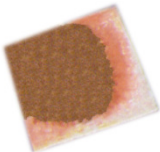
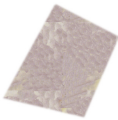
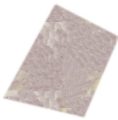
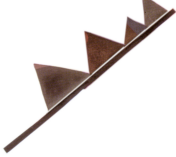


Composants de la scène numérique créée à partir du tableau *Jaune-Rouge-Bleu* de Kandinsky

Liste des agents (ou éléments scéniques)						
Nom	Aspect physique	Rôle dans le tableau	Relations locales avec	Comportement à l'état d'équilibre	But poursuivi	Appartenance au groupe
1 L'Attracteur 	2D : forme organique. Haricot. Cellule. 2D : haricot renflé. Poche. Estomac. Taille : grande Texture : granuleuse Couleur : bleu-gris Degré de transparence : élevé Masse : lourde Matière : peau, membrane	Très important : taille importante. Central dans l'organisation du Monde Rouge. Attire tous les agents qui sont dans ce même plan	-Le Rassembleur (8) : interaction d'attraction et destruction. Quand le Rassembleur s'approche, il a tendance à le faire disparaître. -La Croix (2) : attraction -Le Trapèze gris (6) : force d'attraction, par le coin haut-gauche. -Trapèze vert (3) : force d'attraction. -Quatre pointes (7) : attraction. -Petit Damier (19) : force de type ressort -Les Sphériques : force de répulsion.	-Maternel, possessif, destructeur. Mouvements lents. Tourne sur lui-même. Peu de déplacements.	Attirer les agents autour. Tendance à les avaler, les phagocytter.	-Monde Rouge -Organiques
2 La Croix 	2D : croix composée de 4 parties qui s'emboîtent comme les pièces d'un puzzle. 3D : mêmes éléments avec épaisseur. Couleur : rouge Taille : grande. Texture : nuages. Degré de transparence : moyen – Masse : légère. Matière : papier, carton, plastique.	Important : grande taille. Structure l'organisation du Monde Rouge. Couleur rouge importante. Les 4 parties de la croix sont réunies par des forces de cohésion. Sa position contribue à figurer l'oblique « harmonieuse » qui structure le tableau. Rôle de médiateur entre la partie droite du tableau et la partie gauche.	-L'Attracteur (1) : force d'attraction très forte, quand les parties de la Croix s'approchent de lui et inversement. -Quatre pointes (7) : force d'attraction, quand il s'en approche. -Pyramide rouge (16) : force de répulsion. Quand la Croix s'approche de lui, elle est repoussée. Quand elle le touche, elle se désintègre. Quand elle s'en éloigne, elle se remet en Croix. -Observateur I (17) : quand ils s'approchent, ils se repoussent. Quand ils sont près, perd sa force de cohésion (désintégration).	-Les 4 parties tendent à se rejoindre. -Balancement, oscillation droite-gauche -rotation autour de l'axe des Y ou des X (déséquilibre) -désintégration des 4 parties (déséquilibre)	S'approcher de l'Attracteur	-Monde Rouge -Angulaires.
3 Trapèze vert 	2D : trapèze multicolore 3D : même élément + épaisseur Couleur : bleu-vert Taille : moyenne	Rôle : mineur. Taille moyenne. Fait partie de l'agglomérat du 1 ^{er} plan qui contribue à figurer l'oblique « harmonieuse » qui structure le tableau.	-L'Attracteur (1) : force d'attraction -Trapèze jaune (4) : force d'attraction.	-Déplacements légers. -Change de couleur et devient opaque quand il n'est pas dans sa bonne position spatiale	S'approcher de l'Attracteur	-Monde rouge -Angulaires.

	Texture : nuages Degré de transparence : élevé + Masse : légère Matière : papier			(déséquilibre).		
4 Trapèze jaune 	2D : trapèze multicolore 3D : même élément + épaisseur Couleur : jaune Taille moyenne petite. Texture : nuages Degré de transparence : élevé + Masse : légère Matière : papier	Rôle : mineur. Taille moyenne. Fait partie de l'agglomérat du 1 ^{er} plan qui contribue à figurer l'oblique « harmonieuse » qui structure le tableau. Rôle de lien entre la partie gauche et droite du tableau.	-Trapèze vert (3) : force d'attraction -Trapèze rouge (5) : force d'attraction.	-légers déplacements. - Change de couleur et devient opaque quand il n'est pas dans sa bonne position spatiale (déséquilibre).	S'approcher du Trapèze vert.	-Monde jaune -Angulaires.
5 Trapèze rouge 	2D : trapèze multicolore 3D : même élément + épaisseur Couleur : rouge Taille moyenne petite. Texture : nuages Degré de transparence : élevé + Masse : légère Matière : papier	Rôle important par sa couleur. Fait partie de l'agglomérat du 1 ^{er} plan qui contribue à figurer l'oblique « harmonieuse » qui structure le tableau.	-Trapèze jaune (4) : force d'attraction -Trapèze vert (3) : force d'attraction	-légers déplacements. - Change de couleur et devient opaque quand il n'est pas dans sa bonne position spatiale (déséquilibre).	S'approcher du Trapèze jaune	-Monde rouge -Angulaires.
6 Trapèze gris 	2D : trapèze gris 3D : même élément + épaisseur Couleur : gris Taille moyenne petite. Texture : nuages Degré de transparence : élevé +++ Masse : légère Matière : papier	Important : se situe à peu près juste au centre géométrique du tableau. Sa couleur grise et le damier Noir & Blanc qui est collé dessus en font un élément de transition entre le Monde rouge et le jaune.	-L'Attracteur (1) : force d'attraction -Damier N & B (20) : force d'attraction -Gémeaux 1 et 2 (9) : répulsion.	-légers déplacements. - Change de couleur et devient opaque quand il n'est pas dans sa bonne position spatiale (déséquilibre).	S'approcher de l'Attracteur	-Agents de couleur grise -Angulaires. -Monde rouge.
7 Quatre pointes 	2D : sorte de fanion avec des drapeaux. 3D : un tube formé de quatre morceaux et quatre pyramides de différentes tailles Couleur :	Très important. Renforce en parallèle la direction oblique « harmonieuse » de l'ensemble du tableau.	-L'Attracteur (1) : force d'attraction. -Ondulée (12) : quand il prend sa position d'équilibre (alignement des tubes et des pyramides), l'Ondulée aussi.	Se replie et se déplie grâce aux parties articulées du manche. Position d'équilibre : tendu.	S'approcher de l'Attracteur	-Agent noir -Monde rouge

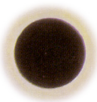
	marron foncé pour les pyramides et noir pour le tube Texture : lisse Degré de transparence : nul. Matière : solide ;					
8 Le Rassembleur 	2D: cercle bleu 3D: sphère bleue Grande taille Texture: granuleuse, cratères, "planète" Degré de transparence: faible Masse: légère. Matière: élastique, malléable, souple.	Important. Grande taille. Marque le premier plan occupé par le Monde rouge mais semble vouloir rejoindre le fond bleu du tableau. Un bout de sphère de la même couleur et texture se retrouve dans la partie gauche du tableau, comme cachée par le Monde jaune. Les positions du Rassembleur (8) et de l'Attracteur (1) symbolisent la notion de conflit, forte tension sur laquelle repose le tableau et surtout la partie droite.	-Quatre agents qui gravitent autour d'elle: -Satellite 1 (10) -Satellite 2 (11) -Gémeau 1 (9) -Gémeau 2 (9) force d'attraction de type ressort avec ces agents. -les Sphériques (Observateur 1 (17),2 (25),3 (24)): force de répulsion. Quand elle est repoussée, tendance à se déformer (perd sa forme sphérique comme un ballon dégonflé). -L'Attracteur (1): force d'attraction/répulsion. Attiré par l'Attracteur qui veut la détruire. Quand elle s'approche de l'Attracteur, tendance à disparaître (à devenir transparente.)	Flotte, respire: grossit puis reprend sa taille à un rythme régulier.	Echapper à l'attraction de l'Attracteur qui veut la phagocytter. Conflit. Cherche à s'échapper et rejoindre le Monde bleu.	-Monde bleu. -Sphériques
9 Gémeau 1 et 2 	Gémeau 1: forme organique. Sorte de haricot, cellule. Fait de deux parties articulées. Taille: moyenne. Texture: rugueuse. Couleur: grise Une partie foncée, une partie claire. Degré de transparence: moyenne. Masse: légère. Matière: élastique, souple, caoutchouc Gémeau 2: fait de Trois parties	Sert à équilibrer le tableau et à accentuer la diagonale harmonieuse qui constitue l'axe principal sur lequel est bâti le tableau. Au niveau de sa couleur, il crée un écho et une résonance avec l'Observateur 3 (24) dont le centre est gris et avec le Trapèze gris.	-Le Rassembleur (8): quand Gémeau 1 s'approche de lui, il se dédouble (Gémeau 2 apparaît) et ils tournent autour comme deux satellites. Quand il s'en éloigne, multiplication anarchique. -Trapèze gris (6): quand ils s'en approchent, sont repoussés. Observateur 3 (24): répulsion.	Tourne autour du Rassembleur, en restant dans le même plan. Se dédouble ou se multiplie anarchiquement.	Se rapprocher du Rassembleur et tourner autour de lui.	-Agents de couleur grise. -Organiques. -Monde bleu

	grises: clair, foncé, moyen.					
10 Satellite 1 	2D; cercle blanc verdâtre 3D: sphère Taille: petite Texture: lisse. Degré de transparence: moyen+ Masse: très légère Matière: bulle.	Accentue la dynamique de la diagonale "harmonieuse" qui constitue l'axe principal du tableau.	-Le Rassembleur (8) : quand il s'approche, il se met en orbite autour de lui. Quand il s'en éloigne, il diminue de taille et sa transparence augmente. -Satellite 2 (11) : il se maintient à égale distance de lui par une force de symétrie. -les autres Sphériques: Observateur 1 (17), 2 (25), 3 (24) , il est repoussé quand il s'en approche.	Rotation sur lui-même, respire.	Se rapprocher du Rassembleur et se mettre en orbite autour de lui.	-Sphériques.
11 Satellite 2 	2D: cercle 3D: sphère Taille: petite. Texture: lisse Formé de 4 parties colorées: -rose -bleu-violet -vert clair -blanc/beige Degré de transparence: moyen+. Masse; légère. Matière: bulle.	Renforce le rôle du Satellite 1.	Il est associé au Satellite 1 qu'il suit à égale distance constante.	Rotation sur lui-même, respire. Si il s'approche et touche le Satellite 1 , il brûle ou explose.	Rester près du Satellite 1 , sans le toucher.	-Monde bleu -Sphériques.
12 Ondulée 	2D: ligne courbe. 3D: tube fin Couleur: noire Texture: lisse. Degré de transparence: nul. Opaque. Matière: tissu, liane, souple, fluide. Masse: légère.	Important: grande taille. Occupe un plan encore plus en avant que le Monde rouge. Participe à l'oblique "harmonieuse" du tableau.	-Le Rassembleur (8) : attraction. Quand elle s'approche de lui, vibre et prend la forme d'une sinusoïde -Objets graphiques: quand elle prend la forme d'une sinusoïde, une figure graphique apparaît. - Observateur 2 (25) : répulsion quand le bout fin de la courbe, s'approche. Quand l' Observateur 2 s'éloigne, le bout fin de la sinusoïde aussi. - Quatre pointes (7) : quand le bout de la sinusoïde s'approche du bout du "manche" de Quatre pointes , celui-ci se tend (les parties qui le composent s'alignent). Position d'équilibre. -	Ondule, serpente. Vibre.	S'approcher du Rassembleur . Pénétrer dedans.	Agent noir.
13 Trois lames	2D : sorte d'outil avec un	Le manche forme une ligne droite	- Quatre pointes (7) : quand celui-ci trouve	Oscille autour de son axe de	Constituer un axe de	-Monde rouge -Objet

	manche très fin (ligne) et trois lames accrochées dessus 3D : tube et lames en volume articulées (4 parties). Taille : moyenne, très allongée. Couleur : rose et noir. Texture : lisse. Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : fer.	légèrement oblique qui délimite avec une autre oblique située à gauche du tableau, un plan occupé par le Monde jaune. Cet agent a un statut particulier, qui l'apparente à celui d'un « objet graphique », à cause de la ligne noire que forme le manche. Les trois lames, de par leur couleur et leur orientation spatiale, appartiendraient au Monde rouge et renforcent la diagonale « harmonieuse » du tableau.	sa position d'équilibre, Trois lames apparaît.	droite à gauche..	rotation, sur lequel l'utilisateur peut imprimer une force, qui fera pivoter les lames et le plan auquel elles appartiennent.	graphique
14 Sphère tronquée 	2D : portion de cercle, cernée par des traits noirs fins. Composée de deux parties. 3D : morceau de sphère accrochée sur un tube fin noir. Taille : petite, forme allongée. Couleur : une partie rose très pâle, une autre rose plus foncé. Cerne noir. Texture : lisse. Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : lisse et solide.	Crée une tension vers le bas et renforce l'oblique « harmonieuse » générale au tableau.	-Quatre demi-lunes (15) : attraction de type ressort. Quand celle-ci trouve sa position d'équilibre, se stabilise dans sa position et son orientation dans le tableau. -Quatre pointes (7) : quand celui-ci trouve sa position d'équilibre, Sphère tronquée (14) apparaît. -Porte jaune (23) : attraction.	La partie rose tourne autour de l'axe noir. Flotte.	Faire obstacle vers le Monde Jaune, pour empêcher de s'approcher de la Porte jaune.	-Monde rouge -Objet graphique
15 Quatre demi-lunes 	2D : 4 morceaux de cercles coupés accrochés sur une ligne noire fine. 3D : morceaux de sphères accrochées et articulées sur un tube fin noir. Taille : petite, forme allongée. Couleur des demi-lunes : blanches cernées de rose. Texture : lisse.	Renforce l'action de la Sphère tronquée.	-Sphère tronquée (14) : attraction ressort. -Porte jaune (23) : attraction.	Même comportement que Quatre pointes car même structure : peut se plier ou se déplier grâce à l'articulation des quatre parties. -Objet graphique : trait oblique.	Faire obstacle vers le Monde Jaune, pour empêcher de s'approcher de la Porte jaune.	-Monde rouge -Objet graphique

	Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : lisse et solide.					
16 Pyramide rouge 	2D : triangle rouge. 3D : pyramide rouge. Taille : moyenne. Couleur : rouge. Texture : granuleuse. Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : polystyrène.	Sa position spatiale dans le tableau, avec sa pointe dirigée vers le bas, décrit une oblique « discordante ». Cette oblique amène le regard vers le centre géométrique du tableau, amenant une cohésion au tableau.	-La Croix (2) : force de répulsion. - Girophare (22) : force d'attraction. Est attiré par lui et se met à tourner autour de lui, créant un signal visuel pour signaler un endroit stratégique.	Etat d'équilibre : Mouvements désordonnés, rapides, stridents. En déséquilibre : s'immobilise.	Tourner autour du Girophare .	-Monde rouge
17 Observateur 1 	2D : cercle avec une aura de particules ou brouillard autour. 3D : sphère avec aura. Taille : petite. Couleur : sphère noire et aura rouge. Texture : granuleuse, avec cratères pour le centre. Aura : brouillard, fumée, flammes. Degré de transparence : faible. Masse : légère. Matière : solide au centre et proche de l'environnement coloré du tableau pour l'aura.	Important : cercle rouge au milieu de l'univers jaune. Crée un triangle avec les deux autres Observateurs.	- Observateur 2 (25) et 3 (24) : répulsion. -la Croix (2) : répulsion. Quand ils se rapprochent, l' Observateur 1 , perd sa forme sphérique (ballon qui se dégonfle). -Le Rassembleur (8) : répulsion.	Respire lentement. Tourne sur lui même. Fait apparaître certains objets graphiques.	Se tenir à distance. Observer.	-Monde rouge -Sphériques. -Monde Itinéraire
18 Le Grand Damier 	2D : plan rempli de carrés multicolores. 3D : cubes plus ou moins plats. Taille : moyenne. Couleur : jaune, rose, bleu, bleu clair, bleu foncé, blanc, jaune foncé, rouge, vert, bleu-gris, noir, crème. Texture : lisse.	Amène le regard vers la profondeur du tableau.	- Observateur 2 (25) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. - Petit damier (19) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. - Damier N&B (20) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -le Relieur (21) : situé sur une même trajectoire. Attraction	Flotte dans la position d'équilibre. Position de déséquilibre : dissémination des cubes.	Se mettre sur une trajectoire qui relie : l' Observateur 2 , le Petit Damier , le Damier N&B et le Relieur .	-Angulaires -Monde Itinéraire

	Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : plastique.		de type ressort.			
19 Le Petit Damier 	2D : plan rempli de carrés multicolores. 3D : cubes plus ou moins plats. Taille : moyenne. Couleur : jaune, rose, bleu, bleu clair, bleu foncé, blanc, jaune foncé, rouge, vert, bleu-gris, crème. Texture : lisse. Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : plastique.	Amène le regard vers la profondeur du tableau.	-Observateur 2 (25) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -Grand damier (18) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -Damier N&B (20) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -le Relieur (21) : situé sur une même trajectoire. -L'Attracteur : attraction.	Flotte dans la position d'équilibre. Position de déséquilibre : dissémination des cubes.	Se mettre sur une trajectoire qui relie : l'Observateur 2, le Petit Damier, le Damier N&B et le Relieur.	-Angulaires -Monde Itinéraire
20 Damier N&B 	2D : plan rempli de carrés noirs et blancs. 3D : cubes plus ou moins plats. Taille : petite. Couleur : noir et blanc Texture : lisse. Degré de transparence : nul. Masse : légère. Matière : plastique.	Se situe au centre géométrique du tableau. Rôle de transition entre le Monde rouge et le jaune.	-Observateur 2 (25) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -Petit damier (19) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -Grand Damier (18) : Attraction de type ressort. -le Relieur (21) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -Le Trapèze gris (6) : attraction.	Flotte dans la position d'équilibre. Position de déséquilibre : dissémination des cubes.	Se mettre sur une trajectoire qui relie : l'Observateur 2, le Petit Damier, le Damier N&B et le Relieur.	-Angulaires -Monde Itinéraire
21 Le Relieur 	2D : sorte de rectangle coupé. 3D : même chose + épaisseur. Taille : petite. Couleur : orange, noir, blanc. Texture : lisse. Degré de transparence : nul. Masse : moyenne. Matière : bois	Il permet de pénétrer à l'intérieur du Monde jaune. Signale le rectangle jaune de la partie gauche du tableau.	-Damier N&B (20) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -Porte jaune (23) : attraction. Quand il se rapproche, il permet de pénétrer par le passage jaune qui mène au Monde bleu.	Se déplace sur l'axe des Y. Peut pivoter autour de l'axe des Y.	Protéger la Porte jaune et en même temps permettre l'accès au Monde bleu.	- Angulaires -Monde Itinéraire -Monde jaune
22 Le Girophare	2D : rectangle bleu clair rempli par un cercle blanc inscrit à	Elément de couleur bleu dans une zone à dominante jaune. Structure la partie	-Pyramide rouge (16) : attraction. -Porte jaune (23) : attraction.	Tourne lentement sur lui-même.	Se coller sur la Porte jaune , en haut.	-Monde jaune -Angulaires.

	l'intérieur + petit rectangle bleu foncé 3D : sprite ou parallélépipède rectangle avec image mappée. Couleur : bleu Texture : image mappé sur les 6 faces correspondant à l'image en 2D de l'agent. Masse : moyenne. Matière : bois.	gauche du tableau par une verticale.				
23 La Porte jaune 	2D : rectangle jaune avec un liseré blanc en haut. 3D : légère épaisseur. Taille : grande. Couleur : jaune. Texture : nuages. Degré de transparence : nul. Masse : moyenne. Matière : bois.	Elément primordial. Verticale droite. Assure la stabilité du tableau. Couleur jaune : premier mot dans le titre du tableau : Jaune-rouge-bleu.	- Le Relieur (21) : attraction. - Le Girophare(22) : attraction. - Quatre demi-lunes (15) : attraction - Sphère tronquée (14) : attraction. - Observateur 3 (24) : quand on passe au travers de la Porte jaune , cela génère la création de l' Observateur3 , à partir des particules du brouillard jaune.	Seul agent traversable et relativement immobile à l'état d'équilibre. Dans son état de déséquilibre : ondule.	S'immobiliser.	-Monde jaune -Angulaires
24 L'Observateur 3 	2D : cercle gris cerné par un bord noir et une aura jaune. 3D : sprite ou sphère. Taille : moyenne. Couleur : grise ; noir et jaune. Texture : granuleuse, cratères. Degré de transparence : faible. Masse : moyenne. Matière : planète.	Important par sa taille et sa position spatiale. Situé tout en haut du tableau. Elément jaune qui se détache sur un fond bleu (contraste chaud-froid le plus fort). Figure de soleil qui rayonne. Son aura jaune semble se détacher de l'environnement jaune autour de la Porte Jaune.	- Porte jaune (23) : est généré par le franchissement de la Porte Jaune , à partir du brouillard jaune -avec tous les sphériques (Le Rassembleur (8) , Satellite 1 (10) , Observateur 1 (17) et 2 (25)) et avec les Gémeaux (9) : répulsion. - Objet graphique : courbe et rayons : le fait apparaître ou disparaître.	Respire Fait apparaître certains objets graphiques.	Naître et éclairer la scène.	-Monde jaune -Sphériques -Agents de couleur grise.
25 L'observateur 2 	2D : cercle noir avec aura rosée. 3D : sprite ou sphère. Taille : petite. Couleur : noir et rose. Degré de transparence : nul. Masse : moyenne. Matière : planète.	Ne participe pas à la signification globale du tableau. Ajoute un poids vers le bas, à droite. Equilibre le tableau par le triangle qu'il forme avec les deux autres Observateurs.	- Grand Damier (18) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. Petit damier (19) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. - Damier N&B (20) : situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -le Relieur (21) :	-tourne sur lui-même -Respire -Fait apparaître certains objets graphiques.	Observer. Se tenir à l'écart.	-agents noirs -sphériques -Monde Itinéraire

			situé sur une même trajectoire. Attraction de type ressort. -avec tous les sphériques (Le Rassembleur (8), Satellite 1 (10), Observateur 1 (17) et 3 (24)) : répulsion. -Ondulée (12) : jeu d'attraction/répulsion. -Objet graphique : figure graphique, la fait apparaître ou disparaître.			
26 Rassembleur tronqué 	Mêmes caractéristiques que le Rassembleur.	Semble être une partie du Rassembleur dont le reste serait caché par le Monde jaune.	-avec tous les sphériques : répulsion	Semble être une partie du Rassembleur, qui serait sur une trajectoire circulant entre le Monde rouge et le Monde bleu, donc, le tableau représenterait dans le même espace, différents moments dans le temps.		-Sphériques -Monde bleu
27 Fond marron 	2D : surface peinte, sans contour précis, sert de fond pour la Porte jaune et le Girophare 3D : plan avec petite épaisseur et surface bosselée. Peut être légèrement incurvé vers l'intérieur. Taille : petite. Couleur : jaune foncé, ocre. Degré de transparence : nul. Masse : légère Matière : nuages	Sert à créer un contraste de couleur pour la partie gauche du tableau, afin que sa couleur chaude (jaune) se détache sur le fond de couleur froide (bleu) derrière lui.	Interaction de couleur avec l'environnement-décor (le fond bleu) : si le fond bleu devient jaune, le Fond marron devient bleu.			-Monde jaune

28 Fond jaune 	2D : surface peinte, sans contour précis, sert de fond à l'Observateur 1 et l'Observateur 3 et une partie du Monde rouge. 3D : plan avec petite épaisseur et surface bosselée. Peut être légèrement incurvé vers l'intérieur. Taille : grande. Couleur : jaune clair Degré de transparence : nul. Masse : légère Matière : nuages		Interaction de couleur avec l'environnement-décor (le fond bleu) : si le fond bleu devient jaune, le Fond jaune devient bleu.			-Monde jaune
---	---	--	---	--	--	--------------

Liste des objets graphiques

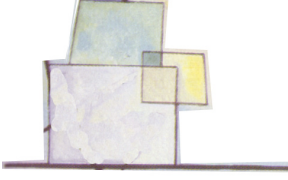
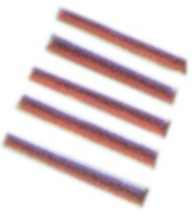
La scène numérique qui constitue le « tableau scénique » de Kandinsky comporte des éléments graphiques appelés « objets » graphiques qui font partie de « l'environnement ».

Ils constituent des éléments de « décor » au sens où on l'entend pour une scène théâtrale réelle.

Ce sont des repères spatiaux solides, comme des marches ou des cubes. Généralement ils sont présents dans l'environnement, à l'initialisation du système, mais certains peuvent apparaître ou disparaître selon l'état d'équilibre du système.

Ils sont non incarnables, non déplaçables et n'ont pas d'interaction directe avec l'utilisateur.

Ce sont des agents à champ de perception et communication nul.

Nom	Aspect physique	Comportement	Interaction locale avec
3 Courbes rouges	 2D : 3 lignes courbes concentriques et parallèles, de couleur rouge. 3D : 3 tubes courbes très fins.	Flotte dans l'environnement	
3 cubes colorés	 2D : 3 carrés empilés sur une ligne droite horizontale 3D : 3 cubes (un blanc, un bleu, un jaune) sur un plan horizontal.	Les cubes glissent les uns sur les autres et sur le plan horizontal. Dans un état de déséquilibre global du système, le plan s'incline et les cubes tombent.	
3 traits horizontaux	 2D : 3 traits épais horizontaux et parallèles, de couleur marron. 3D : 3 plans maintenus par des forces de cohésion.	Les trois plans bougent les uns par rapport aux autres. Ils forment comme des marches mouvantes. Dans un état de déséquilibre global du système, les plans s'inclinent.	
2 petits cubes	 2D : petits carrés, un bleu et un jaune avec une zone d'intersection verte. Ils sont posés sur le trait horizontal marron supérieur. 3D : 2 petits cubes, un bleu et un jaune posés sur le plan supérieur marron.	Ils glissent les uns sur les autres. Dans un état de déséquilibre global du système, ils tombent.	
5 traits rouges		Sont fixes, attachés à un des axes-pivot du tableau.	

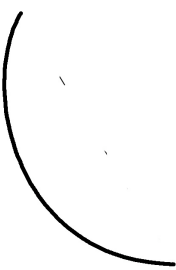
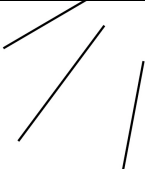
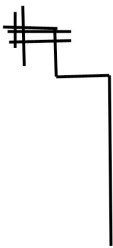
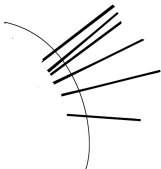
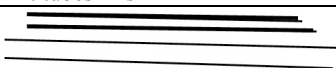
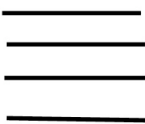
	2D : cinq traits rouges parallèles et obliques. 3D : cinq tubes fins maintenus par des forces de cohésion.		
Courbe noire concave	 2D : trait noir curviligne 3D : tubes fin	Flottent dans l'espace scénique. Danse avec les autres traits noirs obliques.	
3 traits noirs obliques	 2D : traits obliques non parallèles 3D : tubes fins	Danse avec la courbe noire concave.	
Angle droit	 2D : deux traits noirs formant un angle droit. 3D : deux tubes fins formant un angle droit	Tournoie dans l'espace.	
Escalier	 2D : figure graphique composée de traits noirs à angle droit. 3D : tubes fins noirs	Tourne	
Courbe et rayons	 2D : courbe noire convexe et traits en noirs en forme de rayons 3D : tubes fins		Apparaît ou disparaît avec L' Observateur 3
Traits noirs	 2D : quatre traits noirs parallèles 3D : quatre plans formant comme des marches d'escalier.	Flotte	

Figure graphique	 2D : trois traits comme des griffes noires obliques et deux traits noirs obliques qui les coupent. 3D : même figure en épaisseur.	Fixe	-Observateur 2 : apparaît ou disparaît selon son état d'équilibre.
Quatre traits	 2D : quatre traits noirs fins parallèles 3D : quatre tubes très fins maintenus par des forces de cohésion.	Flotte dans l'espace.	
Trait oblique	 2D : trait noir oblique 3D : tube fin noir oblique		-Apparaît avec Quatre demi-lunes.

Intensités des forces d'attraction/répulsion entre les agents scéniques

	1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10 	11 	12 	13 	14 
1		a3x	a3x			A2x	A3x	Are3y						
2							A3x							
3	A3x			a3x	A3x									
4			A3x		A3x									
5			a3x	A3x										
6	A2x								Rel y					
7	A3x	A3x										Are2y		
8	Are3y								R2z2	R3z2		A2y		
9						Rel y		R2z1						
10								R3z2			R3z2			
11										R3z2				
12								A2y						
13														
14														
15														R2z2
16		Re2y												
17		Re2y						Re3x		Re2y				
18														
19	R3z1													
20						A3x								
21														
22														
23				Re3y										A3x
24								Re2y	Re2y	Re2y				
25								Re2y				Are2y		
26								Re3y						

	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
												
1					R3z1							
2		re2y	Re2y									
3												
4									Re3y			
5												
6						A3x						
7												
8			Re3x							Re2y	Re2y	Re3y
9										Re2y		
10			Re2y							Re2y	Re2y	
11												
12											Are2y	
13												
14	R2z2											
15												
16								A3y				
17										R3z2	R3z2	
18					R3z1	R3z1	R3z1			R2z2	Re2y	
19				R3z1		R3z1	R3z1					
20				R3z1	R3z1		R3z1					
21				R3z1	R3z1	R3z1			A2y			
22		A3y							A3x			
23							A3x	A3x		A2y		
24			R3z2	R2z2							R3z2	
25			R3z2	R3z1	R3z1	R3z1	R3z1			R3z2		
26												

Légende :

Types de forces :

A ou a : attraction : représente une force d'attraction

Re ou re : représente une force de répulsion

R : représente une force de type ressort

Are : représente une force d'attraction/répulsion

Intensités :

1 : faible

2 : moyenne

3 : forte

y : définit une force d'attraction/répulsion linéaire de force constante

z1 : définit un ressort raide

z2 : définit un ressort souple