

КОНФЕРЕНЦИЯ ФЕМА-АКУСТИКА 2019

Доклад на тема:

“Човекът и машината - в търсене на вдъхновение”

Лектор: гл. ас. д-р Стела Атанасова

“Музиката е едно от най-когнитивните, механични и емоционално ангажиращи всички човешки аспекти, което затруднява компютъра да го репликира. Това е крайната граница на AI.” (Стивън Ян)

Музиката и всичко, което дава тя на света. Музиката и всичко, което ѝ се случи в рамките на един век. Музиката и машината, които си съперничат, сътрудничат, помагат и търсят общ език, за да продължат напред. Къде е музиката, къде е мястото на машината и най-вече, къде е човекът?

Живеем в интересни времена. Може би всяко едно време е интересно за поколенията, които са част от него, но аз ще говоря за това, което премина в новото хилядолетие и понесе на гърба си отговорността да оцелее между два свята – с или без информационните технологии. Тези, които успяха да се адаптират, продължиха напред. Другите останаха в ерата на големите бутони и носталгията по онова, което се слушаше, четеше и гледаше преди големия преход. Мисля си как ще гледат на нас хората, които ще се появят след 50 или 100 години. Как ще оценят това, което сме оставили. Дали ще изглеждаме като архаични хора, с древно мислене, които са се опитвали да направят нещо, но не са знаели как и докато са търсили най-добрия начин да оцелеят, са се самоунищожили, в търсене на смисъла да бъдеш човек и машина едновременно. Как бихме живели и разсъждавали след един век и с какво ще бъдем по-добри тогава? Когато човекът ще живее в машината и ще разчита на нея, за да запази паметта си?

И какво ще се случи ако големият срив всъщност е колапса на информационните технологии и цялата памет на човечеството се изгуби завинаги?

Но сега не е утре. Днешният ден колкото и да е мрачен, дава лъч светлина за утре. А ние предпочитаме да виждаме положителната страна и да забравяме, че това, което правим днес, отеква години напред. Та, какво бихте направили днес, за да се гордеете със себе си след няколко години? И дали днес бихте избрали машината, знаейки, че тя ще трябва да гарантира за Вас, да ви защити и увери останалите, че сте съществували и

създали нещо важно и необходимо за всички останали? Бихте ли се доверили на технологията или днес бихте избрали себе си? И ако изберете технологията, кое е първото нещо, което ще създадете с нея днес? И ако изберете себе си, кое е първото нещо, което бихте създали и как за утрешното си Аз?

За областта на дигиталните технологии в музиката е писано много, създадено е много и тепърва предстои да се развива и открива цяла гама от нови възможности и виртуални среди. Но се замислих за едно. Дали не сме прекалено жестоки с представите, които създаваме за изкуствения интелект, а не обръщаме нужното внимание на детайлите в самите себе си. В търсене на съвършенство и прецизност, дали не направихме най-голямата грешка в света на изкуството, несъзнателно търсейки победа в схватката с машината. Дали изкуствения интелект няма да ни победи в собствената си битка, по нашите правила? Защото допуснахме да правим изкуство като роботи? Защо искаме да приличаме на тях, да звучим като тях, да говорим като тях? Ако допреди няколко години технологиите служеха на човека в непосилната му творческа работа, за да го улеснят, сега те станаха приоритет и всичко в изкуството е подчинено на прецизността, стерилността и точността. Къде остана музиката в най-чистата си и неподправена форма – т.нар. най-трудно за пресъздаване и репликиране изкуство, като ние умишлено станахме инструмент в ръцете на технологиите и до такава степен сме зависими от тях, че отричаме всичко, което би могло да се създаде по добре познатия и изпитан аналогов начин. Отхвърляме всичко, което не звучи като автоматизиран и роботизиран процес. Изчистваме и коригираме всяка една малка грешка, дъх, приплъзване на пръст, за да направим музиката си излъскана и полирана като огледална повърхност.

Кой се оглежда в това огледало и какво всъщност вижда от отсрещната страна? Не, не са виновни машините, нито изкуствения интелект. Те имат своя предел и не могат да го надскочат – поне засега. Проблемът е че човекът не успя да достигне своя и затова започна рязко и скорострелно да бяга надолу, оставяйки всичко в ръцете на умните машини, които да поемат отговорността вместо него. Ние позволихме да слушаме музиката през скъпи озвучителни системи, да коригираме и определяме кое е качествено и кое не, да отричаме всичко, което звучи сурово и необработено, т.е. неспособно да докосне съвършените ни сетива.

Ние позволихме на света, в който живеем да ни налага кое е добро и кое не, забравихме за истински важните неща, които ни правят човешки същества и ни дават невероятната свобода да развихрим гения си и да развиваме талант, който ни е даден,

за да правим света едно по-добро място. Забранихме си да бъдем по-добри. Останахме там, където машините започнаха да работят. Защо да учим и да се развиваме, като я има машината да го направи вместо нас? Защо да се учим да свирим на инструмент, да пеем или да композираме, като имаме програмата, която може да направи всичко, вместо нас? Защо да сме перфектни, като плъгинът ще оправи всичките ни недостатъци и няма нужда да се стараем да бъдем по-добри? Защо да се учим да композираме и пишем текстове, като изкуствения интелект ще направи това вместо нас? Ние само ще натиснем един, два бутона и ще създадем поредния хит, който да влезе в матрицата и да поеме своя път към поредния, хиляден такъв. После се питаме защо музиката вече звучи еднакво? Защо дори изпълнителите си приличат? Какво всъщност получаваме за безропотното си мълчание и анонимност пред синия екран? Получаваме едно голямо обезличаване, обеззвучаване и уеднаквяване. Не са ни нужни работи, нито изкуствен интелект. Ние вече се превръщаме в такива.

FLOW MACHINES

Преди около 70 години компютърният учен Алън Тюринг (Alan Turing) поставя летвата за изкуствения интелект, като заявява: *“Това трябва да е компютър, който може да убеди партньора си в един обикновен разговор, че е човек”*.

Flow Machines разработва AI програма, която може да композира професионално качествена поп музика и издава пълен албум през 2017 година. Изследователите създават системата Flow Machines, като тя изучава музикалните стилове, базирайки се на огромна база от данни и песни. Използвайки уникални комбинации от техники за трансфер на стил, оптимизация и техники за взаимодействие, FlowMachines съставя нови песни в много стилове.

В неотдавнашния пролетен следобед в лабораторията на Flow Machines, разположена на тиха улица в Петия окръг на Париж, старшият изследовател Пиер Рой (Pierre Roy) е бил по-загрижен за способността на софтуера на AI за създаване на музика, която да създава убедително запомняща се песен. [1]

“До този момент, от техническа гледна точка, никой не знае как да направи точната песен и да разкаже история”, казва той. *“Това е най-важния приоритет за разработване в AI”*.

Flow Machines, проект на Sony Computer Laboratories в Париж, който получава финансиране от Европейския съвет за научни изследвания, разработва AI програма, която може да състави завладяваща, професионално качествена музика - цел, споделена от подобни начинания като **Jukedeck** във Великобритания и Google проекта **Magenta**.

Откакто Тюринг дефинира своя тест, популярната култура се е насочила към идеята за разумния AI, както доброкачествен, така и катастрофално злочестив. Но AI днес се превърна в нещо като всеобхватен термин за софтуер, който увеличава човешкия интелект, обикновено чрез извличане на огромни масиви от данни. Това е станало често срещано в ежедневието - да поискате от Siri да намери най-близкия Chipotle, да слушате персонализиран плейлист на Discover Weekly на Spotify или да оставите Facebook да маркира автоматично вас или вашите приятели на снимка. [4]

Това което прави AI различен от традиционните аналитични програми на бази данни е неговата способност да се самообучава, разпознавайки образци, използвайки машинни алгоритми, след което да може да взема автономни решения, базирани на тези образци без да е изрично програмиран за това.

Технологията на Flow Machines не е по-различна. Проектът AI машина не е самоосъзнат робот, който копнее да напише любовна песен - все още, все пак. Това е набор от сложни алгоритми, на които са дадени 15 000 песни за анализ.

"Ние не даваме на машината музикални правила или абстрактни музикални знания", обяснява Рой. „Това е само машина, която произвежда музика въз основа на наученото от данните. “

Когато Беноа Каре (Benoit Carré), художественият ръководител на проекта, иска да композира нова песен, той поставя на програмата свободата върху селекцията от музика от тяхната база данни - може би плейлист на боса нова, или на любимите му мелодии на Чарли Паркър. Той управлява аналитичен модел, известен като верига на Марков (Markov Chain), който идентифицира модели в тези селекции и след това ги имитира и варира, за да създаде своя оригинална композиция.

Компютърът изчислява вероятността за определени прогресии на акорда, мелодични последователности и ритми и използва тези вероятности за генериране на нови, правдоподобни вариации.

В този момент на процеса системата Flow Machines изисква намесата на човешкия опит. Каре може да запази фраза с осем такта, която харесва и да отхвърли останалите, пускайки програмата отново, докато не получи мелодия и акордова последователност, от които да е доволен.

Първият сингъл на Flow Machines се нарича “Daddy’s Car” - това е лятна, поп песен, базирана на селекция от мелодии на Бийтълс. Песента е мелодична, но несъмнено някак озадачаваща, предизвикваща странна носталгия за несъществуваща памет. Малко след тази песен се появява и следващата “Mr. Shadow”, която е извлечена от Голямата американска песенна книга.

Всички стилистични черти - хармонията, инструментала и текстовете - са благодарение на Каре. Това, което компютърът генерира, е доста основно. Песните се въвеждат в базата данни на машината в най-основната им форма - водещ лист с акордови етикети и мелодия - и така композира и самия компютър. Каре е отговорен за всички шрихи и детайли, които придават на песента отличителното й звучене.

Това предлага на Каре голямо количество художествен лиценз във фазата на генерирани и композиране, но също така поставя ограничения за това какъв вид музика програмата може да интерпретира и продуцира.

„Може да се използва само за вида музика, която може да бъде представена от водеща партитура“, казва Рой. „Да се прави класическа музика не би имало смисъл ... дори техно или транс не би имало смисъл. Само музика, базирана на хармонизирани мелодии, което представлява западната популярна музика, може да се сведе до ноти и акорди.“

Ограниченията на тази конкретна технология повдигат въпроса: Когато се вълнуваме от определена музикална фраза, кое точно ни е развълнувало и докоснало? И можем ли да очакваме машина някога да пресъздаде израз, който да приемем за човешки?

Марвин Мински, който създаде AI лабораторията на MIT и се счита за един от предците на областта, предположи, че хората се наслаждават на самостоятелни, повтарящи се модели и техните вариации, защото те ни позволяват да разбираме и да си играем с времето.

Напредъкът в невровизуализацията предложи по-задълбочен поглед върху тази идея. Изследователите по невронауки от университета Макгил (McGill University) и

изследователския институт Ротман (Rotman Research Institute) откриха, че когато хората слушат музика, от която се наслаждават, частите от мозъка им, свързани с награда и мотивация, светват. Слушането на музикални пасажки, които ни карат да реагираме с особена интензивност - тези, които ни дават „настръхване“ - инициира прилив на допамин, „награда“, невротрансмитер, свързан с удоволствие, свързано със секс, храна и влюбване.

Интересно е, че допаминът се освобождава в очакване на пиковия емоционален момент, както и по време на него.

„Ние изграждаме очаквания и се наслаждаваме, когато те са творчески нарушени, било то от композитори или в интерпретациите на изпълнителя“, обяснява Джонатан Бергер (Jonathan Berger), композитор и професор по музика в университета в Станфорд (Stanford University).

По тази логика AI на теория би трябвало в крайна сметка да може да идентифицира моделите на очакване, прекъсване, отлагане и евентуално удовлетворение, което намираме за най-приятно и създаваме мелодии, които ни докосват по някакъв начин, въпреки че песента “Daddy’s Car” предполага, че има някои начини да се продължи още напред.

Дори и следващата песен, продуцирана от Flow Machines, да се хареса на редица хора, Бергер е скептично настроен, че програмата е в състояние да създаде наистина велико изкуство.

Отвъд повтарянето и вариациите на модела, той каза: „музиката (или поне страхотната музика) е многопластова и се разгръща в множество времеви мащаби. В репликацията на моделите обикновено липсва мащабния контекст, който представлява важен аспект на изкуството. ”

Екипът на Flow Machines отчита, че това не е непременно най-важното. Те виждат своята машина не като начин да отстрани човешката креативност, а като инструмент за увеличаване на човешкото творчество и се надяват да го изпрати в нови направления, които иначе може да не са възможни. [2]

„Хубавото е, че песните звучат много по-различно от всичко друго, включително това, което Беноа прави преди“, казва Рой за материала, произведен от лабораторията.

За създаването на първия пълен албум на Flow Machines, съставен от AI - се канят редица изпълнители, които да си сътрудничат, включително **Ash Workman**, британската synth-pop група **NZCA Lines** и електронното дуо **Darkstar**.

Каре се надява да събере различни музикални стилове, но ги свързва под една концептуална тема, взета от една от по-тъмните приказки на Ханс Кристиан Андерсън за писател, който се губи и и се преоткрива чрез сянката си.

„Това е като огледало, игра на идентичността, така че е интересно с това, което правим“, каза той и добавя, че трябва да се направят паралели с целта му AI да допринесе за стилистичното многообразие. *Сянката в приказката, пътува, и колкото повече пътува, толкова повече живее“*, казва Каре.

Споменава се, че в приказката сянката в крайна сметка се пречупва, разменя местата си и след това убива идеалистичния писател. Така че може би ехото на злокачествения AI все още е с нас.

"Част от проблема с въпроса дали компютрите могат да бъдат креативни е определянето на това какво е креативността на първо място. Ние не сме се съгласили като общество какво е и как работи."

Ед Нютон-Рекс (Ed Newton-Rex), основател на Jukedeck в Лондон, казва, че неговата компания, която предлага да прави персонализирани саундтраци за видеоклипове, също отчасти е мотивирана от идеята за увеличаване на достъпа до това, което в миналото е било донякъде рационализирана индустрия.

„Занимавах се само с музика в продължение на 21 години, изучавах музика в Кеймбридж, но нямах желание да се превърна в класически композитор“, казва той. *„По отношение на демократизацията, след като компютрите могат да пишат музика, те могат да дадат инструменти на хора, които нямат толкова огромно музикално образование, и да им позволят да се включат в процеса на писане на музика.“*

Но за разлика от Flow Machines, Jukedeck започна експериментиране с използването на AI за всяка стъпка от процеса, включително синтезиране на композицията на компютъра в напълно реализирана песен. Технологията все още е в

ранните си дни, но Нютон-Рекс не вижда причина, поради която компютрите не биха могли да направят един скок от пластика към истински творческо изкуство.

„Трудно е да се спори, че дори много разрушителни иновации не са изградени върху някакъв предходен модел и предходен опит“, отбеляза той.

Jukedeck използва малко по-различна технология от Flow Machines: невронни мрежи, имитиращи човешкия мозък. Те изискват много повече данни за обучение от Марковите вериги, но след като бъдат обучени, могат да бъдат много по-мощни.

Рой и Каре свободно признават, че някои от имплементациите и последиците от създаването им може да са извън техните ръце - и това е част от вълнението.

"С рап или диско, често това е нова технология, която създава нов стил", казва Каре. Той посочва Акаі семплера, седнал сред редица клавиатури, слушалки и чаши за еспreso. Създаден през 80-те години на миналия век, Акаі позволи на артистите в нововъзникващата хип-хоп сцена да семплират класически парчета и да произвеждат бийтове без физически барабанен сет.

"В началото много хора се страхуваха, че пианистът и барабанистите ще бъдат заменени, но това никога не се случва по този начин", добави Каре. *„Хората са тези, които намират начините да използват технологиите, за да правят интересни неща.“*

НЯКОИ ОТ ПРОЕКТИТЕ НА FLOW MACHINES

* Flow Mashines for "Hello World"

<https://www.youtube.com/watch?v=jPp0jIJvDQs>

"Hello World" е първият албум с много изпълнители, създаден с Artificial Intelligence. Целта му е да покаже, че AI може да се използва за създаване на нова, завладяваща музика, а не просто лабораторни демонстрации. Албумът е предназначен да се превърне в забележителен албум в историята на технологиите и създаването на музика.

Този проект стартира като изследователски проект (проект Flow-Machines, проведен в Sony Computer Science Laboratories и University Paris 6 и финансиран от ERC), в който учените търсят алгоритми за улавяне и възпроизвеждане на музикален „стил“. Получени са много научни и технически резултати. Някои прототипи са изградени, с рудиментарни интерфейси. Новината и огромния потенциал на подхода предизвикаха вниманието на много талантиливи музиканти, които се присъединиха към екипа. През 2016 г. проектът стартира с песен в стила на "Бийтълс", Daddy's Car, както и по-малко конвенционално заглавие Mr. Shadow, което ще стане тема на този албум.

Това е историята на музикантите, които се срещат в лабораторията и поемат контрола върху технологията за композиране на музиката, която носят в душите си и която е пресъздадена от AI.

Всички песни са създадени от изпълнители, използващи технологията: композитори, певци, музиканти, продуценти, звукоинженери, в много музикални жанрове (поп, електроника, амбиент, джаз). С това разнообразие от умения проектът е имал една единствена цел: да използва тези нови технологии за създаване на нова, интересна музика, но все пак музика, която да угоди на ушите ни. Най-важното е музика, която художниците искат да правят! [2]

* SKYGGE - Magic Man (Official Music Video) / composed with AI

<https://www.youtube.com/watch?v=C3lJqi72yt0>

SKYGGE насища Flow Machines с френски поп песни от 80-те години. Машината генерира тази обикновена мелодия, която звучи вълнуващо бурно, след като SKYGGE го представя с генериран хор. Заглавието идва от фраза, която се връща често в този хор: Magic Man. Приятна изненада е, че машината излиза с лъскаво заглавие на поп песен с такова електро-диско усещане. Flow Machines генерира китари от американско фолклорно стъбло за демонстрацията. Flow Machines генерира и други вокали на стиха, а SKYGGE пее над тези гласове, за да получи по-сложна вокална смес. Певицата Мариама пее с хора, за да подсили усещането. Текстове са един вид смесица от всички генерирани срички. Френската електро група Narquey работи по аранжимента в края на продукцията. Майкъл Лоут добавя арпежираните синтезаторни акорди.

* **Orchestrations of Beethoven's Ode to Joy by Flow Machines**

<https://www.youtube.com/watch?v=buXqNqBFd6E>

Различните хармонизации на Ода на радостта на Бетховен са реализирани с помощта на различни прототипи, разработени в проекта.

- Съпроводът на Bossa Nova е произведен с помощта на оригинални записи на китара на Франсоа Пачет (François Pachet) и пресъздадени с помощта на подобрен алгоритъм за конкатенатен синтез, проектиран от Матьо Рамона (Mathieu Ramona) и Франсоа Пачет (François Pachet).

- Хармонизацията на Lounge е произведена от транскрипция на темата за салон (Cookie Raver by Illumination), преписана от Александър Тангуи (Alexandre Tanguy) и трансформирана чрез алгоритъм, разработен от Франсоа Пачет (François Pachet) и Пиер Рой (Pierre Roy).

- Хармонизацията на джаза с 6 гласа е произведена от транскрипции на хармонизации Take 6 от Антуан Десеин (Antoine Dessein) и система, проектирана от Франсоа Пачет (François Pachet) и Пиер Рой (Pierre Roy), използващи ограничителни техники на Марков.

- Еннио Мориконе (Ennio Morricone), Бийтълс (Beatles) и Лиливуд (Lillywood) и оркестрациите са произведени от оригинални записи, направени от Беноа Каре (Benoit Carré) и преработени с помощта на FlowAudio, система, проектирана и внедрена от М. Мартини (M. Marchini) с помощта на техники за ограничения на Марков.

- Хоралът на Бах е произведен от MIDI транскрипции на хорали на Бах, като се използва модел на максимална ентропия, разработен от Гаetan Хаджеръс (Gaétan Hadjeres) и Джейсън Сейкларио (Jason Sakellariou).

- Цялостният микс е изпълнен от Беноа Каре (Benoit Carré) и Емануел Дерути (Emmanuel Deruty).

* Mr.Shadow

<https://www.youtube.com/watch?v=lcGYEXJqun8>

„Mister Shadow“ е композирана в стила на американски автори на песни като Ървинг Берлин (Irving Berlin), Дюк Елингтън (Duke Ellington), Джордж Гершуин (George Gershwin) и Коул Портър (Cole Porter). Френският композитор Беноа Каре (Benoît Carré) аранжира и продуцира песните и написва текстовете.

* Daddy's Car

https://www.youtube.com/watch?v=LSHZ_b05W7o

"Daddy's Car" е композирана в стила на „Бийтълс“. Френският композитор Беноа Каре (Benoît Carré) аранжира и продуцира песните и написва текстовете.

БРАЙЪН ЕНО ОБЯСНЯВА ЗАГУБАТА НА ЧОВЕЧНОСТ В СЪВРЕМЕННАТА МУЗИКА

Звуковият артист и продуцентът Брайън Ено, който сътрудничи с хора като Дейвид Бауи и Дейвид Бърн, преди да наблегне на термина "генеративна музика", също работи с алгоритмична и AI технология от деветдесетте години насам.

Генеративната музика е термин, популяризиран от Брайън Ено, който използва, за да опише музика, която е винаги различна и се променя и която се създава от дадена автоматизирана система. Фугите на Бах могат да бъдат определени за генеративни, тъй като има строг основен процес, следван от композитора. Композитори като Джон Кейдж, Фармърс Менюал и Брайън Ено са използвали генеративни системи в своите произведения.

В музиката, както и във филма, стигнахме до момент, в който всеки елемент от всяка композиция може да бъде напълно произведен и автоматизиран от компютри. Това е пробив, който позволява на продуцентите с малко или никакво музикално обучение бързо да произвеждат хитове. Той също така позволява на талантиливи

музиканти без достъп до скъпо оборудване да записват музиката си с малко повече от своите лаптопи. [3]

Но лекотата на цифровата технология за запис насърчава продуцентите, музикантите и инженерите на всички нива да изгладят всеки груб ръб и да коригират всяка грешка, дори при записи на истински хора, които свирят на старомодни аналогови инструменти. В крайна сметка, ако можете да накарате барабаниста да свири в перфектно време на всеки удар, певецът да е перфектно интониран или китаристът да свири всяка нота перфектно, защо не бихте?

Един от отговорите идва в кратък цитат от „Наклонени стратегии” на Брайън Ено“, които Тед Милс посочи в скорошна публикация тук на Майлс Дейвис: **„Почитайте грешките си като скрито намерение.“** (Съветът е подобен на този, който Дейвис даде на Хърби Ханкок, **„Няма грешки, има само шансове да импровизирате“**). Ено работи в контекста на дигиталното производство, казвайки: „Изкушението на технологията е да изглади всичко “.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1200&v=CPOz5-rcIeA&feature=emb_logo

Но нетният ефект от коригирането на всяка възприемана грешка е да "хомогенизираме цялата песен", казва той, "докато всеки такт звучи еднакво ... докато не загубим всички доказателства за човешкото присъствие." В крайна сметка има причина, че дори чисто дигиталните секвенсори и барабанни машини имат функции да „хуманизират” ударите си - за да ги накарат да съответстват повече на разкрепостеността и случайните колебания на истинските човешки инструменталисти.

Това не означава, че няма такова нещо като лошо или добро пеене или свирене - това означава, че няма такова нещо като съвършенство. Или по-скоро, че съвършенството не е истинската цел в музиката. Истинските моменти, с които най-много се свързваме и се връщаме отново и отново, често са щастливи злополуки. Милс посочва цяла тема на Reddit, посветена на грешки, останали в записи, станали част от песента. И когато става въпрос за перфектна игра във времето или в точно интониране, мисля за какъв жестокост щеше да е резултат от пускането на Exile on Main Street на The Rolling Stones през цифрова аудио работна станция, за да се запечатат остри краища и да се „оправят“ грешките. Целият му треперещ, мърморещ, пиян баровски чар би бил напълно изгубен.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=hJtfANIjmQM&feature=emb_logo

Това важи и за целия записан продукт на The Band или повечето албуми на Bob Dylan.

За да вземете малко по-модерен пример, послушайте “Sirena” от австралийското инструментално трио Dirty Three. Това е група, която звучи завинаги на прага на колапса и е абсолютно красиво да чуете (или видите, ако имате възможност да ги изживеете на живо). Този запис от албума им Ocean Songs е направен през 1998 г., преди повечето продукции да са напълно цифрови и има много малко записи, които вече звучат като него. Дори танцовата музика има потенциал да бъде много по-сурова и органична, вместо да гласовете на певците да преминават през толкова много софтуер за корекция на вокала, че да звучат като машини.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=cFSs8IZUwDY&feature=emb_logo

Прекомерната употреба на софтуер за коригиране на несъвършенствата може да съсипе човешката привлекателност на музиката и да я направи стерилна и за еднократна употреба като толкова много евтини, пластмасови масови произведения и играчки. Както при цялата ни употреба на напреднали технологии, и въпросите за това, което можем да направим, трябва винаги да бъдат последвани от въпроси за това какво наистина печелим или губим в процеса.

ФРАНК ЗАПА ОБЯСНЯВА СПАДА НА МУЗИКАЛНИЯ БИЗНЕС (1987)

„Спомняте ли си 60-те?“, казва Франк Запа в интервюто през 1987 г., „онази епоха, за която много хора имат тези славни спомени? ... те наистина не са били толкова велики, онези години.“ Но Запа има носталгия по едно нещо и това е неочаквано: музикалният бизнес. „Едно нещо, което се случи през 60-те години,“ казва той, „беше музика с необичаен и експериментален характер, записана, освободена.“ Днешните

изпълнителни директори бяха „старци, пускащи пури, които разглеждаха продукта и казваха: „Не знам. Кой знае какво е? Запишете го, залепете го. Ако се продава, добре!“

<https://www.youtube.com/watch?v=KZazEM8cgt0>

„По-добре се справихме с тези момчета“, казва Зарра, „отколкото със сегашните, млади ръководители“, вземайки решения за това какво трябва да чуват хората. Зарра от 1987 г. препоръчва да се върнете към подхода „кой знае?“, „Онзи предприемачески дух“ на великите стари барони на индустрията на 60-те години.

В много отношения хора като Зарра или по-късно Кейт Буш или Принц --- предвиждаха настоящата ни музикална индустрия, в която имаме изпълнители, които подписват с лейбъли, контролирайки собствената им продукция. Но тези артисти са предимно мъничка шепа изключително успешни звезди с амбиции с размер на магнати. Това помага или вреди на икономиката на музиката като цяло? Независимите музиканти много рядко получават най-малкия прозорец за това как работят нещата на ниво Бионсе, Джей-3 или Тейлър Суифт (който „е индустрията“). Но както отбелязва Зарра, „човекът в кожения стол може да не е последният арбитър на вкуса за цялото население.“ Дори ако тези ръководители са самите артисти, ние може да имаме голяма полза от по-широк спектър от „необичайни и експериментални“ звуци в популярна култура. Зарра предлага начинът да се направи това е да се върнат "пушещите старци" (а те всички бяха момчета) отново да бъдат отговорни.

Какъвто и период да фаворизираме, по каквато и да е причина, в рамките на стогодишен прозорец мъничка шепа музиканти и изпълнители на звукозаписи направиха огромни музикални пробиви, създаващи династия. Просто така се случва, че в наши дни това е още по-мъничка шепа музиканти и изпълнителни служители на върха, правейки дори огромни богатства. И между тях има много повече синергия.[5]

И няма как да не отбележа, че проблемът вече не е че създаваме машини, които искаме да ни репликират и да създават музика, подобна на тази, създадена от нас. Проблемът е че ние искаме и вече правим музиката, все едно сме машини.

ИЗПОЛЗВАНИ ИНТЕРНЕТ ИЗТОЧНИЦИ

1. <https://www.seeker.com/tech/artificial-intelligence/inside-flow-machines-the-lab-thats-composing-the-first-ai-generated-pop-album>
2. <https://www.flow-machines.com/>
3. <http://www.openculture.com/2016/07/brian-eno-explains-the-loss-of-humanity-in-modern-music.html>
4. <https://magenta.tensorflow.org/>
5. <https://faroutmagazine.co.uk/frank-zappa-interview-music-industry-1987/>

За контакти:

гл. ас. д-р Стела Атанасова

Нов български университет

Департамент Музика, Специализация: Тонрежисура и електронна/компютърна музика

Програмен консултант на ООК по компютърни умения

e-mail: satanasova@nbu.bg