



Avril 2006 : le Centre for Life de Newcastle lance le Lifeseeker, le plus avancé des vaisseaux de recherche jamais construit, ... avec de pinxi, concepteur des spectacle et théâtre interactifs aux commandes.

Depuis le 7 avril 2006, le *Centre for Life* de Newcastle propose à ses visiteurs de découvrir le *Lifeseeker*. Ce spectacle interactif de 20 minutes emmène les visiteurs à la recherche de la vie dans les endroits qui, sur Terre, offrent les conditions d'existence les plus extrêmes.

Aux commandes du *Lifeseeker*, les visiteurs peuvent commencer leur voyage. Aidés par un biologiste, une astrophysicienne et le commandant, ce sont eux qui guident le vaisseau et décident quelle partie de notre planète sera visitée : ils peuvent découvrir les grands espaces de l'Antarctique ou être transportés au cœur de la forêt tropicale. Leur périple se poursuit ensuite dans les fonds marins, en passant par le désert ou par le monde obscur des grottes : c'est aux participants de choisir !

Mais ils n'en restent pas là : l'équipage doit quitter la Terre, partir explorer la planète Mars et les lunes Titan et Europa, afin de comparer les conditions dans ces mondes éloignés avec celles qu'ils ont rencontrées précédemment dans les milieux extrêmes sur Terre.

Après ces recherches, chaque visiteur doit tirer ses propres conclusions et dire si, selon lui, une forme de vie est possible ailleurs que sur notre planète.

Description de l'expérience.

Le Dôme, théâtre interactif doté d'un système de projection sur 360 degrés est planté au milieu du parcours que propose le Centre For Life ; le public y accède par une rampe qui lui fait découvrir la salle immersive comme un véritable vaisseau spatial : futuriste, baignée d'une lumière tamisée LED, truffée d'électronique de contrôle pour chaque siège.

La mission interactive consiste à rassembler le plus d'informations possible sur les formes de vies rencontrées dans ces milieux extrêmes : les visiteurs créent *collectivement* une banque de données sur les éléments rencontrés. Au terme de chaque environnement, le scientifique présente une synthèse sur les facteurs essentiels à la vie rencontrés dans ce milieu.

Dans les mondes de l'espace, les « spect-acteurs », par leur console individuelle, prennent des échantillons du sol et de l'atmosphère des planètes visitées. Au terme de cette recherche, les scientifiques font remarquer, fort de l'expérience acquise sur Terre, les facteurs susceptibles d'être propice au développement de la vie dans ces milieux hostiles : présence d'eau, température, ...

Au terme du parcours, le public découvre une synthèse du parcours unique que ses interactions l'ont amené à suivre ; les pistes de recherche futures sont données.

De plus, le spectacle est prévu pour permettre des mises à jour suivant les dernières découvertes marquantes dans le domaine spatial ; le *Lifeseeker* pourra naviguer de nombreuses années.

Contribution scientifique.

Le spectacle Lifeseeker a été développé à l'initiative du Centre for Life de Newcastle, qui a conçu le projet, avec son équipe de développement et son service éducatif.

de pinxi a consulté de nombreux experts et scientifiques pour obtenir les informations nécessaires à la reconstitution des environnements et valider les différentes étapes du projet ; nous remercions tout particulièrement :

Frieda Billet - Jardin Botanique National Belge.

Le département communication de l'Agence Spatiale Européenne (esa).

Brigitte Chiwy - AVES Bruxelles.

Dr Peter Convey - British Antarctic Survey.

Le personnel du Domaine des Grottes de Han.

Note Technique

Le spectacle.

Le spectacle est basé sur de l'image de synthèse interactive, incluant la reconstitution de milieux naturels complexes, peuplé de nombreuses formes de vie (animaux et plantes).

Les personnages qui aident le public tout au long de la mission sont des acteurs réels, qui réagissent en fonction de l'(inter)action du public.

Au cours de leur périple, les visiteurs ont accès à une base de données de plus de 80 spécimens vivants, déclinés en 4 thèmes : classification, habitat, source d'énergie, caractéristiques particulières.

Le théâtre interactif.

Derrière cette expérience, la technologie exclusive développée par *de pinxi*, *argoGroup*TM, destinée aux salles de 15 à 150 places. Le système donne aux visiteurs la possibilité d'interagir simultanément avec toutes les composantes du spectacle : mondes virtuels et atmosphères sonores, effets lumineux,... Dans le théâtre de 69 places, le Dôme, chacun des sièges est doté d'une console individuelle: manette de contrôle, boutons, afficheur et système sonore. Le système allie l'action de groupe, l'expérience sociale à une interaction individuelle forte.

*argoGroup*TM a été primé meilleur nouveau produit de spectacles lors de IAAPA 2001!

Les participants à l'aventure.

de pinxi est le producteur exécutif du spectacle : nous avons réalisé le scénario interactif, les recherches iconographique et sonore, la production graphique, les tournages, les animations, la musique originale et la programmation. *de pinxi* a également fourni théâtre interactif et le cluster à 6 canaux graphiques.

Le spectacle prend toute sa dimension immersive grâce à la projection dans le dôme offrant ainsi une vision panoramique de 360° ; le système de projection a été conçu et mis en place par SEOS. L'image est générée en haute définition, avec une résolution de plus de 8000 pixels de base !

L'automatisation générale, les effets spéciaux et le système son spatialisé à 9 voies ont été installés par SkyScan.

Le projet général du Dôme a été supervisé par Visual Acuity Ltd.

Gestion de projet production AV au CFL : Nick Blackwood ; gestion projet technique Terry McCartney

Documents disponibles

Photos de l'installation.

Bande de lancement du spectacle.

À propos de *de pinxi*

www.depinxi.be

Depuis 1993, *de pinxi* développe des systèmes de loisirs et d'éducation cherchant à immerger le public dans un contenu interactif. Plus de 50 installations interactives ont été réalisées à travers le monde. Ces expériences sont constituées de l'assemblage de mondes virtuels (infographie et sons), de vidéos, d'effets lumineux, d'informatique et d'électronique de contrôle, mis 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 !

Pour plus d'informations sur nos expériences interactives de groupe, n'hésitez pas à nous contacter.

info@depinxi.be