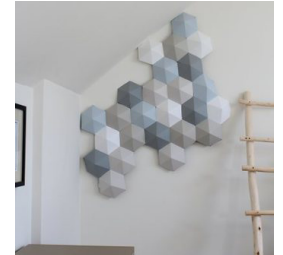


PROJET BAR-BOTS

Nos recherches nous ont amené à considérer la capacité modulaire des roombots comme créatrice de formes architecturales. L'idée est de jouer avec leur capacité à créer des ensembles et à se disperser ; cette possibilité peut être enrichie par l'ajout de lumière et de son.

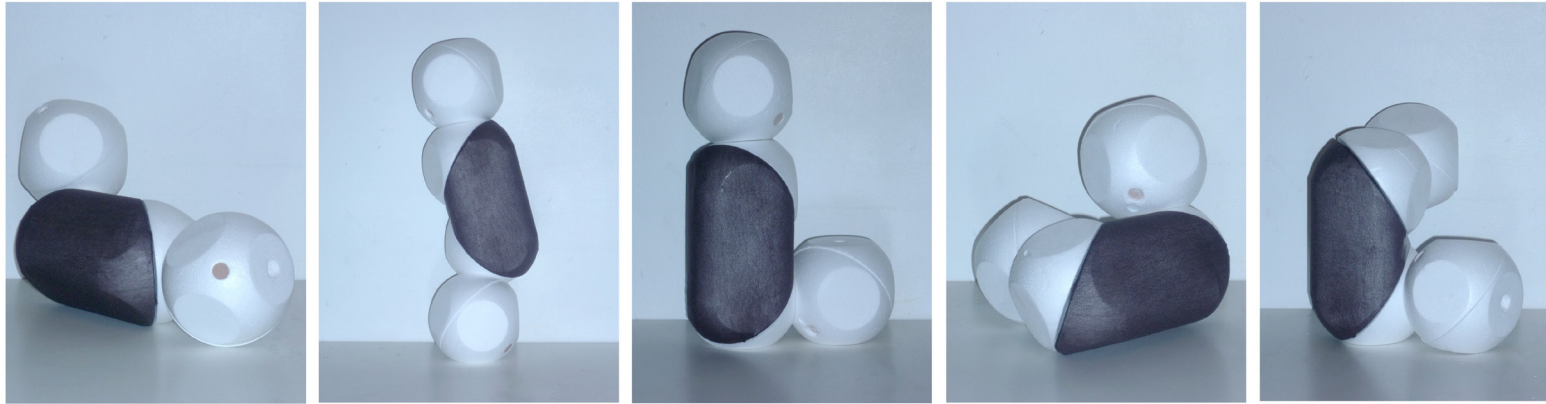
Le bar nous semble intéressant car il est un lieu de passage, mais aussi de détente et de distraction.

Nous imaginons la création d'un plafond interactif composé de «roombots enceintes» ou de «roombots lumière» qui, en se dispersant, apporteraient son et lumière aux différents clients. Le mouvements de roombots se trouvent ainsi acteur d'un changement d'ambiance continue dans le bar.



INTÉGRER DES ENCEINTES ET DE LA LUMIÈRE SUR LES ROOMBOTS.

Puisque 2 modules reliés entre eux ne peuvent pas pivoter l'un par rapport à l'autre, peut-on imaginer exploiter cet espace? (en considérant qu'on ne peut plus séparer un meta-module).

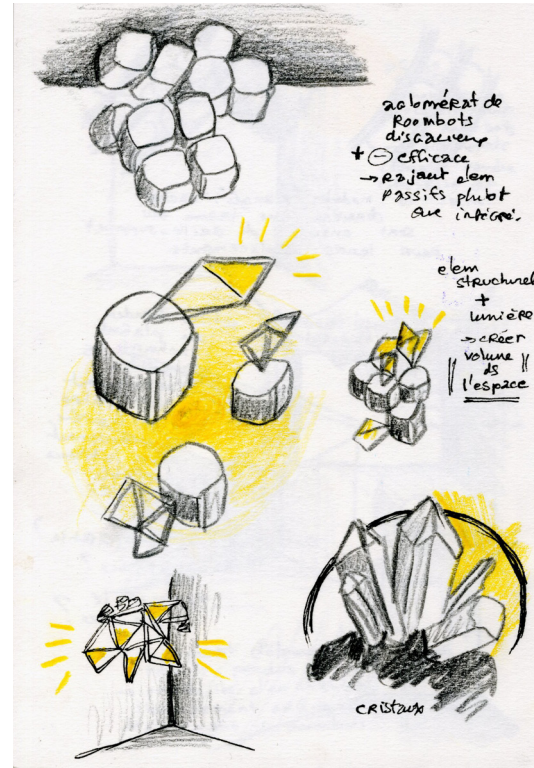


L'unité devient le meta-module mais ils peuvent continuer à s'assembler entre eux.

RECHERCHE FORMELLE SUR LES ÉLÉMENTS PASSIFS.



A priori si on augmente le volume de cette partie centrale, le roombot peut continuer à se déplacer.



Nous envisageons de travailler cette forme afin de créer un ensemble plus graphique, aérien et de pousser plus loin le jeu sur le volume architectural.



Dispersion à partir d'un aggloméra de roombots

PISTES D'INTERACTION AVEC LES ROOMBOTS.

Ce plafond étant modulable, voilà nos premières pistes sur la façon dont nous envisageons les interactions entre les roombots et les utilisateurs.

Les interactions avec les roombots se feraient à travers une interface utilisable par les clients mais dont une partie serait réservée au tenancier (et/ou serveurs) qui pourrait moduler l'ensemble de l'espace.

Le client pourrait interagir avec les roombots de manière passive ou active. On imagine, d'un côté, que son comportement (niveau sonore, commande...) peut influencer le déplacement des roombots. D'un autre côté, il pourrait commander consciemment ces déplacements en fonction de ses besoins et envie grâce à une interface.

Nous aimerions nous détacher des interfaces sur tablettes ou iphone et nous tourner vers un système plus sensible, humain: une interface physique réagissant au son, à la chaleur d'un toucher ou des formes à emboîter dans la table par exemple.