

WORKSHOP auf der M&C 2019: Innovative Computerbasierte Musikinterfaces (ICMI)

Cornelius Pöpel
Hochschule Ansbach
cornelius.poepel@hs-ansbach.de

Sebastian Trump
Hochschule für Musik Nürnberg
sebastian.trump@hfm-nuernberg.de

Holger Reckter
Hochschule Mainz
holger.reckter@hs-mainz.de

Aristotelis Hadjakos
Hochschule für Musik Detmold
hadjakos@hfm-detmold.de

Axel Berndt
Hochschule für Musik Detmold
berndt@hfm-detmold.de

Norbert Schnell
Hochschule Furtwangen
norbert.schnell@hs-furtwangen.de

ZUSAMMENFASSUNG

Das Forschungsgebiet der Innovativen Computerbasierten Musikinterfaces umfasst inzwischen und mit Zunahme der Miniaturisierung und vereinfachten Integration von Sensorik und Aktorik eine Vielfalt von Themengebieten. Dazu gehören u.a. neuartige Musikinstrumente, interaktive und teils kooperative Multitouch Anwendungen, 3-D-Sound, Audio-Video-Installationen und Performances. Es finden sich vielfältige Möglichkeiten in konkreten Anwendungsgebieten, wie auch im rein künstlerischen Ausdruck. Im ICMI-Workshop für 2019 möchten wir gern den gesamten Bereich »Musikalischer Interaktion« betrachten und sprechen die unterschiedlichsten Zielgruppen in diesem spannenden Gebiet an. In der Regelmäßigkeit unserer Workshops möchten wir gern ein Forum bieten, um neue Ansätze und Forschungsvorhaben zur Music Interaction vorzustellen und zu diskutieren. Dabei ist es das primäre Ziel, die unterschiedlichen Expertengruppen, die sich meist unabhängig voneinander mit dieser Thematik befassen, einander näher zu bringen und in einer gemeinsamen Veranstaltung Ideen, Experimente und Entwicklungen kennen zu lernen und sich auszutauschen.

CCS CONCEPTS

• Arts and Humanities • Performing Arts • Media Arts • Sound and Music Computing • Sound-based input / output • Haptic devices • Auditory feedback • Gestural input • Interface design prototyping • Music retrieval

KEYWORDS

Musical interfaces, audio interaction, interactive music, adaptive music, auditory display, sonic interaction, interactive music information retrieval, interactive media installations

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).
MuC'19 Workshops, Hamburg, Deutschland

© Proceedings of the Mensch und Computer 2019 Workshop on «Workshop für Innovative Computerbasierte Musikinterfaces (ICMI)». Copyright held by the owner/author(s).

<https://doi.org/10.18420/muc2019-ws-283>

1 Thema

Musikalische Mensch-Maschine-Interaktion, oder kurz: Music Interaction, ist eine Disziplin, die sich mit dem Design, der Umsetzung und der Untersuchung interaktiver Musiksysteme auseinandersetzt [3]. Dabei spielen neben funktionalen Aspekten wie Nutzbarkeit und User Experience oftmals auch Fragen des künstlerischen Einsatzes und Ästhetik eine Rolle. Wir wollen Forscher/innen aus dem Bereich der Music Interaction einladen, Beiträge zu folgenden Themenfeldern einzureichen:

- Begreifbare computerbasierte Musikinstrumente,
- Interaktive und adaptive Musik,
- Interfaces für Musik- und Medienproduzenten, DJs und VJs, Musik- und Medienwissenschaftler, ausführende Musiker, Musikpädagogen und Komponisten,
- Künstlerische Entwicklungsvorhaben und Werkstattberichte,
- Auditory Displays und Sonic Interaction Design,
- Interactive Music Information Retrieval,
- Interaktive Musik- und Medieninstallationen,
- Geisteswissenschaftliche Arbeiten und philosophische Perspektiven,
- Musik/Klang in Games und für 3D-Sound, sowie Virtual/Augmented Reality.

Der ICMI-Workshop wurde bisher auf der M&C 2008, 2009, 2011, 2012, 2015 und 2017 durchgeführt und war dort stark nachgefragt. Eine Übersicht der Vorträge findet man unter der ICMI-Workshopwebseite [6].

2 Zielgruppe

Internationale Konferenzen wie die NIME (New Interfaces for Musical Expression) [1], die ISMIR (International Symposium for Music Information Retrieval) [2], die ICMC (International Computer Music Conference) [4] oder die ICAD (International Conference on Auditory Displays) [5] verdeutlichen mit ihrer Teilnehmerzahl das rasante Wachstum und Interesse an dem Forschungszweig von physikalisch basierter Interaktion und im Besonderen „Sound

and Music Computing“. Die Zielgruppe für diesen Workshop sind Wissenschaftler und Praktiker unterschiedlichster Disziplinen, die im Bereich Interaktion mit Musik und Sound forschen. Die Zielgruppe ist daher relativ weit gefasst:

- (Medien-)Informatiker und Entwickler, die sich mit der Software-spezifischen Implementierung und technischen Realisierung der Schnittstellen befassen.
- Mensch-Maschine-Interaktions-Experten und Interface Designer, die sich im Spannungsfeld der Benutzungsgestaltung computerbasierter Musiksynthese aufhalten.
- Musiker, Komponisten, Musik- und Medienproduzenten sowie DJs und VJs, die an einer Erweiterung ihrer Gestaltungsmöglichkeiten und an einem Austausch mit Entwicklern, Designern und Künstlern interessiert sind.
- Forscher im Bereich der Auditory Displays und Sound-basierter Interaktion.
- Musik- und Medienwissenschaftler, die neue Formen der Ein- und Ausgabe nicht-textbasierter Inhalte nutzen bzw. nutzen möchten.
- Sonstige Teilnehmer der M&C, die Interesse an diesem relativ neuen Gebiet der Mensch-Maschine-Interaktion haben oder einfach nur mal in der praktischen Demonstration neue Eingabetechnologien ausprobieren und audiovisuell erleben wollen.

3 Struktur des Workshops

Der ganztägige Workshop hat das Ziel, die Community im deutschsprachigen Raum zusammenzuführen. Deshalb sind die angesprochenen Forschungs- und Arbeitsfelder diesmal bewusst weiter gefasst. Zentrales Bindeglied der Beiträge ist das interak-

tive Moment. Im Rahmen des Workshops finden nach einer Workshop-Keynote Paperpräsentationen statt. Weiterhin werden angewandte Beispiele von Work in Progress gezeigt, wie auch Demos, bei denen ein gemeinsamer Diskurs gefördert wird. Im Anschluss wird es die Möglichkeit geben, in einer Improvisations-Session die neuen Interfaces und musikalischen Ideen zu Gehör zu bringen, sich auf klanglichem Wege auszutauschen, anzunähern oder abzugrenzen. Zur Improvisations-Session können sowohl Vortragende des Workshops als auch Workshopteilnehmer*innen beitragen.

REFERENZEN

- [1] L. Dahl, D. Bowman und T. Martin (2018), Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression, Virginia Tech, Blacksburg, Virginia, USA, Online: <http://www.nime.org/archives/> (Zugriff 10.7.2019)
- [2] E. Gómez, X. Hu, E. Humphrey und E. Benetos (2018), Proceedings of the 19th International Society for Music Information Retrieval Conference, Paris, France, Online: <https://ismir.net/conferences/ismir2018.html> (Zugriff: 10.7.2019)
- [3] E. R. Miranda und M. M. Wanderley (2006), New digital musical instruments: Control and interaction beyond the keyboard, A-R Editions, Inc., Middleton, WI, USA
- [4] Keine Angabe zu den Herausgebern (2018), Proceedings of the 2018 International Computer Music Conference, Daegu, Korea, ISBN: 0-9845274-7-8
Online: <https://drive.google.com/file/d/1361Jf9dA6apbKhzAmXiwJGQFS-VgGWlPL/view> (Zugriff: 10.7.2019)
- [5] Keine Angabe zu den Herausgebern (2018), Proceedings of the International Conference on Auditory Display, 2018, Michigan Technological University, USA, Online: <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/60095> (Zugriff: 10.7.2019)
- [6] Keine Angabe zu den Autoren, Website des Workshops für Innovative Computerbasierte Musikinterfaces, <http://www.icmi-workshop.org/> (Zugriff 10.7.2019)