

***de pinxi* entre au Musée de la Présidence du Portugal.**

5 Octobre 2004 : la présidence du Portugal inaugure à Lisbonne, dans l'enceinte du Palais présidentiel, le Musée consacré à la présentation des institutions républicaines et des symboles de la république. de pinxi installe toute l'infrastructure audiovisuelle, ainsi que bon nombre des spectacles interactifs destinés aux visiteurs de la nouvelle institution.

Les possibilités de mise à jour des médias sont poussées à leur extrême : *de pinxi* a conçu un système intégré et automatisé qui permet aux opérateurs de renouveler entièrement le contenu à partir du réseau interne.

Le Musée de la Présidence peut être considéré comme un des premiers musées numériques à voir le jour en Europe !


Le projet :

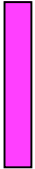
Le Musée de la Présidence propose un parcours qui se développe en 8 modules thématiques ; pour chacun de ces espaces, *de pinxi* a déployé des techniques audiovisuelles et interactives spécifiquement destinées à magnifier les messages distillés.

La figure ci-dessous présente un code couleur pour l'identification des différents modules :

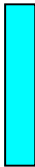


Module 1 : le drapeau portugais.


 Le premier contact avec le pays est concrétisé par ses couleurs : le public se trouve face à un drapeau de lumière géant, d'une surface de 7x4.5m. Le pilotage interactif permet de définir les animations du drapeau qui est constitué de 300 cellules lumineuses : simulation du mouvement au vent, définition de zones de projection à travers la bannière, affichage des symboles... À tout moment, ce pan de mur se présente au public sous une forme nouvelle ; il est visible depuis tout endroit du Musée.

 Au pied du drapeau, une console pourvue de 3 écrans « touchscreen » permet une navigation à travers la ligne du temps de l'histoire de la république. Ces écrans sont dotés de bases lumineuses qui s'animent dans les couleurs du drapeau, en fonction du mouvement du doigt sur l'écran, de la zone sélectionnée. Les trois zones d'interaction sont dotées d'un système sonore directionnel indépendant : magique !


Module 2 : les ordres honorifiques.

 Le Portugal possède une longue histoire de distinctions honorifiques. L'option retenue dans ce module consiste à créer un dialogue entre une sélection restreinte de décorations et médailles, avec des médias existants ; les projections sont intégrées dans les meubles qui présentent les objets ; des capteurs réagissent à la demande du visiteur.


Module 3 : la zone d'information individuelle.

 Cette zone est constituée d'un serveur d'information multimédia, que le Musée se charge de mettre à jour en permanence. Il s'intègre parfaitement dans l'architecture du lieu, dans les 8 piliers qui soutiennent la verrière centrale du bâtiment. Chaque pilier incorpore une surface « touchscreen » pour une consultation intuitive des informations, depuis la mezzanine qui surplombe le Musée.

Module 4 : la galerie des portraits.

 La deuxième grande surface du Musée est consacrée à la galerie des portraits présidentiels. Dix-sept figures qui ont amené le Portugal à la république d'aujourd'hui. Les portraits sont accrochés dans des niches logées derrière des surfaces de verre : à l'approche du public, ou à la demande d'un opérateur, le verre s'opacifie pour servir de support à une projection retraçant les faits marquants du président illustré par le portrait. La galerie constitue une gigantesque fresque animée de 17 zones de projection!

Module 5 : le point photo.

 Ce kiosque permet au visiteur de garder un souvenir de son passage au Musée : il prend la pause devant une image du Palais présidentiel (en s'observant sur l'écran qui



lui fait face) et presse sur le déclencheur qui fige l'instant et distribue un ticket avec le lien pour obtenir sa photo depuis le site Internet du Musée. Le système conserve l'image protégée par mot de passe individuel (sur le ticket) pendant un mois.

Module 6 : la visite virtuelle du palais présidentiel.

Comment faire visiter et faire comprendre le Palais présidentiel sans en perturber son fonctionnement ?... en organisant une visite virtuelle !

Pour que l'immersion soit totale, le public est installé dans un théâtre interactif, avec projection en relief : l'écran couvre la surface du mur qui fait face au public, nul autre repère que l'image à découvrir. Le théâtre distille les informations de la visite guidée par le système multilingue *argoGroup*TM.

En brisant (virtuellement !) le mur du Musée, le public se retrouve dans l'entrée principale du Palais, et commence son périple en découvrant les salles de réceptions officielles ; viennent ensuite les jardins, les appartements privés, tous peuplés d'objets hautement symboliques et représentatifs de la nation portugaise...

Le spectacle se présente comme l'intégration unique de l'imagerie informatique interactive et d'un tournage en relief avec notre caméra stéréoscopique montée sur steadycam : *une première mondiale !*

Module 7 : la salle ovale.

Cette salle présente les pouvoirs et activités du Président. L'installation audiovisuelle tire profit de la configuration architecturale: le visiteur est véritablement immergé dans des images géantes qui suivent la morphologie de la pièce. De nouveau, la flexibilité du numérique offre au Musée la possibilité d'adapter l'espace en fonction de l'actualité présidentielle.

Module 8 : les assistants informatiques.

Au cours de la visite, il sera possible de louer un assistant informatique personnel : celui-ci distille au visiteur les informations complémentaires, présente des objets et archives provenant des réserves du Musée. Il sert également de guide personnalisé et multilingue.

Module 9 : automatisation générale.

Il ne s'agit bien évidemment pas d'un module « visible » par le public du musée, mais le module d'automatisation est un élément important dans le succès de l'opération. Bien que présentant un grand nombre de nouvelles technologies, sous des formes très variées, l'opération du musée se ramène à deux ou trois boutons de contrôles ! L'opérateur bénéficie d'un suivi précis par graphique temps réel, de toutes les composantes.



Notice technique. Surface d'exposition de 450 m2.

Tous les modules détaillés plus haut sont exclusivement développés et installés par *de pinxi* qui en réalise : l'informatique, l'ingénierie audiovisuelle, et l'électronique de contrôle. Les modules 1, 2, 3 et 7 sont conçus pour recevoir des contenus audiovisuels développés par le Musée ou ses fournisseurs.

- Mur de lumières de 7mx4.5m, piloté en couleur (RGB) et mouvement.
- 13 écrans « touchscreen ».
- 29 zones de projection vidéo asservies dont 18 sur verre animé.
- Théâtre interactif stéréoscopique multilingue (PT, EN, ES, D, FR).
- Automatisation générale du musée, pilotage central de 50 systèmes informatiques et de projection.
- Monitoring de tous les équipements en temps réels.
- plus de 2000 mètres de câblage.
- 5 techniques d'éclairage différentes : leds, TL, découpes, fibres optiques, porte-gobo.
- 30 guides portables.
- Contrôle DMX512.
- Maintenance à distance.

Crédits.

Voir générique de la visite virtuelle du Palais en annexe.

Architecture & scénographie : Rui Barreiros Duarte & Ana Paula Pinheiro RBD.APP arquitetos lda. Lisboa.

L'électromécanique a été développée en collaboration avec Triline.
Les audiovisuels du module 4 ont été produits avec Screenshot – Erik, et Olivier.

Remerciements à John Catry, Sarah Lammers et VSV pour leur aide précieuse depuis plus d'un an.

Remerciements à Diogo Gaspar, chef du projet, pour sa motivation et son approche constructive tout au long de ce prestigieux projet. Remerciements également à toute l'équipe du Musée : Luis, Jorge, Vitor, ..., Ruggero et le service informatique de la Présidence, ainsi que tous ceux que nous ne pouvons citer ici.

de pinxi – www.depinxi.be

Depuis 1993, *de pinxi* a réalisé plus de 50 installations interactives à travers le monde. Ces expériences sont constituées par l'assemblage de mondes virtuels (infographie et sons), de vidéos, d'effets lumineux, d'informatique et d'électronique de contrôle, mise aux mains des visiteurs.

Notre métier consiste à traduire une idée, un scénario, un parcours muséographique en une expérience interactive grand public, *hors du commun* !

Documents disponibles sur demande.

Le plan de l'exposition.

Le parcours photographique en haute définition.

Le parcours en vidéo.

Stéréogrammes du spectacle interactif.

Pour tout renseignement : phil@depinxi.be - Philippe Chiwy : +32 2 245 75 01



Virtual visit 3D : produced for the
Museu da Presidência da República
Diogo Gaspar - Head of Project

Written and directed by Philippe Chiwy

Denis Dufays - Director of photography & steadycam®
Anne-Françoise Tran - Script & Editor
Guy Talin - Camera assistant
Bernard Vandermolén - Video engineer
Damien Defays - Sound Engineer
Aude Salmon - Production and administration
Bénédicte Moulard - Production assistant
Anne Decueninck POI - Local logistics
Antonio Miguel Dias Barreira - Local assistant

Computer graphics and special effects - de pinxi

Jean-Michel Trauscht - Modelling and animation
Eugène Gérin - Texturing and additional graphics
Jérémy Belly - Modelling and animation
Stephen Sobad Keen - Post-production and tuning
Pierre Generet & Philippe Chiwy - Stills & stereograms

Soundtrack

Raquel Ribeiro Costas - Portuguese
Margaret Lysack - English
Maria del Rio - Spanish
Heike Kossmann - German
Béatrice Marlier - French
Frank Purcel - Music for soundtrack
Philippe Chiwy - Additional music
Studio 5/5 - Post-production and mixing

Programming and interactivity - de pinxi

Emmanuel Léonard - Electronics and programming
Daniel Hussenet - Engineering and programming
Hugues De Keyzer - Programming and configuration
Geoffrey Haulotte - Additional scripting
Anis Fetouaki - Engineering and configuration

dpCam3D designed by de pinxi

Triline - Mechanical assistance
B&L - Lighting equipment
Athalys - Additional video equipment
BFC - Additional camera equipment

