

## **ELECTRALIS 2001**

« Jusqu'où nous mène l'électricité ? »

### **de pinxi réalise pour l'exposition Electralis, une grande expérience interactive de groupe... à l'intérieur du corps humain !**

L'ambition de cette exposition, conçue à l'initiative de l'Electropole, était d'amorcer une vaste réflexion sur la place de l'électricité dans notre société. Au sein du Palais des Sports de Liège, et sur un espace de 3.000 m<sup>2</sup> d'exposition, les visiteurs ont pu découvrir durant six mois, les multiples facettes de l'électricité et des révolutions technologiques de ce 21<sup>e</sup> siècle. De l'homme bionique aux machines intelligentes, en passant par la réalité virtuelle, cette exposition a dévoilé les faces cachées d'une énergie multiforme et omniprésente.

### **Réduit à la taille d'un atome, le public découvre de manière interactive le système digestif, sanguin et respiratoire.**

Les visiteurs prennent place dans le théâtre interactif, une « Black Box » dotée de 36 sièges, spécialement équipés. A l'entrée de cette salle pourvue d'un grand écran immergeant l'espace, chaque visiteur reçoit une paire de lunettes : le spectacle se déroule en relief.

Chaque siège dans la salle, est doté d'une manette de contrôle, de boutons de sélection et d'un système son personnel multilingue. L'expérience est proposée simultanément en quatre langues: français, anglais, néerlandais et allemand.

L'interaction est totale, les visiteurs deviennent les acteurs de leur découverte : ils participent en groupe aux processus biologiques naturels, ils collectent individuellement et dans leur langue une information personnalisée. *Pour favoriser la digestion, le spectateur aide à la dislocation des aliments en les sélectionnant à l'aide de son joystick... En utilisant son curseur sur les parties irritées, le spectateur agit comme inhalateur : les bronches se dilatent et l'air circule à nouveau...*

Le spectacle interactif a été vu par xxxxx visiteurs et de très nombreux écoles de la région transfrontalière.

Depuis 1993, *de pinxi* développe des systèmes de loisirs et d'éducation cherchant à immerger le public dans un contenu interactif. Les expériences sont constituées d'un assemblage unique de mondes virtuels (infographie & sons), d'informatique et d'électronique de pilotage. Ces expériences ne sont pas des films mais des simulations dont les spectateurs deviennent acteurs !

Le logiciel permettant à tous les membres de l'assistance d'interagir simultanément avec le spectacle, le système d'analyse de salle, les mondes virtuels et les atmosphères sonores ont entièrement été créés par *de pinxi*.

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

info@depinxi.be