

Winterthur België start het jaar 2000 met een uniek interactief experiment: 1000 werknemers bedienen een ruimteschip en leggen een schitterend parcours af doorheen de meanders van Kegopolis, de stad van de toekomst, ... de toekomst van hun bedrijf.

Auditorium 2000: alle werknemers van de Belgische tak van de groep Winterthur komen samen voor de bijna traditionele bijeenkomst aan het begin van het jaar. Tijdens een sessie die 2 uur duurt, zal de voorzitter van het bedrijf, Dhr. Desseille, de toekomstplannen van het bedrijf uit de doeken doen ... Een gekend ritueel?

Al van bij het binnenkomen, duiken de eerste twijfels op: aan elke deelnemer wordt een gesloten envelop overhandigd. Deze envelop bevat enkele zorgvuldig verpakte voorwerpen; de envelop mag niet geopend worden vóór het signaal daartoe gegeven wordt.

De presentatie begint met twee ongelooflijk spectaculaire films op een reuzenscherf van 11 meter; de Voorzitter presenteert een balans van het voorbije jaar met behulp van bijkomende grote schermen, boordevol cijfers, grafieken, beelden ...

En dan plots verandert de toon: de uiteenzetting spitst zich toe op de toekomst van het bedrijf Winterthur en de rol van elke werknemer in deze toekomst. Om dit engagement duidelijk te maken, *wordt de controle over de uiteenzetting aan het voltallige publiek gegeven*: alle toeschouwers tezamen zullen een interactieve presentatie besturen: een driedimensionale presentatie van de keuzen die gemaakt moeten worden om de onderneming te laten vooruitgaan.

Verloop van het experiment.

Een animatrice verschijnt op het podium, onderaan het reuzenscherf; zij geeft het lang verwachte signaal om de enveloppen te openen.

De enveloppen bevatten twee fluorescerende staafjes, een groen en een roos: het zijn de besturingsinstrumenten van dit experiment. Als je het roze staafje toont, draai je naar links, met het groene ga je naar rechts.

De wil van de zaal vertaalt zich in de beweging van een voertuig doorheen Kegopolis, een virtuele wereld, een stad waarvan de wegen bestaan uit een indrukwekkende roetsjbaan.

Het voertuig verplaatst zich in functie van de verdeling van roze/groene kleuren in de zaal: een camera analyseert in real time de wil van de zaal en brengt deze bewegingsimpulsen 20 keer per seconde over aan de centrale computer die het beeld genereert.

De missie van de deelnemers in de zaal komt tot uiting via een parcours in een virtuele stad, Kegopolis. Gedurende dit parcours komt het publiek verschillende kruispunten tegen die symbool staan voor de beslissende keuzen in de toekomst van Winterthur; de Voorzitter Desseille neemt het woord om de leden van het publiek te helpen in hun keuze. De toeschouwers kunnen meteen op het scherm de richting zien die zich aan het aftekenen is: voor de splitsing naar links, of naar rechts.

Technische opmerking.

Het Winterthur 2000 evenement was een organisatie van B&S, William Tchang, in samenwerking met Cyberforce, Jean-Pierre Dazun.

Het project werd ontwikkeld op basis van simulatie- en virtuele realiteitstechnieken, zoals we die kennen van bijvoorbeeld vluchtsimulatoren.

Het besturingsprogramma van het experiment, het analysesysteem van de zaal, de virtuele werelden en de geluidstechnieken werden allemaal door *de pinxi* ontwikkeld.

De centrale computer is een grafisch station Silicon Graphics, van het type Onyx IR, en maakt het mogelijk om in real time een beeld met een zeer hoge resolutie (1280x1024 punten) te genereren, tegen 60 beelden per seconden, met een uitstekende pixel- en antialiasing-kwaliteit.

De projectie op het 11 meter grote scherm wordt verzekerd door een Barco R12000 DLP projector, die beelden aflevert een bioscoopzaal waardig; de projectie-infrastructuur lag in handen van Renting+Development, John Kemp.