

## ***de pinxi* «Hace interactivo» el primer seminario europeo de la IAAPA\*.**

Los días 7 y 8 de octubre de 2002, ¡por primera vez en su larga historia!, la Asociación Internacional de Parques Temáticos y de Atracciones organizó un seminario profesional en Europa.

En el prestigioso salón del Castillo xxx, en el parque de Efteling (Kaatsheuvel, Holanda), tuvieron lugar las presentaciones y debates sobre el tema del «Future of the Industry».

Efteling y la IAAPA pidieron a *de pinxi* que preparara las presentaciones interactivas con el fin de permitir que los 280 participantes pudieran participar en las propuestas de los conferenciantes y expresar su opinión sobre el futuro de la industria del ocio.

Con este fin, *de pinxi* instaló su sistema argoMass, el teatro interactivo que permite que hasta 2000 espectadores controlen la imagen, el sonido y el espectáculo que se les presenta.

Como hilo conductor interactivo para el seminario europeo de la IAAPA, *de pinxi* adaptó el espectáculo Kegopolis Challenge, el recorrido a través de una ciudad futurista a bordo de una nave espacial.

A lo largo de su presentación las personas que intervienen hacen reaccionar al público con ciertas afirmaciones o les piden que respondan a algunas preguntas (que aparecen en directo en la ciudad, en la pantalla). Los participantes, provistos de "glowsticks", dan su opinión, utilizando los colores rojos y verdes, según el código que se les propone. En directo, se muestran las respuestas en Kegopolis: el cuadro de mandos de la nave espacial indica, ¡en la trigésima parte de un segundo!, la elección del público.

Al finalizar la primera jornada, el público pudo relajarse gracias a la versión lúdica de Kegopolis: los participantes, divididos en dos equipos, se enfrentaron en 4 pruebas ... y el equipo azul ganó (ver imágenes).

Cuando concluyó el seminario, John Graff recapituló en la pantalla los resultados de las opiniones emitidas, suscitando nuevos debates. Recurriendo por última vez al sistema de *de pinxi*, preguntó a los asistentes si, después del difícil año pasado, el clima de la profesión era de confianza...

Un 100% de respuestas positivas constituyeron una esperanzadora conclusión a este último seminario

---

***Todo un plató de TV que juega e interactúa en directo...***

***...un estreno mundial de depinxi, prototipo de futuros juegos de TV***

Los participantes del programa «*Ta alors!*», de la cadena RTL-TVi, han jugado en directo durante el programa de Jacques Van de Biggelaar y Sandrine Coremans. Según costumbre del programa, *de pinxi* era el invitado sorpresa que presentaba un desarrollo innovador.

Divididos en dos equipos, los 80 participantes se enfrentaron en una lucha sin cuartel, a través de los recovecos de la ciudad virtual de Kegopolis. Jacques animaba al equipo azul y Sandrine al equipo amarillo en los 4 retos en directo. Philippe Chiwy, director general de *de pinxi*, jugaba el papel de árbitro imparcial: finalmente ganó el equipo amarillo.

Todos los participantes estaban dotados de “glowticks”, bastones luminiscentes de color rojo y verde; cada equipo pilota una nave espacial que muestra el color que elijan: el rojo a la izquierda y el verde a la derecha. Un sensor *argoMass* analiza cada equipo y traduce sus movimientos de colores en impulsos que dirigen la nave: en la trigésima parte de un segundo, los vehículos virtuales reaccionan a las menores exigencias del equipo.

A lo largo de las 4 pruebas, los equipos intentan recoger el máximo de puntos, cada uno de ellos intentando al mismo tiempo impedir que el otro los consiga: una ambiente increíble nace en el plató, donde los participantes y animadores se sienten invadidos por la fiebre del juego y en este estado de entusiasmo culmina la última prueba, después de la cual los participantes retoman sus asientos para un descanso bien merecido...

Para recibir más información sobre los juegos interactivos de grupo, escriba a [tv@depinxi.be](mailto:tv@depinxi.be)