



***April 2006: het Centre for Life van Newcastle lanceert de Lifeseeker, het meest geavanceerde onderzoeksschip dat ooit werd gebouwd... met de pinxi, ontwerper van interactieve shows en theater, aan de bedieningen***

Bezoekers van het *Centre for Life* van Newcastle kunnen sinds 7 april 2006 genieten van de *Lifeseeker* belevenis. Deze interactieve show van 20 minuten neemt hen mee op zoek naar leven, op plaatsen waar de meest extreme leefomstandigheden heersen op aarde.

De bezoekers beginnen hun reis aan de bedieningen van de *Lifeseeker*. Hoewel ze worden geholpen door een bioloog, een astrofysicus en de commandant, leiden zij het schip en beslissen zij welk deel van onze planeet zal worden bezocht: ze kunnen de open ruimte van Antarctica ontdekken of meegevoerd worden naar het diepst van het oerwoud. Hun ontdekkingsreis leidt vervolgens naar de zeebodem, door de woestijn of in de donkere wereld van de grotten: de keuze ligt bij hen!

Maar dat is nog niet alles: de bemanning moet de aarde verlaten om de planeet Mars en de manen Titan en Europa te verkennen. Zo kunnen ze de omstandigheden in deze verre gebieden vergelijken met de meest extreme omgevingen die ze op aarde hebben bezocht. Na deze onderzoeken moet elke bezoeker zijn besluit trekken en zeggen of er volgens hem een vorm van leven mogelijk is buiten onze planeet.

**Beschrijving van de belevenis.**

De Dome, het interactieve theater met een projectiesysteem op 360 graden, bevindt zich halverwege het parcours van het Centre For Life. Het publiek komt binnen via een helling en wordt ondergedompeld in een fonkelend theater dat eruit ziet als een echt ruimteschip: futuristisch, badend in diffuus LED-licht, met bedieningselektronica bij elke stoel.

De interactieve opdracht bestaat erin zoveel mogelijk informatie te verzamelen over de levensvormen die worden aangetroffen in deze extreme milieus: de bezoekers creëren *gezamenlijk* een database over de gevonden elementen. Als ze een milieu verlaten geeft de wetenschapper telkens een samenvatting van de factoren die nodig zijn voor het leven dat ze hier hebben aangetroffen.

Zodra ze in de ruimte zijn nemen de "spectators/ acteurs" via hun individuele console stalen van de bodem en van de lucht van de bezochte planeten. Na hun onderzoek maken de wetenschappers gebruik van hun ervaring die ze samen hebben opgedaan op aarde, om te wijzen op de factoren die gunstig kunnen zijn voor de ontwikkeling van het leven in deze vijandige milieus: aanwezigheid van water, temperatuur,...

Op het einde van het parcours krijgt het publiek een samenvatting van het unieke parcours dat ze hebben gevolgd op basis van hun interacties; de richting voor toekomstig onderzoek wordt bepaald...

Bovendien kan de show worden bijgewerkt met de laatste ontdekkingen die zouden gebeuren in de ruimte; de reis van de *Lifeseeker* kan nog heel wat jaren doorgaan.

## Wetenschappelijke bijdrage.

De Lifeseeker show werd ontworpen en ontwikkeld op initiatief van het Centre for Life van Newcastle, in samenwerking met hun ontwikkelingsteam en educatieve afdeling.

*de pinxi* heeft tal van experts en wetenschappers geraadpleegd om de gegevens te verkrijgen die nodig waren voor de reconstructie van de milieus en om de verschillende fasen van het project goed te keuren; we danken in het bijzonder:

Frieda Billet - Nationale plantentuin van België.

De communicatieafdeling van het Europees Ruimteagentschap (esa).

Brigitte Chiwy - AVES Brussel.

Dr Peter Convey - British Antarctic Survey.

Het personeel van het Domein van de Grotten van Han.

## Technische kanttekening

### ***De show.***

De show is gebaseerd op interactieve synthesebeeldvorming en omvat de reconstructie van complexe, natuurlijke milieus met tal van levensvormen (dieren en planten).

De personages die het publiek helpen bij de opdracht zijn echte acteurs die reageren in functie van de (inter)acties van het publiek.

Tijdens hun ontdekkingsreis hebben de bezoekers toegang tot een database van meer dan 80 levende soorten, ingedeeld in 4 thema's: classificatie, woonvorm, energiebron, speciale kenmerken.

### ***Het interactieve theater .***

Het project is gebaseerd op de exclusieve technologie, ontwikkeld door *de pinxi*, *argoGroup*<sup>TM</sup> en bestemd voor zalen van 15 tot 150 plaatsen. Het systeem geeft de bezoekers de mogelijkheid om simultaan in te spelen op alle elementen van de vertoning: virtuele werelden en geluidssferen, lichteffecten,... De 69 plaatsen in de Dome hebben een individuele console: bedieningshendel, knoppen, beeldscherm en geluidssysteem. Het systeem koppelt groepsactie en sociale belevenis aan een sterk individuele interactie.

*argoGroup*<sup>TM</sup> werd bekroond als beste, nieuwe showproduct op IAAPA 2001!

### ***Deelnemers op avontuur.***

*de pinxi* is de uitvoerende producent van de show en heeft het interactieve scenario gerealiseerd, de beeld- en geluidsoepzoekingen, de grafische productie, de opnames, de animaties, de originele muziek en de programmering. *de pinxi* heeft ook het interactieve theater en de cluster met 6 grafische kanalen geleverd.

Het onderdompeleffect van de show komt ten volle tot zijn recht dankzij de projectie van een panoramisch beeld van 360° in de dome. Het projectiesysteem werd ontworpen en geïnstalleerd door SEOS. Het beeld wordt uiterst scherp gegenereerd, met een basisresolutie van meer dan 8000 pixels!

De algemene automatisering, de speciale effecten en het 9-kanaals geluidssysteem werden geïnstalleerd door SkySkan.

Visual Acuity Ltd. hield een algemeen toezicht op het Dome-project.

Projectbeheer van de audiovisuele productie bij CFL: Nick Blackwood; technisch projectbeheer Terry McCartney

## **Beschikbare documenten**

Foto's van de installatie.  
Promotietape van de show.

## **Over de *pinxi***

[www.depinxi.be](http://www.depinxi.be)

*de pinxi* ontwikkelt al sinds 1993 ludieke en educatieve systemen die het publiek in een interactieve inhoud willen dompelen. Wereldwijd zijn al meer dan 60 interactieve installaties gerealiseerd. De projecten omvatten montages van virtuele elementen (infografie en geluid), video's, speciale effecten, bedieningsinformatica en -elektronica die binnen handbereik worden gesteld van de bezoekers. Ons vak bestaat erin een idee, een scenario, een museumparcours te vertalen in een buitengewone, interactieve beleving voor het grote publiek!

Voor extra informatie over onze interactieve groepsbelevingen en tentoonstellingenparcours, aarzel niet contact op te nemen.

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