og man kun har lyden at forholde sig til synes jeg er meget stor del af det [den elektroniske koncert].

13.25 – 13.45

Jeg ser vildt mange muligheder for det her. Jeg ser det i kunstsammenhæng og specielt i installationssammenhæng. Som instrument ser det også meget lovende ud. Men det skal i hvert fald være en meget sød og gavmild artist, der giver publikum lov til at bruge det.

14.30 – 15.10

Der har i ligesom to valg. Enten virkelig stramme algoritmer, så det lyder ok ligegyldigt hvad publikum gør, men så er de næsten også som om de ikke er der, eller at man tillid til, at publikum forsøger at forstå musikken, at sætte sig ind i den, er lidt musikalske, og prøver at give dig noget tilbage. Det er meget smuk tanke, men jeg kan virkelig se mange, også fordi jeg har været med i mange elektroniske jams, som blev sådan lidt [puster ud], mulige problemer. Men det er vildt spændende.

18.50 – 19.05

Jeg tror det vil fungere bedst til klange… lidt sovs… til nogle flader man styre.

20.35 – 21.55

Der er en masse folk som synes alt skal være åbent og alt skal deles. Men så er der også nogen som er meget hemmelige, fordi de går meget op i, at det de skaber, er deres ting. Men i det her tilfælde er det jo ikke klange man giver væk. Så fordi det her [CrowdControl] er et scenarie, der bygger på åbenhed og interaktion [frem for klange], kunne jeg sagtens forestille mig, at folk ville være villige til at dele med hinanden… Jeg har lige været i USA til noget tur der, kæft hvor jeg mødte mange studerende, der elsker sådan noget her! For de er måske ikke så gode til det rent artistiske og kreative, men lige præcis sådan en idé som den her ville de elske. Så kunne de sige: ”Why can’t we do this man?!”, og så selv sætte en patch sammen. Så generelt tror jeg sagtens man kunne skabe et community omkring det her.

22.20

Hvis du får sådan et hyper rapid skiftende input, er det besværligt at arbejde med. Hvis du får et alt for statisk input er det også besværligt at arbejde med. Du skal tænke på, at det vi mangler i elektronisk musik er dybde og bredde i ting. Vi får tit sådan nogen værdier, der bare går lidt op og ned. Hvis du kan få et rum til at føles som et rum og få værdier fra motion tracking eller termiske værdier sat i relation til bevægelse, så man kunne få fornemmelsen af flader…

23.25 – 24.00

*Ser muligheder i at kunne tale med publikum. De kan spørge om lov til at kontrollere noget, og musikeren kan sige ja eller nej. Men det skal være et musikalsk publikum.*

25.05 – 26.45

Når jeg ser på det her [CrowdControl] tænker jeg umiddelbart på mig selv – det kunne virkelig være fedt! Det det handler om for os [elektroniske musikere], når vi nu ikke har sådan nogen deciderede instrumenter, som f.eks. guitar, er at komme så tæt på lyden som muligt… Jeg elsker kontrol. Og det jeg ser her, er en masse nye muligheder for at kontrollere lyden.

28.00 – 28.25

*Peger på et problem mht. til at bruge kroppen som ’controller’: Hvordan kan man holde en værdi et vist sted? Med eksempelvis en afstandssensor. Bliver man nødt til at blive stående eller kan man forestille sig en form for ’hold’-pedal?*

28.40 – 29.05

Når jeg ser på det her [CrowdControl], også uden at jeg ved helt, hvordan i har tænkt jer det fysisk, ser jeg så mange muligheder. Men med flere rammer kunne man måske bedre forestille sig præcis, hvad det kan bruges til.

29.30 – 30.20

*Peger på det er vigtigt at kunne kontrollere så meget som muligt på samme tid.* Man vil bare have mere og mere kontrol. Det er det folk vil have.

31.00 – 31.20

Hvem skal det appellere til? Skal det appellere til udøvende musikere? Skal det appellere til folk, der synes det er lidt sjovt med det der elektroniske musik, men ikke fatter det helt, og så bliver det meget federe ved at være lidt involveret i det? Det er nogen spørgsmål i skal stille jer.

31.20 – 32.00

Altså, jeg går meget op i musikkens mystik. Jeg kan jo næsten ikke høre et stykke musik uden at dissekere det, og med det samme tænke: ’Åhhh… Det er bare den der teknik eller det der klaver… ‘ Og så siger min kæreste: ’Hold nu bare kæft og lyt til det!’ Men magien er vigtig tror jeg… Jeg vil dog ikke sige, at det her ødelægger noget som helst, for man kan jo sagtens skabe magi med det her også.

33.35 – 34.00

Jeg savner virkelig den der banddynamik. Jeg misunder det virkelig. Det der med, at en laver noget fedt, som gør at en anden laver noget fedt, og så laver man selv noget fedt. Virkelig skaber noget fælles. Og det ser jeg også en klar mulighed for i forhold til det her system. Og det er virkelig noget man savner som elektronisk musiker.

38.00 – 38.20

Det er også sjovt - har du ikke lagt mærke til det? - at til gode koncerter, hvis en fejl stopper musikken, så råber folk sådan [råber]: ’Åhhh… Musikken stopped!’ Så bliver der et meget direkte forhold mellem musiker og publikum.

38.20 – 38.35

Hvis det er festagtige arrangementer så laver jeg sådan nogle vildere ting, som virkelig sådan masher lyden op, f.eks. strækker den i tid. Og hvis det er mere sådan nogen lyttekoncerter er det mere på et mikroplan med små klange og små prikker.

40.45 – 41.25

Jeres største problem er at få det snævret ind. Jeg tror ikke i kan lave det ’universal-electronic-music-tool’-agtigt. I skal hellere tænke, hvad er det her optimalt til? Og så køre videre den vej. Det er lidt samme problematik som: Hvis jeg kan bruge alle lyde i verden, så får jeg ikke lavet noget musik. Hvor skal man starte henne?

# Interview med Manu – 21.5.2008

1. år på DIEM.

5.50 – 6.15

*Foreslår os at bruge trådløse sensorer, som man kan give til udvalgte publikum.*

8.45 – 9.15

Jeg synes det er en superfed idé at gøre det gratis. Men så synes jeg også, der skal være en form for template med. Nogle præcise eksempler, som kan give en idé om, hvad systemet kan bruges til.

10.05 – 11.55

Jeg har programmeret Max/MSP for eller med andre computermusikere, men som ikke har nogen forestilling om, hvad der er muligt. Og hvis man mangler en forestilling om, hvad der er muligt, så kan man heller ikke forestille sig, hvad man vil. Og det tror jeg er grunden til, at sensorer som sådan ikke rigtig har slået igennem indenfor computermusikken, fordi nogle folk ikke kan forestille sig rent praktisk, hvordan man kan bruge en tryksensor eller videotracking. Videotutorials er en mulighed… Jeg ville synes det var superfedt, hvis der sammen med den der softwarepakke [CrowdControl] ville følge et eksempel på en koncert… Og man så skriver en vejledning om det. Så kan folk se: ’Ahhh… Så kan jeg også bruge det til det og det og det…’

14.15 – 14.45

Ved klub-koncerter går jeg primært efter at give publikum en kropslig oplevelse. At kommunikere med folk gennem bevægelse. Det er det vigtigste. Men lyden er også altid vigtig.

16.10 – 16.40

Men det her [CrowdControl] har man måske mere brug for til siddekoncerter for der er kommunikationen ikke så direkte. Og det vil også være lettere at realisere. For på en klub, hvor alle folk er på drugs, vil det være svært at styre.

21.30 – 22.15

Det der system rummer så mange muligheder af konfigurationer og controllere, så det kommer meget an på, hvad man bruger det til. Så til en koncert, hvor det er tilfældige folk, der kommer ind ville jeg virkelig overveje, hvor meget kontrol jeg ville give dem. Men på et lille plan ville jeg da gøre det.

24.40

Jeg tror det kommer virkelig meget an på hvilket plan man laver de her lydændringer på. Er det for åbent for folk og gennemskuer de det for hurtigt, er det for let. Eller er det for gemt, så folk hurtigt mister tålmodigheden. Så konfigurationen af systemet er altafgørende. Men jeg tror helt sikkert det kan fungere.

27.00

Jeg tror jeg ville være lidt protektionistisk omkring det [ændringer i Max-Patches], hvis jeg skal være helt ærlig. Jeg ville nok overordnet beskrive tankerne jeg har gjort mig, og unøjagtigt beskrive, hvad jeg har gjort. Ellers er mystikken væk. Og det er vigtig at have mystik. Men jeg ville helt sikkert supporte og give råd i et community.

32.05 – 34.05

*Mht. sync. Brug OpenSoundControl. Ikke nødvendigt til alt.*

34.45 – 35.05

Jeg tror egentlig godt det kunne lade sig gøre med arrangementer jeg har lavet i forvejen, for jeg har alligevel mange parametre som jeg styrer live, og dem kunne jeg jo bare dele med folk.

40.50

Jeg tror der er for mange muligheder [i interfacet]. Jeg ved ikke om der er nogen, der vil gå til det her. For de, der ikke har nogen teknisk forståelse mangler der en vej ind. Det er for uoverskueligt. Og de der har en stor teknisk forståelse vil måske bare selv bygge en Max-Patch. Så det skal gøres mere tilgængeligt for de, der ikke selv kan finde ud af Max/MSP.