

Beyond Bruegel: een multimediale beleving

Beyond Bruegel is een digitale ontdekkingsreis door de wereld van Pieter Bruegel de Oude. Het hoogtepunt van de beleving is een 360-graden projectie die je onderdompelt in de wereld van de kunstenaar. Het Gents bedrijf CREATE.eu was verantwoordelijk voor het concept en uitvoering van deze kunstervaring. Ook bedrijven en instellingen doen veelvuldig een beroep op CREATE.eu om met de nieuwste multimediatechnieken hun verhaal of minutieus getimede evenementen tot leven te brengen. Een verhaal over de tentoonstelling en haar maker.

De multimediale expo Beyond Bruegel in het Dynastiegebouw aan de Kunstberg in Brussel, is een eresaluut aan de Vlaamse meester, 450 jaar na zijn overlijden. Een bezoek aan de tentoonstelling is beslist de moeite waard. We bezochten de expo in de veronderstelling er ook grootformaat printwerk aan te treffen. Het bleek niet het geval. Maar de gebruikte digitale multimediatechnologie mist haar doel niet om er een unieke ervaring van te maken. “Deze expo wil een voorbeeld zijn van een nieuwe cultuurbeleving. De tentoonstelling heeft als doel een laagdrempelige opstap te zijn naar meer kunst- en cultuurontdekkingen,” verduidelijkt Ilse Wachtelaer, Marketing & PR Manager bij CREATE.eu.

Visuele storytelling

De tentoonstelling heeft vier verschillende zones waarin je de verschillende thema's en stijlkenmerken van Pieter Bruegel de Oude ontdekt. In de expo zie je geen echte schilderijen, wel ultrascherpe projecties van werken en uitvergrotingen van details. In de laatste zaal met de 360-graden projectie, komen verschillende technieken samen. Ilse Wachtelaer: “Bij CREATE.eu geloven we dat je ook inhoud moet meegeven aan de bezoeker. Daarom dat we er in Beyond Bruegel voor kozen om relevante details te animeren en een kunsthistorische storytelling in voice-over te brengen. We zijn geen museuminstelling maar een multimediabedrijf. Met dit project willen we doelgroepen bereiken die minder vaak een museum bezoeken, maar wel cultuur willen

beleven. En dat is gelukt. Storytelling is het vertrekpunt. We brengen de grote lijnen van Bruegels verhaal. Net genoeg voor de bezoeker om zijn eigen kennis op een aangename manier te verruimen. En om hem misschien aan te zetten het originele werk elders te gaan bekijken.”

De cinematografische scène-overgangen worden ondersteund door een goed en eenvoudig verhaal. In de projecties worden personages, objecten en details in beweging gezet: figuren trekken, duwen en slaan; zijn aan het spitten; wiegelen op een ton; vissen springen in het water; schaatsers glijden over het ijs; vogels vliegen voorbij; enz. Het zijn deze multimediale impressies die het verhaal mee versterken en waarmee de aandacht van de toeschouwer wordt vastgehouden.

Werken met hogeresolutiebeelden

Het storyboard van de beleving werd door CREATE.eu gemaakt. Voor de selectie van de werken en details die worden geprojecteerd of geanimeerd, werkte CREATE.eu samen met Bruegelexpert Prof. Dr. Manfred Sellink. De bewegende beelden en visuele effecten kwamen in Adobe After Effects tot stand. Het vertrekpunt zijn hogeresolutiefoto's van de kunstwerken, waarover akkoorden met musea en instellingen wer-



Visual communication as it should be

Het zit in onze genen dat Igepa VisCom sterk is op gebied van sales, logistiek, inkoopbeleid en marketing. Dat maakt Igepa een betrouwbare partner die beschikt over de nodige knowhow. Het zit in de genen van onze Igepa-medewerkers om elke dag hun klanten op een persoonlijke en professionele manier de beste kwaliteit aan te bieden. Dat maakt Igepa anders.

It's in our nature.



Een virtuele showroom bij Reynaers Aluminium

CREATE.eu ontwikkelde in opdracht van het Reynaers Experience Centre in Duffel een volledige VR-ervaring. Klanten kunnen nu met een virtuele vingerknip kiezen tussen kleuren, profielen en stijlen voor hun aluminium ramen en deuren in de setting van een huis of een appartement. CREATE.eu ontwikkelde eveneens een holografische set-up om alle opties in 3D te zien. De volledige VR/3D-ervaring kan je beleven in de unieke Avalon Cave in het Experience Centre.

In deze VR-simulatie krijgen architecturale projecten extra ondersteuning. Bouwheren, architecten en projectontwikkelaars kunnen zich met een VR-bril in de gesimuleerde ruimte begeven om hun bouwplannen in een vroeg stadium te evalueren en er de geschikte aluminium raam- en deurprofielen van de fabrikant voor te selecteren.

Een andere toepassing bij Reynaers Aluminium is de Sample Wall. Een beeldscherm beweegt zich op een magnetische rail langsheen de wand en wisselt CMS-gestuurde informatie (CMS: Content Management System) uit over het product waarvoor er belangstelling is. De inhoud van het CMS kan door de klant zelf worden beheerd.

Een gelijkaardige CMS-toepassing ontwikkelde CREATE.eu ondermeer voor verschillende standhouders van automerken op het Brusselse Autosalon. Bezoekers kunnen informatie over de tentoongestelde wagens via interactieve displays op de stands raadplegen.

Augmented reality voor iedereen

Een voorbeeld van een toepassing met Augmented Reality (toegevoegde realiteit) is die voor het Snijders & Rockoxhuis in Antwerpen. Bezoekers lopen met een tablet rond. Wanneer ze die richten op een schilderij verschijnt automatisch de basisinformatie over het werk op het scherm van de tablet. Conservator Hildegard Van de Velde: "Veel van onze bezoekers zijn niet opgegroeid met smartphones en multimedia. Niettegenstaande dit slagen we er in drie vierde van hen te overtuigen om het gebouw met een tablet in plaats van met een gedrukte brochure te bezoeken."

Nvdr: Het Museum Rockoxhuis is de

den afgesloten. De hogeresolutiebeelden zijn nodig om de details van de tekeningen en schilderijen te kunnen uitvergroten. Het hele project werd in nauwelijks vier maanden gerealiseerd, inclusief de volledige schoonmaak, opkuis en herinrichting van het Dynastiegebouw om het geschikt te maken voor de tentoonstelling. CREATE.eu gebruikt de nieuwste multi-

mediatechnologie om verhalen en informatie tot leven te wekken. Het is een one-stop-shop waar creativiteit, content creatie, codering en hardware integratie samenkomen. Die klanten zijn musea, wetenschapscentra, eventorganisatoren en commerciële bedrijven. Reynaers Aluminium is een case waarin verschillende competenties van het Gentse multimediabedrijf zijn geïntegreerd.

17de-eeuwse patriciërs woning van burgemeester Nicolaas Rockox (1560-1640). De woning herbergt schitterende schilderijen maar ook meubelen en andere kunstvoorwerpen uit de 16de en 17de eeuw.

Competenties uit de gamingsector

CREATE.eu heeft een dertigtal medewerkers in dienst, waaronder gameontwikkelaars en -artiesten die overweg kunnen met gamesoftware als die van Unity en Unreal. Waar vindt CREATE.eu de specialisten hiervoor? Ilse Wachtelaer: "Ondermeer onder de afgestudeerden van de opleiding 'Digital Arts and Entertainment' (DAE) aan Howest in Kortrijk (Hogeschool West-Vlaanderen)." De opleiding werd opgestart op het ogenblik dat er nog geen gamingsector was in Vlaanderen. Nu is de opleiding wereldtop met een groot aantal binnen- en buitenlandse studenten. Ilse schat dat de gemiddelde leeftijd van de medewerkers bij CREATE.eu ongeveer 28 jaar bedraagt. "Het bedrijf groeit snel en

heeft projecten over de hele wereld. We zijn een divers team met verschillende competenties onder één dak. Sommige van onze medewerkers zijn van de schoolbanken direct hier beland. Om dan in plaats van in een grote gameproductie mee te draaien, hun capaciteiten voor een geheel ander uitdagend project in te zetten. 3D-visualisaties worden naast 2D-animaties steeds vaker ge-

bruikt om informatie aantrekkelijk over te brengen en verbluffende ervaringen te creëren. En het zijn nu net die technieken die gameontwikkelaars in de vingers hebben en die we kunnen toepassen in de projecten voor onze klanten."

Meer cases kan u raadplegen op de website van CREATE.eu

Alain Vermeire ■



NESCHEN HIGH-TACK FOLIES



NESCHEN PERFORMANCE WALL-GRIP SMOOTH & L-UV SAND

- ✓ Polymeer PVC.
 - ✓ High-tack permanente belijming.
 - ✓ Geschikt voor moeilijk te plakken ondergronden zoals: beton, gips en spaanplaat.
 - ✓ Geschikt voor oppervlakken met een lage oppervlakte-energie.
 - ✓ Verkrijgbaar in smooth & sand.
 - ✓ Voor solvent*, latex- en UV-inkten.
- (*uitsluitend smooth variant)



NESCHEN PP WALL-GRIP SMOOTH & L-UV SAND

- ✓ Milieuvriendelijk polypropyleen.
- ✓ High-tack permanente belijming.
- ✓ Geschikt voor moeilijk te plakken ondergronden zoals: beton, gips en spaanplaat.
- ✓ Geschikt voor oppervlakken met een lage oppervlakte-energie.
- ✓ Verkrijgbaar in smooth & sand.
- ✓ Voor latex- en UV-inkten.



UVPRINT ,N' WALK POWER-TACK

- ✓ 200 µ wit gestructureerde monomeer PVC voor vloerstickers.
- ✓ High-tack belijming.
- ✓ Direct printbaar, lamineren is niet nodig.
- ✓ R9-gecertificeerd anti-slip oppervlak.
- ✓ Geschikt voor moeilijk te plakken ondergronden zoals: beton, hout, tapijt, tegels en bestrating.
- ✓ Voor latex- en UV-inkten.

