# *LA PLANÈTE D'AU-DESSUS DE LA TERRE*
## PAR ELLY OLDMAN

DOSSIER ARTISTIQUE SYNTHÉTISÉ - pages 2 à 10
DÉCOUVRIR L'ŒUVRE EN DÉTAIL - pages 11 à 24




*La Planète d'Au-Dessus de la Terre*, est une création originale d'**Elly Oldman** en collaboration avec le studio de jeux vidéo **Friday Afternoons** et le musicien **Alexis Lumière**, accompagnée et produite par **Electroni[k]**, en coproduction avec la **Ville de Pont-Audemer / Théâtre de l'Éclat / Festival Le Noob, L'Aparté** et avec le soutien du **CNC**, du **Ministère de la Culture (DRAC Bretagne)**, du **Département d'Ille-et-Vilaine**, de **Rennes Métropole** dans le cadre de Créativité Croisée, et de **Montfort-Communauté**.

# CONTACT


DIFFUSION
**Nathalie Koné-Denot**
Chargée de diffusion
diffusion@electroni-k.org

ELECTRONI[K]
+33 (0)2 99 59 55 57
www.electroni-k.org
www.maintenant-festival.fr

# LE PROJET ARTISTIQUE

## PRÉSENTATION

*La Planète d'Au-Dessus de la Terre* est une **fresque géante et interactive** composée de **quatre aventures en réalité augmentée**, conçue comme un jeu de **cherche-et-trouve**. Dans la continuité de l'exposition *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* (2019), elle aborde la pollution plastique de manière ludique et non anxiogène, au sein d'un univers parallèle farfelu et accueillant imaginé par une petite fille prénommée Mattie.

Disposées aux murs, les illustrations invitent le public à explorer les villes et paysages de cette planète imaginaire. Réunies au sol, elles forment une vaste fresque dans laquelle les spectateur·ices sont invité·es à plonger. Grâce à une **application dédiée**, la réalité augmentée donne vie à ce cherche-et-trouve géant, permettant de découvrir les personnages et les lieux de cet univers foisonnant tout en récoltant des informations et des astuces pour **lutter contre la pollution plastique**.

En filigrane, l'exposition vise à **réduire l'éco-anxiété** : avec *La Planète d'Au-Dessus de la Terre*, l'artiste veut transformer ce ressenti partagé en **levier d'action collective**. Sans discours culpabilisant, sans posture moralisatrice, Elly Oldman utilise l'imaginaire comme outil de vulgarisation et d'empouvoirement. Elle met en lumière les **avancées positives** de la lutte contre la pollution plastique, offre des clés de compréhension, et propose des **actions concrètes** pour adopter des alternatives au plastique au quotidien et contribuer à débarrasser la planète de cette pollution.



*© Gwendal Le Flem*

## L'HISTOIRE DANS LA FRESQUE



Mattie habite sur la Terre, à Bananas-les-Flaques. Comme tous les enfants, elle entend régulièrement les informations, ses parents, tout le monde, parler des problèmes écologiques et de l'urgence climatique actuelle. En proie à une gigantesque éco-anxiété, elle s'installe chaque jour dans sa chambre pour se réfugier dans l'imagination en compagnie de son robot imaginaire Mirli. Là, elle invente la Planète d'Au-Dessus de la Terre, ses habitant·es et toute son histoire. Elle se balade dans cet univers étrange et amusant, bien que lui aussi mal en point. Heureusement, en Imagination, Mattie a enfin le pouvoir d'agir ! À travers des aventures farfelues, elle va aider les habitant·es, soutenir le Réseau de Résistance de l'Intelligence, et combattre le très méchant Platastique.

Pour découvrir l'histoire détaillée : page 11.

## QUATRE AVENTURES POUR LUTTER CONTRE L'ÉCO-ANXIÉTÉ

Les 4 aventures qui composent *La Planète d'Au-Dessus de la Terre* peuvent être présentées simultanément ou séparément, au mur et/ou au sol. **Au mur**, la fresque dans sa version complète mesure **2,90 x 2,05 m**. **Au sol,** elle mesure **4 x 2,82 m**. Selon les demandes, la taille des panneaux peut être ajustée.

Chaque aventure explore une problématique écologique réelle liée à la pollution plastique et à l'éco-anxiété qu'elle peut engendrer, en la transposant dans l'univers imaginaire de Mattie :

1. *Cache-cache à Plastiville* : qu'est-ce que le plastique et d'où vient-il ?
2. *Plan B* : comment s'en passer au quotidien ?
3. *Flemmos ou pas flemmos* : que faire du plastique qu'on possède déjà ?
4. *L'attaque des Plastimonstres* : comment agir face au plastique présent dans la nature ?

Chaque étape de l'expérience invite à mieux comprendre le plastique pour apprendre à vivre avec, mais surtout sans, et à agir pour le retirer de nos écosystèmes. Si les aventures et les personnages évoluent dans un monde farfelu, ils font écho à des enjeux bien réels. Grâce à la réalité augmentée, chaque élément à découvrir est associé à son équivalent dans la vie quotidienne et à des informations concrètes, mettant en lumière les initiatives positives, les avancées scientifiques et les progrès réalisés dans la lutte contre la pollution plastique.

Pour découvrir chaque aventure plus en détail : page 14.

## L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

Direction artistique & création graphique : Elly Oldman
Musique & effets sonores : Alexis Lumière
Développement technique : Friday Afternoons

# BIOGRAPHIES

## ELLY OLDMAN




*© Anne-Cécile Estève, Rennes Ville et Métropole*

Elly Oldman est une illustratrice, autrice et artiste numérique rennaise reconnue pour ses créations fourmillantes et engagées qui prennent vie grâce à la réalité augmentée. A travers ses fresques interactives, elle partage autour du monde son "super-pouvoir" d'Imagination et son humour absurde rempli de références à la pop culture.
Très impliquée dans la lutte contre la pollution plastique et l'éco-anxiété, elle aborde ces thématiques sous un angle innovant et décalé afin d'interpeller, informer et motiver son public.

Née en 1990, elle a gardé un attachement très fort aux livres et jeux de son enfance, comme Où est Charlie ?, les pokémons ou encore les albums Panini ainsi qu'aux débuts de l'informatique grand public et aux jeux Point&Click. Équipée de ses papiers et crayons ainsi que de sa fidèle tablette, elle parcourt la Terre depuis 2019 pour inviter le public dans son imaginaire.

À travers des expositions comme *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin*, *La Forêt qui fait peur* et désormais *La Planète d'Au-Dessus de la Terre*, ainsi que via de nombreux ateliers accessibles à tous, Elly aide les petits comme les grands à prendre soin de leur Imagination avec humour.

**Contact** : ellyoldman@gmail.com - www.elly-oldman.fr
**Instagram** : @ellyoldman - @theinfinitedrawing

## ALEXIS LUMIÈRE



*© Florian Salabert*

Natif de la banlieue parisienne, Alexis Molenat scelle très tôt son destin à la musique au sein du trio surf-rock The Cavaliers. Pendant dix ans, il traverse la scène indépendante à toute allure : punk hardcore avec FixiT, synth-pop chez Calypso, collaborations théâtrales ou projets studio aux côtés de Forever Pavot ou La Femme. C'est l'adoption de ses premiers claviers analogiques et boîtes à rythmes (Casio CT403, Roland Juno 6) qui marque un tournant décisif dans sa trajectoire.

Désormais installé à Rennes, l'artiste sous le pseudonyme Lumière, explore les sonorités électroniques avec une obsession pour l'esthétique synthétique et la musique de jeu vidéo. De ses projets cultes dédiés au son Casio jusqu'à la création de son propre label C:\MUSIQUE.EXE, il façonne une rétro-électronique singulière, à la fois nostalgique et résolument visionnaire.

En 2026, il compose le sound design du jeu vidéo lié à l'œuvre *La Planète d'Au-Dessus de la Terre* d'Elly Oldman.

## FRIDAY AFTERNOONS

La SCOP Friday Afternoons est un studio indépendant de réalisations audiovisuelles et vidéoludiques. Créé en 2021, il est domicilié à Rennes et se spécialise dans la création de jeux vidéo engagés.

# APPLICATION EN RÉALITÉ AUGMENTÉE



L'application "**La Planète d'Au-Dessus**", développée par Friday Afternoons, est associée à l'exposition ***La Planète d'Au-Dessus de la Terre***. Téléchargeable gratuitement sur l'App Store (iOS) et le Play Store (Android), elle déclenche la réalité augmentée de chacune des quatre aventures, et permet d'accéder à l'ensemble de l'expérience :

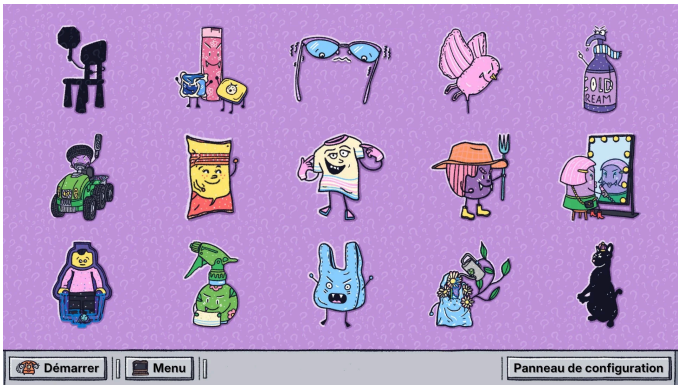
- ➔ parcourir les dessins, découvrir les personnages et débloquer toutes les cartes bonus,
- ➔ en savoir plus sur les plastiques, leurs conséquences, et comment lutter contre la pollution plastique,
- ➔ accéder à des ressources et des témoignages pour aller plus loin.

Pour découvrir l'application plus en détail : page 17.




© Anne-Cécile Estève, Rennes Ville et Métropole



# MÉDIATION & ATELIERS

*La Planète d'Au-Dessus de la Terre* est un projet pluriel qui s'adresse aux petit·es comme aux grand·es ! Sa richesse artistique, technique et thématique offre de nombreuses possibilités de médiation et d'ateliers.

En collaboration avec Electroni[k], Elly Oldman développe ainsi des **temps de médiation** et **ateliers créatifs**, ludiques et pédagogiques, adaptés à **tous types de publics**. Ces derniers sont conçus pour être conduits conjointement à la découverte de l'exposition ou de façon indépendante.

Illustration, bande dessinée, conception de jeux, dessin numérique et réalité augmentée peuvent être explorés à travers des thématiques variées, de l'imaginaire à l'écologie, en passant par l'art et la pollution plastique. Ces propositions peuvent s'appuyer sur des formats existants ou être conçues sur mesure, en collaboration avec l'artiste et le lieu d'accueil, afin de s'adapter aux publics et aux contextes.

## KIT DE MÉDIATION

Un **pack de médiation inclus** est mis à disposition des lieux d'accueil afin de renforcer l'immersion dans l'univers de *La Planète d'Au-Dessus de la Terre*. Ce pack est composé de 8 fichiers **à imprimer par les organisateurs** :

- ➔ 1 cartel "Bienvenue dans mon imagination", pour impression A4, à disposer à l'entrée de l'exposition
- ➔ 1 cartel "Cache-cache à Plastiville", pour impression A3, à disposer à côté de la première aventure
- ➔ 1 cartel "Plan B", pour impression A3, à disposer à côté de la seconde aventure
- ➔ 1 cartel "Enlever chaussures", pour impression A4, à disposer près de la fresque au sol
- ➔ 1 fichier de coloriages (4 pages) à destination des publics
- ➔ 3 fichiers "Cherche et trouve - Plan B + CCAP" :
  - ◆ 1 cartel A3 couleur à disposer près des 2 premières aventures
  - ◆ 1 version A4 couleur (2 pages) à destination des publics
  - ◆ 1 version A4 noir & blanc (2 pages) à destination des publics, pouvant être colorié

BIENTÔT DISPONIBLES :

- ➔ 1 guide de médiation pour présenter l'exposition et répondre aux questions les plus courantes
- ➔ 1 cartel "Flemmos ou pas Flemmos ", pour impression A3, à disposer à côté de la troisième aventure
- ➔ 1 cartel "L'attaque des Plastimonstres ", pour impression A3, à disposer à côté de la quatrième aventure
- ➔ 3 fichiers "Cherche et trouve - Flemmos + Plastimonstres" :
  - ◆ 1 cartel A3 couleur à disposer près des 2 dernières aventures
  - ◆ 1 version A4 couleur (2 pages) à destination des publics
  - ◆ 1 version A4 noir & blanc (2 pages) à destination des publics, pouvant être colorié
- ➔ les réponses aux Cherche et Trouve :
  - ◆ Cherche et Trouve en réalité augmentée
  - ◆ Cherche et Trouve des fiches information
  - ◆ Cherche et Trouve papier

Pour en savoir plus sur le Cherche et Trouve : page 20.

## ATELIERS

Elly Oldman aime aller à la rencontre des publics et partager sa pratique artistique à travers des ateliers de création et de découverte. Le format et le contenu des ateliers peuvent être imaginés et co-construits avec l'artiste et Electroni[k], en fonction des publics, des envies et des spécificités du lieu d'accueil. Des ateliers clés en main sont également proposés aux organisateurs.

Pour découvrir les propositions d'ateliers : page 21.

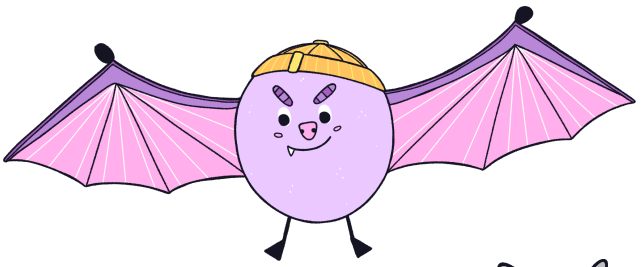
# SCÉNOGRAPHIE

Un **pack de scénographie**, en option, peut être fourni aux lieux d'accueil pour enrichir l'espace d'exposition et renforcer l'immersion dans l'univers de l'artiste. Ce pack est composé de plusieurs éléments **à imprimer par les organisateurs** :

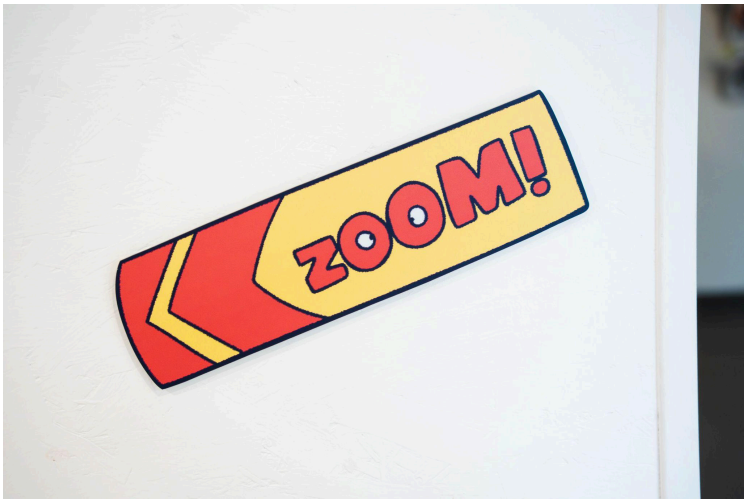
- ➔ 1 fichier "Histoire détaillé" composé de **4 cartels A3** illustrés
- ➔ 1 fichier "Description de l'univers" composé de **15 cartels A4** présentant les personnages majeurs de l'univers
- ➔ 1 fichier "Catalogue de formes" donnant un aperçu des 13 formes pouvant être intégrées à la scénographie
- ➔ 1 pack des **13 formes grand format à imprimer auprès d'un imprimeur professionnel**.

Le support d'impression des formes de scénographie peut varier selon les espaces d'exposition : stickers géant, panneaux, totems... L'équipe d'Electroni[k] et l'artiste se tiennent à la disposition des organisateurs pour les accompagner dans le choix du ou des matériau(x) d'impression les(s) plus adapté(s) à leurs contraintes techniques et à leurs besoins.







# LES COPRODUCTEURS ET PARTENAIRES

## ELECTRONI[K]

Electroni[k] est un pôle régional dédié à la création en environnement numérique. Il soutient et diffuse les œuvres artistiques d'aujourd'hui et de demain, en rassemblant artistes, créateur·ices, habitant·es et citoyen·nes autour de rendez-vous culturels. Parmi eux, le festival bi-annuel Maintenant qui réunit près de 15 000 participant·es. L'association Electroni[k] accompagne également les amateur·ices et professionnel·les venu·es de tous horizons grâce à des ateliers et des formations pensées comme des leviers d'expérimentation ou de professionnalisation.

## VILLE DE PONT-AUDEMER - THÉÂTRE L'ÉCLAT - FESTIVAL NOOB

La Ville de Pont-Audemer porte une politique culturelle tournée vers la création contemporaine, l'enfance et la jeunesse, notamment à travers le théâtre l'Éclat, labellisé Scène conventionnée d'intérêt national Art, Enfance, Jeunesse. Sa programmation pluridisciplinaire fait dialoguer les disciplines artistiques et les nouvelles formes de création. Parmi les temps forts de la saison, le festival NOOB explore les arts visuels, sonores et numériques à travers des spectacles et des installations immersives, invitant les nouvelles générations et tous les esprits curieux à découvrir des expériences artistiques singulières.

## MONTFORT-COMMUNAUTÉ - L'APARTÉ

Montfort Communauté est une intercommunalité d'Ille-et-Vilaine qui développe des actions en faveur de la culture, du patrimoine et de la création artistique sur son territoire. Elle porte notamment L'aparté, un lieu d'art contemporain situé au bord du lac de Trémelin, à Iffendic, dédié à la création et à la diffusion des arts visuels. À travers des résidences d'artistes, des expositions et des éditions, L'aparté soutient la création contemporaine et favorise sa rencontre avec les publics. Des actions de médiation, des ateliers et des projets hors les murs viennent prolonger cette démarche auprès des scolaires, des groupes et du grand public.

## CNC

Le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) est un établissement public placé sous la tutelle du ministère de la Culture, chargé de soutenir et de promouvoir le cinéma, l'audiovisuel et les industries de l'image animée, dont le jeu vidéo et les œuvres multimédias. Il accompagne les créateur·ices à toutes les étapes de leurs projets, de l'écriture à la diffusion, grâce à différents dispositifs de soutien. Le CNC contribue également à l'éducation à l'image, à la diversité des expressions artistiques et à la préservation du patrimoine cinématographique, tout en favorisant l'accès des œuvres à tous les publics.

## MINISTÈRE DE LA CULTURE - DRAC BRETAGNE

Le ministère de la Culture, à travers la Direction régionale des affaires culturelles (DRAC) de Bretagne, met en œuvre la politique culturelle de l'État à l'échelle régionale. Il accompagne les artistes, les structures culturelles et les collectivités dans leurs projets de création et de diffusion, tout en soutenant la préservation du patrimoine et le développement de l'éducation artistique et culturelle. En lien avec les acteurs du territoire, la DRAC Bretagne contribue à favoriser l'accès à la culture pour tous les publics, à encourager la diversité des expressions artistiques et à renforcer la présence de la création dans l'ensemble de la région.

## DÉPARTEMENT D'ILLE-ET-VILAINE

Le Département d'Ille-et-Vilaine œuvre au développement culturel et artistique de son territoire en soutenant les structures culturelles, les artistes et les initiatives locales. Il accompagne la création et la diffusion dans des domaines variés, des arts visuels au spectacle vivant, tout en favorisant l'accès à la culture pour toutes et tous. À travers des dispositifs de soutien aux projets artistiques, des résidences en milieu scolaire et des actions d'éducation artistique et culturelle, il encourage la rencontre entre les œuvres, les artistes et les habitant·es, avec une attention particulière portée aux jeunes publics et à l'équilibre culturel des territoires.

## RENNES MÉTROPOLE

Rennes Métropole rassemble 43 communes autour d'un projet commun de développement et de coopération territoriale. Elle soutient la création et la diffusion artistiques en accompagnant les acteurs culturels, les associations et les collectivités dans leurs initiatives. Sa politique culturelle favorise la circulation des œuvres et des artistes, les coopérations entre communes et l'accès à la culture pour tous les publics. Des arts visuels aux arts numériques, en passant par le spectacle vivant et l'éducation artistique et culturelle, elle contribue à faire de la culture un levier de découverte, de partage et de dynamisme pour l'ensemble du territoire métropolitain.

# ANNEXES
# DÉCOUVRIR L'ŒUVRE EN DÉTAIL

## 1. L'HISTOIRE DÉTAILLÉE

### IL Y A BIEN LONGTEMPS



"Il y a bien longtemps, se trouvait au-dessus de la Terre, une planète imaginaire dont on avait complètement oublié le nom. Il faisait bon y vivre, les prairies verdoyaient, les animaux s'animaient et les habitants habitaient en paix. Tout était bien tranquille et sympathique jusqu'au jour où la fusée terrienne était passée vraiment très très près et où le cosmonaute terrien avait décidé de jeter sa poubelle par la fenêtre.

Dans cette poubelle se trouvait, entre autres choses, une bouteille de soda terrien, remplie de sucres acides et de nanoparticules de plastique terrien. En tombant, la poubelle s'était ouverte et la bouteille avait roulé sans son bouchon sur le sol tout doux de cette planète dont on ne se rappelait toujours plus le nom.

Le soda s'était profondément infiltré dans la terre jusqu'à effleurer le Vieux Pétrole, mémoire millénaire de la planète, qui dormait paisiblement depuis un paquet d'années sous le sol.

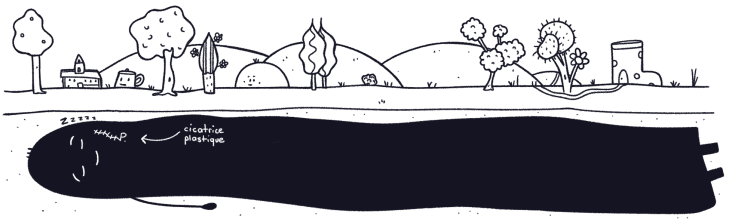
Lentement, le soda avait contaminé le pétrole, l'avait fait muter et un beau (non) jour, le pétrole s'était réveillé, intoxiqué par toutes ces nanoparticules de plastique. Il s'était levé hors de la terre et avait commencé à ravager tout ce qui se trouvait autour de lui. Les habitants de la planète dont on ne se souvient plus le nom l'avaient nommé Bad Petrol (car ils parlaient tout plein de langues) et avaient eu un mal fou à le calmer.

En utilisant le pouvoir des plantes et en lui chantant des berceuses, les habitants de l'Ancien Temps avaient réussi à le soigner et le recoucher sous le sol, afin qu'il reprenne paisiblement sa sieste éternelle. Puis ils avaient cherché à comprendre ce qui avait bien pu se passer et avaient retrouvé la bouteille de soda terrien près d'un tas d'ordures où se trouvaient également quelques selfies du cosmonaute terrien pris de l'espace, avec une grosse planète bleue dans le fond.



C'est ainsi qu'ils avaient découvert l'existence de la Terre et, en se penchant au bord de leur planète, ils avaient découvert qu'ils se trouvaient juste au-dessus. Ce jour-là, la planète dont on ne se souvenait plus du nom était devenue la Planète d'Au-Dessus de la Terre et ses habitants avaient décidé de ne jamais aller se balader dans cet horrible endroit.

## IL Y A MOINS LONGTEMPS




La Planète d'Au-Dessus de la Terre avait retrouvé sa tranquillité et pendant longtemps, il fit bon y vivre. Les habitants ne se rappelaient plus trop ce qui était arrivé lors du réveil de Bad Petrol et l'insouciance régnait à nouveau. Malheureusement, personne ne s'était rendu compte qu'une toute petite cicatrice en plastique était apparue sur la joue du Vieux Pétrole rendormi.

Des années durant, le plastique terrien a attendu son heure. Un jour, un habitant du Grand Marécage qui n'avait aucune envie de travailler s'est allongé sur le sol juste au-dessus de lui pour faire la sieste. Le plastique a été attiré par la merveilleuse odeur de sa flemme et a décidé que son heure était arrivée. Il a quitté le pétrole et s'est installé derrière l'oreille de cet habitant. Platastique était né !

Pendant longtemps, il a manipulé le jeune homme en chuchotant dans son oreille. Il s'est nourri de sa flemme, puis de celle d'autres habitants, jusqu'à les plastifier les uns après les autres. Plusieurs centaines d'habitants plus tard, la situation est devenue catastrophique et le peuple s'est rebellé contre Platastique.

Après un grand combat, les survivants ont finalement réussi à le capturer et à l'enfermer dans un coffre « qu'il ne faudrait jamais ouvrir ». Le coffre a été placé dans la cour du château du Grand Marécage, accompagné d'un gros livre racontant les évènements pour que les générations futures n'oublient pas et qu'elles ne laissent jamais le plastique se répandre à nouveau sur la Planète d'Au-Dessus de la Terre.

## IL N'Y A PAS LONGTEMPS




Des années durant, les habitants de la Planète d'Au-Dessus de la Terre, traumatisés, ont fait bien attention à ne pas libérer Platastique ni laisser trop traîner leur flemme.

Petit à petit, le Grand Marécage s'est agrandi et on a dû trouver de la place pour construire de nouveaux bâtiments. Le coffre et le livre ont été déplacés une fois, deux fois, douze fois dans des endroits de moins en moins fréquentés, et n'ont plus croisé personne à qui enseigner les évènements du passé.

Quand le Gentil Prince Chocolulu a pris sa retraite pour faire du surf dans le sud, ils ont été déposés dans une petite pièce tout en haut de la plus haute tour du château. Le stupide Fils de Prince, un fainéant super super bête, s'est retrouvé à la tête du Grand Marécage. Comme il n'avait aucune envie de gouverner, il s'est mis à chercher un moyen d'échapper à ses nouvelles fonctions.

Il a fait publier un décret annonçant que quiconque lui amènerait la solution serait promu Grand Vizir immédiatement. Un chat avide de pouvoir qui traînait souvent dans les gouttières des tours du château connaissait l'existence du livre ainsi que le contenu du coffre. Il les a amenés au Fils de Prince en prétendant qu'il y trouverait une recette fabuleuse pour que le marécage se gouverne tout seul.

Le Fils de Prince l'a cru et a essayé la recette. Une énorme explosion maléfique a alors eu lieu et a fait plein de trous partout dans la planète. La tour du château s'est effondrée et le coffre, en tombant, s'est ouvert. Platastique a été libéré…

Le peu d'intelligence qui souffrait dans le crâne du désormais Infâme Fils de Prince s'est enfuie et sa cervelle s'est desséchée, telle un vieux pop corn. Le chat est devenu Grand Vizir et a recruté une armée de Soldachats pour faire régner l'ordre sur la planète. Il a promis à l'Infâme Fils de Prince qu'il gérerait les affaires courantes du Grand Marécage mais a commencé à le manipuler et à être le bras droit de Platastique.

Grâce à la quantité prodigieuse de flemme produite par l'Infâme Fils de Prince, les forces de Platastique ont été décuplées. Mais plus question cette fois de plastifier les habitants de manière aussi flagrante !

Platastique met alors en place tout un système pour les manipuler et se nourrir de leur flemme. Avec l'aide du Grand Vizir, il fonde la Platastic Incorporation et submerge la planète de bidules en plastique. Les habitants se mettent à les utiliser quotidiennement et l'Idéologie Plastique se répand. Petit à petit, tout le monde arrête de réfléchir et se met à sécréter de la flemme.

## AUJOURD'HUI



Les habitants de la Planète d'Au-Dessus de la Terre sont devenus complètement zinzins. Ils utilisent chaque jour les produits de la Platastic Incorporation et sécrètent des quantités dramatiques de flemme. Leurs cervelles s'atrophient et ils deviennent vraiment désagréables.

L'Infâme Fils de Prince continue de (ne pas) gouverner le Grand Marécage et le Grand Vizir de le manipuler. Les produits de la Platastic Incorporation sont partout et les Plastimonstres pullulent. Les Soldachats se débarrassent de tout ce qui ne suit pas l'Idéologie Plastique en le jetant dans les trous de la planète.

Heureusement, tous les habitants ne sont pas contaminés. Certains refusent de devenir des flemmos plastifiés et ont rejoint le Réseau de Résistance fondé par l'Intelligence en fuite. Humains, animaux ou autres espèces, ils sont nombreux à combattre les sbires de Platastique. Les Oeufs capturent les Soldachats pour les sevrer du pétrolait, les Bocabidous retransforment les Plastimonstres en Pétronomes pour qu'ils retournent dormir près du Vieux Pétrole. Tous ensemble, ils ont fondé Motteville, une ville dédiée à la déplastification de la Planète d'Au-Dessus de la Terre.

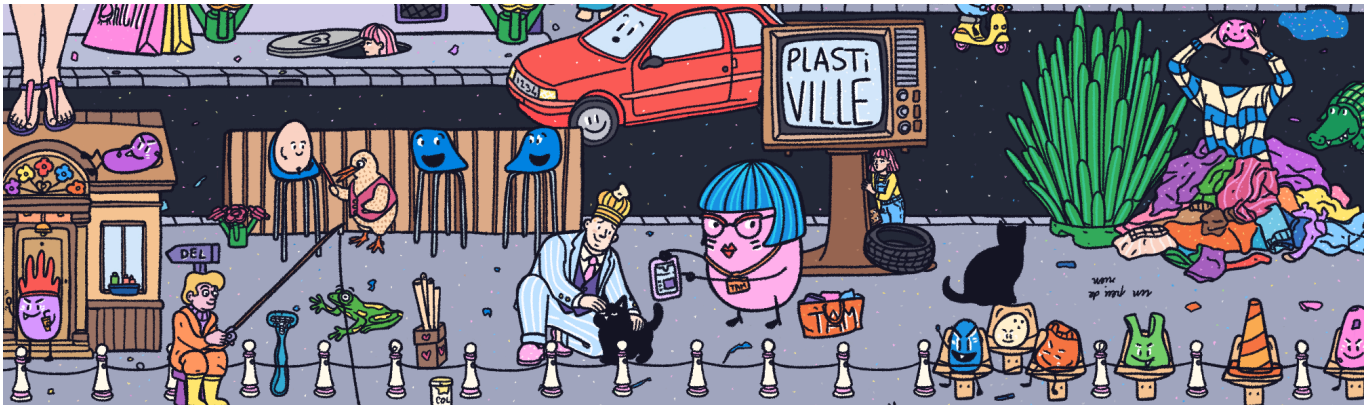
Dès qu'on a du temps libre, Mirligros et moi, nous montons sur la Planète d'Au-Dessus de la Terre pour nous battre contre Platastique et aider les résistants.

Ce qui y est chouette, c'est que toutes ces aventures me donnent plein de force et de courage pour me battre aussi contre la pollution plastique sur Terre !"

Mattie

# 2. LES QUATRE AVENTURES

## CACHE-CACHE À PLASTIVILLE : QU'EST-CE QUE LE PLASTIQUE ?




*Extrait de l'aventure "Cache-cache à Plastiville"*

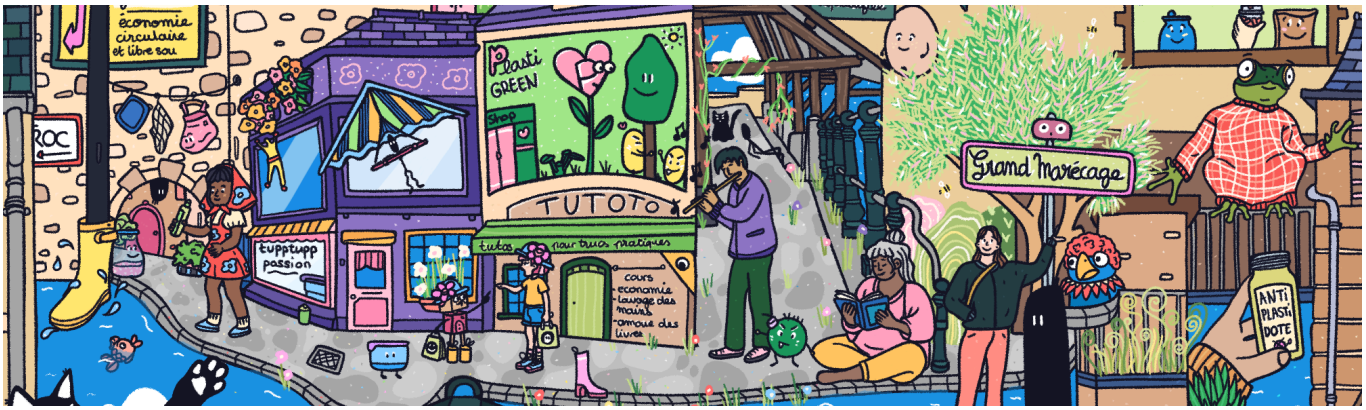
Cette aventure se joue avec le panneau en bas à gauche de la fresque. Il représente la ville de Plastiville, fief de Platastique et de la Platastic Incorporation.




*Écran d'accueil de l'aventure "Cache-cache à Plastiville"*

**Thématique abordée :**

Qu'est-ce que le plastique ? Tout le monde connaît le mot plastique et sait reconnaître un objet en plastique, mais connaît-on vraiment l'immensité de l'univers du plastique ? Cette aventure a pour vocation de décortiquer les différents types de plastiques (pétroplastiques, bioplastiques, plastiques innovants,...), leurs spécificités, leurs usages, leur toxicité, leur potentielle recyclabilité, d'expliquer l'origine des microplastiques et les raisons de leur omniprésence et de sensibiliser au greenwashing tout en détaillant des actions pour diminuer son propre impact plastique sur la planète.




*Extrait de l'aventure "Plan B"*

Cette aventure se joue avec le panneau en haut à gauche de la fresque. Il représente la ville du Grand Marécage dans laquelle Mattie a atterri lors de sa première venue sur la planète.




*Écran d'accueil de l'aventure "Plan B"*

**Thématique abordée :**

Comment faire pour ne pas consommer du plastique ? Cette aventure a pour vocation de faire découvrir au joueur des modes de consommation alternatifs aux plastiques, aux habitudes de consommateurs, des matières différentes, d'expliquer le greenwashing ou encore l'économie circulaire.

## FLEMMOS OU PAS FLEMMOS

Cette aventure se joue avec le panneau en haut à droite de la fresque. Il représente la ville de Motteville, bastion de la résistance ainsi que l'Arche fondée par l'Intelligence.On y trouve également une partie de la Forêt qui fait peur, de la Plantade et des canaux qui mènent à la Grande Flaque.

**Thématique abordée :**

Que faire avec le plastique qui se trouve déjà chez soi ? Cette aventure a pour vocation d'expliquer plusieurs notions comme les labels, le tri et le recyclage ou encore l'économie circulaire, l'upcycling, le troc. Elle fait découvrir de nombreuses façons de faire vivre ou revivre les objets en plastique que l'on possède déjà et comment participer à faire évoluer les usages quotidiens.

## L'ATTAQUE DES PLASTIMONSTRES

Cette aventure se joue avec le panneau en bas à droite de la fresque. Il représente la ville de Bidules-les-Bains, une station balnéaire envahie par les Plastimonstres. On y trouve également La Grande Flaque et ses plages ainsi qu'une partie de la Plantade.

**Thématique abordée :**

Comment faire pour récupérer le plastique qui pollue déjà la nature ? Cette aventure a pour vocation de faire découvrir au joueur des moyens de récupérer les plastiques et microplastiques présents à tous les niveaux de nos écosystèmes ainsi que des innovations scientifiques et des initiatives humaines impactantes, afin qu'il ne se sente pas seul et désemparé face à l'ampleur de la pollution et ne baisse pas les bras. Il vise également à motiver les plus jeunes à s'engager dans la lutte contre le plastique et à participer à l'invention de nouvelles façons de nettoyer notre planète tout en incitant les plus âgés à les soutenir.

# 3. APPLICATION : DÉROULÉ DU JEU

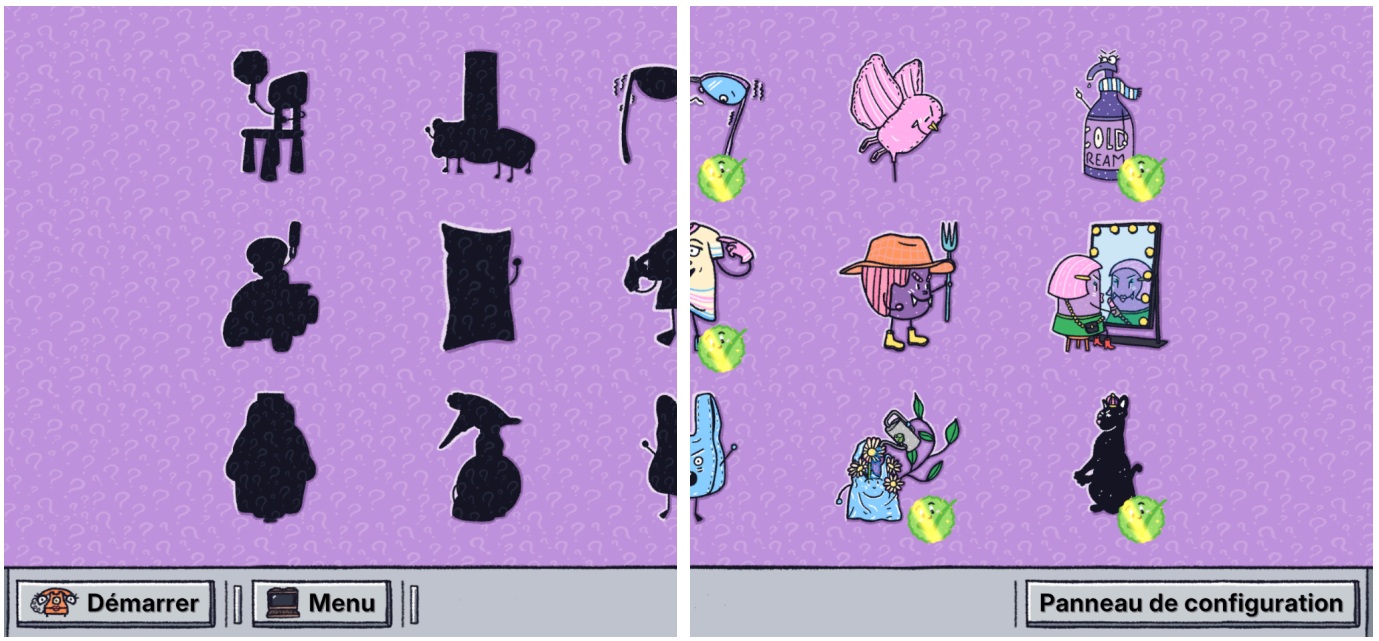
## FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL




*Menu principal de l'application*

L'application se compose de 6 sections :

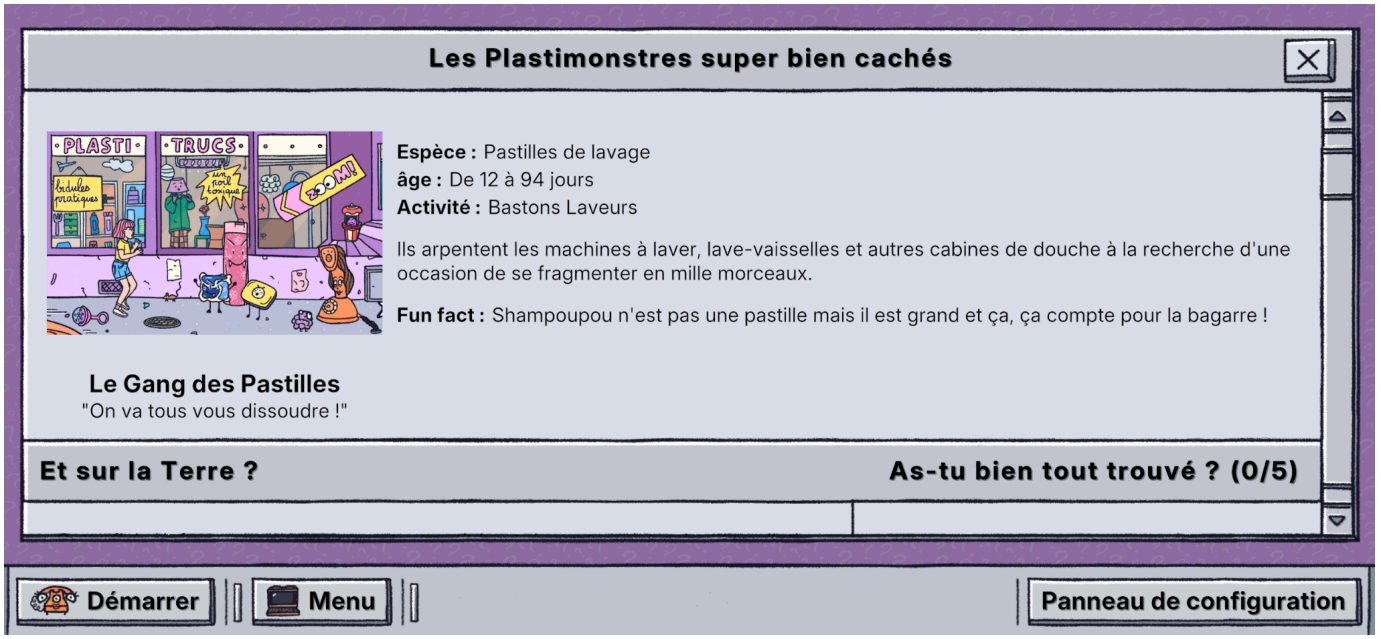
- ➔ les 4 aventures à jouer en réalité augmentée,
- ➔ "Album photo souvenir", dans lequel revoir l'ensemble des photos prises en explorant le dessin,
- ➔ "Mes découvertes", où retrouver les boosters de cartes bonus débloqués dans les aventures.




*Écran d'accueil de l'aventure "Cache-Cache à Plastiville" avec les 15 items à retrouver (à gauche) et retrouvés (à droite)*

Chaque aventure s'ouvre sur un ensemble de 15 formes mystères qui sont les formes des personnages à "capturer" en réalité augmentée. Parmi ces 15 éléments, 14 d'entre eux abordent un aspect de la pollution plastique en lien avec le thème de l'aventure. Le 15ème item apporte quant à lui des détails sur la Planète d'Au-Dessus de la Terre et son histoire.

Une fois le personnage récolté, sa fiche info se dévoile et révèle son nom ainsi que plusieurs informations amusantes à ujet et sur l'univers de la Planète d'Au-Dessus de la Terre.




*Exemple de fiche information*

## POUR ALLER PLUS LOIN

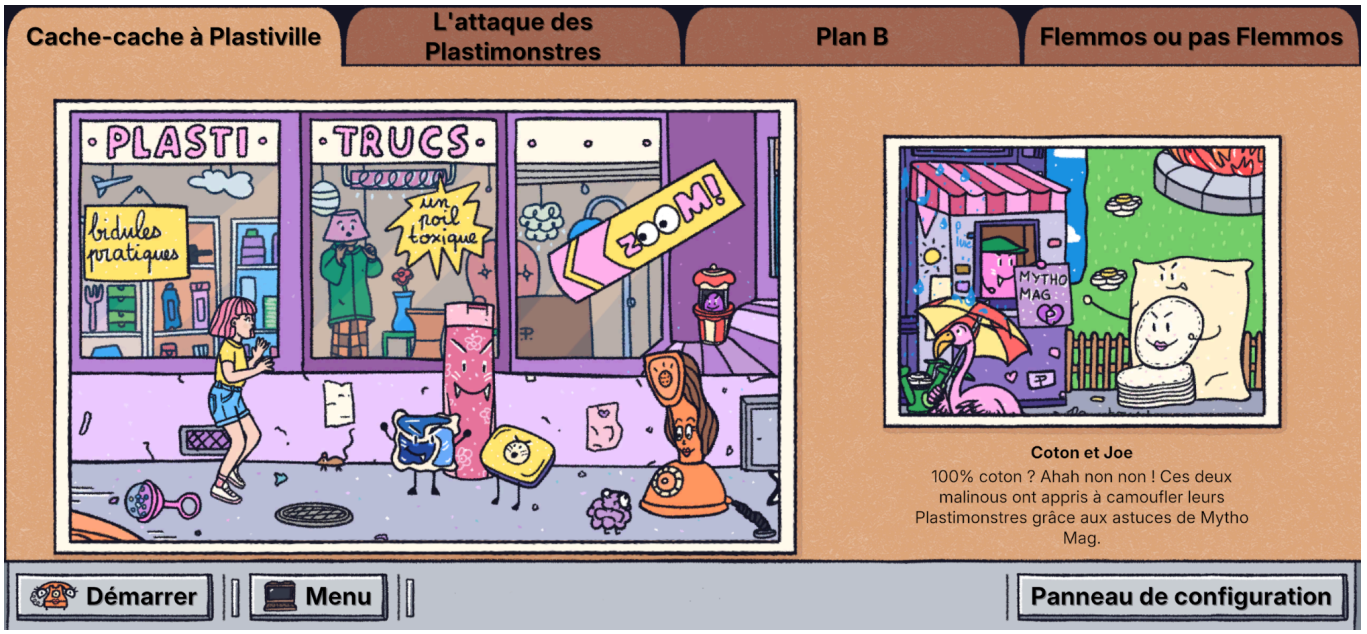
Une seconde partie «Et sur la Terre ?» apporte une explication détaillée et vulgarisée d'un aspect de la pollution plastique abordé en filigrane. C'est l'un des traits majeurs de cette exposition, qui fait constamment la navette entre l'imagination de Mattie et la réalité de la pollution plastique, et des alternatives que l'on peut mettre en place au quotidien.




*Exemple de la partie "Et sur la Terre" et d'item secondaire*

Afin d'illustrer les points abordés dans la partie «Et sur la Terre ?» et de faire à nouveau le lien avec la façon dont Mattie interprète la réalité sur sa planète imaginaire, chaque fiche information propose plusieurs items additionnels à retrouver, directement liés avec la thématique. Ces items additionnels sont par essence facultatifs et sont présents également pour renforcer la compréhension des données et l'immersion des joueur·euses dans l'univers. Ils ne fonctionnent pas avec la réalité augmentée mais permettent de déverrouiller et collectionner les cartes bonus.

## AUTRES APERÇUS DE L'APPLICATION




*Aperçu de l'album photo souvenir*




*Aperçu de la section "Mes découvertes"*

# 4. CHERCHE & TROUVE : RETOUR AU PAPIER




Pour inviter le public à s'immerger un peu plus dans l'univers de Mattie, Elly Oldman propose un Cherche et Trouve au format papier comprenant une trentaine de personnages à retrouver dans chaque aventure. Ces personnages sont ceux que l'on retrouve dans la partie "Mes découvertes" de l'application.

Le Cherche et Trouve est inclus dans le kit de médiation en trois formats :

- ➔ des fiches individuelles A4 composées de cartes à découper et à garder après l'exposition, version couleur
- ➔ des fiches individuelles A4 composées de cartes à découper et à garder après l'exposition, à colorier
- ➔ format cartel A3 à disposer dans l'espace d'exposition.

Le Cherche et Trouve au format papier peut être exploité sous forme d'animations de groupes ou de classes pour travailler autour de la narration et de l'imagination en s'amusant (compter 15 minutes minimum) mais également en autonomie, ce format ne nécessitant pas la présence d'un·e médiateur·ice tant que la signalétique est présente. Ce Cherche et Trouve s'adresse également aux adultes qui sont souvent les plus déterminé·es à retrouver l'intégralité des éléments !

# 5. PROPOSITIONS D'ATELIERS

## AVA TARTARE



**Public** : à partir de 5 ans
**Jauge** : 10 à 12 participant·es par session ou en flux continu
**Durée** : 10 minutes minimum si flux continu, 1h max  en groupe
**Support** : dessin numérique et/ou classique

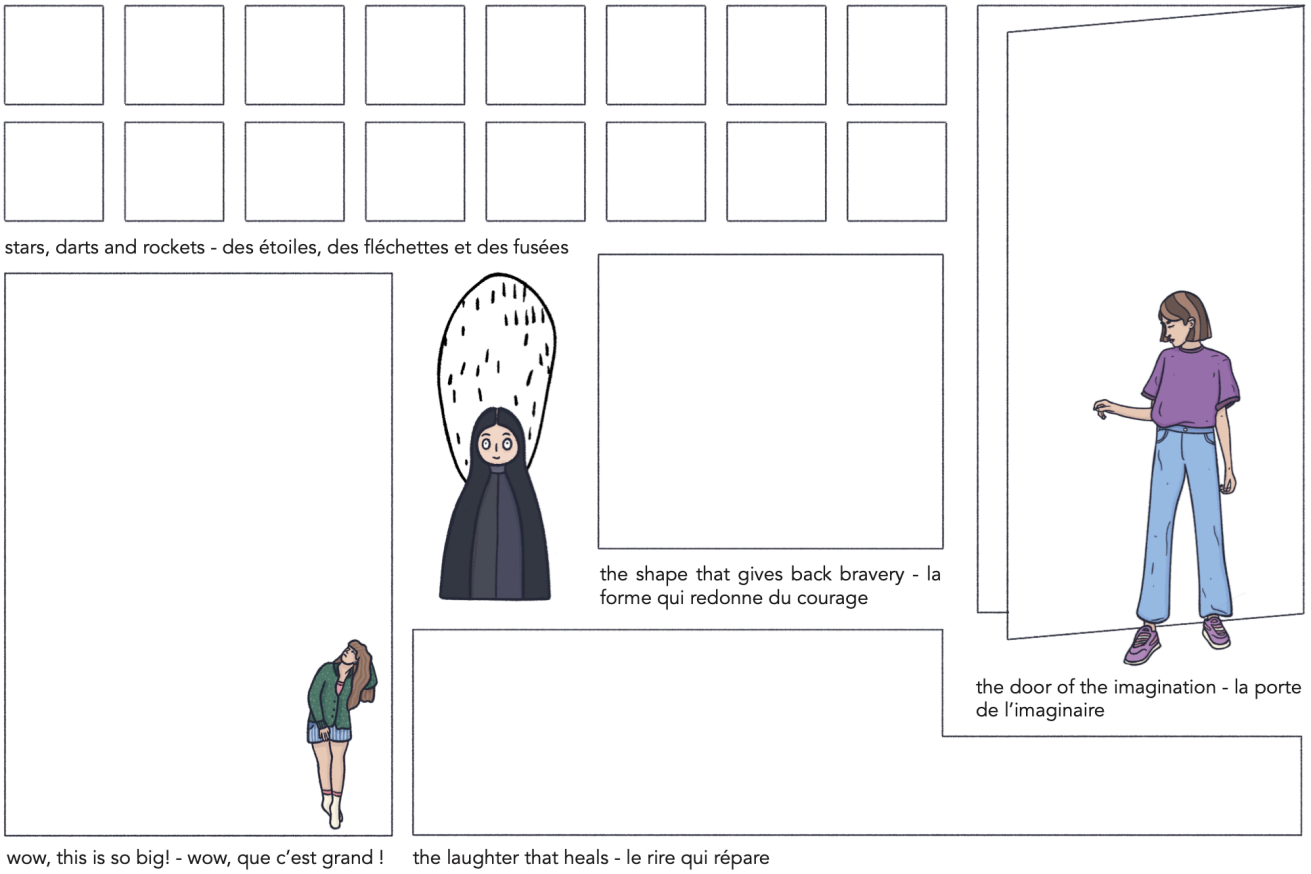
Ava Tartare a besoin de s'habiller mais comment choisir des habits bons pour la planète et ne pas se faire avoir par la fast fashion ? Dans un premier temps, les participant·es composent une tenue au personnage d'Ava Tartare à partir de vêtements prédéfinis et découvrent le score de "plastification de planète" de leur tenue. Ensuite, ils·elles inventent leurs propres éléments pour habiller le personnage, définissent leur impact écologique et les ajoutent au jeu. L'ensemble des éléments créés pendant l'atelier alimente les compositions suivantes.




**Public** : à partir de 7 ans
**Jauge** : 10 participant·es par session ou en flux continu
**Durée** : 45 minutes à 2h
**Support** : dessin numérique et/ou classique

À travers l'illustration et l'absurde, Elly Oldman propose d'exploiter le potentiel de l'Imagination pour créer des petites bandes dessinées décalées, détourner les codes de la bande dessinée en sortant de la case et de la bulle de texte, et imaginer une narration dessinée amusante.

you can draw, write, paste, color, go over, cross out,... by hand or on a tablet




**Public** : à partir de 7 ans
**Jauge** : 10 participant·es par session
**Durée** : 1h30 minimum
**Support** : dessin numérique et/ou classique

L'Imagination est un rempart contre ce qui nous fait peur. À partir d'un carnet de dessin à remplir, les participant·es dessinent leurs peurs et ce qui les réconforte. Avec ces illustrations, ils·elles composent deux personnages totems à conserver après l'atelier : un vilain absurde et burlesque et un protecteur réconfortant et apaisant.

**Cet atelier peut être couplé à un atelier vidéo en stop motion dans lequel les participant·es peuvent animer la rencontre entre leur vilain et leur protecteur, ainsi qu'à un atelier réalité augmentée.**




**Public** : à partir de 6 ans
**Jauge** : 10 participant·es par session ou en flux continu
**Durée** : 10 minutes minimum si flux continu et dessin partagé, 1h minimum en groupe
**Support** : dessin numérique et/ou classique

Elly Oldman guide les participant·es dans la composition d'une illustration fourmillante et amusante à la manière du Dessin Sans Fin qui l'a fait connaître. À travers plusieurs techniques complémentaires comme le dessin, le collage, la typographie ou le calquage, les œuvres prennent forme facilement et chacun·e peut y dissimuler ses personnages et items qu'il·elle proposera aux autres de retrouver à la fin de l'atelier.

**Cet atelier peut être couplé à un atelier réalité augmentée.**