

GRAND
LARGE



Notre Studio.

A person is seen from behind, standing in a museum and looking up at a large, detailed model of a shark hanging from the ceiling. The scene is dimly lit, with a blueish tint, suggesting an immersive or augmented reality experience.

Fondé en 2020 par Jeremy Frey et Florent Gilard, inspiré par leur première création REVIVRE, SAOLA Studio se consacre depuis à l'écriture et la production d'expériences immersives en réalité augmentée (AR) à destination des lieux culturels.

Combinant des talents complémentaires issus des mondes du documentaire, du cinéma, des beaux-arts, de la scénographie et de la création numérique, SAOLA Studio se donne pour but la valorisation des collections et du patrimoine.

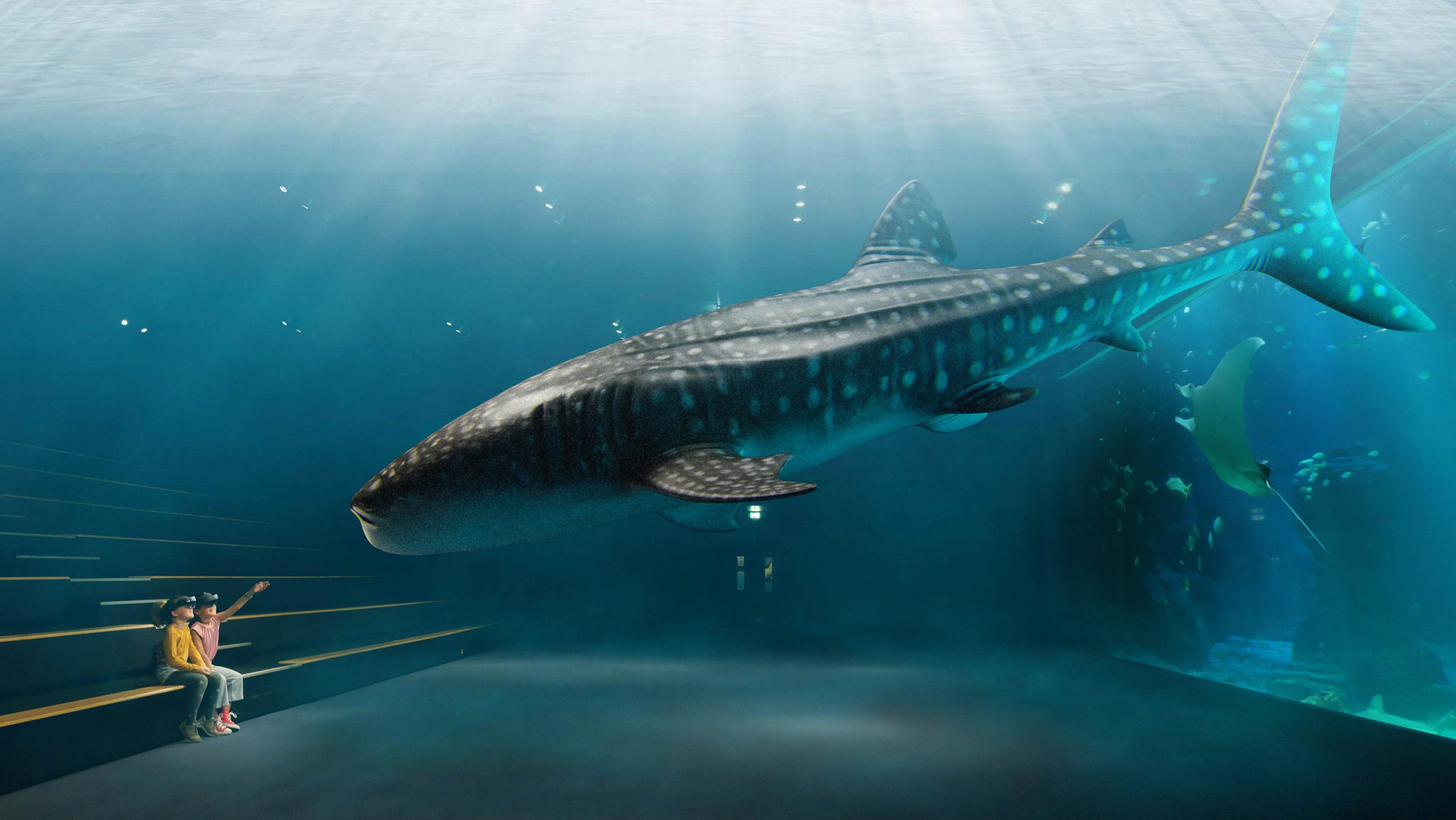
Nous cherchons à redéfinir l'expérience visiteur par l'utilisation des possibles de la technologie AR et la proposition d'une nouvelle forme de médiation narrative, pédagogique, imaginative et innovante

La réalité Augmentée.

Reposant sur des principes d'incrustation et d'ancrage d'éléments virtuels dans l'environnement réel, la réalité augmentée nous est apparue, dès le début, comme la solution technologique la plus à même de concrétiser l'ambition de GRAND LARGE : proposer une nouvelle forme de médiation, plus immersive, plus attractive, au service d'un contenu pédagogique captivant.

Le choix des lunettes nous a quant à lui offert la possibilité d'expérimenter et de valider une sensation d'immersion inédite : l'effacement de la technologie au profit du propos par la libération des mouvements et l'autonomie retrouvée du spectateur.



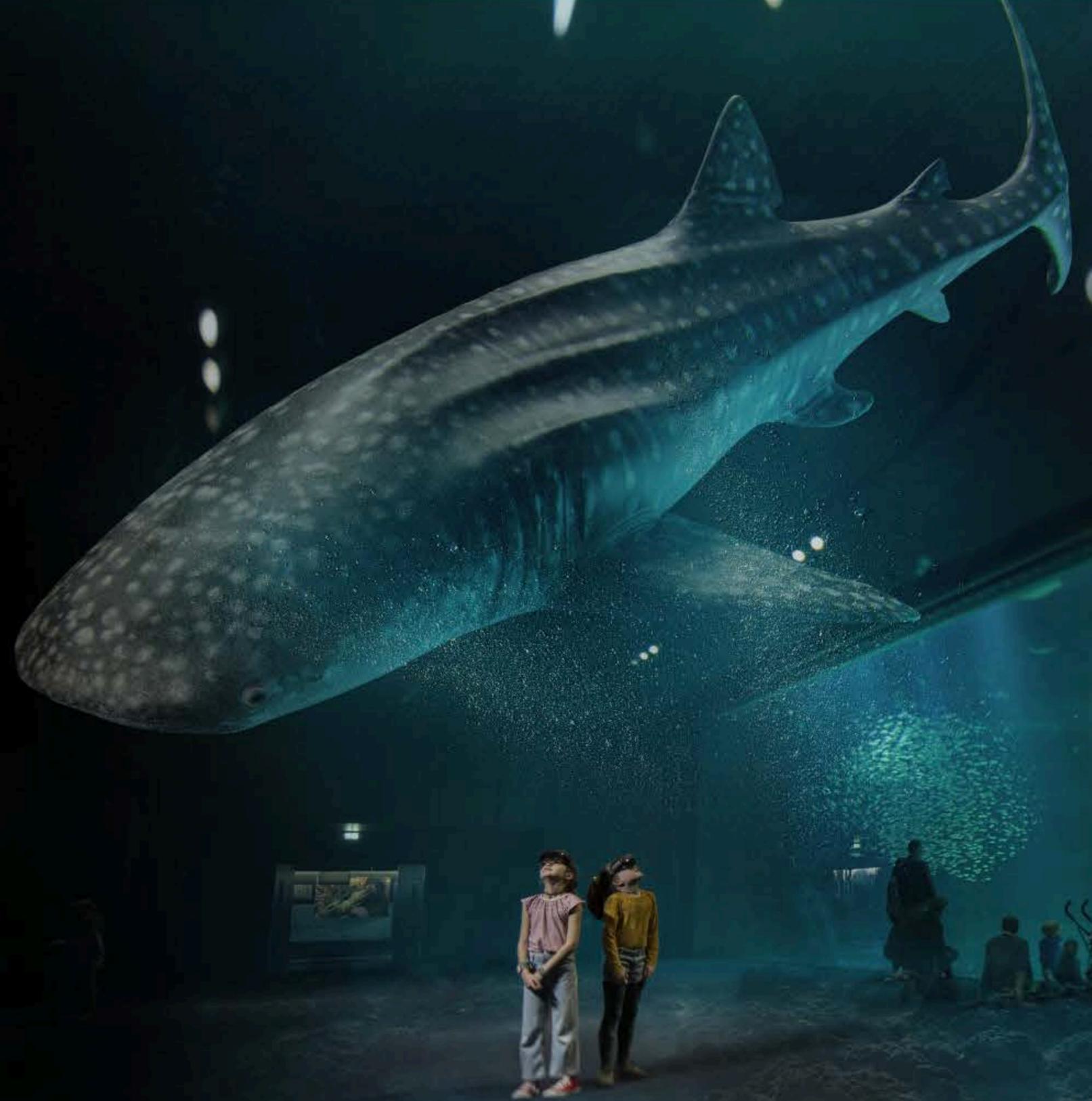


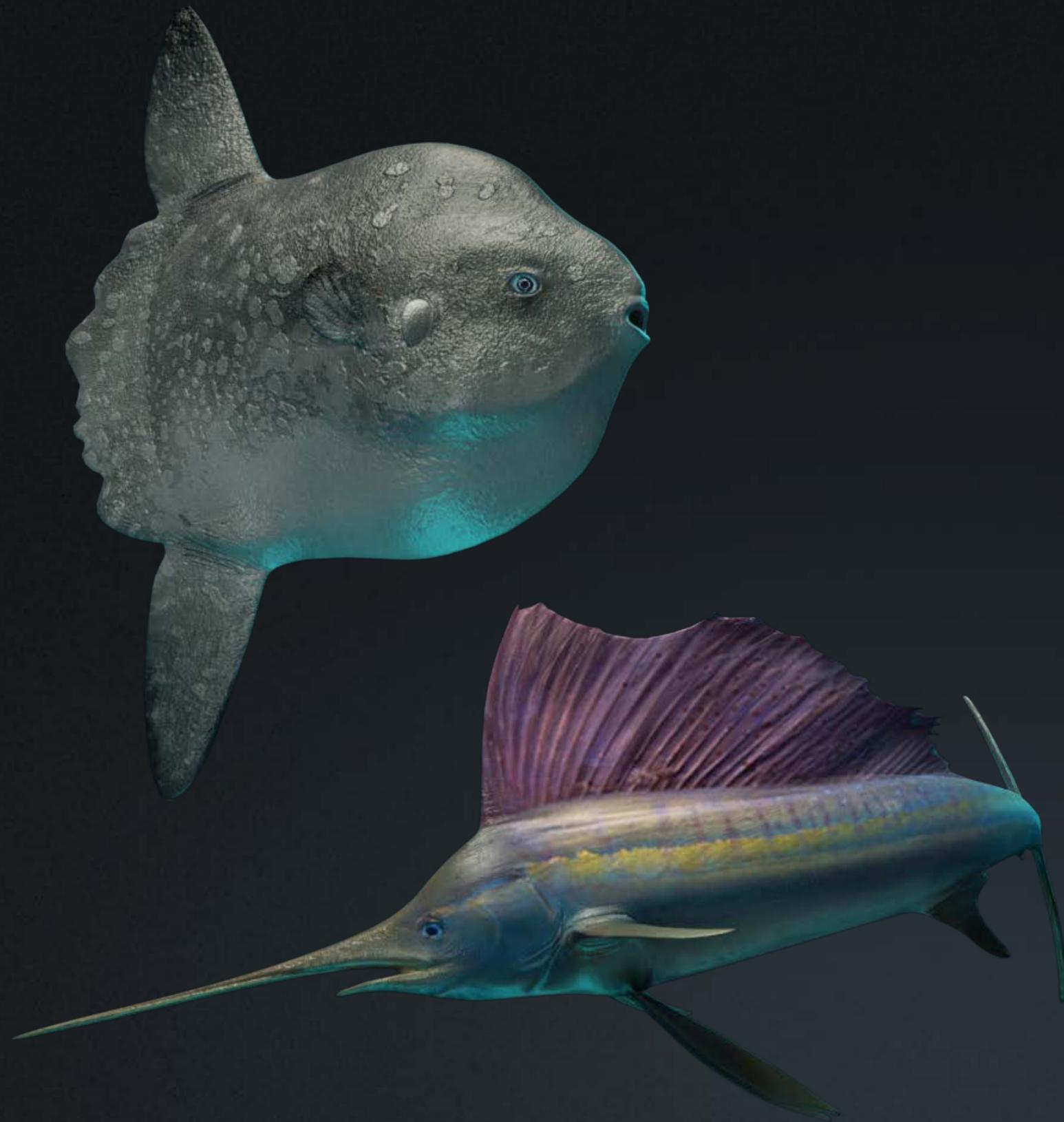
GRAND LARGE



En 2022, SAOLA Studio s'associe au Centre National de la Mer - Nausicaá pour créer sa nouvelle expérience AR, Grand Large, un spectacle contemplatif et pédagogique unique au monde, à la rencontre des géants qui peuplent la Haute Mer.

Face au plus grand bassin d'Europe, nous proposons un fascinant et vertigineux ballet au cours duquel nos créations augmentées évoluent en parfaite harmonie avec les espèces bien réelles de la grande baie.





PRODUCTION.

Près de 7 mois de travail ont été nécessaires aux équipes de SAOLA Studio pour modéliser et animer les 9 espèces présentées dans l'expérience. De l'étonnant poisson-lune à l'espadon voilier, en passant par le gigantesque Rorqual de Bryde, **toutes les phases de création 3D ont fait l'objet d'une collaboration intense avec les équipes de l'aquarium et de la validation de leur collègue d'experts.**

Liste des espèces :

Tortue luth (*Dermochelys coriacea*)
Requin-baleine (*Rhincodon typus*)
Méduse à crinière de lion (*Cyanea capillata*)
Poisson-lune (*Mola mola*)
Dauphin tursiops (*Tursiops truncatus*)
Espadon-voilier (*Istiophorus platypterus*)
Sardine ou Pilchard de Californie (*Sardinops sagax*)
Fou du Cap (*Morus capensis*)
Rorqual de Bryde (*Balaenoptera brydei*)

A l'instar de notre première expérience AR, REVIVRE, l'ambition pédagogique est ici soutenue par un commentaire audio accessible et scientifiquement approuvé ainsi que par la reconstitution documentée et fidèle de scènes de vie de la haute mer, d'ordinaire inobservables, comme la prédation d'une méduse à crinière de lion par une tortue luth ou encore le fascinant et tragique « Sardine Run ».



DISPOSITIF.

Les spectateurs sont installés sur les derniers gradins de la salle de la Grande Baie, face au plus grand bassin d'Europe.

Réunis par groupes de 15 personnes, tous équipés de lunettes de réalité augmentée, ils s'apprêtent à embarquer pour une plongée inoubliable en Haute Mer.

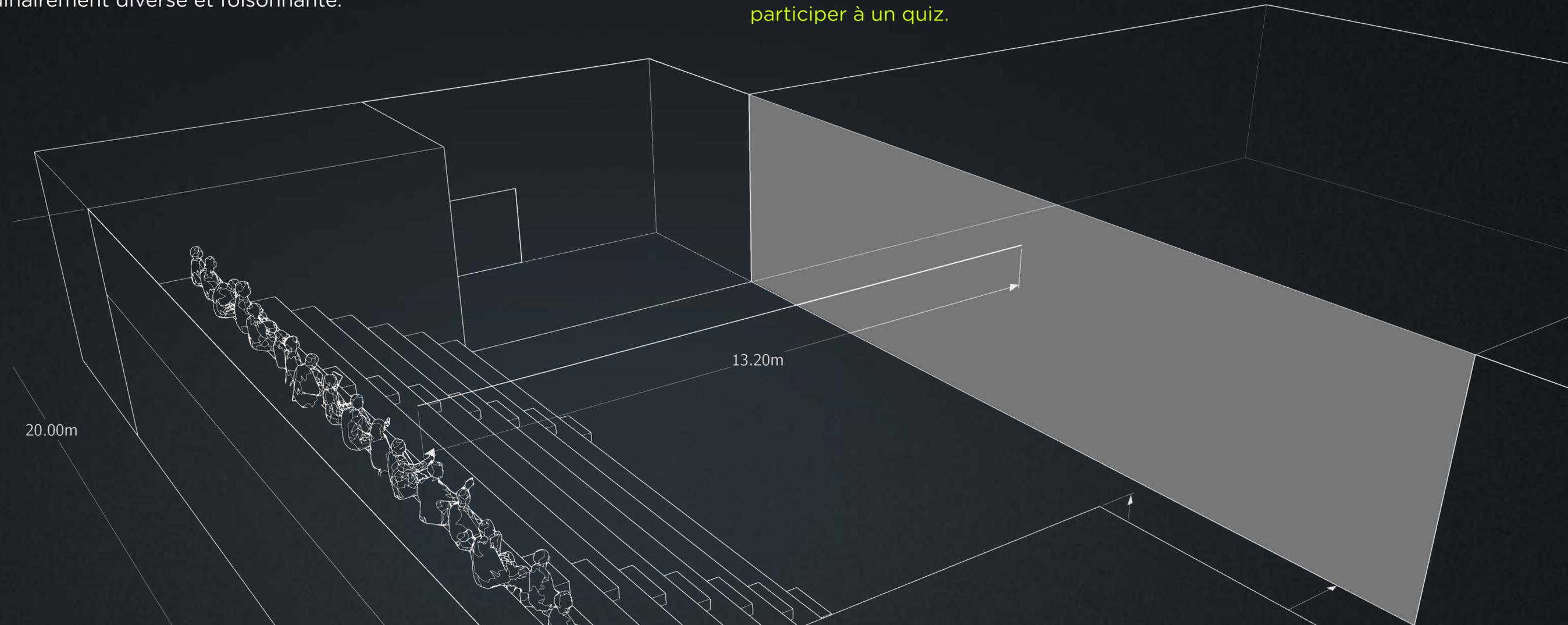
Point de départ : l'île de Malpelo, source d'inspiration du grand bassin, et berceau d'une vie sauvage extraordinairement diverse et foisonnante.

L'expérience est contrôlée via une simple application de gestion, nécessitant une installation particulièrement légère constituée d'un écran tactile, d'un mini pc et d'un onduleur.

La synchronisation de l'expérience pour les visiteurs d'un même groupe est assurée par un wifi local dédié.

La position de chaque visiteur ainsi que son affiliation à un groupe sont effectives par le scan de QR Codes, disposés aux pieds des spectateurs.

Enfin, au cours d'un « onboarding » introductif pédagogique et ludique, ces derniers, via leurs casques, définissent eux mêmes leurs choix de langues et de colorimétrie et peuvent même participer à un quiz.



PROPOS & SENSIBILISATION.

Depuis son ouverture, le Centre National de la Mer - Nausicaá, poursuit une mission d'éducation et de sensibilisation aux grands enjeux de l'océan.

SAOLA Studio soutient et s'inscrit, à travers Grand Large, dans cette même démarche, à la fois pédagogique et militante.

Ainsi, l'expérience entend répondre, dans un premier temps, à l'une des problématiques majeures des aquariums : l'impossible captivité de certaines espèces, et notamment celle des majestueux colosses marins.

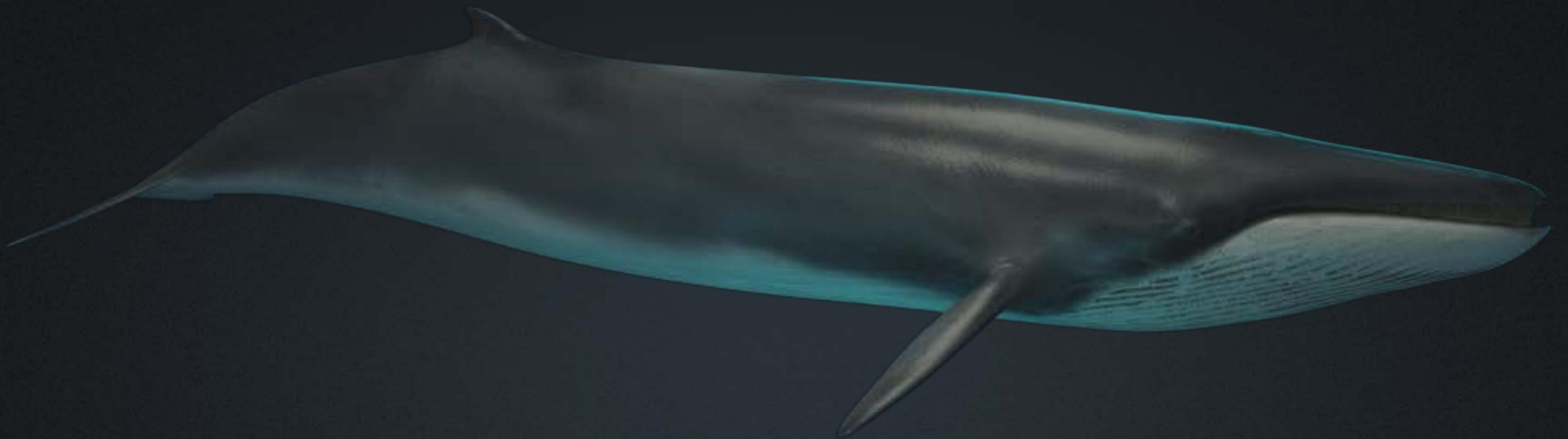
La technologie AR rend possible ici la rencontre entre le visiteur et ces géants, soulignant l'intérêt de l'innovation quand celle-ci est mise au service d'un propos fort et pertinent.

C'est ensuite à travers son scénario que Grand Large sensibilise : l'expérience se présente comme un voyage, où chaque rencontre est l'occasion de souligner les conséquences trop souvent néfastes de l'activité humaine sur cet écosystème foisonnant et méconnu.

Enfin, Grand Large invite à l'action.

Tout au long de l'expérience, l'utilisateur pourra en effet agir sur l'histoire par le biais d'interactions rendues possibles par la technologie AR.

Lourdes de sens et de symboles, comme lors du sauvetage d'un poisson lune, elles font prendre conscience aux spectateurs que chacun, à son niveau, peut et se doit d'agir pour préserver ces ressources essentielles.



S A O L A ^{AR}

Jeremy Frey
Réalisateur
jeremy@saolastudio.com

Florent Gilard
Producteur
florent@saolastudio.com

Yann Kerbart
Informations
yann@saolastudio.com

www.saolastudio.com