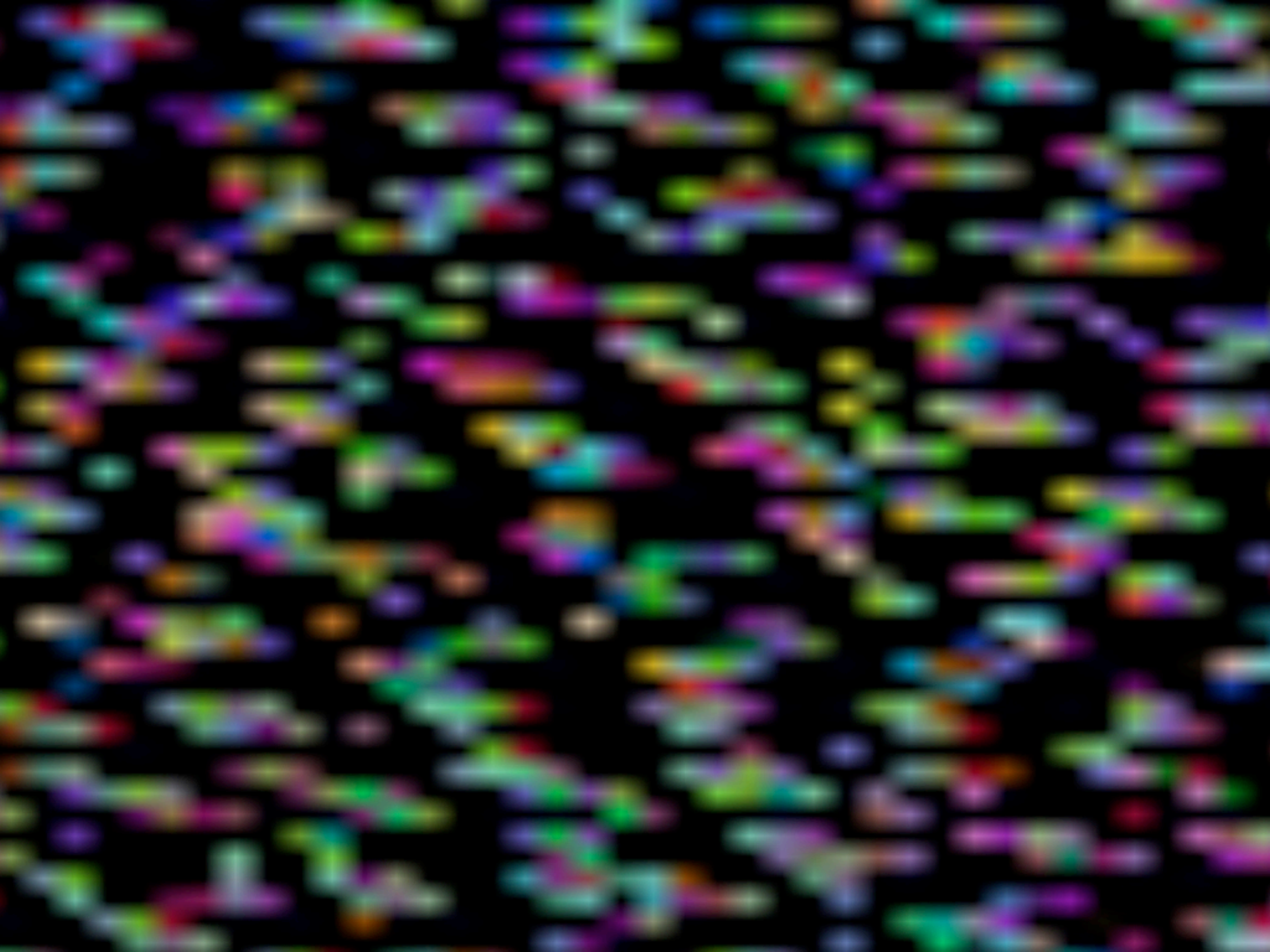


ODYSSEE  
ALPHA

SULTRA & BARTHELEMY 





# ODYSSEE ALPHA

SULTRA & BARTHELEMY **IRIT**

Trois territoires, une partition où agents coopératifs et visiteurs vont localement mêler leurs vies.

Dans le premier territoire projeté (TO) mûrissent des **BLOBs** candidats au départ.

Les visiteurs peuvent «adopter» un passager élémentaire sur leurs téléphones portables, et parcourir en leur compagnie l'espace physique de l'exposition (TR). Cette migration d'une image à une autre, opérée dans le réel, ne sera pas sans conséquences sur la vie des **BLOBs** \* ...

TI à l'autre extrémité du parcours, nous donne une représentation de ce temps partagé et croisé entre visiteurs et agents.

Dispositif utilisant  
la présence des visiteurs et  
leurs téléphones portables

*Système Multi Agents Coopératifs  
Ecrans projetés*

\* Les **BLOBs** caractérisés par leurs formes et leurs couleurs, se développent selon plusieurs paramètres variables en fonction des expériences (radius, degré d'isolement, hétérogénéité et stabilité de position...).

Equipe du **SMAC/IRIT**

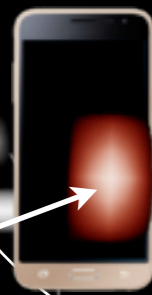
Chercheurs enseignants : Marie Pierre **GLEIZES**, Pierre **GLIZE**, Frédéric **MIGEON**

Etudiants stagiaires : Claire **MEVOLHON** et Michael **VO** (Développement S.M.A), François **BEUVIN** (I.H.M. et géo-localisation) remerciements à Alexandre **PERLES** (framework AMAK)

# CIRCULATION GENERALE

vidéo projection 1  
matrice T0

# T0

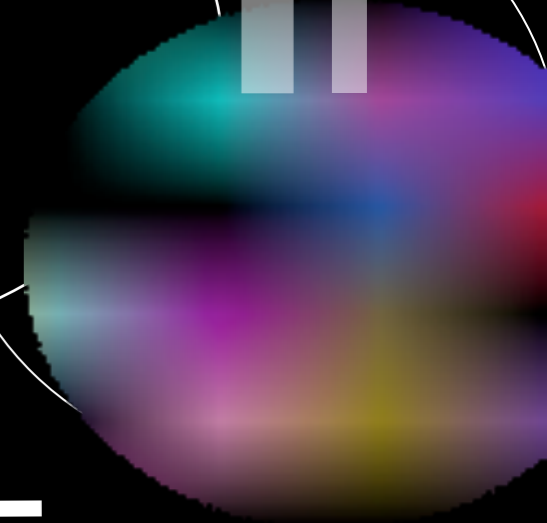


# TR



vidéo projection 2  
matrice T1

# T1



TO : Territoire d'origine

TR : Territoire lié à l'ouverture de l'exposition et occupé par les couples (visiteurs / agents en partance)

TI : Territoire Image

TROIS ESPACES ET  
UN DOUBLE CONTROLE  
DES COUPLES  
VISITEURS\_AGENTS

représentation

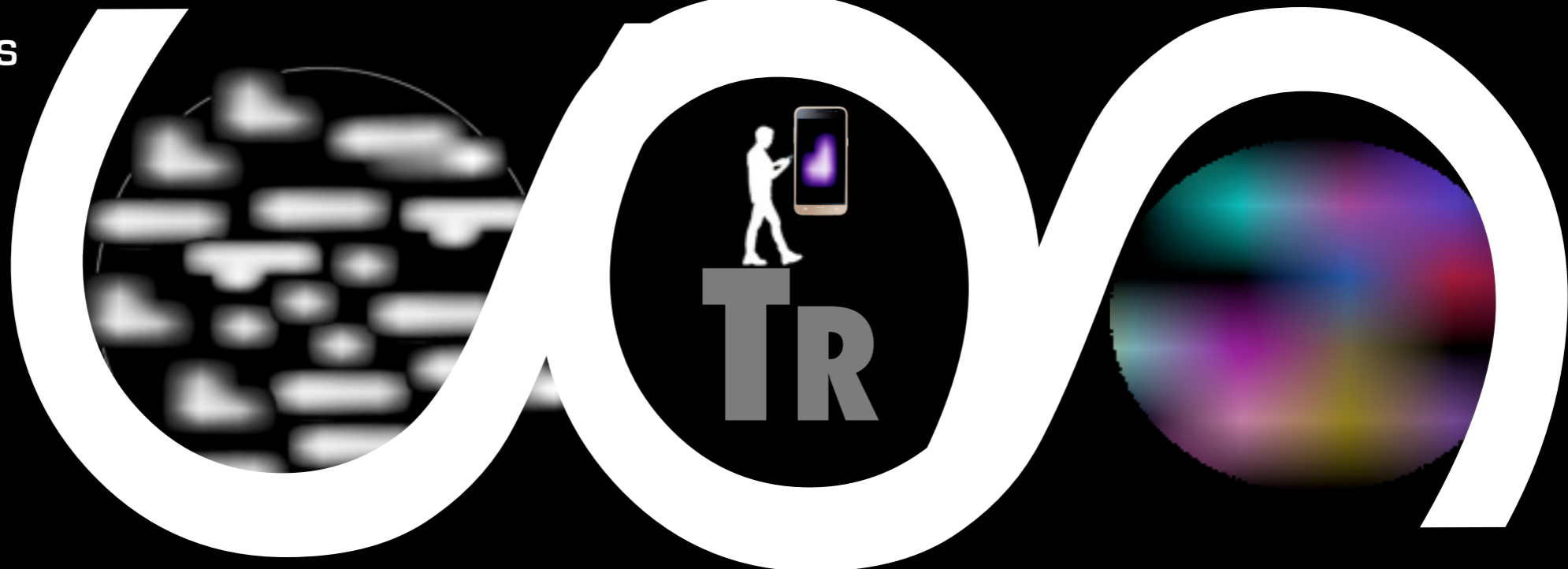
# T0

espace réel - événementiel

corps réels et agents  
pris entre deux représentations

représentation

# T1



# A L'ORIGINE ...

## UNE POPULATION DE BLOBS

Ces «informes colorés» peuplent un accident de carte graphique dont quelques images énigmatiques ont pu être archivées.

Une bibliothèque de quelques dizaines de formes allant d'élémentaires à plus complexes est constituée.



# To

## TO : dynamique, évolution du système

- L'acquisition de la couleur fait de certains agents des «candidats au départ». Les visiteurs récupèrent sur leur téléphone ces candidats colorés pour se déplacer dans l'espace réel de l'exposition. Ce qui revient à soumettre les règles de développement de TO aux : **CONDITIONS D'ACQUISITION DE LA COULEUR.**

## TO : Les Conditions d'Acquisition De La Couleur Paramétrage :

- le degré d'isolement (incapacité à se cloner par exemple)
- l'immobilisme des agents autour de lui (pas d'évolution des formes ...)
- une trop grande variété des agents autour de lui (trop d'évolution et des formes complexes au voisinage...)

# TERRITOIRE SOUS (double) CONTRÔLE

# TR



## TR ; un espace-temps à vivre

- Deux espaces de projection (TO et T1)
  - Un espace d'expérience à vivre par les spectateurs pris entre ces deux représentations (TR ).
- La continuité de ces trois instances devient le sujet , la focale de l'opération .

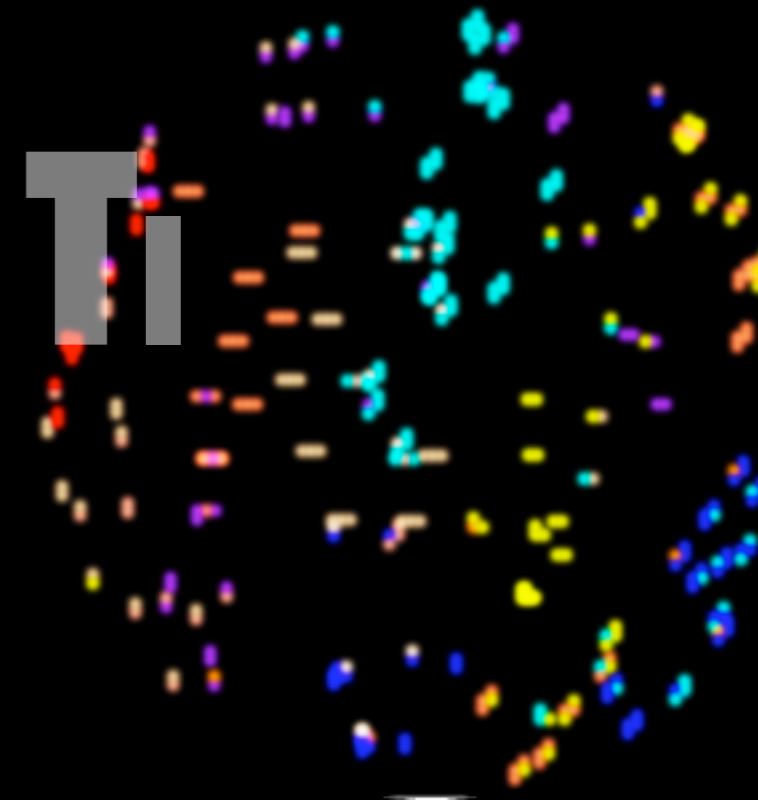
## TR, de nouveaux paramétrages pour les comportements des agents en fonction des 4 types de décisions coopératives proposés par l'IRIT (Toulouse)

Pour exprimer les lois qui définissent ces changements dans la stabilité, nous pouvons écrire avec les 2 paramètres que sont la FORME et la COULEUR des BLOBS.

L'exposition se construit dans le temps de l'expérience. Elle peut cependant intégrer la présence éventuelle d'autres attracteurs, et ainsi s'appuyer sur une «géographie abstraite » à visualiser dans la vidéo TI, sans que nous ayons recours à la géographie réelle du lieu d'exposition.

# DE L'IMAGE ...

# Ti



## TI : un territoire image faisant état des liens agents-visiteurs

Que le territoire TI puisse être relativement vide est le reflet du nombre aléatoire des visiteurs qui ont arraché des éléments à TO et se situent dans l'actualité d'un présent dans TR. Cette variabilité peut-être absorbée par la définition du voisinage de chaque élément à partir d'un diagramme de Voronoï. Ainsi l'espace de représentation est indépendante du paramètre de fréquentation de l'exposition.

La dynamique d'évolution de la couleur de l'élément dépend d'un certain nombre d'informations acquises en temps réel (vitesse de déplacement, nombre, proximité et états d'autres dispositifs)

les éléments-agents sont en déplacement physique avec les visiteurs selon les modalités d'interaction suivantes :

- distance avec un autre élément
- dynamique du voisinage

Les paramètres des comportements des agents coopératifs

- degré d'isolement (seuil du nombre de voisins en deçà duquel un élément se considérera isolé. (clonage ou disparition des clones)
- stabilité de l'état du voisinage : période caractérisant la stabilité des caractéristiques visuelles des voisins
- stabilité des positions du voisinage : période de temps durant laquelle la position relative incluant le nombre des voisins reste constant
- hétérogénéité du voisinage : les caractéristiques des voisins incluant sois-même .

## ● degré d'isolement

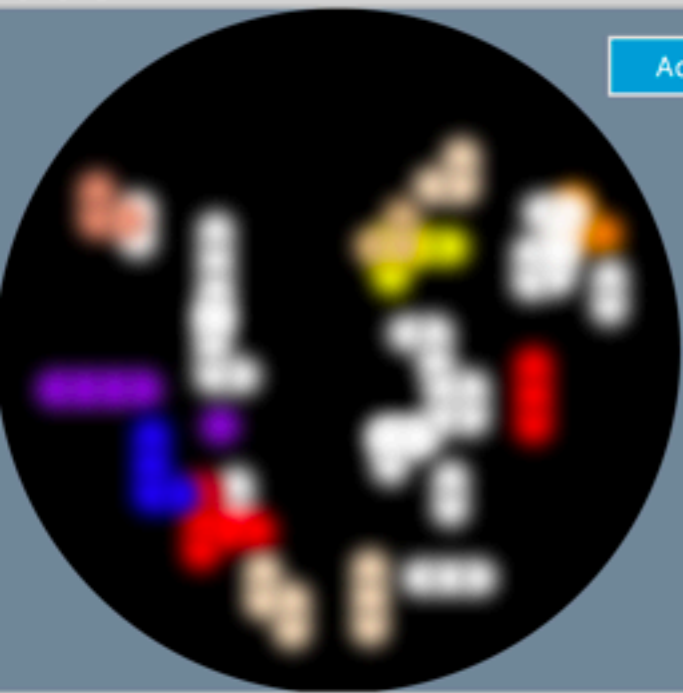
## ● stabilité de l'état du voisinage

## ● stabilité des positions du voisinage

## ● hétérogénéité du voisinage

notes et propositions



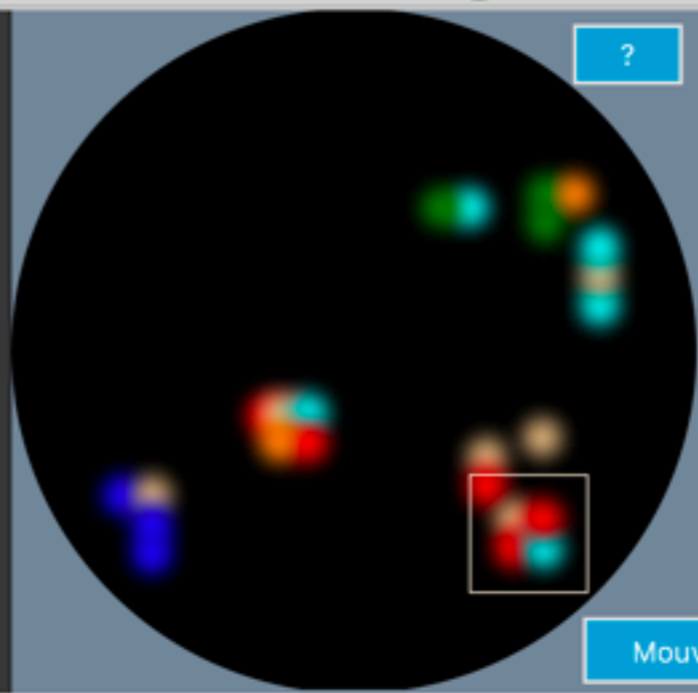


Adoption d'un Blob

Nombre de Blo...

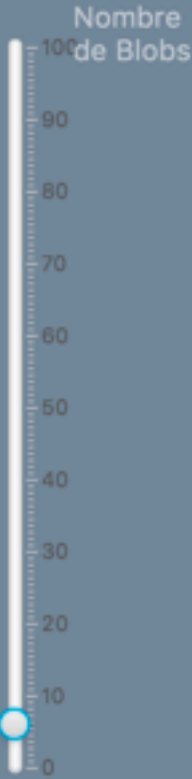
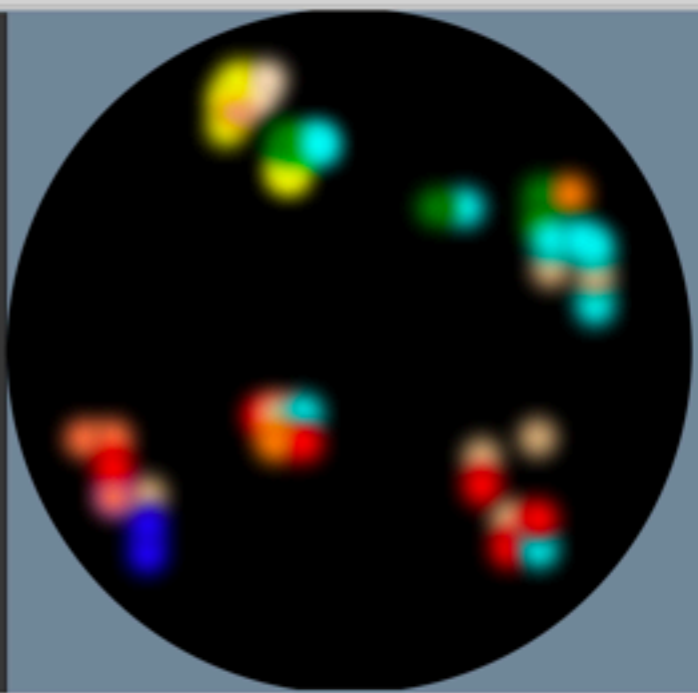
36

OK



?

Mouvoir



aperçu du BLOB



D isolement

Radius Voisin

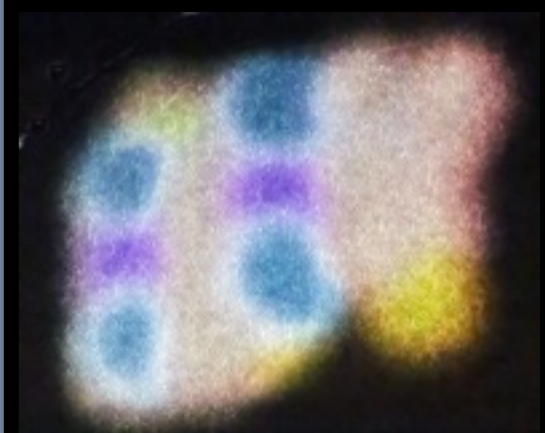
stabilite position

Hétérogénéité

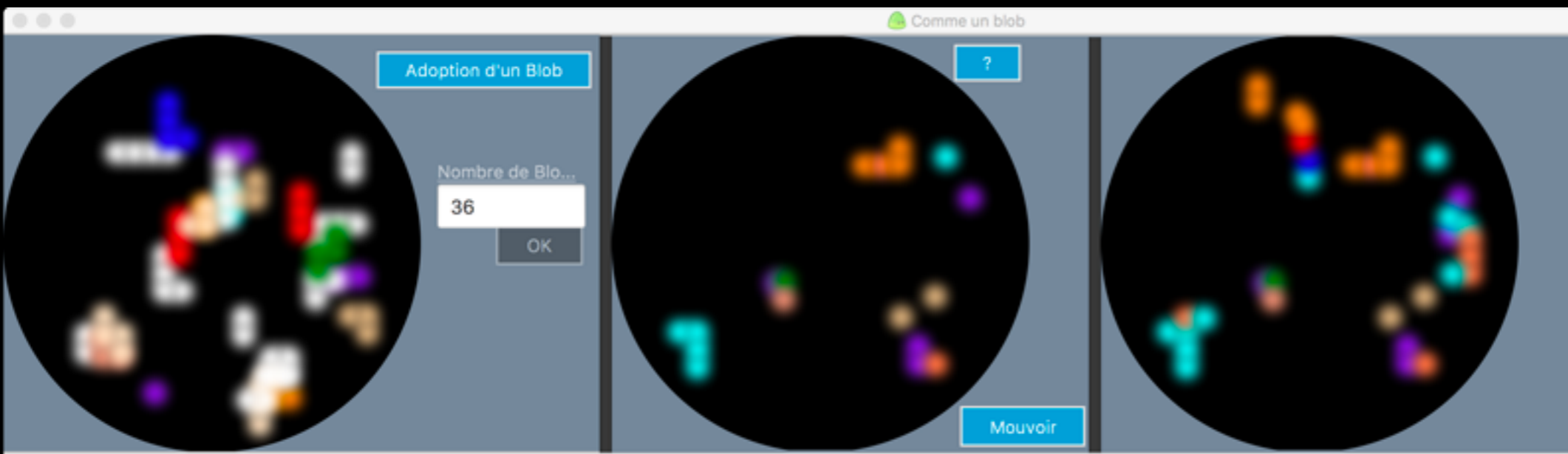
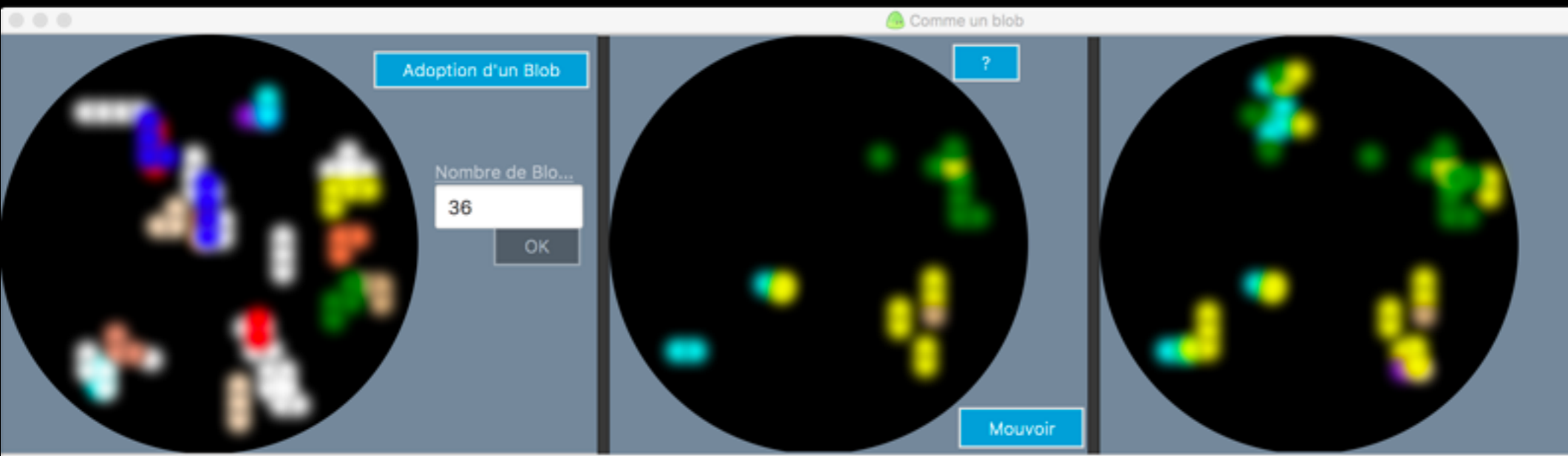
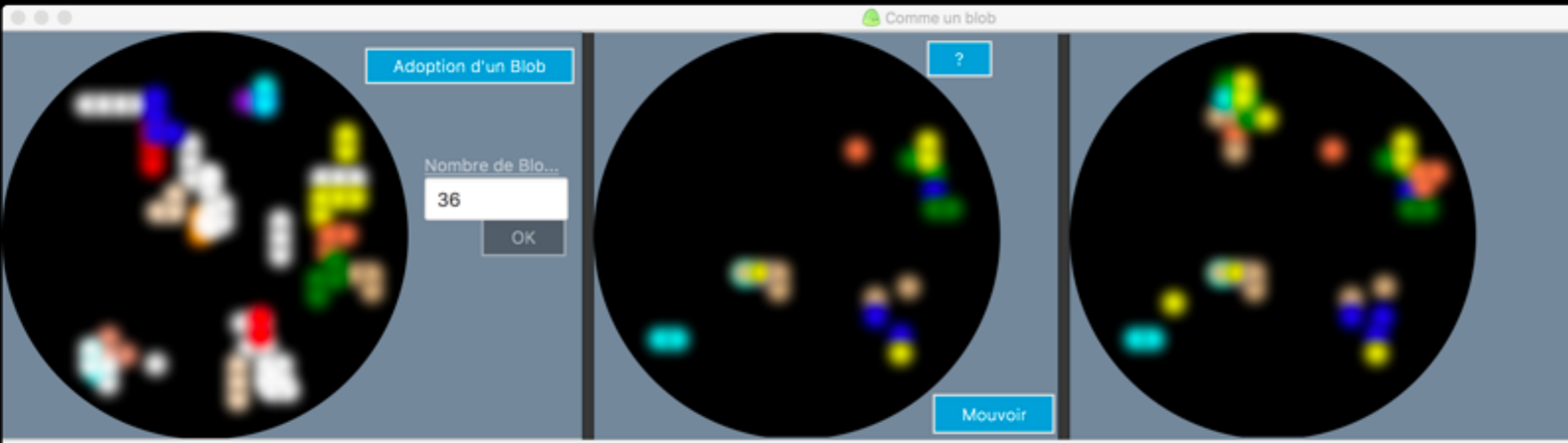


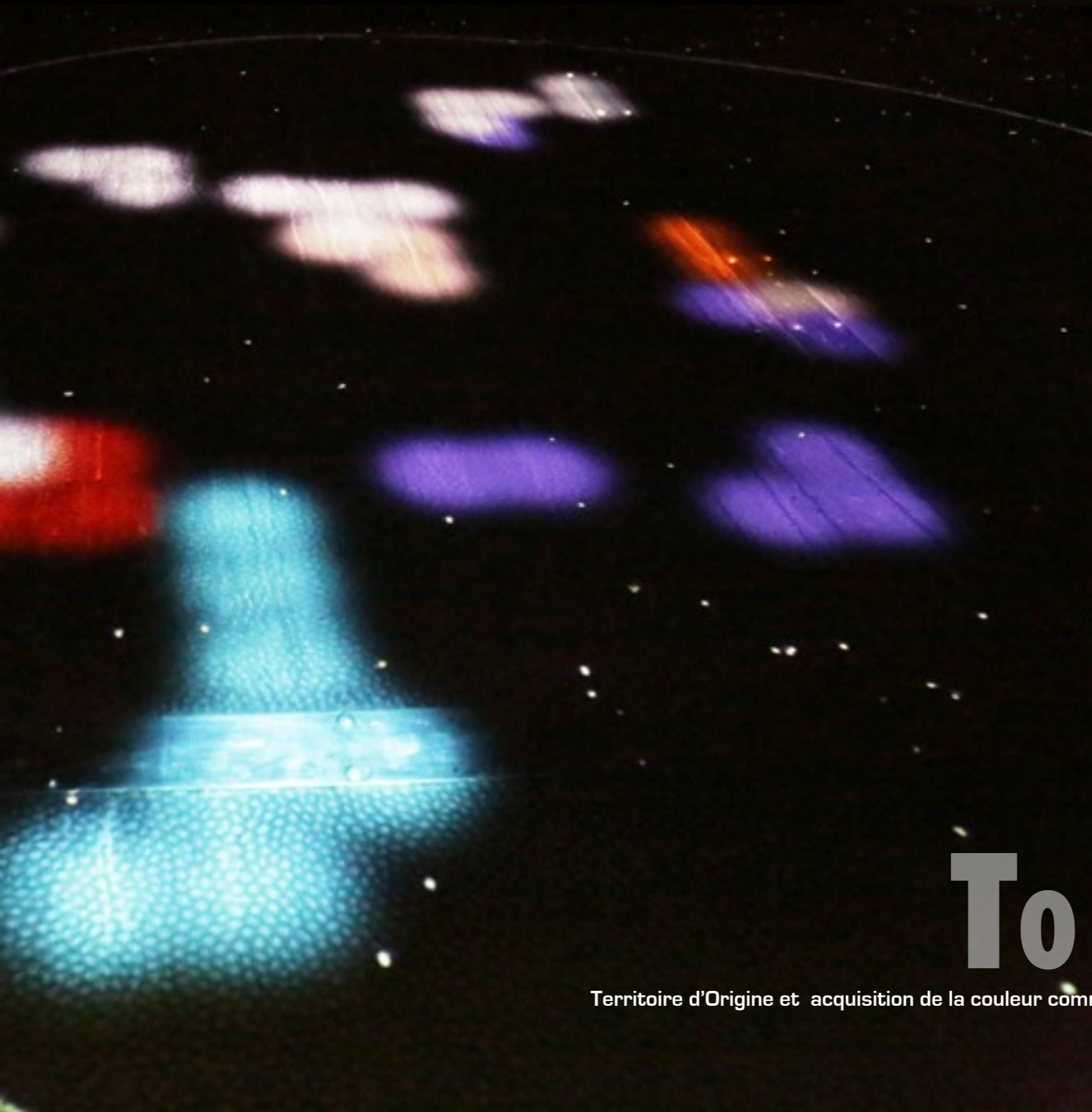
# TOTR TI

écrans de contrôle



BLOB en TI





To

Territoire d'Origine et acquisition de la couleur comme condition au «départ» des BLOBS



TR

Interfaces sur les téléphones portables des visiteurs



Territoire Image où se conjuguent et s'entrelacent, une vie modélisée des «BLOBS» et les interférences avec les visiteurs-porteurs

