

# Prosjektbeskrivelse

“X1”

Aleksander Tidemann  
NMH, Live Electronics, vår 2015

X1 er et soloprojekt sterkt inspirert av den storslåtte mystikken og naturen av vår egen kosmos. Med røtter i støy og soundscape-tradisjonene genererer X1 en frekvensbasert avbildning av et abstrakt landskap hvor lytteren blir eksponert for de harde og overveldende faktene ved det ytre rom.

Mitt prosjekt henter sin hovedinspirasjon fra Cygnus X-1, det første svarte hullet som ble oppdaget (1964), det mest studerte svarte hullet vi kjenner til. Fenomenet ble senere plukket opp av prog-rock gruppen Rush som i 1977 ga ut et to-delt konseptuelt verk kalt «Cygnus X-1». Deres fokus lå på det overnaturlig, mystiske og fiksjonelle ved å skape et slags Sci-Fi narrativ knyttet til stjernekonstellasjonen rundt det svarte hullet ved bruk av elektronikk, analoge synther og støyelementer. Slik soundscaping er ikke langt fra filmmusikkens verden, hvor komponister skaper musikk som representerer og komplimenterer en viss situasjon, stemning, humør etc. Forskjellen, derimot, på disse inspirasjonskildene og prosjektet X1 er at dette prosjektet sitt mål ligger i å direkte avbilde et landskap fylt med alle deres komponenter isteden for å kun representere en ytterlig situasjon eller stemning utenfor seg selv.

På en annen måte kan vi si at;  
*X-1 komplimenterer ikke et ferdigmalt bilde, men maler det heller selv.*

Min oppgave er å se på hvordan jeg som utøver best mulig kan formidle en slags reise fra et kjent nabolag til det ytterste rom ved kun å jobbe utifra en teknologisk dialog mellom det analoge og digitale.

## Narrativ

I henhold til kontekstualisering av X1 valgte jeg, som Rush, å skape et slags fiksjonelt narrativ som en overordnet struktur. Et slikt narrativ hjelper å skape dramaturgiske elementer og oppmuntrer til variasjon i improvisasjonen. Derimot, ved et slikt narrativ i henhold til konseptet, må jeg som utøver passe på å ikke drive med nettopp filmmusikk (representasjon), men holde meg til original ideén. Derfor er handlingen til verket nokså enkelt, åpent og subjektiv slik at enhver lytter vil oppleve/skape sin helt egen tolkning av det de hører. Fortellingens handling er;  
«en reise fra jorden til fenomenet Cygnus X1.»

## Teknologisk begrensning

Som improvisatorisk utøver i et kreativt miljø vet jeg at begrensning er roten til all kreativitet. Til X1 valgte jeg å kun bruke Korg sin nye remake av den legendariske MS-20, nemlig MS-20 mini. Det er vanskelig for meg å si om konseptet inspirerte bruken av synthen eller om synthen inspirerte konseptet, men i mine ører, grunnet den soniske karakteren til Korg MS-20 er det et samsvar mellom de to.

Ved å bare bruke MS-20, i tillegg til et oppsett i ableton komplimentert av en APC 40 midi-

kontoller, følte jeg at begrensingsfaktoren ble nådd. I støy og soundscape, som X1 spesialiserte seg innenfor, er landskap og soniske tepper et foretrekket uttrykksformat. Ved å ta utgangspunkt i hvit støy, hvor alle frekvenser er likt representert, kan jeg bruke subtraktiv syntese for å filtrere ut ulike landskap. Slik jeg ser det er et lignende konseptet anvendt i gammastråling hvor ulike isolerte frekvenser gir uttrykk for ulike farger, lys og bølger. Jeg kan da trekke likehetstrekk mellom X1 sin filtrerende natur til lys, farger og dermed faktiske landskap. Så ved å isolere ulike frekvenser utifra støy skaper jeg ulike landskap på reisen til ut i rommet.

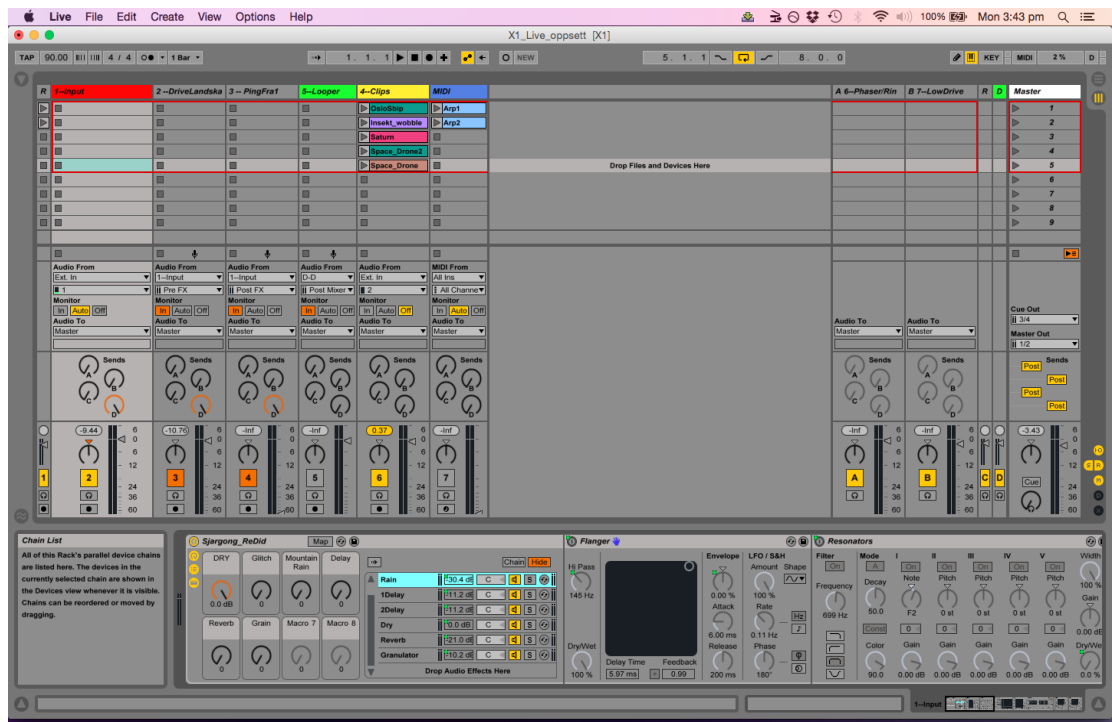
Soundscaping er en annen del av X1 som er representert i det digitale. Begrensningen ligger i de få rekkene man har innenfor APC40 sin interface og abletonoppsettet hvor et visst antall clips kan tas i bruk. Soundscapingen er hovedsaklig tidligere opptak av MS-20, prosesserte urbane opptak eller andre klanglige rom som original opptak. Rollen til dette aspektet er kun å hjelpe, assistere eller komplimentere MS-20'n sitt uttrykk ved å foreslå endringer i landskap og dramaturgiske variasjoner. Ved denne interne dialogen ser vi at det digitale og det analoge hele tiden er i spill og reagerer med hverandre. Som en overliggende musikalsk idé kan man her tolke dette som en prosess mellom menneske og maskin, hvorav foreksempel menneske = det digitale og det maskinelle = det analoge.

## **Rammeverk Live**

I ableton har jeg skreddersydd et oppsett til å passe med APC40, dette vises iform av linjemuligheter på midikontrolleren og nødvendig prosessering per linje samt. relevante midimappinger som åpnet for kjøpe og kontrollerte endringer i lyd kvalitet. Siden MS-20 gir uttrykk for en rå, aggressiv og relativt sterk karakter valgte jeg å bruke mye tid på å konstruere flere Distortion/overdrive effekter som fint komplimenterte dens karakter. 3 ulike distortion moduler ble til.

Som en motpol mot tør og relativt statisk distortion valgte jeg å innkorporere både stereo delay, frys-klanger og looping mekanisme. Dette er veldig fint for å skape ulike rom opplevelser og gir både dybe og en mere «Grand» estetikk av fremførelsen. I disse prosesseringsvalgene er det også en klar begrensning der to motsettende former for effektbruk er konstruert som sammen, og hver for seg, fint komplimenterer de digitale og analoge motpolene i det musikalske konseptet.

Som videre arbeid har jeg tenkt å innkorporere mere midi-feedback fra Ableton til MS-20'n der synthen, til tross for å være analog, har midikompatible innganger. Samtidig vil jeg eksperimentere med CV-input og Live Visuals hvor jeg ser for meg at støyen vil kunne konverteres til tallverdier for igjen gi en dypere og mer konkret dialog mellom det analoge og digitale. Live visuals vil også eksandere det teknologiske over i MAX MSP, og gi publikum en fler-sannslig opplevelse av reisen ut i rommet.



Live oppsett



Korg MS-20



APC40 midi-kontroller