

S A  L A <sup>AR</sup>

studio de création augmentée

“

# Présentation.

# Notre Studio.



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 nos projets : proposer une nouvelle forme de médiation, plus immersive, plus attractive, au service d'un contenu pédagogique captivant.



# Libérer le spectateur.

---

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.**

À la différence de la réalité virtuelle (VR) - ou même de la réalité augmentée (AR) sur smartphones ou tablettes - **l'outil sait ici se faire oublier, permettant ainsi à ses utilisateurs de vivre pleinement, collectivement, simultanément et sans contraintes leur expérience.**



# Réinventer le réel.

Nous proposons une solution moderne et attractive, simple et peu coûteuse pour les lieux d'accueil, répondant parfaitement aux enjeux contemporains des établissements culturels :

- Nécessité du renouvellement de l'offre
- Évolution des comportements et des attentes des publics
- Volonté de présenter des sujets riches et complexes au grand public en s'appuyant des outils de médiation innovants, ludiques et pédagogiques,

Par notre utilisation de la réalité augmentée, nous donnons vie à vos collections et les sublimes à travers des scénarios originaux, imaginés et produits exclusivement pour votre site.

Nous offrons à vos visiteurs une expérience onirique et pédagogique : une réalité réinventée dans laquelle ils pourront déambuler, seul ou à plusieurs, et y découvrir vos collections enrichies, comme jamais auparavant.

NÉFERTITI  
vers 1334/33 av. J.-C

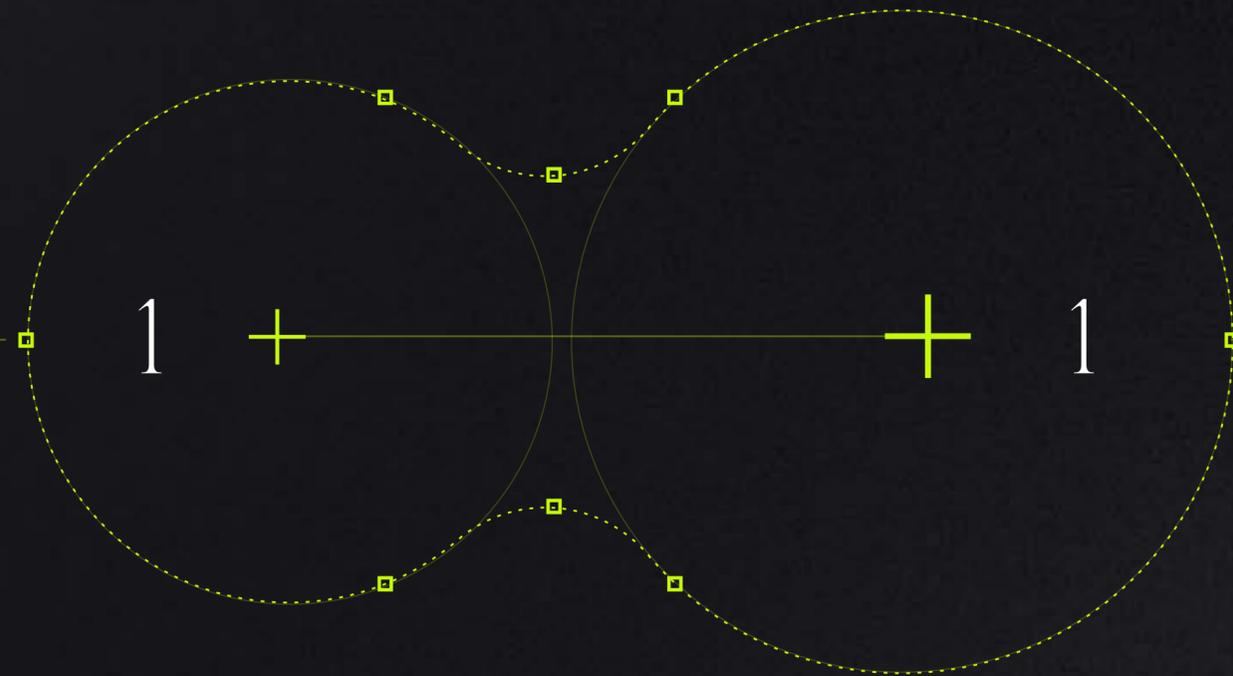


“

L'équipe.

# Combiner les talents.

—



Nous proposons quelque chose de rare ; des talents, issus de divers horizons, réunis autour d'un seul objectif : créer, raconter et produire des histoires. En ce sens, nos compétences embrassent toutes les étapes de ce processus : de l'idée à sa concrétisation, nous mettrons tous nos savoir-faire en œuvre pour vous proposer un projet novateur, pertinent et adapté à vos besoins.

Favoriser la médiation, appréhender les enjeux et les problématiques spécifiques des sites d'accueil, proposer des systèmes narratifs originaux et novateurs...

Notre vécu et nos expériences sont le gage d'une plus grande facilité d'échange, propice à l'émulation.

# L'équipe.



**Jeremy Frey**  
Réalisateur

Jeremy travaille pour National Geographic, France Télévisions ou des personnalités comme Yann Arthus-Bertrand. Fondateur de la société de production jmage, il a réalisé et produit des formats digitaux ayant généré plusieurs millions de vues, comme Wild Trip, 7 jours à Kigali, Surf the line ou Féminicides, l'affaire de tous.



**Florent Gilard**  
Producteur

Depuis 2004, Florent travaille régulièrement aux côtés de Yann Arthus-Bertrand et de la Fondation GoodPlanet et a notamment été le producteur artistique de HUMAN et LEGACY. Il a également accompagné des projets d'exposition vidéo dont VR 360 de Wild Immersion, lancée en 2019 au Jardin d'acclimatation.



**Yann Kerbart**  
Responsable des opérations

Diplômé des Beaux-Arts, Yann est l'auteur de plusieurs contes et nouvelles et a composé diverses bandes originales pour des œuvres cinématographiques indépendantes. Parallèlement, Yann a travaillé pendant 12 ans à la gestion logistique et organisationnelle pour les plus grandes marques de luxe.

# L'équipe.



Rémi Dupouy

Auteur, naturaliste

+ Rémi est reporter naturaliste et collabore pour ses projets avec les plus grandes organisations internationales (IUCN, CITES, MNHN). Il a présenté de nombreux documentaires sur la biologie des animaux et leur relation à l'Homme, diffusés sur National Geographic, Arte ou Thalassa.



Paul Gaston

Intégration Unity

+ Diplômé des Beaux-Arts d'Aix-en-Provence où sa pratique s'articule autour du jeu vidéo et des média numériques, Paul enrichit par la suite sa formation d'un master en game design à l'ENJMIN. Il a participé depuis à plusieurs événements artistiques et réalisé, en équipe, plusieurs jeux vidéo sur le thème de l'écologie en tant que développeur et game designer.



Camille Duchemin

Scénographe

+ Diplômée des Arts-Décoratifs, Camille est, depuis 20 ans, scénographe pour le théâtre et les expositions. Elle a également participé à la création du Labo, à la BNF, lieu expérimental dédié aux nouvelles technologies de lecture et d'écriture.

“

# Les projets.



# REVIVRE

LES ESPÈCES DISPARUES



# REVIVRE

LES ESPÈCES DISPARUES

Depuis juin 2021, dans la salle des espèces menacées et disparues du Muséum National d'Histoire Naturelle à Paris, plus de 120,000 visiteurs ont été les témoins privilégiés de scènes extraordinaires, telles l'éclosion d'un œuf d'Aepyornis en l'an 900 à Madagascar, la nage majestueuse de la Rhytine de Steller ou les facéties d'un groupe de Dodos sur une plage de l'île Maurice en 1554... comme s'ils y étaient !

Cette expérience immersive se nomme REVIVRE, la première installation imaginée et conçue par SAOLA Studio, une première mondiale à ce niveau d'exploitation de la réalité augmentée.

Coordination MNHN

Marie Wacrenier

Responsable du service technique et muséographique des Galeries du Jardin des Plantes

[marie.wacrenier@mnhn.fr](mailto:marie.wacrenier@mnhn.fr)

GRANDE GALERIE DE L'ÉVOLUTION

Paris



## PRODUCTION.

Au fil d'un parcours scénarisé, tout au long de la salle des espèces menacées et disparues de la Grande Galerie de l'Évolution, des groupes de 6 spectateurs, munis de lunettes AR, vivent **une immersion collective et synchronisée, en parfaite autonomie, à la rencontre d'une dizaine d'espèces disparues parmi les plus emblématiques de notre ère**, « ramenées à la vie » grâce à la combinaison des possibles de l'AR, du travail des équipes 3D de SAOLA Studio et de la mise à disposition des ressources et des savoirs du Muséum.

Liste des espèces :

Grand Pingouin (*Pinguinus impennis*)

Pigeon Migrateur (*Ectopistes migratorius*)

Rhynchoceros de Steller (*Hydrodamalis gigas*)

Aepyornis (*Aepyornis maximus*)

Tortue Géante de Rodrigues (*Cylindraspis vosmaeri*)

Thylacine (*Thylacinus cynocephalus*)

Dodo (*Raphus cucullatus*)

Quagga (*Equus q. quagga*)

Grand scarabée aptère d'Angola (*Mnematium cancer*)

Grand tigre à dents de sabre (*Smilodon populator*)

**SMILODON**  
Période du Pléistocène





**RHYTINE DE STELLER**  
Revivre, les espèces disparues

## OBJECTIFS.

Accompagné d'un commentaire audio, l'expérience leur permet d'en apprendre davantage sur ces fascinants animaux : leurs caractéristiques, leurs modes de vie mais aussi et surtout les raisons qui ont mené à leur tragique extinction.

Soutenu par un storytelling pertinent et véhiculant un message fort de sensibilisation à la préservation de la biodiversité, REVIVRE est une expérience ludique, pédagogique et spectaculaire qui entend proposer à un public familial une médiation culturelle d'un nouveau genre.

Des milliers d'animaux sont aujourd'hui encore menacés et leur liste ne cesse de croître. Nous gageons que c'est à travers la compréhension et la prise de conscience de nos erreurs passées que nous serons le plus à même de préparer et d'affronter les enjeux et défis de demain.



## RETOURS.

L'efficacité de notre solution et de notre modèle tout comme la pertinence de notre proposition artistique et pédagogique peuvent également s'exprimer concrètement et en chiffres. En voici quelques-uns, issus de l'enquête public diligentée par le MNHN après un an d'exploitation de Revivre, à l'été 2022,

### VISITES

- 56% de primo-visiteurs
- 15% du panel visitait Revivre **pour la deuxième fois**
- 70% des visiteurs ont choisi Revivre pour **l'originalité de l'expérience immersive**
- 24% de visiteurs âgés **de 18 à 34 ans**

### SATISFACTION

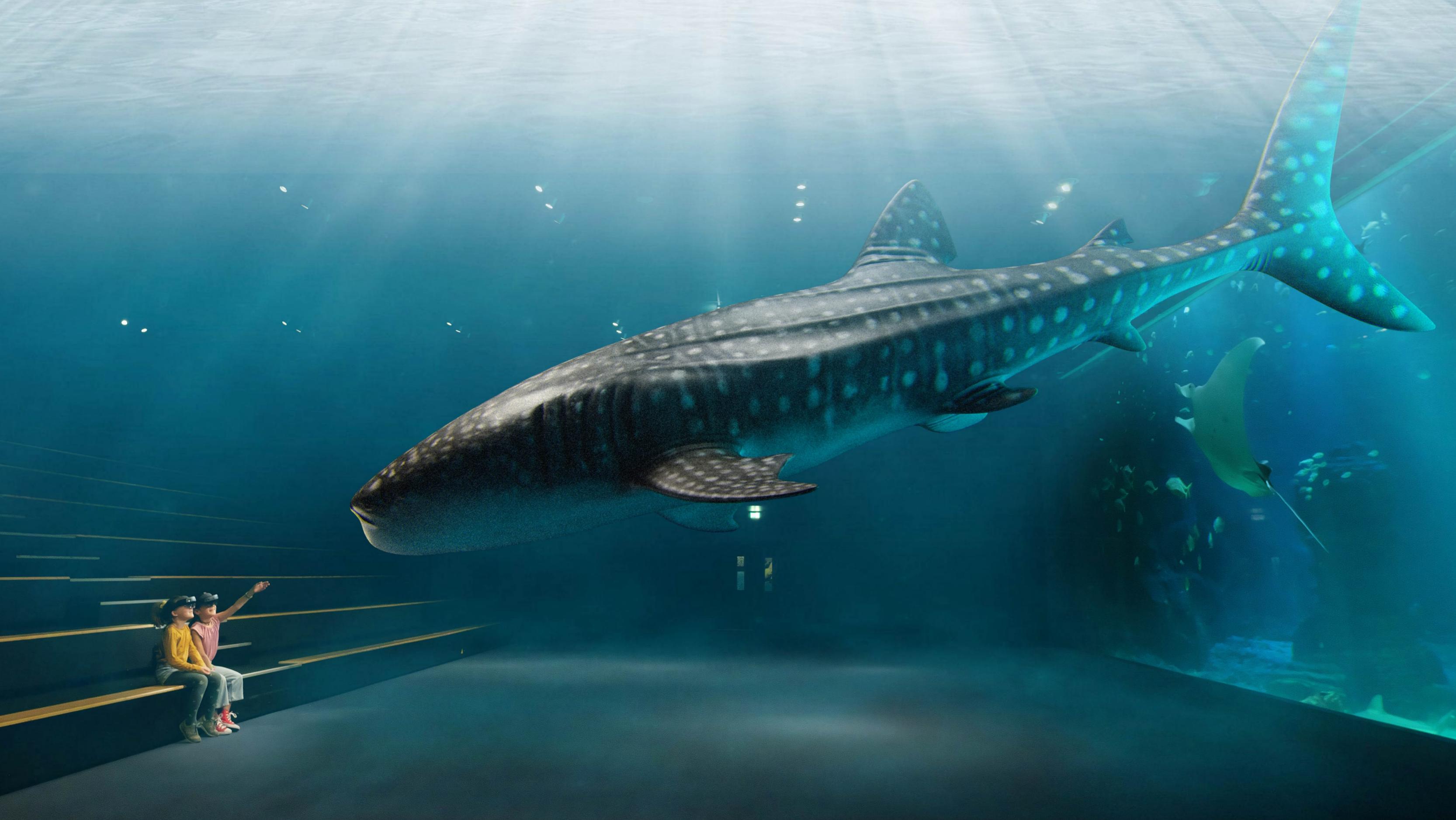
- 70% des visiteurs estime que l'expérience parvient à réaliser **le parfait équilibre entre divertissement et transmission des connaissances.**
- 64% des visiteurs estime que l'expérience remplit son objectif de **sensibilisation à la préservation de la biodiversité et à la disparition des espèces.**
- Pour 90% des visiteurs la visite correspond, est **au dessus ou très au dessus des attentes.**
- Note de **satisfaction globale : 8,2 sur 10.**



**DODOS**  
Revivre, les espèces disparues

GRAND  
LARGE





# 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.

[Coordination Nausicaá](#)

Florence Blond  
Directrice des projets et expositions  
[florence.blond@nausicaa.fr](mailto:florence.blond@nausicaa.fr)

Requin-baleine  
Grand Large





Poisson-lune  
Grand Large



Espadon-voilier  
Grand Large

## 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.

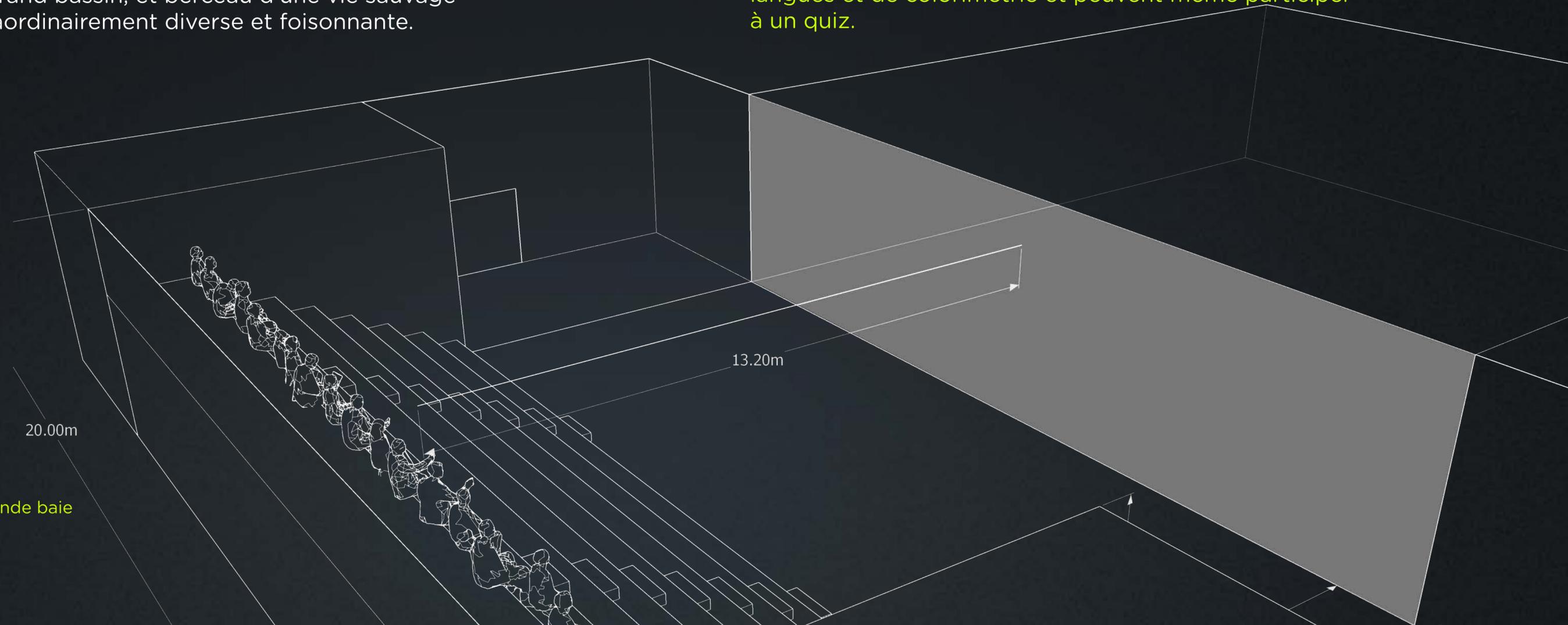
Point de départ : l'île de Malpelo, source d'inspiration du grand bassin, et berceau d'une vie sauvage extraordinairement diverse et foisonnante.

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.



Vue de la salle de la grande baie  
Grand Large

## 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.**



**Rorqual de Bryde**  
Grand Large

“

Le modèle.

# Simplifier la relation.



L'attractivité des projets de réalité augmentée n'est plus à démontrer. Répondant en effet en tout point aux enjeux contemporains des lieux culturels - moderniser l'offre, diversifier et renouveler les publics -, ils représentent, à n'en pas douter, l'avenir du secteur.

De la création des contenus jusqu'à leur intégration in situ, nous proposons des projets clé en main, prêts à l'exploitation et ne nécessitant aucune infrastructure supplémentaire.

**Flexibles, nous pouvons adapter nos modèles économiques à vos besoins et aux spécificités tarifaires de votre site.**

Qu'il s'agisse d'une coproduction ou d'un achat couplé à une licence d'exploitation, il n'est pas question ici de relation client/prestataire mais d'un véritable échange, d'une collaboration autour d'un projet personnalisé, pensé exclusivement pour votre site.



# Définir des modèles innovants.

## La coproduction

Chaque partie amène une partie de la production.

Le lieu fournit ses ressources propres, gère l'exploitation et apporte une partie des fonds.

Notre studio peut investir et livrer le projet AR clé en main : de l'écriture à la conception, en passant par les casques, l'intégration et la scénographie.

L'expérience est ainsi accessible via l'achat d'un ticket additionnel, au tarif abordable compris entre 5 et 8 euros. La rémunération des parties s'opère sur un partage des recettes ou via un coût de location mensuel du projet reflétant les apports de chacun.

## Achat avec licence

Dans le cadre d'un projet sans ticket additionnel, ou si le lieu ne souhaite pas mettre en place de partage de recettes, nous pouvons proposer, imaginer et concevoir l'expérience avec le lieu qui supportera alors les frais de production et les coûts techniques.

SAOLA Studio se rémunère ensuite sur la base d'une licence, annuelle ou mensuelle, pour l'utilisation de son concept et de ses créations.



S A O L A <sup>AR</sup>

Jeremy Frey

Président & Co-Fondateur

[jeremy@saolastudio.com](mailto:jeremy@saolastudio.com)

Florent Gilard

Directeur Général & Co-Fondateur

[florent@saolastudio.com](mailto:florent@saolastudio.com)

Yann Kerbart

Responsable des Opérations

[yann@saolastudio.com](mailto:yann@saolastudio.com)

[www.saolastudio.com](http://www.saolastudio.com)