

L'histoire

Robbie Colore est un zèbre qui rêve de devenir chef glacier au Glace Palace. En attendant d'y arriver, il déguste régulièrement des glaces à tous les goûts. Alors qu'il pense être en train de manger des glaces aux baies naturelles, il commence à se sentir tout bizarre. Ses rayures se déforment et il ne se sent vraiment pas très bien.

Malheur !! Ces glaces sont en fait infestées de Plastimonstres !!!

Les Plastimonstres sont des microparticules de plastique qui travaillent pour Platastique*. Ils ont pour mission de coloniser la planète et les êtres vivants. Ils doivent notamment infecter les habitants afin que ceux-ci génèrent de la flemme et arrêtent de réfléchir aux conséquences de leurs actes. Ils continuent ainsi à consommer les produits Platastique et celui-ci survit et gagne en puissance.

Il faut vite aider Robbie à se débarrasser des Plastimonstres. Mais ils sont cachés dans les boules de glace, alors comment faire ?

* Les informations sur Platastique sont disponibles dans la partie Synopsis du dossier.

Dans la version finale de l'exposition, les enfants scannent d'abord Robbie Colore avec la réalité augmentée. Il leur demande d'aller chercher de l'aide pour faire sortir les plastimonstres de la glace. Ils doivent aller trouver Alain Frost et le scanner pour le rajouter à leur inventaire. Ils reviennent ensuite et l'utilisent pour souffler de l'air chaud sur les glaces. 4 plastimonstres différents sortent et rebondissent dans tout l'écran. L'enfant doit attraper chaque plastimonstre en le touchant. Une fois les 4 touchés, le mini jeu se lance. On quitte la RA pour un jeu en full screen.

Dans le mini-jeu, on utilise l'un des chasseurs de plastimonstres pour les éliminer. Laissez libre court à votre imagination pour trouver comment et surtout, amusez-vous ! N'oubliez cependant pas que le jeu doit être tout public à partir de 6 ans.

Une fois éliminés, les plastimonstres peuvent être collectés dans un index, tout comme les chasseurs de plastimonstres, les items etc...

L'étape la plus importante est celle du mini-jeu déclenché une fois les plastimonstres attrapés sur l'écran.

Il y a deux chasseurs de plastimonstres : Jenny Peigne et Gilles Asperge. Il correspondent à des espèces qui servent IRL à se débarrasser du plastique. Vous pouvez en inventer un autre mais dans ce cas, à vous de trouver un visuel, un pouvoir et une cohérence avec le lore.

Je vous ai également fourni dans le dossier VRAC un ensemble d'outil et d'objets qui peuvent vous servir à inventer d'autres façons d'éliminer les plastimonstres, à servir de jauge, d'arme, de points, etc... ainsi que quelques autres plastimonstres si besoin.



Fidèle Sticks



Gilles
Bermont-Taniais



Donald Trompe L'Oeil



Marcel Poutre



Marie J.Oblige

Synopsis

Plastique 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 remplis 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 Plastique 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 Plastique, 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.



Robbie Colore

Espèce : Zèbre

Profession : Bagagiste au Glace Palace

Robbie Colore adore les glaces aux légumes, c'est pour ça qu'il est très heureux de travailler au Glace Palace. Pour l'instant il n'est que bagagiste mais un jour il sera chef glacier ! Sa spécialité ? La glace à la pitrouille, une délicieuse courge pimentée !

Fun fact : Robbie fait toujours attention à avoir les rayures bien propres et bien organisées. Il est sûr qu'avec un style impeccable, il a plus de chances d'intégrer la brigade des glaciers. Il se balade avec un fer à repasser pour replacer ses rayures tout au long de la journée.

Informations Complémentaires :

Robbie aime les glaces aux fruits et aux légumes mais pas celles aux plastimontres. Il espère ne jamais en manger.

Objets Associés : des fruits et des légumes - un petit fer à repasser

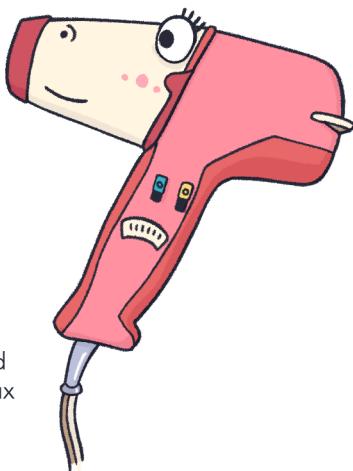


Alain Frost

Espèce : Sèche-Cheveux

Profession : Retraité

Alain Frost est un sèche-cheveux vintage à la retraite mais il fonctionne toujours. Il a travaillé pendant des années dans un salon de coiffure mais il a été remplacé par une nouvelle génération de sèche-cheveux et séchoirs programmables. Comme il n'a jamais pu être recyclé et qu'il s'ennuyait au fond d'un vieux tiroir, il a décidé de voyager et visiter les plus beaux palaces du monde. Il profite en ce moment d'une chambre avec vue sur la mer au Glace Palace.



Fun fact : Alain est passionné de sport automobile et demande toujours à avoir accès aux chaînes de replay de Formule 1

Informations Complémentaires : Alain est fabriqué en bakélite, le tout premier plastique. Il est extrêmement solide et résistant à la chaleur mais il est quasiment impossible à recycler. Il contient du formaldéhyde et parfois même de l'amiante, qui sont extrêmement toxiques et cancérogènes. Depuis qu'il sait ce qui le compose, Alain fait bien attention à prendre soin de lui pour ne pas se cogner et faire apparaître des plastimontres car les siens sont vraiment agressifs. D'ailleurs, dès qu'il en a l'occasion Alain donne un coup de main au Réseau de Résistance de l'Intelligence pour combattre les plastimontres.

Objets Associés : un adaptateur pour prise électrique - des pansements anti-plastimontres une mini-voiture porte-bonheur



Jenny Peigne

"galleria mellonella" IRL



65BED9 8E6C5E
149EC8 FFECC5
EA749C FFC262
FFA2C2 FAAD52

On l'appelle la larve de la fausse-taigne de la cire. Elle a été découverte par une apicultrice qui a mis plusieurs larves dans des sacs en polyéthylène après les avoir virées de ces ruches. Jenny et ses copines ont mangé des bouts du sac. Les bactéries et les enzymes de son estomac lui permettent de digérer et d'assimiler le polyéthylène qui a une structure semblable à la cire d'abeille. Elle peut vivre plus d'un an en ne mangeant que ça et le plastique digéré lui fait sécréter de l'éthylène glycol, l'un des principaux composants de l'antigel.

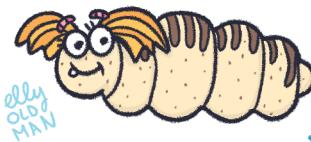
est-ce qu'il faut remplir la jauge d'antigel pour mourrir et réchauffer Jenny.



Brrr ça caille!



elle porte une doudoune parce qu'elle a froid quand elle a faim, en attendant de sécréter de l'antigel



une fois réchauffée



des bactéries

elle mange les Plastimonstres: en jeu
- avec sa bouche?
- en leur lancement ses enzymes et bactéries?
- en les poursuivant avec son dentier?
- autre?



ses dents ressemblent à des peignes

Vic Torboyau

Espèce : Plastimonstre

Profession : Testeur en cosmétiques

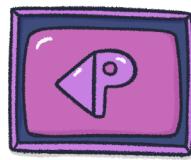


Vic Torboyau a commencé très jeune sa carrière de testeur de produits cosmétiques, tout d'abord en solo chez lui sur sa chaîne PlastiTube puis dans un des laboratoires de Plastiville. Après des années dans la branche capillaire, il s'est spécialisé dans les compléments alimentaires. Depuis, il dézingue régulièrement les intestins des habitants de la Planète d'Au-Dessus de la Terre sous prétexte de leur apporter des vitamines.

Fun fact : Sa passion pour le gel à cheveux le rend plutôt difficile à digérer et l'expression "T'as mangé un Vic ?" est désormais très populaire à Plastiville pour désigner un mal de bide, même si Vic n'a rien à voir dans ce mal-là.

Informations Complémentaires : Plastiville est la ville où sont situées toutes les entreprises et usines qui fabriquent les produits Plastique. Elle est très surveillée et reste mystérieuse pour les habitants de la Planète d'Au-Dessus de la Terre.

Objets Associés : du gel à cheveux - un trophée PlastiTube - des pilules vitaminées



elly old man



Cédric Tombé



Espèce : Plastimonstre

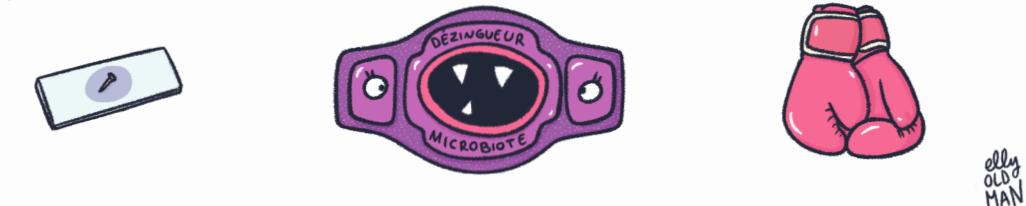
Profession : Combattant

Cédric Tombé n'est pas là pour rigoler. Après 8 années passées comme plastimonstre marin à zigouiller du microbiote de phoque, il pense avoir suffisamment fait ses preuves. Il estime qu'il est grand temps pour lui d'affronter des adversaires à sa taille et de prouver au monde entier qu'il est capable de dézinguer des humains. Il s'est donc reconvertis en plastimonstre alimentaire et a rapidement remporté quelques succès. Cependant, il a tendance à prendre la grosse tête et sa dernière mission ne s'est pas passée exactement comme prévue. Il a dérapé sur une écharde et le combat avec le microbiote de son humain a du être reporté à une date indéterminée.

Fun fact : Petit, il hésitait entre devenir ambulancier ou livreur de matelas.

Informations Complémentaires : les plastimonstres sont récompensés lorsqu'ils arrivent à s'infiltrer dans un être vivant car ils permettent à Platastique de mieux imprégner les habitants de la Planète d'Au-Dessus de la Terre. Un plastimonstre interne aura de bien meilleurs avantages de carrière qu'un plastimonstre qui se contente de traîner dans la nature.

Objets Associés : une écharde - une ceinture "Dézingueur de microbiote" dans la catégorie poids mi-moyen - des gants de boxe



Amy Nem

Espèce : Plastimonstre

Profession : Râpeuse professionnelle



Amy Nem a été la première plastimonstre rose à s'initier à l'art de la râpe. Ça n'a pas été simple dans un milieu dominé par les plastimonstres bleus. Comme elle râpe super vite, elle a su s'imposer rapidement et a même remporté la Râpe d'Or dès sa première année en tant que professionnelle.

Fun fact : Amy se décoloré les cheveux car elle préfère le blond platine. Elle porte une perruque au travail car l'uniforme des Plastimonstres impose une chevelure noire. Quand elle rate sa décoloration, elle dissimule sa coiffure sous un bandana.

Informations Complémentaires : la Râpe est une discipline fondamentale de Platastique qui consiste à raper une surface en plastique pour créer un grand nombre de microparticules qui deviendront plus tard des Plastimonstres.

Objets Associés : une râpe d'or - du décolorant à cheveux - un bandana



Christophe Pavé

Espèce : Plastimonstre

Profession : Chef d'équipe de fossé



Christophe Pavé a commencé sa carrière dans l'émission "Graine de Plastique" mais c'est dans la comédie intestinale "Le Roi Plasti-Soleil" qu'il s'est réellement fait connaître. Il possède un étrange pouvoir lui permettant de faire tomber la pluie dès qu'il ouvre la bouche, ce qui est très intéressant pour ruisseler sur la terre avec ses collègues. Pour l'instant, il n'est encore que plastimonstre de fossé mais il a bon espoir d'atteindre la rivière en contrebas d'ici deux ou trois concerts.

Fun fact : Même s'il est très populaire sur les réseaux sociaux et a sorti de nombreux albums, Christophe Pavé a tendance à casser les oreilles de pas mal de monde. D'ailleurs, ses supérieurs songent à l'orienter vers une formation dans la branche "Bisphénol A et malformation de l'oreille".

Informations Complémentaires : Christophe est lui-même très sensible des oreilles.

Objets Associés : un micro - un imperméable - un prospectus pour la formation "Bisphénol A"



La Planète d'Au-Dessus de la Terre

La Grande Histoire du Dessin Sans Fin - Episode 2

Une aventure immersive et interactive en réalité

imaginée par
Elly Oldman
(Loona Bouscaud)



7, Place Bulle
Grandtroy-Les-Bains

Concept

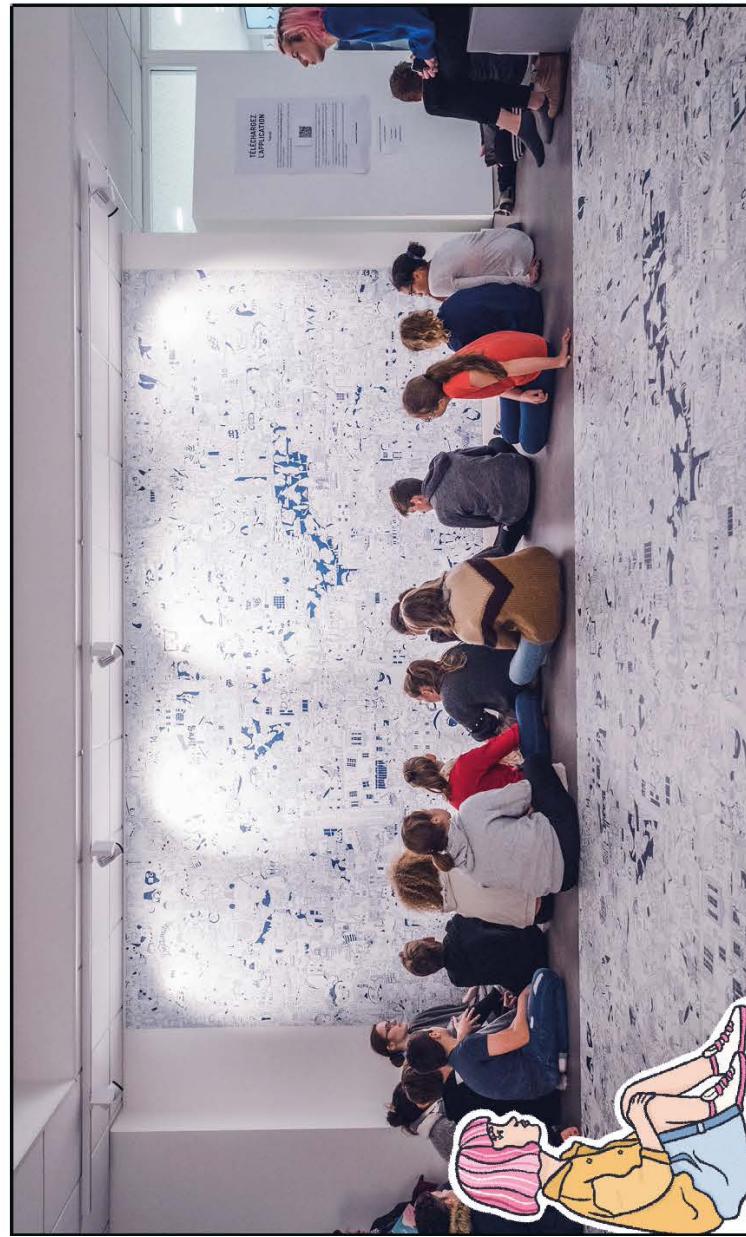
La Planète d'Au-Dessus de la Terre est une **expérience transmédia interactive et immersive** combinant **réalité augmentée, animation et illustration** pour proposer au public une fable écologique abordant les enjeux contemporains liés à la **pollution plastique** et au sentiment d'**éco-anxiété**.

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 Plastastique 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



La Grande Histoire du Dessin Sans Fin - Rennes - 2019. Crédit photo : Gwendal Le Flem

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 Plastimontres :



Prendre conscience de la pollution engendrée par les **micropластiques** 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 Plastimontres**. Chaque Plastimonstre vaincu permet de découvrir une solution écologique réelle de lutte contre les microplastiques.

Exemple de Plastimontres

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 marqué 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.

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.

GRETCHABUTTHUG



Cartes animées en réalité augmentée.

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.



Pour une fresque monumentale

Cache-cache à Plastiville :

Dans une suite d'illustrations **fournissant de détails**, le public découvre **Plastiville**, une ville ultra-polluée et déprimante où se trouvent les usines **Plastastique** 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 plastiques 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 **differents scénarios** à propos de l'**obsolescence programmée**, du tout **jetable**, du **gaspillage** etc...

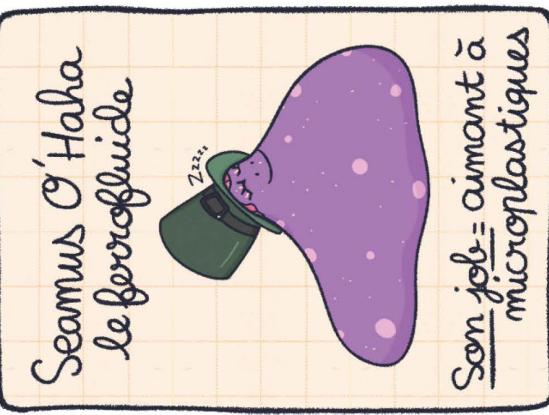


...COMPOSANT UN UNIVERS GLOBAL ET MODULABLE À DÉCOUVRIR

Cache-cache à Plastiville :
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**.

Plan B :

En visitant la Planète d'Au-Dessus de la Terre, on comprend vite que tout ce que propose Plastastique 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.



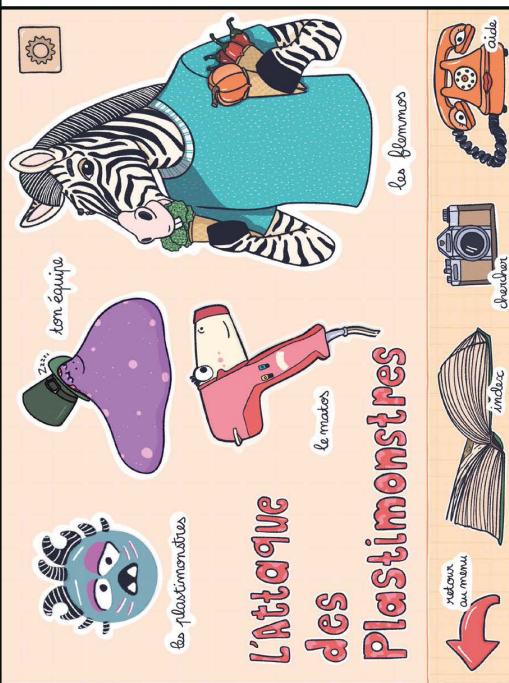
Dispositif Interactif

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**.

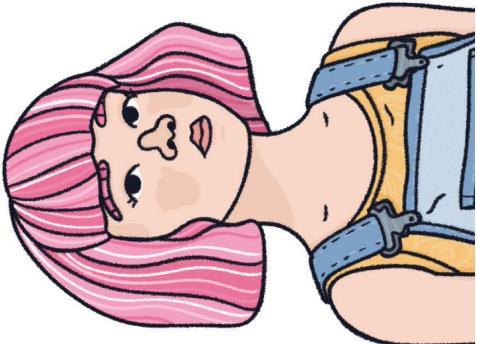
Je n'avais pas envisagé en 2019 que mon installation voyagerait autant et traduire à la fois le dessin et l'application a représenté un véritable casse-tête.

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.

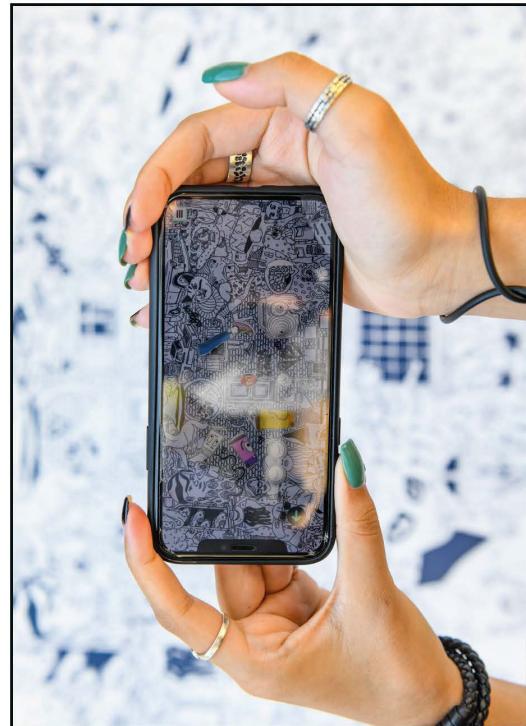


Ebauche de l'index des Plastimontres à collectionner dans l'expérience «L'Attaque des Plastimontres». Chacun est associé à sa fiche info avec son nom et ses caractéristiques en jeu ainsi que

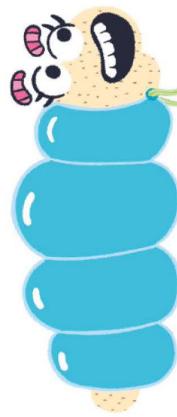


Exemple d'utilisation de l'application.

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



Ebauche de la page d'accueil de l'expérience «L'Attaque des Plastimontres»



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 Plastimontres»

Un impact carbone réfléchi

Une œuvre 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.



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.

