

I-SCORE

ÉCRITURE DU TEMPS ET DE L'INTERACTION

Pierre Cochard, Jean-Michaël Celerier

Novembre 2015

LaBRI, SCRIME, Blue Yeti

TABLE DES MATIÈRES

1. Présentation
2. Modèle du temps
3. Fonctionnalités
4. Démonstration
5. Perspectives

PRÉSENTATION

PRÉSENTATION

i-score est un séquenceur généraliste, adapté à l'écriture de spectacles interactifs.

MODÈLE DU TEMPS

MODÈLE THÉORIQUE

- Modèles pour l'édition : CSP
- Modèles pour l'exécution : NTCC, Réseaux de Petri, Automates temporisés, langages réactifs

- Syntaxe temporelle
- Syntaxe logique
- Syntaxe de données

FONCTIONNALITÉS

FONCTIONNALITÉS

- Hiérarchie, automatisations, mappings.
- Protocoles supportés : OSC, MIDI, Minuit, OSCQuery (en cours).
- Interface pour plug-ins.
- Répartition à l'édition.
- OS X, Windows, Linux...
- Intégration Max/MSP, lecteur en ligne de commande.
- Contrôle partiel via UIs web.

DÉMONSTRATION

PERSPECTIVES

Écriture adaptée aux scénarios travaillant sur données spatiales.

- Méthode générique basée sur CAS GiNaC.
- Grande flexibilité pour l'auteur (au prix des performances).
- C'est un mapping généralisé qui permet de faire des calculs sur les structures sur lesquelles il opère.

- Intégration avec FaUST / libaudiostream?
- Boîtes "fichiers audio" avec effets qui s'appliquent dessus.

Liens : (github, etc...)

Merci