

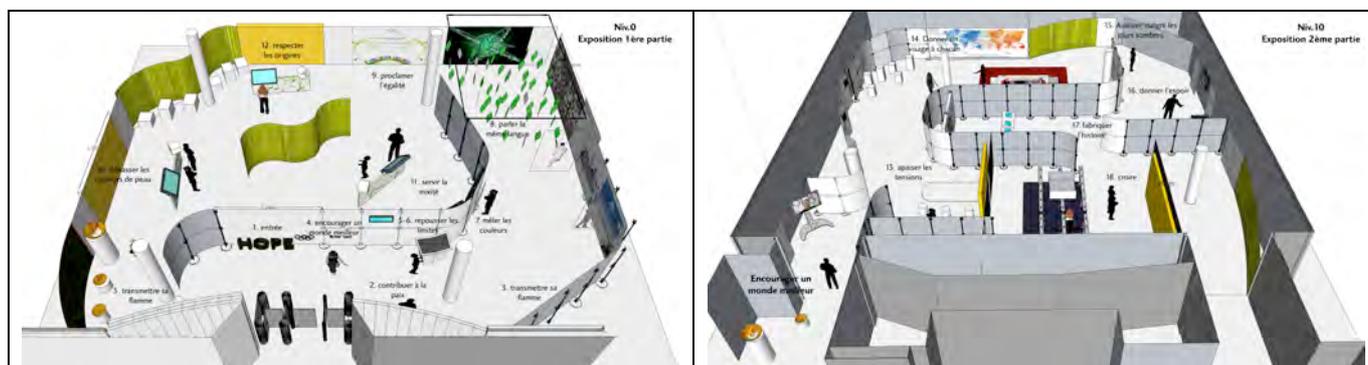


de pinxi réalise l'exposition HOPE
« Quand le sport peut changer le monde. »
700 m² pour le Musée Olympique de Lausanne.

Le projet

Le Musée Olympique de Lausanne fait appel à *de pinxi* pour imaginer et réaliser sa nouvelle exposition itinérante « HOPE ».

Elle présente un olympisme, philosophie de vie humaniste et porteur d'espoir.



L'exposition

L'espoir prend vie par la superposition d'événements emblématiques du sport où les qualités humaines des participants ont été aussi remarquables que leurs records. *de pinxi* symbolise le concept abstrait par une pousse végétale évoluant d'un bout à l'autre de l'exposition

Suivant ces deux lignes de force, *de pinxi* a conçu et intégré contenus et systèmes interactifs. Chaque dispositif concrétise un sujet présenté : la *charte olympique* se présente sous forme de livre numérique, les *négociations* sur une table interactive, les actions du CIO se *sèment* à travers le monde...

Le parcours de l'exposition est composé de modules incluant audiovisuels, objets, fresques, textes et interactifs. Ces modules proposent un dialogue unique entre les objets des collections et l'impressionnante base de médias du Musée Olympique. Par son action, le visiteur crée la mise en contexte entre objets et histoires, entre histoires et héros de ces histoires !

La description qui suit reprend un à un les modules développés, et engage le lecteur à se reporter aux photos et vidéos accessibles sur notre site :

<http://www.depinxi.com/selectedshows/hope/hope.php>

1) *L'ADN olympique*

- **Contribuer à la paix**

Une fresque de plus de 13 mètres de long explique le concept de la Trêve Olympique de l'Antiquité à nos jours. De nombreux éléments en décrochage et des jeux de lumière rythment le parcours.

- **Transmettre sa flamme**

Le relais de flamme olympique signifie paix, fraternité et lumière.

En passant devant des vasques se trouvant sur son parcours, le visiteur allume la flamme symboliquement, et la porte au poste suivant, il *participe* ainsi au message du relais.

- **Repousser les limites**

Un livre géant, numérique et interactif (de pinxi *interactive book*), propose au visiteur un extrait de la Charte olympique. Les notions d'espoir apparaissent en surbrillance. Le livre est multilingue.

- **Mêler les couleurs**

Le drapeau olympique est le symbole de l'universalité de l'esprit olympique. *de pinxi* a créé un interactif qui démontre, sur écran tactile géant, comment les couleurs du drapeau olympique se retrouvent dans tous les drapeaux nationaux, soulignant cette universalité !

- **Parler la même langue**

Cette application interactive de *de pinxi* présente aux visiteurs, sous mosaïque média, les témoignages d'athlètes connus et inconnus, qui expliquent en quoi sport et olympisme représentent pour eux, un espoir.

Une spectaculaire planète média animée qui s'enrichit au fur et à mesure de l'exposition : *de pinxi* a fourni au Musée une application qui permet d'enrichir en continu la bases de témoignages issus des pages Facebook du Musée !

2) *Proclamer l'égalité*

La zone est divisée en trois secteurs consacrés à la cause des femmes, des noirs américains ou des minorités ethniques.

Dans chaque secteur, un écran tactile géant permet au visiteur de sélectionner un athlète emblématique ; immédiatement, l'histoire exemplaire de cet athlète apparaît sur un système de projection immersif, plongeant le visiteur au cœur de l'événement ; en même temps, les objets liés à cet athlète s'illuminent dans les vitrines pour créer le contexte : *cet* objet a été porté pendant *cet* événement, vécu par *cet* athlète !

Une association inoubliable pour le visiteur, puisque par son choix, il en est l'artisan.

3) *Apaiser les tensions*

Lors des Jeux Olympiques, le sport réussit parfois, là où la politique n'a pas encore trouvé de solutions.

Pour évoquer ces réussites, *de pinxi* a proposé son *interacTable™*, une table interactive géante, représentation symbolique d'une table de négociations. Des pièces de puzzle animées, portant des opposés, y sont dispersées. En reconstituant des paires, le visiteur déclenche une projection géante qui raconte comment ces opposés se sont rassemblés autour de l'Olympisme!

4) *Donner un visage à chacun*

Les Jeux Olympiques sont l'occasion, pour des peuples peu présents sur la scène internationale, d'exprimer leur identité dans le concert des nations.

de pinxi a réalisé une animation graphique 3D simulant le défilé, projeté sur un grand meuble évoquant un stade olympique ; elle permet au visiteur de se rendre compte, au fil des Olympiades, du nombre toujours croissant de comités nationaux depuis la fondation des jeux modernes.

L'animation présente également les faits marquants en rapport avec le thème, et se termine par le symbole fort du défilé final, qui mêle toutes les nations sans distinction.

5) *Avancer malgré les jours sombres*

Dans sa quête de paix et d'humanisme, l'Olympisme connaît parfois des heures noires.

Ces histoires souvent tragiques sont racontées dans le contexte végétal brisé, noir et chaotique, à l'aide de clips vidéo présentés comme autant de feuilles mortes, portées par des branches brisées.

6) *Donner l'espoir*

Aux côtés d'autres organisations internationales, le Mouvement olympique gère des programmes où le sport est instrument d'éducation.

Reprenant à la lettre l'idée de semer de l'espoir à travers ces projets, *de pinxi* a conçu un interactif présentant ces projets qui instrumentalisent le sport à bon escient. Le visiteur déclenche l'apparition des informations en mimant devant l'écran le geste d'un semeur, il voit les projets se développer, images portées par la pousse, emblème de l'exposition (technologie de *motion tracking*).

7) *Fabriquer l'espoir*

de pinxi propose son célèbre système *sharedMemories™* pour donner accès à l'incroyable banque de médias du Comité Olympique. Ce dispositif permet au visiteur de se réapproprier les histoires présentées dans l'exposition : en répondant à quelques questions sur un écran tactile, le visiteur crée un clip personnalisé, synthèse des grands événements sportifs, culturels et politiques correspondant à ses choix.

Ce clip est téléchargeable sur le site de l'exposition, et intégrant la photo du visiteur, il devient un souvenir qu'il peut partager avec ses proches, en créant du trafic sur le site Internet.

8) Croire

Salle de projection polyvalente, debout, avec une audio individuelle distribuée sur 36 postes, afin d'éviter la contamination sonore des espaces par une sonorisation classique.

Note technique

Surface d'exposition de 700m².

Tous les modules détaillés plus haut sont exclusivement développés et installés par *de pinxi* qui en réalise les contenus multimédia, l'informatique, l'ingénierie audiovisuelle et l'électronique de contrôle. Le module 8 est conçu pour recevoir des contenus audiovisuels développés par le Musée ou ses fournisseurs.

de pinxi a également créé l'habillage de tous les espaces d'accueil : fresques géantes et vidéos d'entrée.

L'exposition est conçue de manière modulaire, pour en permettre l'itinérance vers d'autres musées ou événements olympiques.

Médias disponibles :

Photos et vidéo de l'installation

A propos de de pinxi :

Contacts :

Philippe Chiwy
phil@depinxi.be
Tél. : +32 2 245 75 01