



من آن کار را به نمایندگی از بقیه مردم انجام می‌دهم. اگر آنها شروع به انجام کار جدیدی کنند، من سعی می‌کنم به آنها توضیح دهم که درباره آنچه آنها انجام می‌دهند چه فکر می‌کنم. این مثل بیان مسأله‌ای است که شاید کمی مبهم باشد. ولی دوست ندارم برای حفظ منافع دیگران، مدافع تکنولوژی جدید باشم. آه، اینترنت فوق‌العاده نیست؟ CD-Rom ها چیزهای جذابی نیستند؟ و من فکر می‌کنم خیلی از این تکنولوژی هنوز باید خودش را ثابت کند. آنها خیلی وعده می‌دهند و براحتمی می‌توان آینده‌ای را تصور کرد که آنها به طرز وحشتناکی مهم هستند. ولی وانمود اینکه قبلاً این اتفاق افتاده است زیاده‌روی است. تقریباً CD-Rom به نوعی فاجعه ماجراجوی new media است. با همه نوع فرهنگی عقب‌مانده و روشنفکرانه کاملاً نامناسب تحمیل شده به این رسانه که اصلاً جور در نمی‌آید. مثلاً شما تاریخ ویدئوی Pop را در نظر بگیرید همه به رسانه‌های تحمیل شده است که (۱) تصویر خوبی نمایش نمی‌دهد. (۲) موسیقی خوبی هم پخش نمی‌کند. (۳) روش خیلی منسوخی برای خواندن است. پس فوراً شکست می‌خورد. چون سعی می‌کرده کاری را انجام دهد که با امکانات دیگری بهتر انجام می‌شده است. به نظر من یکی از بزرگترین مشکلات کامپیوتر این است که همه نیروی طراحی شده صرف افزایش امکانات داخل این جعبه می‌شود. خب، این عالی است، از یک چپته ما بایستی خوشحال باشیم. ولی مطلب مهم همانطور که هر کسی سینتی سایزر نواخته باشد می‌داند، تعداد

برایان اینو Brian Eno که زمانی پیشرو در موسیقی Ambient شناخته می‌شد، امروزه به عنوان پیام‌آور انقلاب دیجیتالی معرفی می‌شود. در این گفتگوی مفصل با پل شوتز Paul Schutz، موسیقی دادن هم قطارش، آنها درباره خیالپردازیهای تکنولوژی جدید صحبت می‌کنند.

در طی دوران فعالیت حرفه‌ای طولانی و مشهور او، پرورش یافته مدرسه هنری انگلیس و سپس Roxy Music، با نخستین آلبومهای Ambient در اواسط دهه ۷۰، برایان اینو همیشه چند قدم از مردان مشهور جلوتر بوده است. جایگاه او در فرهنگ موسیقی و هنر مرتب تکامل یافته تا امروز به نقطه‌ای رسیده است که با امکانات عالی و گسترده‌ای کار می‌کند و می‌تواند با توجه به نیازهای زمان تغییر کند. اگر با مشکلی برخورد کند، براحتمی می‌تواند ابزاری بیابد که توانایی بیان انگیزه‌های متعدّدش را داشته باشد.

اکنون به نظر می‌رسد او با ابزار ویژه‌ای کار می‌کند. از جمله/ تصویر / چیدمانهای جسمی Installation (پروژه اخیر Storage



موسیقی به کجا می‌رود؟

امکاناتی که دارید نیست. بلکه ارتباطی است که شما می‌توانید با ساز برقرار کنید.

به همین دلیل است که مردم با گیتار برقی کهته ۳۵ ساله پیوسته به نتایج جالبتری از نظر موسیقی، دست می‌یابند تا با سینتی‌سایزر. چون چیزی که شما را به هیجان می‌آورد، صدای جدیدی از این دست نیست، بلکه نوعی ارتباط جدید است که احساس می‌کنید به همین دلیل است که همیشه برای نوازندگان خوب جا هست و وقتی Segmcer ناگهان وارد می‌شود محو نمی‌شوند. چون ما هنوز شنیدن این ارتباط را تقدیر می‌کنیم و احساس می‌کنیم که این یک فعالیت موسیقایی است و این چیزها (کامپیوترها) به عنوان آلات موسیقی رقت آورند. آنها بیش از حد به یک نوع محدوده دید وابسته‌اند که انجام چه کارهایی جالب است، یکی از چیزهایی که اخیراً به صورت قانون درآورده‌ام، مثل یک یادآوری کوچک برای خودم، گفتن این است که یک برنامه کامپوتری باید همیشه به تو اجازه دهد تا در جهان مادی هم در فضایی که آن کار ایجاب می‌کند به کار کردن ادامه دهی. مثلاً اگر با یک برنامه موسیقی کار می‌کنید، نباید مرتب تایپ کنید یا با موس خود کار کنید. مردم فکر می‌کنند این نوع ناخنک زدن است و بیشتر احمقانه است. ولی من همیشه عقیده داشتم که بدن در مجموع یک مغز بزرگ است. این درست نیست که یک بخش از شما مهم نباشد و بخش دیگر باشد. شما با همه تجارب فیزیکی چیزها را می‌سازید. هر کسی که با فرمی از هنر تجسمی و یا هر ساز قابل لمس کار کرده باشد، این را می‌داند. آنها می‌دانند که بیشتر دانایی درباره کاری که انجام

Self با Laurie Anderson) و حتی جشن خیریه ستاره راک (War Child). از زمان اجرای کنسرت، او دوباره به ساختن آلبومهای جدید با گروههای معروفی چون David Bowie علاقمند شده است.

ویلیام گیسن William Gibson دائم در حال فعالیت موسیقی است. بخصوص این اواخر، بطوری که ناخواسته به عنوان استاد حقیقت مجازی معرفی شده است. شما هم به نظر می‌رسد در موقعیتی مشابه قرار دارید. چیزی شبیه زیباشناسی آینده‌گری الوین تافلر Alvin toffler.

آیا چیزی، مثل پیشگویی آینده برای مردم، وجود دارد که شما می‌خواهید زمان درازی را صرف آن کنید، یا ترجیح می‌دهید خود آنرا بوجود آورید.

خب، آنها در واقع از راههای مختلفی به هدف یکسانی دست می‌یابند. برای یافتن چیزی شما همینطور آغاز به تجسم می‌کنید. از من همیشه سؤالی می‌پرسند که چرا مجنون کار خود با دیگران هستم. خب، دو چیز اتفاق می‌افتد. ابتدا، جذابیت و فریبندگی آن، ولی دومین چیز مرا بیان می‌کند، نمی‌دانم چرا؟ منظورم این است که نمی‌دانم چه زمینه‌های فرهنگی وجود دارد که مرا جذب می‌کنند؟ و چه تفاوتی با بقیه چیزها دارد؟ در هر حال من همیشه چنین آزمایشهایی می‌کنم. فکر کنم در واقع به همین دلیل است که چیزی ایجاد می‌کنم.



می دهید در اینجا (سر) اتفاق نمی افتد، بلکه در همه بخشهای دیگر بدن شما اتفاق می افتد. این احساسی است که بدن شما درباره این جور چیزها دارد. خوب، متأسفانه interface کامپیوتر خیلی خام هستند و این امکان را کاملاً رد می کنند. خوب اگر من برنامه طراحی بخواهم که با قلم و کاغذ یا هر چیز دیگری کار کنند، من در واقع یکی دارم، پس من برنامه های موسیقی و سینتی سایزرهایی که به من از همان نوع ارتباط مادی می دهند نیاز دارم. یک ارتباط فیزیکی موسیقایی. خیلی از موسیقیهای الکترونیک معاصر احساسی بدست می دهند که از راه دور توسط نرم افزارهای موسیقی مثل Cubase طراحی شده اند. در طراحی نرم افزار به شما امکانات نامحدود می دهد ولی Interface شما را در یکسری جهات خیلی تار و غیر قابل انعطاف هدایت می کند. این برنامه همیشه تو را به بخشهای دیگری از مغز می فرستد که لزوماً همان بخشهایی نیست که تو می خواهی در آن باشی. بعضی از مردم از این خوب استفاده می کنند و بعضی از موسیقی ساخته شده هم موفقند. ولی بقیه موسیقی که سعی می کند از بخشی از مغز که می گوید، استفاده کند، تباه شده اند. وقتی من روی سکاتس، حلقه ایجاد می کنم. همیشه سعی می کنم آنرا کامل اجرا کنم. پس من همه قطعه را اجرا می کنم، بعد به آن گوش می دهم و تقریباً همه بخش طولانی که دوست دارم را انتخاب می کنم، آنرا حلقه می کنم. آنرا قطعه قطعه می کنم، در نتیجه لوپ مرتب نمی چرخد. این ایده که همیشه در یک برش عمودی مستقیم، ادیت کنیم، بیشتری چیز آزاددهنده درباره اکثر این نوع موسیقی است. چون همه احساس من برای ساختن موسیقی است که رها باشد همه چیزهایی مثل Thursday Discreet Music, Aftnoon و همینطور تا آخر، خیلی عمدی برای رسیدن به موسیقی است که عناصر آن جداگانه شناورند. یکی از چیزهایی که درباره موسیقی Soul دوست دارم این است که نسبتاً رها است. چیزهایی هستند که خیلی محدودکننده اند، مثل ریتم ولی این مانع نیست. محدود است ولی مانع نیست. مردم می توانند انتخابهایی کنند و تغییر شکلهایی ایجاد کنند، بدون اینکه وقتی انتظار داری با هم یکی شوند. این چیزهای آزاد برای زمان طولانی مسأله بزرگی برای من بوده است و ناگهان این نوع موسیقی که نه تنها بسته است، بلکه کاملاً تنگ نظر است...

منظر دیگری از این موسیقی Aftnoon Thursday و چیزهایی مثل آن، سعی می کنند چیزی را بزرگ دانند که cage مسیرش را باز کرده است. چیزی برای گفتن این که: عمل شنیدن در واقع عمل تصنیف است. حالا نسخه نهایی این سکوت است. جایی که تنها عمل شنیدن وجود دارد. در این بخش هیچ عملی از تصنیف وجود ندارد. تنها، اگر خوش شانس باشید، عمل شنیدن خلاقه از طرف شما وجود دارد.

O سودبزرگ (ابزاری مثل Cubase در این است که آنها پرونده مهارت را می بندند و آنرا با مسأله تشخیص جایگزین می کنند. یا CCubase در این است که آنها پرونده مهارت را می بندند و آنرا با مسأله تشخیص جایگزین می کنند یا CCubase یا برنامه تصویری مثل Photoshop، هر کسی می تواند هر کاری را انجام دهد. می توانی چیزهایی که خیلی شبیه چیزهایی هستند که در رادیو می شنوید، بسازید. چون هر کاری اگر برای چند روز جلوی کامپیوتر نشستن آماده باشد، می تواند آنرا انجام دهد. سؤال این است: از بین همه کارهایی که حالا می توانی انجام دهی کدام یک را انتخاب می کنی؟ این همه مسأله برای آنهایی است که با دست کار نمی کنند. تا بحال هیچ کسی روی این مسأله بحث نکرده است. آنها با این تصور که می توانند هر کاری انجام دهند هیجان زده شده اند، سؤال حقیقی و جالب این که «پس من چه می کنم؟» هرگز مطرح نشده است. به همین

این برنامه همیشه تو را به بخشهای دیگری از مغز می فرستد که لزوماً همان بخشهایی نیست که تو می خواهی در آن باشی. بعضی از مردم از این خوب استفاده می کنند و بعضی از موسیقی ساخته شده هم موفقند. ولی بقیه موسیقی که سعی می کند از بخشی از مغز که می گوید، استفاده کند، تباه شده اند



دلیل است که من می گویم ترجیح می دهم درباره مسائل انتزاعی صحبت کنم، چرا که این نوع سوالی است که من می خواهم درباره اش صحبت کنم. ما اکنون در دریای قضاوت‌های نامحدود هستیم. مردم فکر می کنند که قسمت قضاوت، انعام است. چیزی که شما در نهایت ارائه می کنید. زمانی که یک ضرب خوب داشته باشید... من فکر می کنم که این در آغاز جریان درست است. این باید شما را در تمام طول مسیر هدایت کند.

این باید منظری از نرم افزار باشد: چیزی که شما الان قضاوت نامیده‌اید. من فکر می کنم که این مشکل اکثر نرم افزارهاست که پیش فرضشان این است که قضاوت را در بردارند. شما در واقع نیازی به ساختن آن ندارید. خب من فکر می کنم این دوباره به انتخابها برمی گردد. جادوی طراحی نرم افزار در افزایش انتخابهاست.

این به نظر کارزیرکانه‌ای می آید و این یک فرم حزن آور از غرور است. می دانید: مثل این باشد که جادوی بیانست بودن در این است که آهنگهای بیشتری می نوازید. هر هنرمندی می داند که این یک ایده اشتباه رویایی است.

ولی اینجا یک روی جالب ماجرا هم وجود دارد، چیزی که آنجا جریان دارد تا بازار فعال باشد. در واقع رشد بازار تجهیزات عقب‌رونده یکی از عواملی است که آنرا تقویت می کند همپس چیزهای مشخصی است که کارهای ویژه‌ای را خیلی خوب انجام می دهند. آنها هیچ کار دیگری انجام نمی دهند، ولی شما از برخورداری از آنها برای انجام همان یک کار خوشحالید. و مردم بیشتر و بیشتری این احساس را بدست می آورند که جمع کردن تجهیزات بر این اساس با ارزش است: نه داشتن همه امکانات، بلکه قسمتی از آن که واقعا به کار می آیند.

من زمانی مصاحبه‌ای را می خواندم که شما درباره ارزش موسیقی و اینکه لزوماً به پیچیدگی‌ها و اغواهای آن مربوط نیست و خیلی زیاد به تجربه شنونده مربوط است صحبت می کردید. من فکر می کنم شما مثالی از موسیقی Thai زدید که بوضوح شنوندگان را از خود بیخود کرده بود ولی روی شما تأثیر نگذاشته بود. با موج اخیر موسیقی خلاق تجربی، من تعجب می کنم، اگر ما کاملاً در یک تجربه رایگان برای عموم غوطه وریم، این معنی دقیق آن است که آن کار در حال خراب شدن است. چون هیچ پشتوانه فرهنگی، تاریخی یا ادبی ندارد. آیا این سرپیسته خواهد ماند؟

خب من فکر می کنم که معنی بسیاری از این کارهای در طول زمان از بین می روند. یکی از فرض‌های هنر این است که برای زمان طولانی با ارزش باشد. چون، به نوعی ارزش ذاتی برای چیزهای جاودان وجود دارد. خب من دارم به این نتیجه می رسم که این مسأله نیست. ارزش یک کار هنری نتیجه کیفیت محاوره است. شما قسمتی از این چیز هستید که در واقع ارزشی ندارد: ارزش چیزی است که شما به آن می دهید که شما بوجود می آورید. دقیقاً مثل تی چینگ که معنی در حالت انتزاعی خود ندارد ولی برخورد شما به آن معنی می دهد. این با اینکه بگویم معنی دارد متفاوت است. حالا، چیزی که من فکر می کنم به همان خاطر می تواند اتفاق بیافتد. اگر بگویید آن معنی و ارزش، طوری که من از آنها استفاده می کنم تقریباً عبارات یکسانی هستند و با یک جریان بوجود آمده‌اند. آنوقت می توانید بگویید این جریان می تواند متوقف شود. به عنوان مثال، ظرف پیناب دو شام Duchamp. یک اثر معروف است و من مطمئن هستم که در ۱۹۱۴ یک کار هنری خیلی مهم بوده است. ولی حالا نیست: این عقیده من است که آن فقط یک جایگاه تاریخی در زنجیری که چگونه چیزها به وجود آمده‌اند، دارد. اکنون زنده نیست. همان طور که بعضی از سلاقی نیاکان ما بدون شک بخشی از تاریخ است که چگونه به اینجا رسیده‌ایم. ولی اکنون زنده نیست. انسان اولیه رفته است. این بدان معنی نیست که بگویم هیچ نقشی نداشته است. ولی یک واقعیت حاضر برای ما نیست. و من فکر می کنم

که یکی از بزرگترین آشفته‌گی‌های نقد هنری و تفکر هنری به طور کلی در ناتوانی دیدن این نکته است. به همین دلیل است که هنر مردمی همیشه برای نقد هنری خالص، پست بوده است. چون بوضوح زودگذر است. در واقع چیزی را تولید می کند که هیچ است. ولی او خود را به عنوان یک فانی معرفی می کند. خود را جاودان معرفی نمی کند و همینطور از آنجاییکه همیشه برای هنر شرط جاودان بودن در نظر گرفته شده است، این هنر خود را بی ارزش می کند.

در علاقه شما به هنرهای تجسمی و چیدمان به نظر می رسد که بیشتر به سمت هنر والا گرایش دارید و به سمت فضای کار نادرتر از قبل حرکت می کنید.

این از طرفی صحیح است. ولی من فکر می کنم که یک حرکت تغییرناپذیر یکسان در سلیقه مردم برای چیزی که دوست دارند ببینند وجود دارد. مثلاً، ۱۵ سال پیش موسیقی Ambient یک ایده کاملاً نامفهوم و غیرعادی بود. من به خاطر می آورم که وقتی آنرا به کمپانی‌های ضبط بردم، گفتند هیچ کس نمی خواهد به موسیقی گوش کند که ضرب ندارد، ملودی ندارد، خواننده ندارد، متن ندارد. تمام چیزی که می توانستند ببینند، همه چیزی بود که نداشت خب معلوم شد که آنها اشتباه می کردند. سلیقه مردم به آن جهت رانده شد و مردم برای تحمل قطعات موسیقی بدون یا با ساختار و تغییرات کوچک توانا بودند. چیزی که شما گفتید راست بود، من آن راه را نشان دادم. ولی من فکر می کنم همه بودند. و من شک ندارم که در افاق ترکیب فرمهای هنری که مخلوطی از ویدئو پاپ و هنر ویدئو چیدمان، هنر نمایش و نمایش راک اندرول است وجود می آید. می توانید ببینید که این جریان شروع شده است: حتی در تور Zootv گروه U2 می توانید آغاز

چیزی که کمی آگاهانه برگرفته این ایده‌ها و کنار هم قرار دادن آنهاست را ببینید. آنها گفته‌اند: ما می توانیم این کار را انجام دهیم. می توانیم بدون زحمت آنرا انجام دهیم و مردم آنرا دوست خواهند داشت! این پیروزی دیگری بود. آنجا انجامش دادند. شما چگونه کار خود را در تجزیه تحلیل می کنید؟ من فکر می کنم تقریباً درباره تمام آن صحت کنم به جز بخشی که الان در حال کار کردن روی آن هستم آنها بخشی از کارم است که هنوز نمی توان به روشنی درباره اش صحبت کرد. فقط می توان درباره گذشته صحبت کرد.

بپایید کی درباره موسیقی‌های قدیمی مثل world Green TIGer Mountain صحبت کنیم.

من فکر نمی کنم آنرا قابل بازیابی ساخته باشم. ولی فکر کنم مطالب جالبی وجود دارد. یک مطلب مهم ایده حذف گوینده به عنوان مرکز موسیقی بود. من سعی کردم این کار را از چند راه مختلف بکنم: مثلاً در A. Ahothe Green World، ۱۴ قطعه موسیقی است که فقط ۵ تا واقعا صدای انسان دارند. بیشتر مردم نمی فهمند که این رعایت تناسب است. کمی تر دستی بود. مردم به آن مثل یک ترانه نگاه می کنند. ولی اینطور نیست: آن یک کارسازی است با کمی آوازهای اضافی.

ترانه‌ها خیلی آشکار جای داده شده‌اند. به طوریکه پس از تمام شدن آن هنوز می توان ترانه‌های متعدد آوازی آنرا به خاطر آورد.

در آن زمان برایم خیلی جالب بود که آیا هنوز راهی برای ساخت موسیقی که با احساسات فرد ارتباط برقرار کند وجود دارد مسلماً ساختن موسیقی که با احساسات ارتباط برقرار نکند آسان است هر چیز کوچکی را کامل کنید - ولی من می خواستم موسیقی بسازم که هنوز ارتباط عاطفی برقرار می کند و ربطی به گویندگی یا یک شخص ندارد. در اکثر کارهایی که کرده‌ام به نوعی، شخصیت منفردی که در مرکز موسیقی است را به تدریج محو کرده‌ام. من از راههای مختلف این کار را کرده‌ام. با پایین بردن تدریجی صدای آواز، با خواندن نامفهوم، یا مثل In The Life Of Bush Of Ghosts My که از صدای خود استفاده نکردم.

تغییرناپذیر یکسان در سلیقه مردم برای چیزی که دوست دارند ببینند وجود دارد، مثلاً، ۱۵ سال پیش موسیقی Ambient یک ایده کاملاً نامفهوم و غیرعادی بود. من به خاطر می آورم که وقتی آنرا به کمپانی‌های ضبط بردم، گفتند هیچ کس نمی خواهد به موسیقی گوش کند که ضرب ندارد، خواننده ندارد، متن ندارد. تمام چیزی که می توانستند ببینند، همه چیزی بود که نداشت خب معلوم شد که آنها اشتباه می کردند



کار Wobble چیز جالبی است. این، این خیلی غریب است. فکر کنم این آلبوم خیلی عجیبی برای من بود. چون با این آلبوم تصمیمی گرفتم. من خیلی درباره هنرمندانی که کار خود را سانسور نمی کنند فکر کرده ام. حالا می توانم سه نمونه برجسته را نام ببرم: پیکاسو Picasso، میلز دیویس Miles Davis و

بلکه صداهای دیگر را جمع آوری و ترکیب کردم. همه آنها برای رساندن پیامی بود، این لزوماً بخش مهمی نیست! این تنها یک بخش از منظره است. این کار سختی است. چون اگر آنجا خلاء باشد. می دانی که آن بخشی از منظره است که مردم می خواهند روی آن متمرکز شوند. چون ما درباره آن سابقه داریم. این بویژه حقیقت تضادهاست که تقریباً همگی ناگزیر به آنها مثل مضمون ترانه نگاه می کنند. این احتمالاً به این دلیل است که نوشتن درباره موسیقی دشوار است.

بله، چیزهایی است که باید برایشان آموزش دید. من می توانم درباره موسیقی بنویسم. چرا آنها نمی توانند؟ من می توانم درباره موسیقی بنویسم و یک منتقد نیستم. این حتی شغل من هم نیست که درباره موسیقی بنویسم. ولی می توانم. من می توانم درباره معنی هر صدای درام بنویسم، تفاوت بین روش گیتار زدن جیمی هندریکس و جف بک Jeff Beck را ببینم. و فکر کنم می توانم درباره این چیزها بنویسم و دقیقاً به همان نتیجه ای برسم که آنها امیدوارند با نوشتن درباره کلمات به آن برسند و موفق نمی شوند. این همیشه درست نیست. در بعضی انواع موسیقی باید کلمات را با عنوان مرکز در نظر گرفت. مثل Laurie Anderson، او کاملاً یک داستانسراست. برای مواردی که شایسته این بررسی هستند درباره اش بنویسید ولی همان کار را با آلبوم Funkadelic نکنید آنها با هم کاملاً متفاوتند.

این آلبوم همچنین کار کرد حرکت دیدگاه شما را درباره حضور انسان نمایش می دهد. این خط افق وجود دارد، که روی آن صدای دور و خیلی تیز انسان شنیده می شود. این اتفاق برای تأکید بر حضور صدای انسان افتاده است. آره، من هم موافقم. این نقل قول از تی. سی. الیوت است. جایی که او گفته شعری که خواننده می خواند شاید بهتر از آنی باشد که نویسنده نوشته است! این بخشی از بازی است، تلاش برای ساختن چیزهایی که می توانند بهتر از چیزی شوند که فکر می کردید انجام می دهید. برعکس چیزی که قبلاً درباره شناخت اینکه هنر ارزشش را از دست می دهد گفته بودم. پس همچنین می تواند ارزشش زیاد شود. خیلی بیشتر از هر چه که شما تا بحال انجام داده اید مستقل می شود و می تواند شروع به برعهده گرفتن معانی و مفهومی کند که واقعاً مال شما نبودند. حالا، من زمانی که با راههای مختلف برخورد با صدا روی آن کار می کردم کلی آگاه بودم. آنر پروژه آگاهانه بود. ولی در این حالت این واقعاً محاوره ای می شود. بله، و در واقع الهامات خیلی الگوهای خوبی هستند. درباره رابطه بین راهی که ما از الهامات استفاده می کنیم و راهی که ما از فرهنگ به طور کلی استفاده می کنیم، من فکر می کنم فرهنگ به طریقی یک سیستم الهامی است. این راهی است که در آن می توانیم محل چیزهای تقریباً آشفته و مبهم را پیدا کنیم و بیرون روی یک جدول خارجی نمایش دهیم. این دقیقاً همان چیزی است که با ئی چینگ اتفاق می افتد: شما فال ئی چینگ می گیرید و آن به شما چیزی می گوید و شما می گویند، آن خط چه معنی دارد؟ چیزی که واقعاً می گویند این است، چه بخشی از من را می توان از این راه تفسیر کرد؟ و همان موقع که این کار را انجام دهید، بخشهایی از شما شروع به جدا شدن می کنند و شما می توانید شروع کنید به تماشای حرکت آنها. من همیشه فکر می کردم این چیزی است که من از یک کار هنری انتظار دارم. من نمی خواهم چیزهایی بسازم که فرستنده هستند، من چیزی ندارم که بگویم، این پیام من است و آنرا از این لوله ای که کار هنری نام دارد فریاد می زنم و شما اگر به اندازه کافی زرنگ باشید، در انتها آنرا در می یابید. در Spinner ترکیب شفافیت کار شما و گذری زمینی تر

شعری که خواننده می خواند شاید بهتر از آنی باشد که نویسنده نوشته است! این بخشی از بازی است، تلاش برای ساختن چیزهایی که می توانند بهتر از چیزی شوند که فکر می کردید انجام می دهید



پرنس Prince آنها کسانی هستند که فقط کار کردند و فکر می کنم آنها اغلب خود سانسوری ناقذانه نداشته اند. آنها می گویند بگذار بازار تصمیم بگیرد، بگذار دنیا تصمیم بگیرد. این از صداقت کامل در کار می آید...

من همینطور فکر می کنم، ولی همینطور نتیجه تصدیق این مطلب است که شما شاید بهترین فرد برای قضاوت نباشید این نوعی فروتنی است، در واقع: این نوعی خودبینی است که می گویند: من می دانم هر کاری را خوب انجام می دهم. ولی تواضع می گویند من کسی نیستم که تصمیم بگیرم. فکر کنم این دفعه باید سعی کنم آن کار را انجام دهم و ببینم چه اتفاقی می افتد.