

OSSIA - Chantier d'expérimentation
1° étape, ISTS – 16 au 20 mars 2015-03-20

Chantier d'expérimentation :
Utilisation du logiciel i-score dans le cadre du spectacle vivant.

Objectifs :

Appréhender un système de gestion évènements temporels global ou local dans le cadre du spectacle vivant.

Confronter les pratiques des utilisateurs (Eclairagiste, Concepteur Son et Video, régisseurs son, lumière, vidéo, metteur en scène, comédiens), avec les nouvelles pratiques engendrées par l'utilisation d'i-score.

Evaluer et commenter les choix de développement logiciel.

Modalité d'expérimentation :

Concevoir et Mettre en jeu une forme théâtrale courte, utilisant son, lumière, et vidéo avec I-score.

Ce chantier est conçu en 3 temps :

- Une semaine en Mars 2015 à l'ISTS.
- Une semaine en Juin 2015 à l'ENSATT.
- Présentation en Juillet 2015 aux rencontres professionnelles au Festival d'Avignon.

Le groupe de travail, chargé d'expérimentation :

Benjamin Furbacco, Jean-Louis Larcebeau, Stephane Morisse, Judith Morisseau, Benjamin Nesme, Célie Pauthe, Isabelle Provendier, François Weber

Premier temps d'expérimentation – ISTS - Mars 2015 :

Au cours de cette semaine, Trois phases de travail ont eu lieu.

- La première phase a permis de mettre en forme les liens entre i-score et les applications dédiées aux média. Quatre logiciels, souvent utilisés sur scène ont été choisis : Live, Millumin, Dlight, Max. Une typologie normalisée de l'ensemble des paramètres des ces logiciels (namespace OSC) n'existant pas, il est nécessaire de réorganiser ces données au sein d'i-score.

- La deuxième phase a été organisée autour d'une rencontre avec l'équipe de développement (LaBRI – GMEA). Ce temps de travail permet de préciser certain parti-pris de développement (boucles, conditions temporelle – embranchement de scénarios ...). Cet exposé a été suivi d'une discussion prospective autour de la prochaine version d'i-score (0.3).

- La troisième phase a permis d'esquisser la réalisation d'une écriture dramaturgique. Autour d'un texte incarné par une comédienne, différents média (son, lumière, vidéo) ont été mises en jeu avec i-score. Ce travail met en évidence la complexité d'une gestion précise d'éléments dynamiques ayant des entités temporelles hétérogènes.

Compte-rendu d'expérimentation de la première semaine – ISTS - Mars 2015 :

• Première phase de travail (2,5 jours) :

Création de namespace pour les logiciels de régie existants :

Dlight (Lumière) et Millumin (Vidéo)

Observations :

Il s'agit de créer des fichiers de données qui décrivent l'organisation des paramètres (namespace) de logiciels de régie existants. Ainsi déclarés, ces variables seront disponibles pour i-score.

Suivant les choix effectués par les développeurs de ces logiciels (Dlight, Millumin), le namespace OSC du logiciel n'est pas toujours simple à décrire. Une normalisation de la description de paramètres paraissant utopique, il apparaît comme nécessaire et indispensable de pouvoir classer, tagger, réorganiser le namespace au sein d'iscore. Un outil permettant la création du namespace (boite de dialogue, php, formulaire simplifiant la saisie) doit être proposé à l'utilisateur. On peut s'inspirer de la création d'un projecteur asservi sur une console lumière (notion de palettes).

Si certains logiciels ont un namespace fermé à la manière de modul8 (nombre de paramètres fixe, prédéterminé), beaucoup d'autres sont ouverts et modulables, avec un nombre de paramètres variables et non définis a priori.

Il semble important de pouvoir intégrer des parties, des instances de namespace, à la manière d'une console lumière : créer un nouveau device par calque par exemple.

Création de pont via Max4Live entre le logiciel Live et i-score

Intégration des paramètres de Live dans i-score (déclaration du namespace).

Observations :

Dans le champ des paramètres à exploiter, on trouve principalement deux catégories :

- des actions (lancement de clips individuels ou par le biais des scènes, utilisation du système de cue en se déplaçant dans l'arrangement, démarrer / arrêter le set).
- des modulations de paramètres dans les pistes ou les devices.

Le lancement de scènes est possible via un device M4L développé précédemment. le lancement de clips avec un device M4L à été réalisé au cours de cette semaine.

Concernant ce dernier, il fonctionne pour le moment en utilisant le numéro d'Id généré par M4L. Il pourrait être intéressant d'utiliser un objet [dict] qui stockerait les infos concernant les clips lorsqu'on les dépose dans la grille de session, ce qui aurait par ailleurs l'avantage de permettre de trier les clips selon différents critères.

Pour ce qui est de la modulation de paramètres, l'assignation via le paramètre mapper inclus dans le set de demo fonctionne.

En revanche, le module mixer chargé de collecter et recevoir les réglages de volume, panoramique et envois auxiliaires est inexploitable en l'état : d'une part il peuple l'historique d'annulation à chaque changement de valeur, le rendant totalement inexploitable. D'autre part il devient impossible lorsqu'il est en fonction d'assigner un contrôleur midi car le logiciel tente en permanence de faire correspondre les valeurs du contrôleur et celles relevées par les objets live.observe. Il faut vraisemblablement utiliser plutôt les objets live.remote~.

Mise en œuvre de l'objet Jamoma j.score

L'objet j.score permet de charger un scénario (.score) et de le l'interpréter au sein de l'environnement Max

Observations :

La version beta de cet objet a des fonctions limitées mais il est cependant opérationnel. Un scénario complet peut être mis en jeu au sein d'un patch Max. Ce scénario est édité graphiquement avec i-score puis ouvert et exécuté par l'objet j.score.

Plusieurs instances de cet objet peuvent être implémentées, donc plusieurs scénarios différents peuvent générer des variations de paramètres dans des temporalités différentes. On peut donc imaginer la création de plusieurs structures temporelles organisées dans un scénario plus générale. Il semble que cette approche multi-scénario (temporalités locales multiple et/ou temporalité globale) est une piste à explorer. De plus un message spécifique (goto xxx) envoyé à l'objet j.score permet de se positionner à n'importe quel endroit du scénario. Il semble donc possible de se déplacer dans le temps du scénario depuis d'autres parties du programme. Il est aussi possible d'implémenter une commande manuelle sur la position des scénarios, donc d'avoir le déroulement du temps à la main.

Si cette prise en main du temps semble offrir des perspectives intéressantes, elles restent à explorer.

• Deuxième phase de travail (une demi-journée) :

Rencontre avec l'équipe de développement (LaBRI - GMEA)

Perspective de la version 0.3 :

La prochaine version d'i-score apportera une nouvelle approche dans la formalisation de scénario. La notion d'objet temporel représenté graphiquement par des boîtes tend à disparaître au profit de l'idée d'évènement ponctuels lié à des contraintes temporelles.

Cette version sera multi plateforme et pourra être utilisée sur plusieurs OS (Mac, Windows, Linux, Raspbian, android...).

La gestion des boucles et des conditions sera également plus complète que dans la version actuelle (0.2)

• Troisième phase de travail (2 jours) :

Esquisse d'une création Théâtrale

Dans le cadre de ces ateliers d'expérimentation, la réalisation d'une forme artistique utilisant le logiciel i-score est programmée au mois de juin à l'ENSATT. Cependant, Afin de valider nos parti-pris techniques, il nous a semblé essentiel de mettre en situation un environnement proche de celui d'une création théâtrale. Un dispositif scénique succinct (voir plan ci-joint) a donc été installé pour accueillir l'esquisse d'une dramaturgie incarnée, avec talent, par Isabelle Provendier (comédienne). Pour disposer de texte à partir des éléments propres au cas des prostituées chinoises de Belleville, des extraits du manifeste des roses d'acier et du journal de Grisélidis Réal ont été sélectionnés.

Dans un premier temps, les paramètres du son, de la lumière et de l'image projetée sont pilotés par trois instances d'i-score différentes.

Les remarques suivantes peuvent paraître négatives. Ce sont des réflexions et des critiques recueillis à la fin de ces deux jours de travail en situation. Certaines doivent évidemment être approfondis et étudiées avec plus de recul au cours de la prochaine session.

Première étape de création

Dans le cadre du spectacle, avec ses paramètres vivants au plateau, le travail est collaboratif (mêlant plusieurs métiers, travaillant en collaboration), il gère du temps souple (les comédiens). En phase de création, il se fabrique au plateau, petit à petit. Au début de ce travail expérimental nous devons d'abord nous concentrer sur la forme des média à mettre en jeu. Pour cela ce sont les logiciels dédiés (live, Max, Millumin, Dlight) qui sont sollicités. Malgré l'attention portée à la déclaration des différents namespaces, il nous paraît alors très compliqué voire impossible d'utiliser i-score à cette étape. En effet, les aller retour entre moteur de média et moteur de temps ne sont pas simple et complexifient une étape de travail qui demande, au contraire, une grande fluidité (situation d'improvisation et d'essais fragiles). De plus l'utilisation de deux logiciels demandant la création d'une double conduite (Deux système de représentation et au moins deux systèmes d'archivages de ces conduites).

Après plusieurs essais, nous avons collégialement décidé de ne pas utiliser i-score à cette étape du travail.

Deuxième étape

Dans un deuxième temps, nous mettons en jeu les média produit au cours de la première étape. Nous notons l'utilité de synchronisés des événements communs entre plusieurs régies. Ces événements sont ponctuels. Ils sont constitués d'un ensemble d'événements (sorte de sous-scénario) qui se succèdent et il n'y a pas de lien temporel entre ces éléments, le temps est souple et indéfini, il dépend du jeu de la comédienne.

Travailler avec plusieurs instances d'i-score

l'hypothèse de déclarer une instance d'i-score comme maitre afin de déclencher des scénarios au sein de plusieurs autres i-scores esclaves semble trop limité.

Quelles solutions, quels protocoles ? La communication entre les instances doit être le plus transparent pour l'utilisateur (auto-déclaration des paramètres entre les instances d'i-score).

Le simple partage d'un namespace commun ne suffit pas.

Les échanges devraient contenir des informations sur le contenu des différents scénarios (ne pas avoir à créer le namespace d'un i-score à mesure de la création du scénario). La possibilité de copie/coller entre instances implique certainement la création d'une base de donnée partagée.

Mode lecture

Un des principes de fonctionnement d'i-score est handicapant. En l'état, il y a deux modes d'utilisation : l'édition et la lecture du scénario. Pendant la lecture l'édition est actuellement impossible. I-score oblige intrinsèquement à deux phases : une phase d'écriture et une phase de lecture. Ce qui ne correspond pas du tout aux pratiques de nos métiers, où les modifications se font en temps réel, au cours du déroulement du

scénario (cf Jeu d'orgues, consoles son, etc). Il semble que nous perdons de la réactivité au profit d'une méthodologie plus proche de l'audiovisuel ou du cinéma (on écrit, puis on tourne).

Control des paramètres

Tant que nous ne déclenchons pas la lecture la lecture d'un scénario, nous n'avons pas de retour d'information de ce qui se passe réellement au plateau. Nous devons constamment revenir aux logiciels dédiés aux média. Ce manque de retour d'informations pousse instinctivement à ne pas se servir d'i-score.

Il est indispensable que les niveaux des paramètres soient gérés en temps réel, avec une visualisation de leurs valeurs à tout instant.

Utilisation en régie pour le spectacle vivant.

Aux vues de cette première étape d'expérimentation et de nos pratiques usuelles, nous constatons que l'organisation d'un spectacle est majoritairement séquentielle. En effet, le déroulement d'une représentation est, de fait, contenu dans le temps avec un début, une suite d'évènements de durée variable et une fin.

I-score apparaît comme un outil très intéressant qui apporte des solutions à la gestion d'éléments temporels. Cependant nous proposons quelques remarques et suggestions :

- L'affichage du temps global d'un scénario, représentant le temps total du spectacle ne semble pas utile.
- Chaque événement (time node) est souvent déclenché manuellement.
- Pour que l'approche du temps soit vraiment souple, la temporalité de chaque boîte doit pouvoir être ajusté en temps réel. Chaque contrainte (boîte) doit pouvoir être contrôlée en MIDI et/ou OSC (go, pause/resume, end, speed, position...).
- Une boîte doit pouvoir jouer plusieurs fois pendant la lecture du scénario.
- Une visualisation des évènements à venir sous forme de cue-liste serait plus en adéquation avec les usages actuels.
- Il manque la possibilité de visualiser clairement des événements qui peuvent être envoyés, sans successions temporelles logiques, entre les événements du scénario (times nodes).
- La visualisation de la taille d'une contrainte (boîte) n'a pas besoin d'être liée à sa durée. En mode d'édition, les options couper/copier/coller/ collage spécial (boîte, temps, paramètres...) sont indispensables

Calendrier des prochains temps de travail

Mi mai : i-score 0.3

Mi mai/ 8 juin : débogage

8 juin/ juillet : test en conditions réelles au plateau