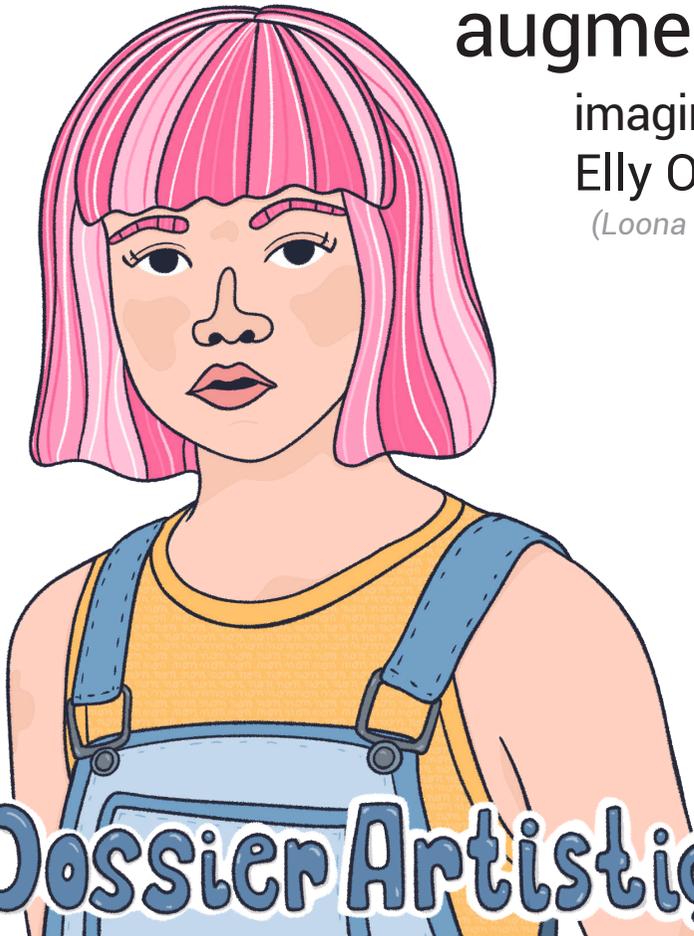


LA Planète d'AU-Dessus de La Terre

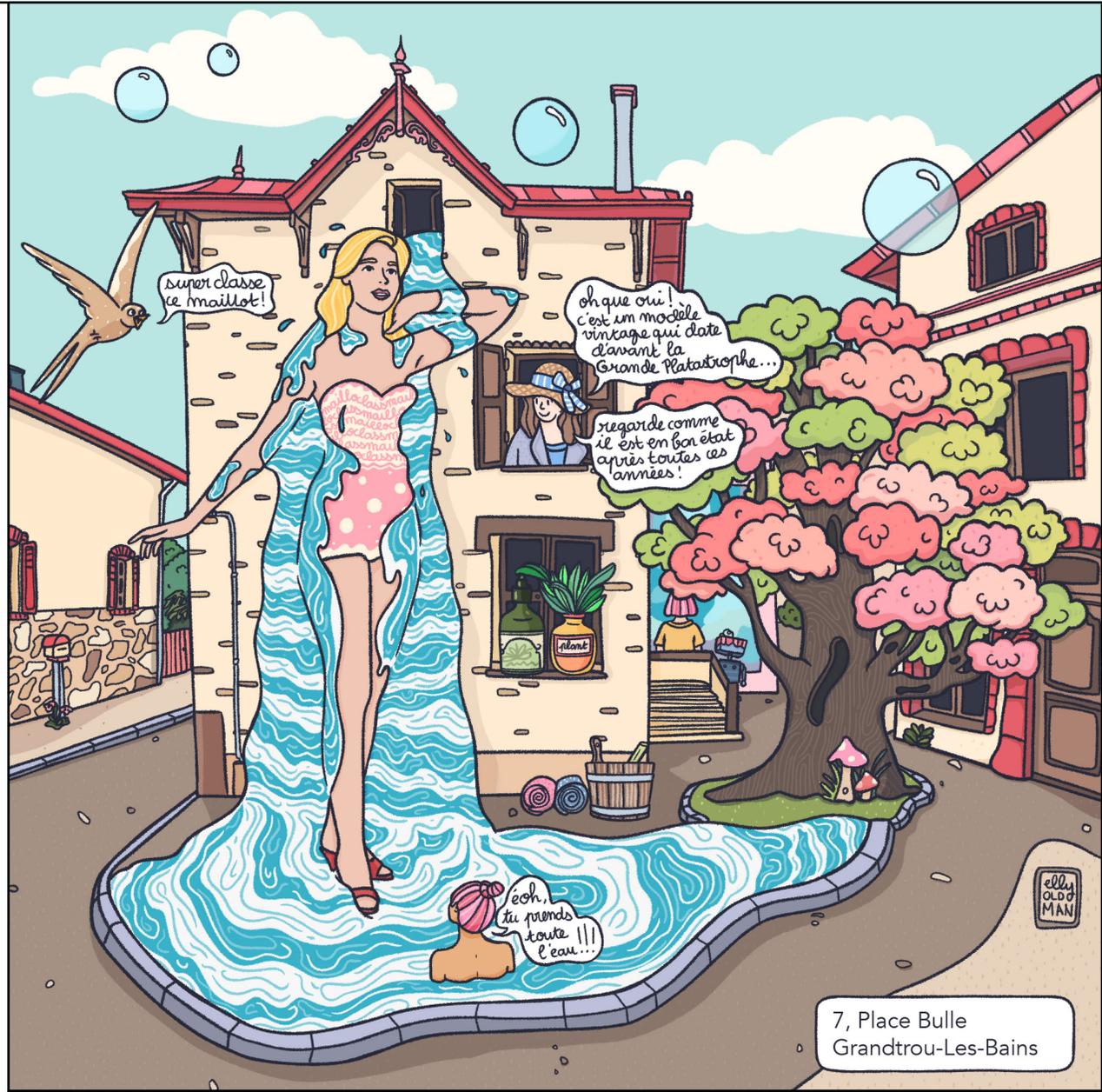
La Grande Histoire du Dessin Sans Fin - Episode 2

Une aventure immersive
et interactive en réalité
augmentée

imaginée par
Elly Oldman
(Loona Bouscaud)



Dossier Artistique



super classe
le maillot!

oh que oui!
c'est un modèle
vintage qui date
d'avant la
Grande Pléistocène...

regarde comme
il est en bon état
après toutes ces
années!

oh,
tu prends
toute
l'eau!!!

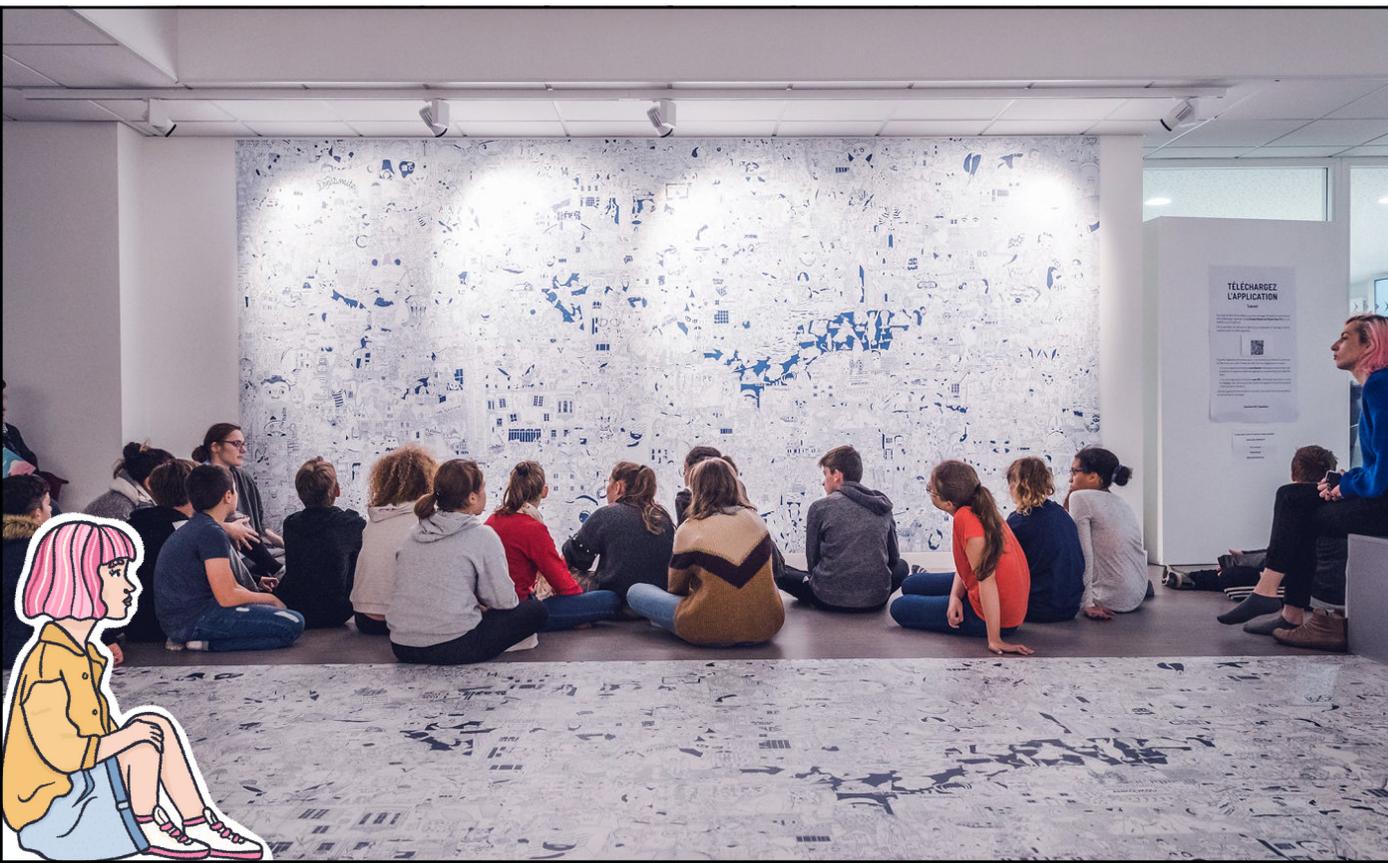
7, Place Bulle
Grandtrou-Les-Bains

Concept

La Planète d'Au-Dessus de la Terre est une **expérience transmédia interactive** et **immersible** combinant **réalité augmentée**, **animation** et **illustration** pour proposer au public une fable écologique abordant les enjeux contemporains liés à la **pollution plastique** et au sentiment d'**éco-anxiété**.

Modulable et **modulaire**, cette œuvre pourra être présentée sous différentes formes puisqu'elle sera composée de **6 expériences ludiques** en réalité augmentée associées à **6 panneaux**. Une fois combinés, ils composeront une **fresque monumentale** au mur et au sol démultipliant les possibilités d'interaction de chaque aventure.

Reposant sur un **foisonnement graphique** gorgé de références à la pop culture des 6 dernières décennies et sur **des mécanismes ludiques universels**, cette œuvre s'adresse à un **public intergénérationnel** à travers une approche résolument **didactique, dédramatisante et engageante**.



Faisant suite au compte instagram [The Infinite Drawing](#) et à l'installation [La Grande Histoire du Dessin Sans Fin](#), cette nouvelle création invite le public à accompagner de nouveau la Petite Fille sur la Planète d'Au-Dessus de la Terre. Ensemble, ils combattront l'infâme Platastique et ses sbires et prendront part à la résistance acharnée que mènent les habitants contre la pollution plastique.

À travers une série de compositions graphiques et différents **mini-jeux et activités**, cette fresque amène à découvrir des innovations écologiques et technologiques, des personnalités impactantes dans l'histoire du combat pour la planète ou encore de nouveaux modes de consommation alternatifs accessibles afin de lutter contre un sentiment d'impuissance et une anxiété



Note d'intention

Ces 5 dernières années, j'ai eu l'opportunité d'accompagner ma première fresque *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* un peu partout en France et autour du monde pour des temps de rencontre et de médiation.

Au fil des rencontres et des discussions avec les publics, j'ai pu prendre conscience de **l'impact positif du format graphique** monumental et de **l'efficacité des vidéos en réalité augmentée** pour entamer la discussion autour de l'écologie, de la gestion des déchets plastiques, et, ce que je n'avais pas prévu, de l'énorme **éco-anxiété ressentie par tous**, enfants comme adultes.

Ces discussions m'ont fait réaliser que j'étais plus impactée que je ne le pensais par cette anxiété et qu'inconsciemment, c'était la raison pour laquelle j'avais créé cette planète imaginaire graphique pleine d'humour et de plastique.

L'arrivée de la trentaine et la question d'avoir un enfant dans un monde aussi mal en point ainsi qu'un voyage au Chili en 2022 (où la situation écologique globale est catastrophique) m'ont **donné l'envie de créer une nouvelle fresque encore plus interactive et animée**.

Je souhaite donner la possibilité au public de s'informer et d'agir en protégeant un étrange monde ultra-pollué mais amusant. Il est primordial pour moi de **dédramatiser sans minimiser** la question de cette pollution plastique, de la catastrophe écologique que nous vivons. Pour cela, je veux faire découvrir au public des initiatives, des solutions techniques, des personnalités inspirantes, etc... via l'univers parallèle, coloré et amusant de cette fresque et de ces expériences interactives.



Au-delà du propos écologique, la création **du lien social** est prépondérante dans mon travail.

En tant qu'artiste multimédia, j'ai un intérêt particulier pour les

projets qui rapprochent les spectateurs autour de différentes échelles (âge, culture, technologies,...). Rendre mes œuvres **accessibles à tous** est donc une de mes priorités et rien n'est plus efficace que la pop-culture des 60 dernières années pour faire tomber les barrières entre les personnes.

À 34 ans, je me situe au milieu de ces années regroupant la culture de mes parents, celle des années 90/2000 dans laquelle j'ai grandi et celle des enfants que je rencontre lors de mes interventions. Dans mes œuvres, j'attache beaucoup d'importance à créer des ponts entre ces générations et ces façons de vivre.

J'ai eu l'occasion depuis ma naissance de voir évoluer la technologie des jeux et de l'animation, des premiers click&play sur PC jusqu'à la RA et la VR aujourd'hui. J'éprouve toujours un attachement fort à la façon dont les jeux de mon enfance étaient conçus, pour apprendre tranquillement en farfouillant sur un écran mais je suis aussi constamment émerveillée par les possibilités numériques et interactives actuelles amenées par les nouvelles technologies.

J'ai passé autant d'heures de ma vie le nez fourré dans des cd-rom click&play comme celui des Shadocks, Adibou ou même Encarta qu'à jouer aux jeux vidéos des Sims, des Pokémons ou avec mon casque VR. Encore aujourd'hui, j'alterne quotidiennement entre ces époques digitales.

J'aime à concevoir mes projets comme des **moments complices et accueillants** pour le public à travers ces références afin qu'il se sente comme chez lui dans mes créations. Combattre Platastique n'est possible que si les barrières culturelles et intergénérationnelles s'abaissent ! Aider la Planète d'Au-Dessus de la Terre dans un univers réconfortant et familier devient alors **une aventure collective, solidaire et joyeuse et aide à mieux vivre cette éco-anxiété**.



Synopsis



Platastique a envahi la Planète d'Au-Dessus de la Terre et depuis, rien ne va plus.

Par l'intermédiaire de son dirigeant stupide, **l'Infâme Fils de Prince**, l'entité destructrice faite de plastique a pris possession de l'esprit des habitants de cette planète et les a rempli de flemme. Ils ne réfléchissent plus aux conséquences de leurs actes et sont pris dans **une spirale infernale** de surconsommation, d'obsolescence programmée, de tout jetable et de pollution.

La Planète d'Au-Dessus de la Terre s'empoisonne et se dessèche à un rythme effréné.

Le **Réseau de Résistance de l'Intelligence** a beau se battre corps et âme, la Planète a besoin d'aide !

Elle va la trouver grâce à une petite fille qui, accompagnée de son robot, va venir lutter contre Platastique et son système destructeur.

La Petite Fille est une fillette humaine qui vit sur la Terre. Elle entend régulièrement les informations, ses parents, tout le monde, parler des problèmes écologiques actuels et de l'urgence climatique. En proie à une énorme **éco-anxiété**, elle se réfugie avec son robot dans son imagination et invente la Planète d'Au-Dessus de la Terre, ses habitants et toute son histoire. Elle se crée ainsi un monde dans lequel **elle a enfin le pouvoir d'agir** et de combattre tout ce qui lui fait peur dans la réalité.

Chaque jour, la Petite Fille retourne sur la Planète d'Au-Dessus de la Terre et combat Platastique, lutte contre les sbires de l'Infâme Fils de Prince et aide le Réseau de Résistance de l'Intelligence. Elle y rencontre des personnages attachants, des méchants vraiment très bêtes et se retrouve parfois dans des situations terrifiantes pour lesquelles elle trouve des solutions farfelues. Elle vit des **aventures complètement folles** mais finalement **peu éloignées de la réalité**, au sein d'une planète fourmillante de vie qu'elle peut, cette fois, aider à préserver.

6 expériences Vidéoludiques

UNE AVENTURE IMMERSIVE ET INTERACTIVE POUR COMPRENDRE ET AGIR CONTRE LA POLLUTION PLASTIQUE...

...COMPOSÉE DE 6 EXPÉRIENCES INDÉPENDANTES ET DIDACTIQUES

L'attaque des Plastimonstres :



Exemple de Plastimonstres

Prendre conscience de la pollution engendrée par les **microplastiques** à travers un jeu de **cherche&trouve grandeur nature** : des stickers représentant différents personnages et items sont disséminés dans le lieu d'accueil. Après les avoir trouvés, le public doit les scanner pour les animer et déclencher un mini-jeu dans lequel il devra **combattre des Plastimonstres**. Chaque Plastimonstre vaincu permet de découvrir une solution écologique réelle de lutte contre les microplastiques.

A la recherche de l'or bleu :

Jeu d'enquête pour découvrir où Platastique a caché l'or bleu qui manque à la population (l'eau). Lors d'un **voyage au Chili** en novembre 2022, j'ai été très marquée par la **crise de l'eau** et par les réfugiés climatiques internes au sein de leur propre pays. Cette seconde aventure est **une enquête à mener** pour comprendre comment l'eau a été volée et polluée par Platastique et la restituer aux habitants.



GRECHA
BUNTERG

Flemmos ou pas flemmos :

Une série de questions sous forme de **cartes à jouer interactives** pour **interroger sa relation aux enjeux écologiques**, à la pollution plastique et à la surconsommation. Au fil des questions, le public crée son **avatar animé** et découvre à quel type d'habitant de la Planète d'Au-Dessus de la Terre il ressemble le plus.



Cartes animées en réalité augmentée.

Le Réseau de Résistance de l'Intelligence (RRI) :

Le RRI est une organisation qui lutte en secret contre Platastique et cherche des solutions contre la pollution. Ses membres sont dissimulés dans trois **"Arches d'Intelligence"** que le public devra révéler grâce à la réalité augmentée. Il y découvrira une galerie de personnages inspirés de **personnalités réelles** ayant un **impact écologique positif** sur notre planète. L'enjeu sera alors de collecter un maximum de ces personnages et de créer sa propre Arche d'Intelligence animée.

Des **fiches informations** seront collectées directement dans l'index pour en apprendre plus sur ces personnalités et leurs actions réelles.

Pour une fresque monumentale

Cache-cache à Plastiville :

Dans une suite d'illustrations fourmillant de détails, le public découvre **Plastiville**, une ville ultra-polluée et déprimante où se trouvent les usines Platastique responsables de la pollution sur la Planète d'Au-Dessus de la Terre. À l'aide d'un smartphone ou une tablette, il va devoir récupérer les objets platastiques bien cachés et décider de ce qu'il souhaite en faire (ex : les recycler, les upcycler, les jeter dans la mer, saboter l'usine, etc...) pour déclencher **différents scénarios** à propos de l'**obsolescence programmée**, du **tout jetable**, du **gaspillage** etc...



Plan B :

En visitant la Planète d'Au-Dessus de la Terre, on comprend vite que tout ce que propose Platastique n'est pas une bonne idée. Mais comment faire alors ? L'aventure Plan B propose au public de **découvrir des alternatives** au plastique et au jetable (retour aux anciennes méthodes durables ou innovations récentes) en jouant à l'inventeur dans **un laboratoire en réalité augmentée**.



...COMPOSANT UN UNIVERS GLOBAL ET MODULABLE À DÉCOUVRIR

Chacune des expériences précédentes sera associée à **une composition graphique sous forme de panneau illustré** d'environ 1m10 sur 1m60 et représentant 1/6 de la planète imaginaire.

Combinés, **ces 6 panneaux donneront vie à La Planète d'Au-Dessus de la Terre**, une **fresque monumentale** au format similaire à celui de *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin*. Cette immense illustration cherche&trouve renforcera l'**immersion du public** en l'invitant à explorer en détail **le mur et le sol** tout en donnant un **nouveau niveau de lecture** à chacune des 6 expériences.

Chaque panneau pourra être **présenté individuellement** et permettra de **profiter pleinement de l'expérience associée**.

Par ailleurs, chacun des objets et personnages rencontrés lors de l'exploration de *La Planète d'Au-Dessus de la Terre* est voué à être **collectionné** à la manière d'un album Panini ou d'un Pokédex. Ils viendront alimenter **un index général** au sein de l'application via des fiches informations et des portraits. Chaque fiche permettra d'avoir accès à **des données** scientifiques et/ou historiques réelles pour **enrichir l'expérience ludique** du public par des connaissances utiles liées à la pollution plastique et à la préservation de l'environnement. Ces fiches seront **accessibles en dehors de l'exposition** via l'application et l'index pourra être **complété en ligne**.



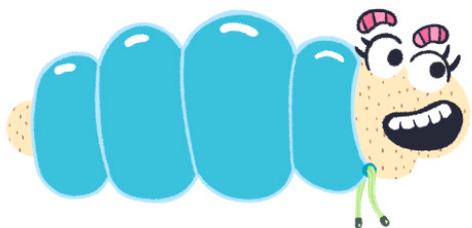
Dispositif Interactif

Forte de l'expérience acquise grâce à ma première fresque, je prévois de concevoir les panneaux et l'application directement en versions françaises et anglaises.

Je n'avais pas envisagé en 2019 que mon installation voyagerait autant et traduire à la fois le dessin et l'application a représenté un véritable casse-tête.

L'application sera disponible sur les stores **Android** et **iOs**, pour **tablettes** et **téléphones** et sera **gratuite**.

Une **base interactive** sera disponible en **accès libre** pour le public, utilisable sans les installations afin qu'il **continue l'aventure** par la suite, notamment grâce à l'index.



Larve du papillon Galleria Mellonella, découverte en 2017 par hasard et capable de manger du polyéthylène. Mise en avant dans l'expérience «L'Attaque des Plastimonstres»



Ebauche de la page d'accueil de l'expérience «L'attaque des Plastimonstres»



Ebauche de l'index des Plastimonstres à collectionner dans l'expérience «L'Attaque des Plastimonstres». Chacun est associé à sa fiche info avec son nom et ses caractéristiques en jeu ainsi que

Exemple d'utilisation de l'application.

Visuel extrait de l'installation La Grande Histoire du Dessin Sans Fin, Singapour, 2020



Un impact Carbone réfléchi

Une oeuvre conçue pour limiter l'impact carbone de sa diffusion

Pour être en cohérence avec les sujets évoqués, la manière dont ce projet sera diffusé a été prise en compte dès la phase de conception avec le souci de **limiter l'impact carbone lié à son transport**. Ainsi tous les panneaux seront disponibles en version digitale et pourront être **transmis numériquement** au lieu d'accueil accompagné d'un **livret technique détaillé** pour leur permettre de travailler avec leurs **partenaires locaux** pour sa reproduction sur des **matériaux écologiques et durables** et son installation.

Cet envoi numérique permettra également de **réduire de façon significative les frais logistiques** lors de la diffusion et de **favoriser des diffusions plus longues** et/ou **sur plus de territoires**.

Avec *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin*, j'ai pu expérimenter différents modes de diffusion et **tester leur limites en terme de bilan carbone**. Aussi, les diffusions de *La Planète d'Au-Dessus de la Terre* seront dès que possible orientées vers un **format « tournée »** qui permettra de **réutiliser chaque exemplaire** imprimé au maximum sur **une zone géographique délimitée**. La durée maximale de réemploi en diffusion de chaque panneau sera définie par la durabilité du matériau utilisé. Lorsque l'exemplaire commencera à se détériorer, il sera alors proposé en **don à un établissement local** accueillant des publics ayant peu accès aux installations numériques, selon **une charte** que j'ai définie et améliorée ces dernières années.

Des exemplaires physiques seront également stockés dans des locaux à Rennes et destiné au Grand Ouest et à la région parisienne.

Cette **méthode a été éprouvée avec succès** sur mon précédent projet *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* qui, depuis 2019, a été **présenté plus de 130 fois** dans **41 pays** à travers le monde.



Calendrier

> 4e TRIMESTRE 2024 :

Recherches et écriture narrative en multipliant les rencontres avec des publics jeunes et âgés pour :

- discuter des problématiques écologiques du quotidien, de l'éco-anxiété ressentie par différentes populations, des solutions attendues et des initiatives afin de consolider la diégèse de la Planète d'Au-Dessus de la Terre
- approfondir et diversifier les références pop culture afin que chaque génération puisse s'y reconnaître

Consolidation scientifique : Rencontres et prise de contact avec des chercheurs, des associations, des acteurs de l'écologie pour **étayer et affiner les discours** sur la pollution plastique et les solutions existantes par des faits scientifiques et historiques

> **1er TRIMESTRE 2025** : **Conception d'assets graphiques et vidéos** : production de certains éléments essentiels pour visualiser les concepts et offrir un aperçu des



différentes expériences proposées

Moodboard : réflexion sur l'**identité visuelle à venir du projet** (fresque, panneaux, application et mini-jeux)

Storyboard : exploration initiale et création des bases du travail de la fresque, visant à **déterminer l'agencement** des éléments et à **identifier les ressources** nécessaires à l'interactivité ou à la gamification.

Prototypage des mini-jeux et de la réalité augmentée : expérimentation des différents mini-jeux (game design, level design, mécaniques de jeu...) et prototypage de différentes expériences pour tester leur dimension **accessible et ludique**. Test de **calibrage des essais vidéos** avec la réalité augmentée. Je suis actuellement en lien avec l'école **Epitech** qui a accepté de m'accompagner dans cette étape dans le cadre d'un projet tutoré avec ses étudiants.

Partenaires

Pour le développement de ce projet, je suis entrée en contact avec différents types de structures en fonction des besoins du projet. À l'heure de la rédaction de ce dossier, certains partenariats sont actés, d'autres sont en cours de discussion :

> DÉVELOPPEMENT & CONSEILS JEUX VIDÉOS

Epitech

La Maison du Jeu Vidéo de Rennes

Friday Afternoon

> PARTENAIRES SCIENTIFIQUES ET UNIVERSITAIRES

MCE - Maison de la Consommation et de l'environnement

Géosciences Rennes

Eau et Rivières de Bretagne

Université Rennes 2

> PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

Département d'Ille et Vilaine

> PARTENAIRES CULTURELS

Electroni[k]

Le Grand Logis (Bruz)

