

OSSIA SCORE

FICHE N° 4013

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 2000-2024

Fabricant : fabricant non renseigné

Domaines : Informatique et Communication, Informatique et Communication, Physique

Sous-domaines : Logiciel, Langage, Acoustique

Organisme : Université de Bordeaux

Ville : Talence cedex

Modèle :

Matériaux : (non référencé)

Description

Ossia (Open Scenario System for Interactive Applications) est un ensemble d'outils logiciels gratuits et open-source pour l'écriture de scénarios interactifs ouverts, non-linéaires et multi-utilisateurs. Au centre de ces outils, le séquenceur intermédia Score, est le fruit de plus de 10 ans de R&D entre le LaBRI/Scrim, Blue Yeti et d'autres partenaires.

Durant ses années de développement, le projet a été soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche dans le cadre de l'appel à projet CONTINT et le Ministère de la Culture dans le cadre de l'appel à projet Services Numériques Innovants.

A travers une représentation graphique innovante, le séquenceur score permet l'écriture de scénarios où l'ensemble des médias et données (son, lumière, vidéo, machinerie, capteur, ...) sont séquencés et/ou mis en interaction. Il permet de gérer à la fois l'édition et l'exécution lors de la conception intermedia.

Les outils Ossia sont principalement des briques logicielles (basées sur le framework C++ libossia) qui s'intègrent dans les environnements utilisés par les créateurs de médias interactifs afin de les faire communiquer entre eux et avec score. Cela permet aux utilisateurs d'exposer à score des données issues de leurs environnements de travail habituel et de créer grâce à l'interface graphique de score des scénarios qui exploitent ces données.

Il est téléchargeable sur sa plateforme : <https://ossia.io/>

Dès 2006, les futurs créateurs de Blue Yeti et le LaBRI/Scrim imaginent le projet I-Score, basé sur plusieurs années de recherche au Labri et dont l'objectif est la création d'un outil pour l'écriture et l'interprétation interactive de la musique. Le groupe de travail de l'AFIM « Outils et pratiques du sonore dans le spectacle vivant » a pour objectif est de mener une étude visant à faire un premier état de l'art des pratiques et des outils rencontrés dans le domaine du spectacle vivant.

En 2008-2010 est mis au point le projet de recherche exploratoire VIRAGE, soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR – programme CONTINT) et coordonné par le GMEA, avec pour objectif l'observation et l'accompagnement des mutations des usages dans les domaines du spectacle vivant et des industries culturelles à travers le développement et l'expérimentation de prototypes logiciels. Pour ce projet, le SCRIME se charge de la conception du moteur d'exécution temps réel du scénario interactif, et Blue Yeti se charge de la conception de l'interface du séquenceur temporel interactif I-Score, le tout dans une approche centrée utilisateur.

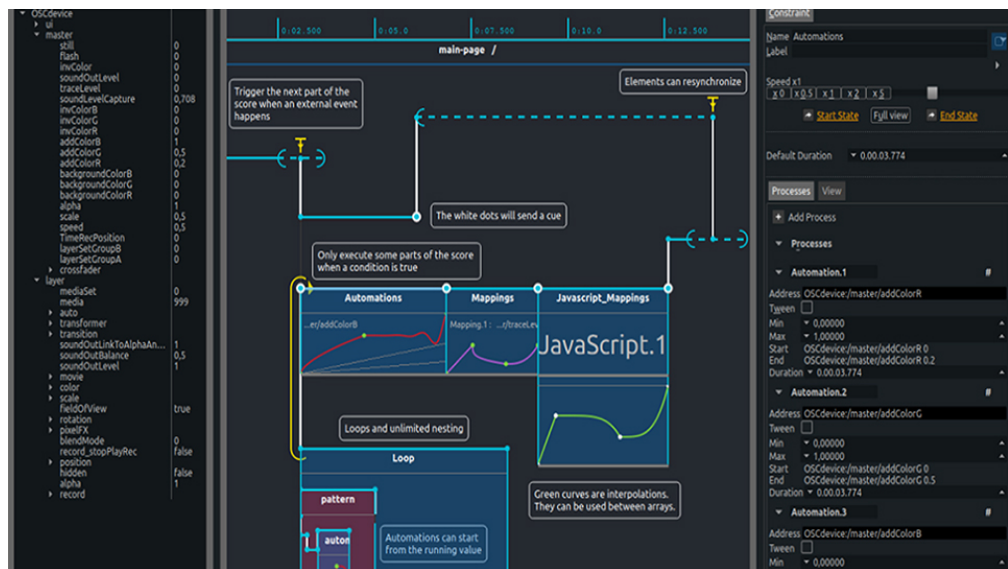
Une des solutions envisagées pour l'interopérabilité est que les environnements déclarent une arborescence de paramètres qui soit accessibles via un protocole réseau. Ainsi chaque programme peut découvrir les paramètres des autres, les utiliser et les manipuler. Le protocole Minuit, basé sur l'OSC, est créé pour répondre à ce besoin. Afin de faciliter la création d'arborescence de paramètres et leur manipulation, le choix a été fait de se baser sur le projet international Jamoma, auquel certains des partenaires participe déjà, et de faire évoluer ses fonctionnalités. Une grande partie des applications interactives développées par Blue Yeti, notamment ceux réalisés en Max/MSP – Jitter, ont utilisé la librairie Jamoma.

En 2012 le projet de recherche appliquée Open Scenario System for Interactive Application (OSSIA), également soutenu par l'ANR, permet d'élargir la création de scénarios à d'autres contextes que le spectacle vivant, en introduisant la possibilité de créer des scénarios logico-temporels. Ce projet a également abouti à la création d'un framework C++ multiplateforme (libossia, initialement basé sur Jamoma) mettant en application les concepts issus de ce projet, conçu pour être partagé dans une diversité d'environnements logiciels.

Au cours du projet OSSIA, une refonte totale des codes sources issus des différents prototypes est engagée par Jean-Michaël Celerier, alors doctorant au LaBRI et à Blue Yeti, dirigé par Myriam Desainte-Catherine et Jean-Michel Couturier.

En 2025, Ossia en est à sa troisième version, qui comprend des améliorations avec

Ossia Score a été utilisé dans le cadre de créations spatialisées, ainsi que dans le dispositif Métascène" de l'OARA. Au sein du SCRIME, il a été utilisé pour expérimenter des modes d'interaction et de spatialisation. Il est désormais également utilisé quotidiennement par la SAT (Société des arts technologiques) de Montréal.



Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Ossia Score (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=32324>, consulté le 2026-10-20