

**Le Musée de cires Grévin ouvre sa première antenne internationale à Montréal :  
*de pinxi* est en charge de « l' Atelier Grévin », un espace pédagogique, hautement interactif, et qui présente le savoir faire unique du Musée.**

*Le visiteur découvre comment se crée un personnage Grévin, dans une expérience qui allie découverte d'objets, créations virtuelles, et la mise à disposition de scanners 3D sans opérateur – une première mondiale !*



**Le briefing.**

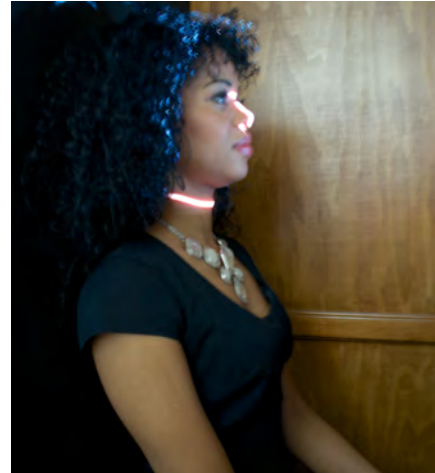
Le Musée Grévin a toujours cherché à faire comprendre le travail qui se cache derrière la création des personnages de cire, qui donnent vie à l'institution ; c'est l'idée de base de l' « Atelier Grévin». Montrer les différentes techniques, le travail des artistes qui consacrent au minimum 6 mois pour réaliser un personnage complet, jusqu'à son costume.

*de pinxi* a reçu pour mission de proposer un espace de 120 m<sup>2</sup> qui combine des objets de l'atelier réel (fragments de personnages, mannequins, matières premières, sculptures , ...) avec une activité très participative du visiteur. Pour installer Grévin dans le nouveau monde... avec une approche innovante !

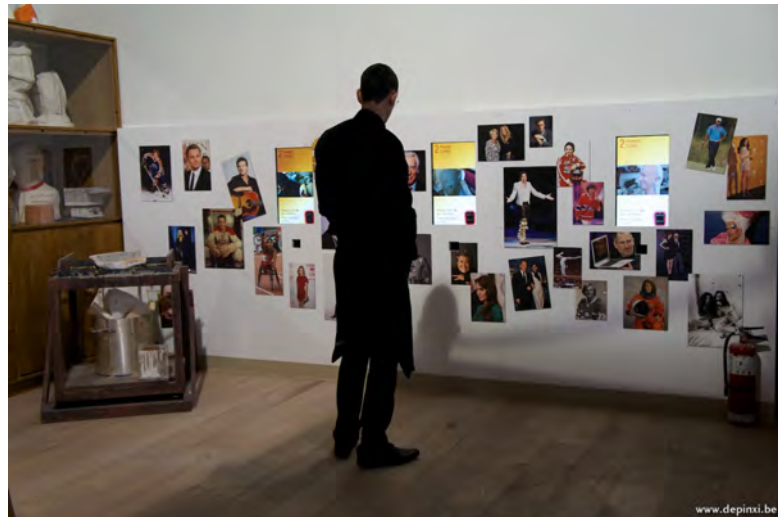
**La solution *de pinxi*.**

*de pinxi* a proposé de simuler les étapes de la création du personnage Grévin par une série de manipulations interactives qui permettent au visiteur de créer leur propre personnage.

Afin de clarifier l'exposé, 4 étapes principales ont été retenues :



*Etape 1 : la sculpture, qui est traduite par un scanner 3D du visiteur.*



*Etape 2 : la coloration de la cire et moulage.*



*Etape 3 : la coiffure et maquillage.*



*Etape 4 : le choix des costumes.*

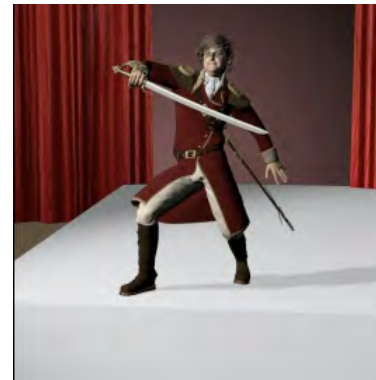
Les deux premières étapes se concentrent sur une restitution réaliste du visiteur : géométrie de la tête et texture de la peau. Les deux dernières étapes permettent au visiteur de se choisir une nouvelle ...personnalité par un choix de perruques et costumes de tous styles.



Une cinquième étape, est proposée hors parcours, dans un des tiroirs de stock de l'atelier : la sélection des yeux de verre.

Rangés dans des casiers, une cinquantaine d'yeux numériques observent, et réagissent à la sélection. Dans ce stock, le visiteur pourra reconnaître les yeux de quelques célébrités.

Au terme du parcours, le visiteur se retrouve star parmi les stars dans une version virtuelle de la salle de bal Grévin! Il peut recevoir la vidéo de son personnage, envoyée par email.



Une nouvelle célébrité Grévin numérique est née : le visiteur !

### Les visiteurs.

L'Atelier remporte un franc succès auprès des visiteurs qui se réapproprient le métier de Grévin immédiatement.

Par son concept, et dans sa scénographie, elle crée une **très grande convivialité** : les participants comparent leurs choix et commentent en direct la fabrication numérique des autres personnages !



### **Note technique.**

Ces activités interactives ont été créées de manière spécifique, en se reposant sur les techniques logicielles et graphiques des équipes de *de pinxi* :

le moteur temps réel argo™ qui permet la visualisation temps réel des personnages virtuels, et toutes les interactions tactiles intervenant dans la création du personnage ;

le système de jeu de piste *de pinxi*, avec un suivi du visiteur à travers les 11 postes qui présentent les 4 activités, grâce à son billet d'entrée, un exemple unique d'interaction distribuée ;

la conception des personnages numériques et des animations 3D qui présentent le visiteur comme nouvelle célébrité Grévin ;

la création et mise en place du système d'encodage et d'envoi des vidéos aux visiteurs.

Tout le système est bilingue (FR / EN), et se configure automatiquement en fonction du billet du visiteur.

*de pinxi* a également réalisé la scénographie du lieu, en proposant une solution de mise en espace et de mobiliers qui combine l'aspect sensoriel d'une visite d'atelier, avec ses objets, ses outils, avec l'activité interactive : les dispositifs se fondent dans le mobilier de l'atelier et proposent une interaction la plus naturelle possible, et pour la plupart, tactile.

interactive experiences

Les mobiliers sont réalisés en bois massif, et patinés pour restituer le vécu du lieu, les huisseries sont en laiton pour souligner la note « passée »; le sol en plancher a bénéficié du même traitement.

Pour la maintenance, tous les postes bénéficient d'une connexion à distance avec prise en main depuis nos studios de Bruxelles.

### **Documents disponibles**

Photos et vidéos de l'installation.

### **A propos de *de pinxi*.**

*de pinxi* conçoit et réalise des expériences interactives dans les domaines de l'éducation, de la culture, du tourisme, de la communication et des loisirs.

Les expériences interactives de *l'Atelier Grévin* sont le fruit des compétences uniques de *de pinxi*, qui allie en interne les ingénieurs et artistes nécessaires à la réalisation d'une telle installation.

Théâtres & spectacles 3D interactifs • Jeux de piste • Panorama et jumelles numériques • Livres tactiles • Trou virtuel • Simulateurs • Prises de vue 3D

### **Contact :**

Philippe Chiwy

[phil@depinxi.be](mailto:phil@depinxi.be)

Tél. : +32 2 245 75 01