

***de pinxi*, crée la séance de clôture du premier congrès néerlandais sur la Recherche Intelligente et l'Inspiration pour l'Innovation.**

Organisé conjointement par le Ministère des Affaires Economiques, le Ministère de l'Enseignement, de la Culture et des Sciences, MC-Consultancy, ce premier congrès qui s'est tenu le 6 et 7 septembre à La Haye au Pays-Bas a réuni tous les professionnels néerlandais (entreprises, institutions et universités) pour un débat sur les grands défis scientifiques et technologiques de ce nouveau siècle.

Tour à tour, des interlocuteurs venant de chez Philips Research, Shell, Geotronics, Ubiquitous Communication Networks, KPN, Ericson, le CWI (Centre des Sciences en Informatique), l'Université Technique de Delft, l'Université d'Amsterdam, pour n'en citer que quelques, ont exposé leurs points de vue sur l'avenir des systèmes d'interaction entre l'HOMME et l'ORDINATEUR.

Ce congrès, qui aura réuni près de 900 personnes s'est terminé sur une présentation de *de pinxi*, illustrant parfaitement et concrètement, de par ses activités, le thème central du congrès.

Depuis 1993, cette société belge basée à Bruxelles 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 !

Philippe Chiwy, directeur de la société *de pinxi* a exposé à l'assemblée, l'importance et l'intérêt d'Expériences Interactives de Groupe pour les musées, les parcs à thème et les grands événements ; les 3 secteurs d'activités dans lesquels la société est présente.

Pour mettre en pratique les concepts exposés, *de pinxi* a créé la surprise en donnant le contrôle à l'assemblée : en-dessous de chaque siège, une enveloppe était placée contenant deux bâtons phosphorescents; un vert et un rouge représentant les moyens de pilotage de l'expérience. Au moyen de faisceaux lumineux, la salle a été subdivisée en deux groupes pour un grand jeu interactif reprenant quatre épreuves.

Le véhicule de chaque équipe, ainsi que les obstacles placés par les équipes pour bloquer leur adversaire, se déplaçaient en fonction des bâtons phosphorescents des membres de l'assemblée : montrer le rouge permettait d'orienter la navette de son équipe vers la gauche, le vert vers la droite.

Les véhicules se déplaçaient donc en proportion exacte par rapport à la répartition des couleurs rouge/vert dans la salle : une caméra analysait en temps réel la volonté de la salle en transmettant ces impulsions de mouvement 20 fois par seconde à l'ordinateur central qui générait le visuel.

Ce jeu interactif de groupe a été développé sur base des techniques de simulation et de réalité virtuelle. 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*.

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

info@depinxi.be

