

ATELIER INSCORE

UN ENVIRONNEMENT POUR LE DESIGN DE PARTITIONS MUSICALES AUGMENTÉES INTERACTIVES.

D. Fober, S. Letz, Y. Orlarey
GRAME - Centre national de création musicale
{fober, letz, orlarey}@grame.fr

RÉSUMÉ

INScore est un afficheur de partitions musicales augmentées, interactives. INScore comprend un système de représentation de l'interprétation, vue comme un signal audio ou gestuel, ainsi qu'un système de représentation graphique des relations temporelles entre composants de la partition. Piloté par des messages OSC, INScore propose une approche originale au design de partitions musicales. L'atelier INScore permettra aux participants de se familiariser avec l'environnement de programmation.

1. INSCORE

INScore est un environnement pour le design de partitions musicales augmentées interactives. L'environnement est issu du projet Interlude qui vise à développer des interfaces gestuelles pour une exploration en temps-réel de contenus musicaux, dans le domaine du signal audio comme dans celui symbolique, de la partition. Dans ce contexte, la partition musicale augmentée représente un espace graphique mettant en relation un objet musical symbolique avec différentes représentations de son interprétation.

Ce concept de partition musicale augmentée s'articule autour de deux axes :

- la prise en compte d'objets arbitraires (notation musicale, images, texte, graphiques vectoriels) et leur *synchronisation temporelle dans le domaine graphique*,
- la représentation du signal audio ou gestuel au sein de la partition.

Le travail sur ces deux axes a débouché sur une approche originale de la description des relations entre espaces temporels et graphiques [1], ainsi que sur un système dynamique de construction de *signaux graphiques* [2, 3] (figure 1).

Plus récemment, le système a été étendu avec des primitives d'interaction et une prise en charge plus autonome des médias composants la partition.

INScore est un projet Open Source publiquement disponible sur SourceForge ¹. L'environnement fonctionne sur Mac OS, Linux et Windows. Il est piloté par des messages OSC [4] et un grand nombre d'exemples d'utilisation sont fournis pour Max/MSP, Pure Data, Python ou Lisp.



Figure 1. Un signal graphique synchronisé à une partition.

2. L'ATELIER

L'atelier INScore a pour but de familiariser les participants avec l'environnement et l'interface de contrôle OSC. Il se déroulera en 2 parties :

- présentation générale de l'environnement
- séance pratique de programmation.

Lors de la séance pratique, les participants pourront utiliser indifféremment les environnements Max/MSP ou Pure Data. Il est conseillé d'installer la dernière version d'INScore au préalable.

Remerciements

INScore est issu du projet Interlude qui est soutenu par l'Agence Nationale pour la Recherche [ANR-08-CORD-010].

3. REFERENCES

- [1] D. Fober, C. Daudin, S. Letz, and Y. Orlarey. Time synchronization in graphic domain - a new paradigm for augmented music scores. In ICMA, editor, *Proceedings of the International Computer Music Conference*, pages 458–461, 2010.
- [2] D. Fober, C. Daudin, S. Letz, and Y. Orlarey. Partitions musicales augmentées. In JIM, editor, *Actes des Journées d'Informatique Musicale JIM2010, Rennes*, pages 97–103, 2010.
- [3] D. Fober, C. Daudin, Y. Orlarey, and S. Letz. Interlude - a framework for augmented music scores. In *Proceedings of the Sound and Music Computing conference - SMC'10*, pages 233–240, 2010.
- [4] Matthew Wright. *Open Sound Control 1.0 Specification*, 2002.

1. <http://inscore.sf.net>