

MUS4830 - Musikk, teknologi og produksjon

22 august 2014

Om emnet (Fra emnebeskrivelsen)

Målet for emnet er å videreutvikle ferdigheter, innsikt og refleksjon om teknologi tilknyttet musikkfeltet og muliggjøre en mangartede anvendelse av denne innen produksjon, komposisjon, analyse og utøving.

- kjenne til hovedtrekk i den historiske utviklingen tilknyttet teknologi i musikk sammenheng.
- kjenne til ulike perspektiver og problemområder knyttet til musikk og teknologi.
- ha gjennomført et selvstendig prosjekt med bruk av teknologi i musikalsk sammenheng, og reflektert rundt valg og bruk av teknologien.

- Instrumenter
- Forsterkning
- Lydeffekter
- Opptak
- Produksjon
- Avspilling
- Analyse
- Sensorer
- Kommunikasjon

Medieringsteknologi (= “Formidlingsteknologi”)

Forelesningsplan

- 22. aug. Introduksjon
- 29. aug. Sosioteknologisk metode
- 5. sep. Musikkinstrumenter
- 12. sep. Studentpresentasjoner
- 19. sep. Produksjonestetikk og lydmarkører
- 26. sep. Tidligere masteroppgaver
- 10. okt. MIDI
- 17. okt. Analog/Digital
- 24. okt. Popular Musicology
- 31. okt. Musikk, Teknologi og Kultur
- 7. nov. Seminarundervisning
- 14. nov. Seminarundervisning

- Praktisk del:
 - Bruk av teknologi i produksjon, komposisjon, analyse, utøving, eller liknende.
 - Ta gjerne utgangspunkt i masteroppgaven din
- Teoretisk del:
 - Refleksjon over egen teknologipraksis
 - Sette egen bruk av teknologi inn i en historisk og teknologisk sammenheng.
 - 8-12 sider
- Frist: 17. november kl. 13:00

NIME: New Interfaces for Musical Expression

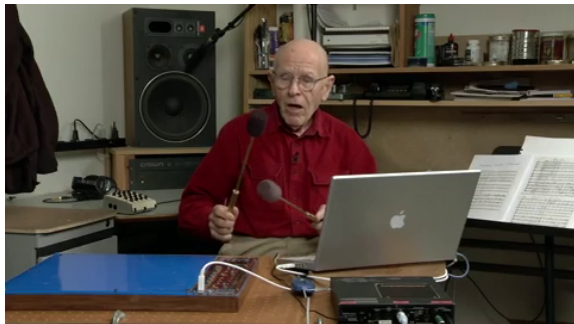
Årets NIME konference søkte etter artikler innen (men ikke begrenset til) følgende tema:

- Novel controllers and interfaces for musical expression
- Novel musical instruments
- Augmented/hyper instruments
- Novel controllers for collaborative performance
- Sensor and actuator technologies
- Haptic and force feedback devices
- Motion, gesture and music
- Interfaces for dance and physical expression
- Multimodal expressive interfaces
- Interfaces for musical expression for hearing or visually impaired people
- Interactive game music
- NIME intersecting with game design
- Robotic music
- Mobile music technology and performance paradigms
- Biological and bio-inspired systems
- Musical mapping strategies
- Interactive sound and multimedia installations
- Musical human-computer interaction
- Interaction design and software tools
- Interface protocols and data formats
- Sonic interaction design
- Perceptual and cognitive issues
- Performance analysis
- Performance rendering and generative algorithms
- Machine learning in musical performance
- Experiences with novel interfaces in live performance and composition
- Surveys of past work and stimulating ideas for future research
- Historical studies in twentieth-century instrument design
- Artistic, cultural, and social impact of NIME technology
- Novel interfaces in music education and entertainment
- Reports on student projects in the framework of NIME related courses
- Practice-based research approaches/methodologies/criticism
- User studies/evaluations of NIME
- Language and state in live interaction
- Musicianship of new musical interfaces

- Et internasjonalt kollegie av forskere som forsker på nye grensesnitt for musikk
- Den årlige NIME-konferansen
- “a NIME”: Et nytt grensesnitt for musikalsk utfoldelse (f.eks. et nytt musikkinstrument)

Mer om NIME på <http://www.nime.org>

- Radio Baton
av Max Mathews
(~1977)



- Radio Baton
 - Hands
- av Michel Waisvisz
(1984)



Tre tidlige NIMEs

- Radio Baton
- Hands
- Lightning

av Don Buchla (1991)



- Scuplton
av Alberto Boem
(2014)

scuplTon

live at MNAC - National Museum of Contemporary Art
Bucharest (RO)

Noen NIMEs med (foreløpig) lavere grad av betydning

- Scuplton
- SoundSaber
av undertegnede
(2008)



- Hvilke faktorer spiller inn for om et nytt musikkinstrument overlever eller ikke?
 - Tilgjengelighet
 - Brukervennlighet
 - Ekspressivitet / musikalske muligheter
 - Målgruppe / behov
 - Nyskappingsverdi (tidspunkt)
 - Bruk!

The Ocarina, Ge Wang



Striso, van der Torren (2014)

