



N^o 006

MSHR

**“Resonant Hyper Scape
Modulator”**

“Resonant Hyper Scape Modulator”
MSHR



Title: "Resonant Hyper Scape Modulator"
Recorded by: MSHR
Length: 26min17sec
Produce year: 2015
Exhibition date: 19 Feb - 11 Mar 2015 (JST)

RHSM is a crystallization of MSHR's live performance- an electronic ceremony that glides through four movements. Each movement acts as a virtual scape, defined by a distinct system for improvisation between the players and their handmade analog electronic instruments. MSHR's pathway through the possibility matrix of each scape was mapped to an 8-track tape machine and digitized multiple times per track. These tracks were interwoven to create the iridescent effect of tape phasing as a compositional element, augmenting the psycho-acoustic content of the original improvisation.

Scape 1: Unfolding Hyper-Shape Alap

This track was recorded live in an electronics array in our bedroom and performed using a symbiotic musical system co-played by Birch and Brenna. Birch played a synthesizer using two light sensors embedded in spiral-carved driftwood. Each sensor controlled cross-modulating oscillators, producing overtones in a stepped harmonic series. Brenna vocoded the shape and further overtone

RHSM(Resonant Hyper Scape Modulator)は、MSHRのライブパフォーマンスの結晶— 4楽章にわたり奏でられるエレクトロニックセレモニーです。

各楽章はバーチャルな風景の役割を果たし、そこには演奏者や彼らの手作りアナログ電子楽器によるインプロビゼーションのための独特のシステムが特徴としてあります。

各風景内の可能性マトリクス(※1)を通したMSHRの経路は、8トラックテープマシンにマッピングされ、各トラックが重ねてデジタル化されています。

これらのトラックは元のインプロビゼーションの心理音響コンテンツを増強し、構成の要素の一つとして、テープ・フェイジング(※2)による虹のようなエフェクトを作り出すために織り交ぜられました。

Scape 1: Unfolding Hyper-Shape Alap

「拡がるハイパーシェイプ・アーラップ」(※3)

このトラックは私たちのベッドルームにある電子機器でレコーディングされたものであり、BirchとBrenna二人により共生的音楽システムを取り入れ演奏されました。

Birchはらせん型の彫刻が施された流木に組み込まれた二つの光センサーでシンセサイザーを演奏します。

それぞれのセンサーはクロス・モジュレーション・オシレーターに繋がっており、A(つまり、”ラ”)の倍音列が生まれます。

into the synthesizer's pitch while controlling the stereo panning rate of vocoded voice with a light sensor embedded in an abalone shell.

Scape 2: Liquid Hand / Time Blade

The remainder of the album was recorded inside MSHR's most recent immersive installation. The room was transformed into a macro-circuit spread across a mirrored floor. The circuit was comprised of 7 sculptural light sensors, an array of colored light bulbs, 2 synths, 2 color organs and 2 humans. The synthesizers were modulated entirely by light input via light sensors and the lights were modulated entirely by sound input via color organs. The resulting light-audio feedback system was played by guiding the sensors and bulbs through a variety of possible configurations. Their spatial relationships determined the character of the sonic patterning.

Scape 3: Iridescent Field Modulator

Two additional optically controlled oscillators were added to the system, one embedded in a conch shell and the other in an oyster shell. These oscillators were played using two high powered stroboscopes. The strobe rates were modulated to produce rhythmic undulating patterns of phased ocular clipping. In a live setting and at high rates, the linked light and audio strobing can unfold audiovisual hallucinations. During this section, deliberately placed tape phasing was used to create an recording specific, hallucinatory effect.

Scape 4: Fern Face Light Weaver

The final scape uses two sequencers, also with a light controlled variables. Brenna played a mirrored cube shaped sequencer with two hard panned VCOs tuned to different pitches. The master clock of the sequencer was controlled by a digitally fabricated Fern Face sensor. Birch played a sequencer who's circuitry is point to point soldered onto a piece of driftwood. The driftwood sequencer has built in light sensors which optionally control the master clock and master oscillator pitch. A carved driftwood light sensor was used to modulate the rate of the sequencer's stereo panning.

Brennaはさらなる倍音情報と形状をシンセサイザーの音程にボコーディング(音声を分析して合成)し、同時にボコーディングした声を、アワビの殻に埋め込まれたライトセンサーを使いステレオパンニング速度を操作しました。

Scape 2: Liquid Hand / Time Blade

「リキッドハンド/タイムブレード」

アルバムの残りはMSHRのごく最近の没入型インストール内にてレコーディングされたものになります。部屋は鏡の床に広がるマクロ回路へと変し。回路(サーキット)は、7つの彫刻的ライトセンサー、色付き電球、シンセ2台、カラーオルガン2台、そして2人の人間。シンセサイザーはライトセンサーを経由した光入力により変調され、光はカラーオルガンを經由した音声入力により変調されます。結果として生まれた光・音声フィードバックシステムはセンサーと電球を様々な配置に導く事で奏でられます。それらの空間関係が音波パターンの特徴を決定するのです。

Scape 3: Iridescent Field Modulator

「虹色のフィールドモジュレーター」

システムに2つの光制御オシレーターが足され、

一つはホラガイの貝殻に、二つ目はカキの貝殻に埋め込まれます。これらのオシレーターは2つの強力なストロボスコープを使い奏でられます。ストロボの速度は段階的視覚クリッピングのリズミクな波状パターンに変調されます。

ライブ環境の中で高速になると、結ばれた光と音のストロボは視聴覚幻覚を引き起こします。

このセクションでは意図的に配置されたテープ・フェイジングがレコーディング特有の幻覚的エフェクトを作るため使われました。

Scape 4: Fern Face Light Weaver 「ファーン・フェイス・ライト・ウィーバー」

最終スケープでは二つのシーケンサー【光制御変数を持つもの】が使われます。

Brennaは鏡のキューブ型シーケンサーを、異なるピッチにチューニングされ最大限にパンされたVCO(※4)で弾きます。

シーケンサーのマスタークロック(※5, 6)はデジタル処理により組み立てられたファーンフェイスセンサーによりコントロールされます。

Birchは流木に次から次へと電気回路がはんだ付けされたシーケンサーを弾きます。

流木シーケンサーには光センサーが組み込まれており、マスタークロックとマスターオシレーターピッチを随意に制御します。らせん型の彫刻が施された流木のライトセンサーはシーケンサーのステレオパンニングの速度を変調するために使われました。

MSHR

MSHR is a collaborative project by Birch Cooper and Brenna Murphy based in Portland, Oregon. The duo produces sculptural synthesizers, ritualistic performances and installations that place the human body into a dynamic relationship with sound and light, generating expanded sensory experiences. MSHR emerged from the five person art collective Oregon Painting Society in 2011 and has since exhibited and performed at Upfor, Portland; Kunsthaus Langenthal; Postmasters Gallery, NYC; Cell Projects, London; Transmediale, Berlin; TBA, Portland; Yerba Buena Center, San Francisco; The Peckham Pavilion, 53rd Venice Biennale; Kunstverein Dusseldorf; Western Front, Vancouver; Appendix Project Space, Portland; Le Dictateur, Milan. They were 2014 Artists in Residence at Eyebeam Art + Technology Center in NYC.

MSHR

MSHRとは、オレゴン州ポートランドを拠点とするBirch CooperとBrenna Murphyによるコラボレーションプロジェクト。

二人は人間の体を音と光の間の動的関係に取り入れ、拡張された感覚的経験を彫刻的シンセサイザー、儀式的パフォーマンスやインスタレーションによって生み出す。

MSHRは2011年に5名のアートコレクティブOregon Painting Societyより生まれ、それ以降Upfor, Portland; Kunsthaus Langenthal; Postmasters Gallery, NYC; Cell Projects, London; Transmediale, Berlin; TBA, Portland; Yerba Buena Center, San Francisco; The Peckham Pavilion, 53rd Venice Biennale; Kunstverein Dusseldorf; Western Front, Vancouver; Appendix Project Space, Portland; Le Dictateur, Milanにて展示、パフォーマンスを行う。

また彼らはNY市、Eyebeam Art + Technology Center, 2014年アーティストレジデンスとして選出。