

Winterthur Belgique démarre l'an 2000 par une expérience interactive unique :
1000 employés aux commandes d'un vaisseau spatial parcourent les méandres de Kegopolis, la cité du futur,... le futur de leur société.

Auditorium 2000, tous les employés de la branche belge du groupe Winterthur se rassemblent pour la presque habituelle réunion de début d'année. Pendant une session, qui se déroulera sur 2 heures, le président de la société, Mr Desseille, va exposer les plans de déploiement pour l'année à venir... Un schéma habituel ?

D'entrée, un doute s'installe : une enveloppe fermée est distribuée à chaque participant, cette enveloppe contient des objets soigneusement emballés ; il est interdit de l'ouvrir avant le signal.

La présentation commence par deux films époustouflants sur un écran géant de 11 mètres ; le Président présente un bilan de l'année qui précède, aidé de grands écrans supplémentaires, chargés de chiffres, de graphiques et d'animations...

Quand soudain, le ton change : le discours s'oriente vers l'avenir de la société Winterthur, et l'implication de chaque membre dans cette avenir. Pour mieux souligner cet engagement, *le contrôle du discours est donné à toute l'assemblée* : le public au complet, va piloter une expérience interactive, présentation tridimensionnelle des choix à effectuer pour faire progresser la société.

Déroulement de l'expérience.

Une animatrice monte sur scène, au pied de l'écran géant ; elle donne le signal tant attendu pour l'ouverture des enveloppes.

Les enveloppes contiennent deux bâtons phosphorescents un vert, un rose, ce sont les moyens de pilotage de l'expérience : montrer le rose permet de tourner à gauche, le vert à droite.

La volonté de la salle se traduit par le mouvement d'un véhicule à travers Kegopolis, un monde virtuel, une cité dont les routes sont faites d'impressionnantes montagnes russes.

Le véhicule se déplace en proportion exacte par rapport à la répartition des couleurs rose/vert dans la salle : une caméra analyse en temps réel la volonté de la salle et transmet ces impulsions de mouvement 20 fois par seconde à l'ordinateur central qui génère le visuel.

La mission de l'assemblée se traduit par un parcours dans une ville virtuelle, Kegopolis. Tout au long de ce parcours, l'assemblée rencontre différents carrefours qui sont autant de choix pour le futur de Winterthur ; le Président Desseille prend la parole pour aider les membres de l'auditoire dans leur choix. Sur écran, un retour précis permet à l'audience de connaître instantanément la tendance qui est en train de se dessiner, pour la bifurcation à gauche, ou pour celle de droite.

Note technique.

L'événement Winterthur 2000 a été organisé par B&S, William Tchang, en collaboration avec Cyberforce, Jean-Pierre Dazun.

Le projet a été développé sur base des techniques de simulation et de réalité virtuelle, empruntées aux simulateurs de vols, par exemple.

Le logiciel pilotant l'expérience, le système d'analyse de salle, les mondes virtuels et les atmosphères sonores ont entièrement été créés par *de pinxi*.

L'ordinateur central est une station graphique Silicon Graphics, de type Onyx IR, et permet de générer en temps réel une image de très haute résolution (1280x1024 points), à 60 images par secondes, avec un piqué et un antialiasing incomparables.

La projection sur écran de 11 m de base est assurée par un projecteur Barco R12000 DLP, délivrant une image digne d'une salle de cinéma ; l'infrastructure de projection a été déployée par Renting+Development, John Kemp.