

Exposition temporaire « IMMERSION » à partir du 17 juin 2020

UNE EXPÉRIENCE INCROYABLE
AU COEUR DE LA GRANDE BARRIERE DE CORAIL



Institut
océanographique
Fondation Albert I^{er}, Prince de Monaco

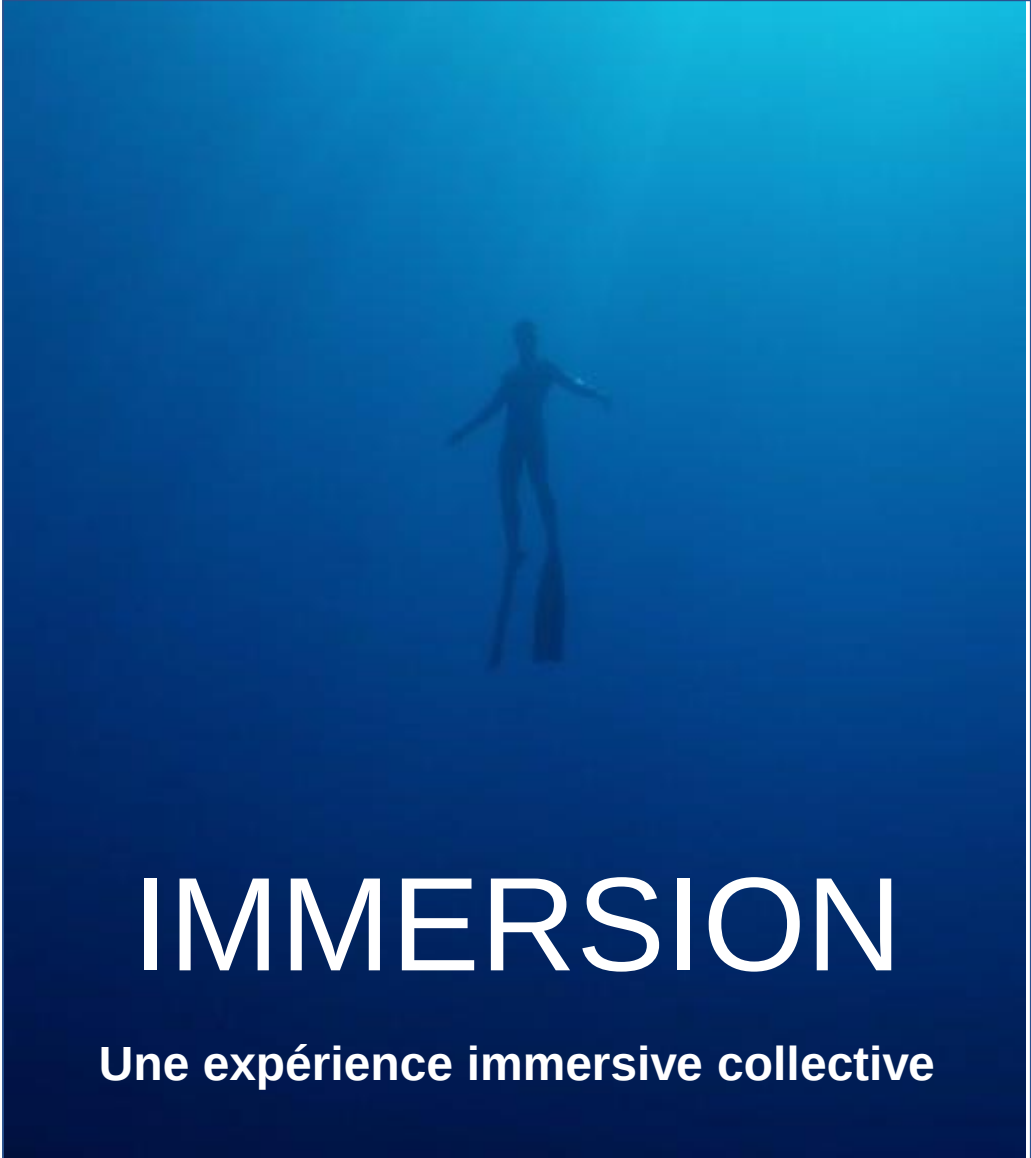
IMMERSION

Exposition temporaire au Musée océanographique

« Plongez sur la Grande Barrière de Corail et partez à la rencontre de la mégafaune »

Une incroyable plongée virtuelle immersive et interactive proposée aux 650 000 visiteurs du Musée océanographique au sein d'une de ses salles les plus prestigieuses, la salle de la Baleine.



A vertical rectangular image with a blue gradient background. In the center, a silhouette of a person is floating or swimming in the water, with their arms slightly out to the sides and legs together. The person appears to be wearing a wetsuit and fins.

IMMERSION

Une expérience immersive collective

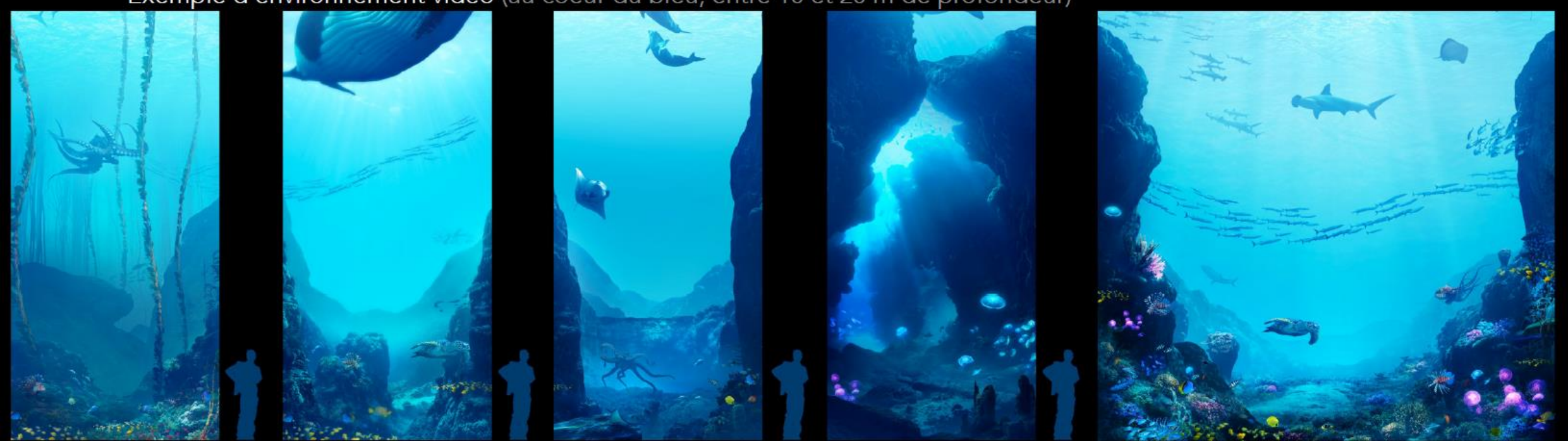
A vertical rectangular image showing a massive, dense school of small fish swimming in a circular pattern. The fish are silvery and their movement creates a swirling, tunnel-like effect. The water is a clear, light blue.

INTERACTIVITE

Une plongée en interaction avec le milieu marin

« IMMERSION »

Exemple d'environnement virtuel (au cœur du bleu, entre 10 et 20 m de profondeur)



Une expérience monumentale à l'échelle du bâtiment rendue possible grâce à une immersion totale du visiteur et à l'utilisation de technologies innovantes.

Hybridation des techniques : images de synthèse et images réelles / système de projection temps réel / tracking.

Un scénario cadencé pour renouveler l'attention du visiteur et créer des rencontres spectaculaires

1^{ère} étape le sas de plongée :

consignes et comportements à adopter pour faciliter les interactions avec les différentes espèces.

2^{ème} étape :

franchir la surface et embrasser d'un seul regard le spot de plongée où évoluent raies Manta, requins, bancs de poissons multicolores, dauphins, baleines etc...

3^{ème} étape :

progresser et interagir avec les espèces (effet d'attraction, de répulsion, de révélation, effet miroir).

La projection dure 30 min pendant lesquelles le visiteur sera en plongée de jour puis de nuit.

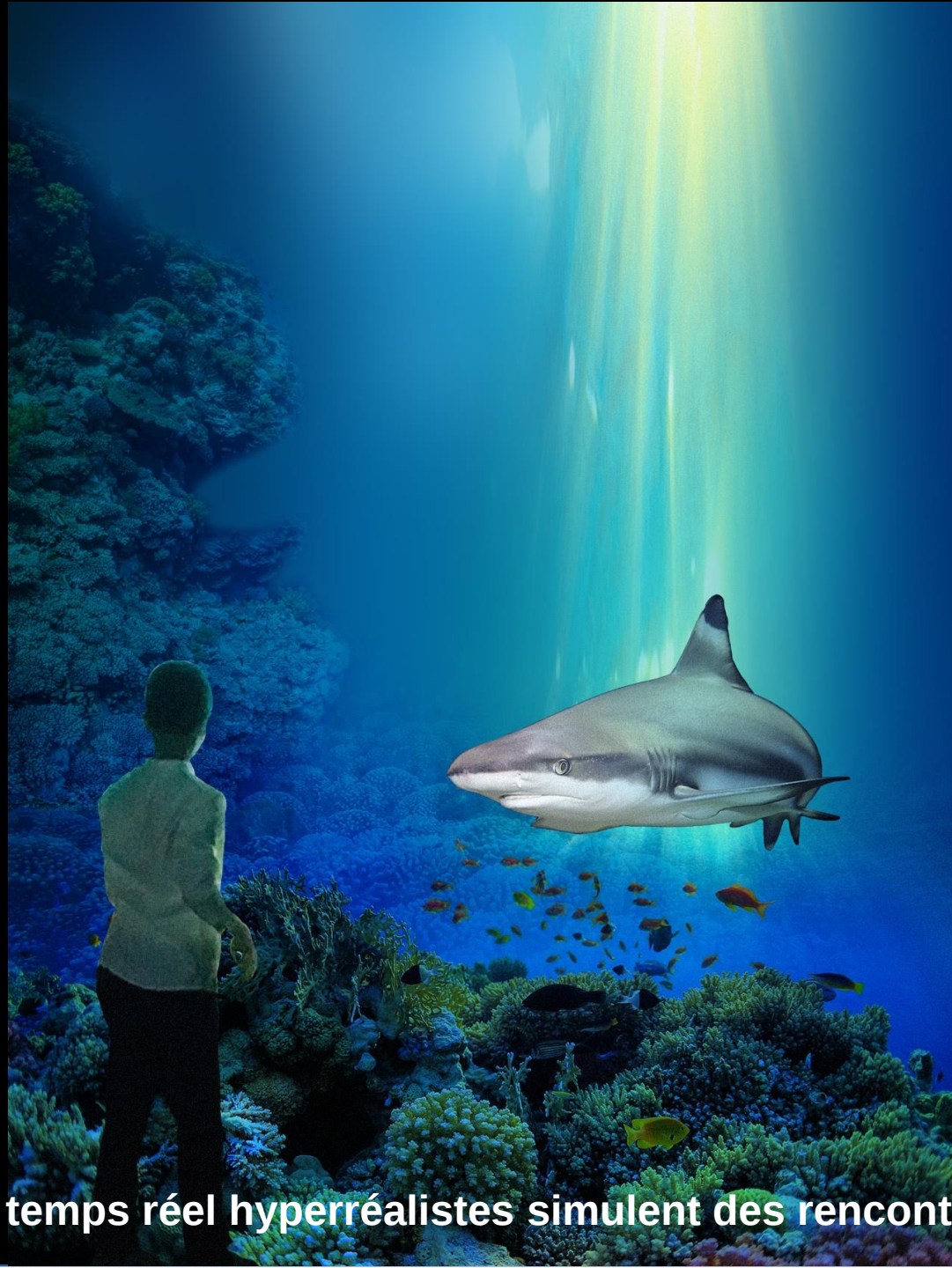




Un panorama immersif occupant la totalité du champ de vision des visiteurs (salle de la Baleine).



Des séquences d'évènements forts à intervalle régulier.



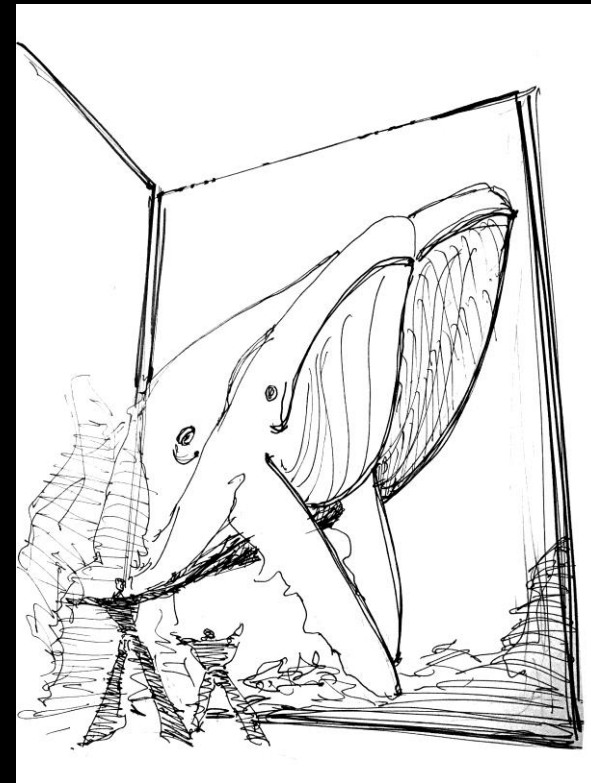
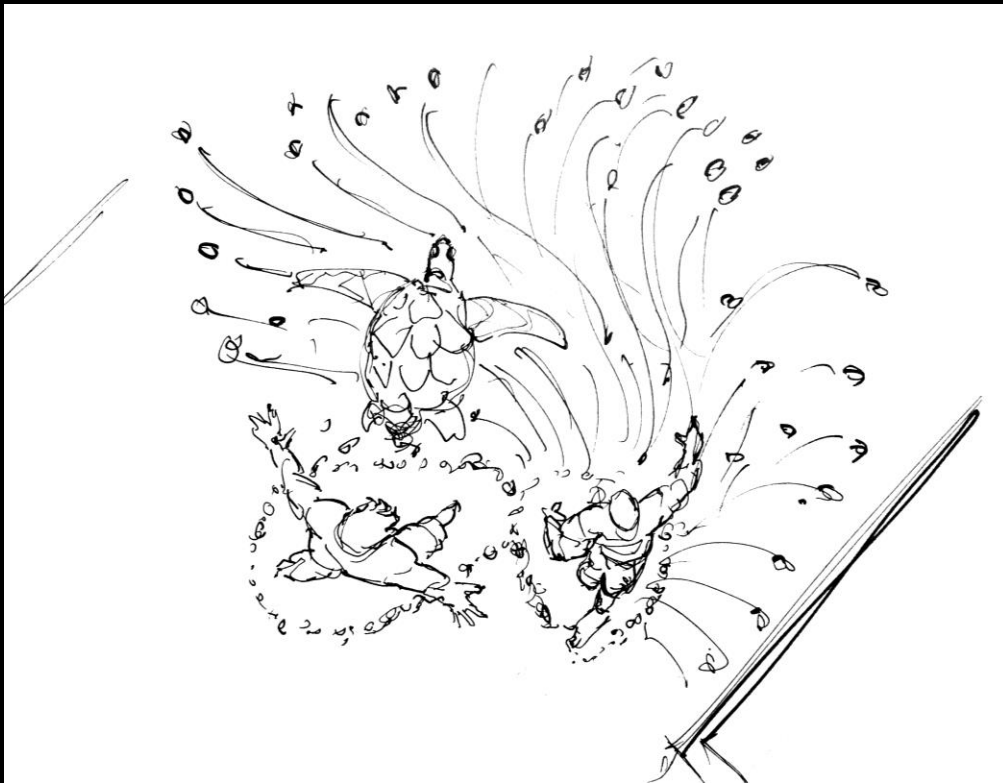
Les procédés 3D temps réel hyperréalistes simulent des rencontres avec le vivant.



Une présentation de nuit de coraux fluorescents, du microplanctons aux gros prédateurs



Au niveau du sol, des interactions en temps réel et en simultané entre plus de 100 visiteurs.



Exemples d'interactions visiteurs/espèces

Un objectif final

Sensibiliser les visiteurs à la beauté, à la fragilité et à la protection des espèces à l'issue de leur « visite-plongée ».



« IMMERSION »

CONTACT

Eva MULLER | Cheffe du service expositions | T. +377 93 15 36 41 | e.muller@oceano.org



Institut
océanographique
Fondation Albert 1^{er}, Prince de Monaco