



de pinxi Perscommuniqué

ELECTRALIS 2001

« Wat brengt elektriciteit ons nog allemaal? »

de pinxi realiseert voor de tentoonstelling Electralis een groot interactief
groepsevenement ... binnenin het menselijk lichaam!

De ambitie van deze tentoonstelling, ontwikkeld op initiatief van Electropole, was om een brede reflectie op gang brengen over de plaats van elektriciteit in onze samenleving. In het Sportpaleis van Luik en in een tentoonstellingsruimte van 3.000 m² konden de bezoekers zes maanden lang de vele facetten van elektriciteit en de technologische revoluties van deze 21^e eeuw ontdekken. Van de biotechnische mens tot intelligente machine en virtuele realiteit: deze tentoonstelling liet de verborgen kanten zien van een veelvormige en alomtegenwoordige energie.

Het publiek, dat herleid werd tot de grootte van een atoom, ontdekt op een interactieve manier het spijsverteringsstelsel, de bloedsomloop en het ademhalingsstelsel.

De bezoekers nemen plaats in het interactief theater, een «black Box » met 36 speciaal uitgeruste zitjes. Aan de ingang van deze zaal die een reusachtig scherm bevat dat de hele ruimte vult, ontvangt elke bezoeker een bril: het spektakel speelt zich in reliëf af.

Elk zitje in de zaal is voorzien van een controlehendel, keuzeknoppen en een persoonlijk meertalig geluidssysteem. Het spektakel vindt gelijktijdig in vier talen plaats: Frans, Engels, Nederlands en Duits.

De interactie is compleet, de bezoekers worden de acteurs van hun ontdekking: zij participeren in groep aan de natuurlijke biologische processen, zij krijgen individueel en in hun eigen taal gepersonaliseerde informatie. *Om de spijsvertering te bevorderen, helpt de toeschouwer bij het ontbinden van voedingsmiddelen door ze te selecteren met hun joystick... Door gebruik te maken van zijn cursor op de geïrriteerde delen, treedt de toeschouwer op als inhalator: de luchtwegen zetten uit en de zuurstof heeft weer vrij spel ...*

Dit interactief spektakel werd bijgewoond door meer dan 300 scholen aan weerszijden van de grens.

Sinds 1993 ontwikkelt *de pinxi* recreatieve en educatieve systemen die het publiek onderdompelen in een interactief inhoudelijk gebeuren. De evenementen komen tot stand op basis van een unieke assemblage van virtuele werelden (infografie & geluiden), van informatica en besturingselektronica. Het resultaat is geen film, maar een simulatie waarin de toeschouwer acteur wordt!

De software waarmee alle mensen uit het publiek gelijktijdig interactief kunnen meedoen met het spektakel, het analysesysteem van de zaal, de virtuele werelden en de geluidsatmosferen zijn volledig van de hand van *de pinxi*.

Aarzel niet ons te contacteren voor meer informatie over onze interactieve groepsevenementen.

info@depinxi.be