

SAND HOUSE - STAGE

par **Le Son des Choses**

au **Gran Lux** / Saint-Étienne / granlux.org

du lundi 28 juin au 1er juillet 2021

Stage de création sonore par ordinateur : Découverte du logiciel Game Player et de ses implications créatives avec des capteurs infrarouges

Créez votre propre espace sonore réactif !

Renseignements, fiche technique et inscription :

contact@lesondschoses.audio

<http://lesondchoses.free.fr/>



Présentation de l'outil

Le **Game Player** est un logiciel que l'on peut considérer comme un outil d'aide à la composition de musiques électroacoustiques. Il travaille à partir de courtes séquences sonores (de quelques secondes à quelques minutes), qu'il va jouer et mettre en espace, au travers de différents algorithmes, sur des installations pouvant comporter de 2 à 64 canaux. Des fichiers texte, au format simple, permettent de décrire les préférences de l'utilisateur.

Les types d'utilisation vont de la génération entièrement automatique de séquences non répétitives pouvant durer des heures, plaisir de l'écoute, plaisir ludique de la composition d'objets sonores, à la création interactive, sous contrôle de l'utilisateur, de pièces électroacoustiques, en passant par un mode *live* dans lequel le musicien est entièrement maître du jeu des clips, mais où l'intervention de l'aléa peut apporter d'heureuses surprises.

Ainsi, dans l'installation **Sand House**, présentée au Gran Lux du 24 juin au 4 juillet 2021, il a été demandé à un certain nombre de compositrices et compositeurs de nous fournir chacun un ensemble cohérent de courts fichiers sons. Le **Game Player** va enchaîner en mode automatique la lecture de ces « clips » en fonction de règles préétablies et de tirages aléatoires, et les diffuser sur une installation d'une quarantaine de haut-parleurs identiques (des JBL Control One) et de deux caissons de basse. Le dispositif ne prétend en rien constituer un « compositeur » ou un « générateur » de musique électroacoustique, mais vise à mettre en relief les éléments sonores proposés à l'écoute. Le pari qui est fait est que, la personnalité d'un compositeur ou d'une compositrice transparaissant au travers de ses choix de clips, le logiciel offrira des mises en place sonores variées et intéressantes pour l'auditeur.

La même installation, avec adjonction de capteurs infrarouge, permet à des danseurs de déclencher eux-mêmes, par leurs déplacements et leurs mouvements corporels, les « clips » qu'ils auront choisis, et d'improviser sur les musiques « quasi aléatoires » ainsi générées.

Le déroulé du stage

Le stage se veut d'abord pratique. Il consiste à permettre au stagiaire de devenir autonome dans une utilisation poussée du **Game Player**.

Au cours de la première séance, on apprendra d'abord à installer le logiciel REAPER, qui est le support du **Game Player**, ainsi que les manipulations minimales à connaître afin de l'utiliser au mieux avec le **Game Player**. On présentera également l'installation complète du logiciel (clips, fichiers de configuration), et l'on s'entraînera à modifier, à partir des exemples fournis, ces différentes ressources.

Une seconde séance s'intéressera à l'ergonomie du logiciel : personnalisation du « look & feel », introduction aux modules de contrôle permettant la génération « automatique » de séquences sonores.

Une troisième séance sera consacrée à la description et à l'utilisation poussée des divers fichiers de configuration, qui permettent à l'utilisateur de devenir réellement « maître » du jeu, et à l'intégration des contrôleurs MIDI.

Une dernière séance, enfin, décrira le langage interne utilisé, et permettra une véritable « composition programmée » de pièces électroacoustiques, fortement structurées, mais toujours renouvelées.

Le stagiaire, repartant avec le système installé sur sa machine, devrait dès lors être capable d'utiliser au mieux le logiciel, en fonction de ses projets, de ses envies, ou même pour le seul plaisir de l'écoute...

Aspects pratiques

Le coût du stage est de 150 euros par personne pour les quatre jours (horaires: 10h-13h, 14h-17h), avec un acompte de 50 euros à régler lors de l'inscription, incluant l'adhésion aux associations concernées, l'accès au Gran Lux du 24 juin au 4 juillet, le logiciel **Game Player**, les outils accessoires, et leur documentation.

Le stagiaire devra apporter sa machine (si possible, relativement puissante), opérant sous macOS, Windows ou Linux (dans ce dernier cas, vérifier que l'installation du logiciel REAPER y est possible) et son matériel MIDI (sans engagement des organisateurs sur l'utilisation possible de celui-ci). Le règlement éventuel de la licence d'utilisation de REAPER (de l'ordre de 60 euros) reste à la charge du stagiaire. Le stagiaire s'engage à ne pas diffuser les logiciels qu'il aura reçus au cours de ce stage. L'accès au stage est limité à 8 personnes, sur la base des arrivées des inscriptions.