



Avec son ouverture à Séoul, Grévin invente le Musée hyperconnecté, de pinxi crée les attractions qui transforment le visiteur en acteur et producteur de médias sociaux !

Après des installations à succès pour Grévin Montréal et Grévin Prague, Grévin confie à de pinxi la réalisation du parcours multimédia qui jalonne la visite de Grévin Séoul : «L'Expérience Grévin ».



Des interactions pour soutenir la narration.

Grévin est un musée de cires qui a toujours cherché à *immerger* le visiteur dans le monde des célébrités qu'il présente ; le musée n'est pas un simple étalage de figures. Grévin y crée un contexte, des décors riches en détails, des ambiances musicales et lumineuses spécifiques à l'imaginaire des personnalités présentées !

Avec Grévin Séoul, l'institution parisienne créée en 1883, va plus loin dans l'immersion du visiteur : elle lui propose de devenir lui-même une célébrité, aux côtés des stars! Une partie de roulette contre Brad Pitt et George Clooney, un examen scolaire sous la surveillance de Steve Jobs et Albert Einstein, un atterrissage forcé pour remplacer Leonardo di Caprio ...

L'interactivité culmine dans *l'Atelier Découverte*, qui permet au visiteur de créer sa propre figure de cire ...numérique, désormais imprimable en 3D !

Toutes ces attractions amènent de joyeux souvenirs, immortalisés sous forme de vidéos et de photos que le système de *de pinxi* met à disposition pour le partage sur les réseaux.



Action !

Sur base du briefing scénographique, *de pinxi* a développé les différents jeux, ainsi que les étapes qui marquent l'*Atelier Découverte*. Toutes les activités proposées aux visiteurs sont interconnectées pour permettre de définir un classement en temps réel du meilleur joueur de la journée. Le ticket d'entrée est le sésame qui lance et connecte toutes les attractions, les personnalise et permet le suivi du visiteur à travers son *Expérience Grévin*.

La plupart des activités produisent photos et vidéos personnalisées, ainsi que des scores qui sont sauvegardés tout au long de la visite.

Les activités se configurent automatiquement dans la langue du visiteur, et l'interpellent par son pseudonyme : une individualisation totale de l'expérience !

Ocean's 13 :



de pinxi a créé un jeu de roulette numérique intégré dans une véritable table de jeu ; composé d'un écran tactile géant comme tapis vert, et d'une roulette animée sur un deuxième écran. Quatre visiteurs peuvent miser face à Brad Pitt et George Clooney.

Le ticket d'entrée démarre la partie, identifie le visiteur, et personnalise les messages dans sa langue.



Inventors classroom:



Une classe dans les années 70, 4 bancs pour 8 élèves au total, et un grand tableau. C'est la période des examens scolaires ! *de pinxi* a intégré son système de Quiz numérique dans la scénographie Grévin. Dans l'encrier, le lecteur de ticket d'entrée identifie le joueur, sur le pupitre une ardoise tactile pour répondre aux questions, et un grand tableau qui annonce les résultats en direct !

Flight simulator:



Avec le simulateur *de pinxi*, piloter l'*Air Force 1* de Mr Obama devient un jeu d'enfant ! Réalisé dans un cockpit grandeur nature, cette attraction offre un compromis inédit entre immersion et confort de jeu. Un écran géant courbe propose un image à 180°, le tableau de bord est doté de commandes de pilotage et de gaz très réalistes, ainsi que d'une instrumentation qui guide le visiteur dans sa tâche.



Jordan's challenge:



Deux panneaux de basket et un marquoir permettent jusqu'à deux visiteurs de s'affronter sous les yeux de Michael Jordan. *de pinxi* a conçu ce défi avec des capteurs tridimensionnels qui détectent mouvements et vitesses des mains et bras des joueurs. Le ballon numérique suit la trajectoire des gestes analysés! 3 minutes pour marquer un maximum de points !

L'Atelier Découverte:



L'Atelier Découverte est l'activité multimédia qui permet au visiteur de créer sa propre cire numérique en suivant les 4 étapes du processus de fabrication d'une figure Grévin. Le résultat est envoyé par email : la vidéo du visiteur en nouvelle célébrité Grévin, sur le podium parmi les stars de Seoul !



Le dispositif, créé par *de pinxi* avec beaucoup de succès aux Grévin Montréal et Grévin Prague, intègre le premier scanner 3D individuel sans opérateur !

Mais pour Séoul, *de pinxi* pousse l'innovation plus loin, en permettant au visiteur d'acheter l'impression en 3D de sa figurine-célébrité!





Pop Art me:



Dans la zone Pop Art, *de pinxi* a déployé un *photomaton* pas comme les autres : la cabine permet au visiteur de tirer instantanément et en haute définition, son portrait dans le style de l'époque.

Salon de Beauté Grévin:



Dans le Salon de Beauté, les miroirs magiques de *de pinxi* proposent au visiteur de choisir une célébrité comme modèle. En quelques secondes, l'ordinateur établit la transformation à opérer (morphing) pour passer du visage du visiteur à celui de la célébrité. Toutes les étapes intermédiaires sont visibles dans la vidéo calculée et envoyée par email.



Le Hall of Fame et la station d'encodage email:

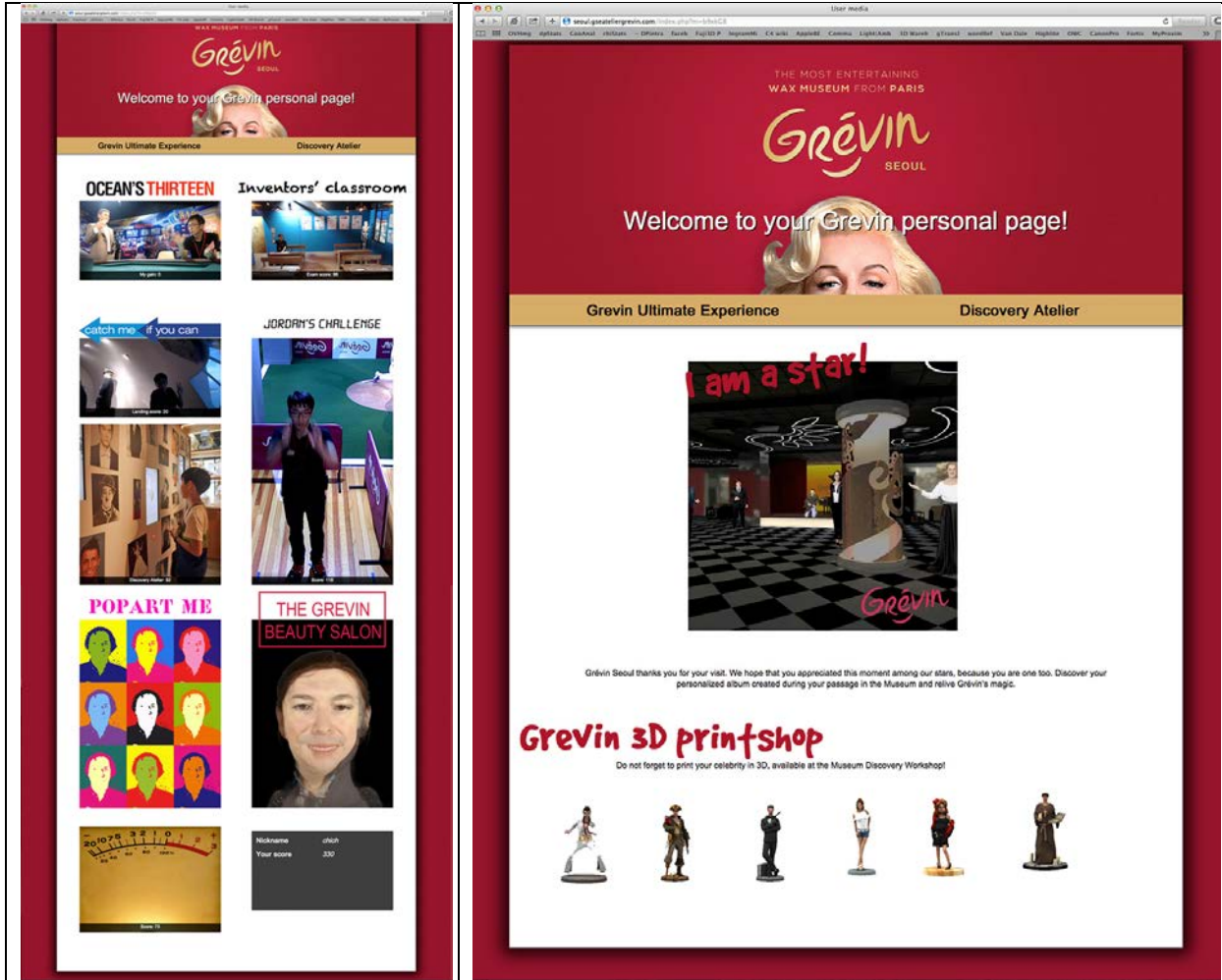


Le parcours du visiteur se termine par la présentation des meilleurs résultats du jour, le *Hall of Fame*, situé dans la boutique. Cet écran affiche les dix meilleurs résultats du jour, ainsi que le meilleur score de tous les temps !

Au pied de cet écran, un kiosque tactile permet au visiteur qui ne l'aurait pas encore fait, d'encoder son email pour obtenir l'adresse de sa page web personnalisée, les résultats de son « Expérience Grévin » !



La page Web personnalisée



La plupart des activités du visiteur ont généré photos et vidéos, disponibles quelques heures après le passage du visiteur, sur une page web entièrement personnalisée. Le visiteur reçoit l'adresse privée par email, et peut ensuite décider de partager ces médias sur les réseaux sociaux de son choix. Son score de parcours est également présenté, en regard du meilleur score de tous les temps !

Grâce à ces pages Web, le visiteur prolonge son expérience de visite et partage ses souvenirs et émotions. L'expérience interactive *de pinxi* créée pour Grévin est non seulement ludique et innovante, elle génère d'elle-même tous ses éléments de communication !



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.

L'*Expérience Grévin* développée à Séoul est le fruit des compétences uniques de *de pinxi*, qui allie en interne les ingénieurs et artistes nécessaires à la réalisation de telles installations.

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

Tél. : +32 2 245 75 01