

# LA GRANDE HISTOIRE DU DESSIN SANS FIN

ELLY OLDMAN

FRESQUE GÉANTE INTERACTIVE



Une création originale d'Elly Oldman, accompagnée et produite par Electroni(k), en coproduction avec Le Cube, Centre de création numérique, Stereolux et avec le soutien d'Artefacto.

# LE PROJET ARTISTIQUE

## PRÉSENTATION

Tout commence au printemps 2017 par une idée folle de la jeune illustratrice rennaise Elly Oldman : coincée dans son lit suite à un accident, elle se lance dans la réalisation sur Instagram d'un dessin... sans fin : [@theinfinitedrawing](https://www.instagram.com/theinfinitedrawing)

Dans un style graphique bien à elle, elle y déploie toute sa créativité et son imaginaire débordant. 200 publications, 15 mètres de dessin et 18 000 followers plus tard, elle imagine avec Electroni[k] la réalisation d'une fresque interactive, géante et évolutive, à découvrir en dessins mais aussi en réalité augmentée !

A travers ce projet d'exposition répondant au nom de "La Grande Histoire du Dessin Sans Fin", présenté dans son intégralité au mur et sous forme de puzzle géant au sol, Elly Oldman nous conte une fable loufoque et rocambolesque, sur fond de considération écologique et environnementale.

*Accompagné et produit par Electroni[k], en coproduction avec Le Cube, Centre de création numérique, Stereolux et avec le soutien d'Artefacto.*

## UNE CRÉATION HYBRIDE..

La fresque murale de 12m2, offre à voir une véritable jungle graphique, composée de centaines d'éléments, de personnages, de détails et références cachées qui invitent le spectateur à une exploration contemplative sans fin.

A cette installation, répond en miroir une version au sol, composée d'une trentaine de dalles de linoléum, dont le public peut facilement s'emparer, pour faire et défaire ce puzzle géant et tenter de reproduire le format initial du Dessin sans Fin présenté sur Instagram !

Pour peu que l'on s'y attarde, la fresque devient aussi le support d'une surprenante investigation audiovisuelle. Le public se met ainsi en quête de trésors qui se révèlent via un dispositif de réalité augmentée !

Grâce à la tablette numérique, des animations colorées se dévoilent et se lisent comme autant de séquences fantasques et poétiques, portant un message symbolique à l'attention du visiteur. Ce message, c'est en filigrane celui qui encourage chacun à prendre acte de son rôle et pouvoir d'action face à l'urgence d'une crise écologique et environnementale.

## POUR SENSIBILISER À LA CONSIDÉRATION ENVIRONNEMENTALE

Cette approche défendue par l'artiste à travers cet univers imaginaire, n'est pour autant pas moralisatrice ! Elle invite au contraire petits et grands à prendre conscience qu'il n'y a pas de petites actions et que chacun, à son niveau, peut oeuvrer au respect de la planète, en pensant sa gestion des déchets, la réduction de son impact environnemental et sa relation à autrui.

La Grande Histoire du Dessin dans Fin est ainsi un reflet de notre monde, la métaphore d'une histoire *qui s'écrit au présent et qui*, à travers la découverte de tout un univers graphique, ludique et symbolique, illustre à travers cette fable enfantine, la façon dont les choix de sociétés impactent tout un monde, où chacun peut cependant encore agir !

# L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

Direction artistique et création graphique : Elly Oldman

Réalisation des animations : &Friends

Musique : Benjamin Le Baron

Développement technique : Artefacto

## ELLY OLDMAN

Illustratrice

Elly Oldman est une jeune illustratrice rennaise autodidacte qui se fait connaître sur les réseaux sociaux en 2017 grâce au projet [@theinfinitedrawing](#). Engagée dans de nombreuses actions de prévention solidaires et citoyennes, elle découvre sa passion pour le dessin lors d'une période de convalescence. Consciente que cet élan créatif a participé à sa rémission, elle dessine depuis chaque jour sans relâche, nourrissant ses créations de ses aspirations et inspirations quotidiennes. Personnage entier, prolifique et haut en couleur, elle livre sans filtres sur les réseaux sociaux ces créations, ses humeurs et secrets de fabrication. Elle entretient ainsi un lien privilégié avec sa communauté de followers, qui le lui rend bien !

Retrouvez son travail sur ses différents comptes Instagram [@ellyoldman](#) et [@theinfinitedrawing](#) ainsi que sur son site internet [www.elly-oldman.fr](http://www.elly-oldman.fr) et sa page facebook [@ellyoldman](#)

## &FRIENDS

Studio de création audiovisuelle

*&Friends* réunit deux professionnels de l'image, Odré et Martin, qui ont mis en commun leur compétences techniques et univers créatifs respectifs afin de concevoir une entreprise où les échanges d'idées et les relations humaines priment.

*&Friends* est un vecteur de créativité qui combine son savoir-faire dans la réalisation de films, tout en y injectant une forte passion pour l'art, la culture, la recherche et l'innovation qui oeuvrent au développement social et éducatif de demain.

Parallèlement à leur projet de création, ils collaborent en 2019 avec Elly Oldman pour la réalisation des animations vidéos qui jalonnent la découverte en réalité augmentée de la *Grande Histoire Du Dessin Sans Fin*.

## BENJAMIN LE BARON

Musicien

Baigné dans la musique depuis toujours et précédemment compositeur au sein du groupe F.Hiro (Pop-Electro), Benjamin approfondit ses expérimentations sonores électroniques à travers divers projets musicaux (Fragments, Black Velvet Stereo, ...) et des activités indépendantes d'illustration sonore pour des expositions et commandes. Depuis 2012, il anime également des ateliers et des formations basés sur l'initiation à la M.A.O (Musique assistée par ordinateur) et l'intégration des nouveaux outils numériques dans la création musicale.

# CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

« *La Grande Histoire du Dessin Sans Fin* » est une fresque interactive, géante et évolutive, à découvrir en dessins mais aussi en réalité augmentée, dans son intégralité au mur et sous forme de puzzle géant au sol.

Pensée pour pouvoir **s'adapter aux différents espaces d'exposition**, la fresque a été conçue dans cette première version pour pouvoir être présentée :

- soit sa version intégrale (version au mur et au sol de 12m<sup>2</sup> chacune)
- soit uniquement dans sa version au sol **ou** au mur
- et si besoin, sur une surface inférieure à 12m<sup>2</sup> en enlevant au besoin, des lignes et colonnes sur chacune des versions pour s'adapter à l'espace

Pour adapter l'exposition à votre lieu, vous pouvez ainsi vous appuyez sur les éléments ci-après et nous contacter pour définir ensemble l'implantation de la fresque.

## COMPOSITION :

L'exposition se compose :

- d'une fresque graphique **murale** de 2,37m par 5,05 m (soit environ 12m<sup>2</sup>), décomposée en 24 panneaux A1 (84,1 x 59,4 cm - orientation paysage) numérotées au verso
- d'un damier graphique **au sol** de même dimension composé de 48 dalles A2, numérotées au verso
- une application dédiée permettant de découvrir les vidéos en réalité augmentée associée à la fresque (environ 10 vidéos) à découvrir via un smartphone ou une tablette

En option / sur demande :

- 3 totems 2D de personnages issus de la fresque (de 1m20 à 1m70 de haut)
- 14 illustrations encadrées d'Elly Oldman (env 30cm x 40cm)
- fichiers vidéos (interviews de l'artiste, intervention TEDx, etc.)
- fichier mp3 - création sonore de Benjamin Le Baron pour ambiance sonore sur le lieu d'exposition(cf droits SACEM)

## CARACTÉRISTIQUES :

- Exposition tout public, à partir de 4 ans (animation à partir de 6 ans)
- L'exposition dans sa version complète (sol et mur) nécessite la présence d'un.e médiateur.rice
- Durée : exposition en flux continu / Animation interactive : 15 minutes minimum par visiteur
- A noter : l'application et les animations en réalité augmentée produisent du son
- NB : la matière de l'exposition tolère les déplacements de dalles au sol au cours de l'exposition.

## Consignes visiteurs pour les médiateurs en charge de l'exposition :

- Ne pas s'appuyer sur la fresque au mur
- Retirer ses chaussures avant de marcher sur la fresque
- Les visiteurs peuvent marcher sur la fresque en chaussettes, mais il ne faut pas s'asseoir sur cette dernière (risque de frottements)

## Fourni par Electroni[k]

- la fresque murale et la fresque au sol conditionné dans 3 caisses
- 30 kits de 8 languettes de scotch, double face 3M
- pâte à fixe pour fixation au sol.
- 100 feuillets de médiation (un A4 recto/verso) à destination des publics (impression supplémentaire à la charge de l'organisateur)



### Besoins techniques :

- Espace mural et au sol prévu ci-dessous
- 1 éclairage constant
- Un - ou plusieurs - espace(s) mural(aux) pour les cartels d'exposition (1 de présentation, 1 pour le tutoriel pour télécharger l'application, 1 pour la chasse aux trésors)
- Temps de montage : 4 heures
- Temps de démontage : 3 heures

### A prévoir par l'organisateur (version intégrale)

- 1 surface au mur (de préférence unie), **propre et lisse** (compatible avec scratch double face repositionnable) et respectant les dimensions précisées ci-dessous :
  - *Espace minimum au mur : 2,50 m x 5,2m, idéal : 3 m x 6 m*
- 1 surface au sol (de préférence unie) **propre et lisse** et respectant les dimensions précisées ci-dessous :
  - *Espace minimum au sol (en intérieur ou en extérieur) : 4m x 7m, idéal 7,5m x 9m*
- 2 tablettes numériques minimum (+ nb de tablettes numériques souhaitées + Accès wifi) avec téléchargement en amont de l'application "Dessin Sans Fin"  
*nb : Electroni[k] peut louer des tablettes*
- 1 étagère ou meuble à chaussure ou un espace pour se déchausser/laisser ses chaussures
- Signalétique : "Merci de vous déchausser avant de marcher sur la fresque" + autres signalétiques
- si possible : espace d'affichage au mur pour une affiche A1

### Besoins montage/démontage :

- 1 référent et/ou une aide technique pour l'accrochage et le décrochage
- 1 niveau
- 1 escabeau pour le montage et le démontage
- Prise(s) (chargement tablettes)
- Chiffon micro-fibre

## APPLICATION RÉALITÉ AUGMENTÉE



Développée par Artefacto, l'application dédiée à La Grande Histoire du Dessin Sans Fin permet d'explorer la fresque au mur comme au sol sous un nouvel angle.

Telle une chasse au trésor, elle invite le spectateur à chercher 9 petites animations vidéos à découvrir en réalité augmentée, dissimulées dans la fresque. Une fois les emplacements trouvés, le scan de l'application permet de déclencher les vidéos.

L'application comporte également une présentation ::

- de l'histoire de La Grande Histoire du Dessin Sans Fin,
- de l'artiste,
- des co-créateurs et partenaires

Et un renvoi vers :

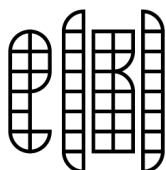
- la page facebook et le site de l'artiste
- le compte Instagram d'Elly Oldman et le jeu de la chasse aux trésors
- le teaser de l'exposition
- le talk TEDx de l'artiste

L'application sera disponible sur Google Play et Apple Store à compter d'octobre 2020.

Entre temps, un lien url et/ou un QR Code sont néanmoins disponibles pour télécharger l'application "Dessin sans fin" en amont par les organisateurs et sur place pour le public, via le cartel tutoriel (voir fiche technique).

# LES COPRODUCTEURS ET PARTENAIRES

## ELECTRONI[K]

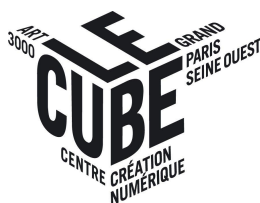


ELECTRONI[K]

Electroni[k] développe depuis 2001 un projet dédié à la création artistique d'aujourd'hui dans les domaines du son, de l'image et des nouveaux médias, avec une attention particulière portée aux créations pluridisciplinaires et innovantes. L'association produit tous les ans en octobre le festival **Maintenant**, pensé comme un instantané des pratiques artistiques contemporaines, et crée avec ses partenaires de multiples dispositifs d'action culturelle à l'année à destination de nombreux publics autour des mots-clefs arts, musiques & technologies. Tout au long de l'année et dans le cadre du festival annuel, les actions de l'association Electroni[k] s'appuient sur 3 grands objectifs :

- Favoriser la création, l'expérimentation, l'innovation et l'émergence de nouvelles pratiques artistiques.
- Encourager, soutenir, accompagner et encadrer la diffusion des projets réalisés.
- Développer les actions de sensibilisation, de médiation et de formation des publics, accroître la sensibilisation à de nouvelles pratiques artistiques et culturelles.

## LE CUBE - CENTRE DE CRÉATION NUMÉRIQUE



Premier centre dédié à la création numérique en France, ouvert en 2001, Le Cube est aujourd'hui l'un des plus réputés d'Europe. Le Cube propose chaque année plus de 200 ateliers et événements ouverts à tous. Ainsi, plus de 3000 artistes de la scène internationale, jeunes talents ou confirmés, ont pu rencontrer un public en demande de renouveau culturel. Le Cube anime également une réflexion collective interdisciplinaire sur la société numérique et le sens donné au progrès, autour de plusieurs médias et événements auxquels ont participé de nombreuses personnalités telles que Jeremy Rifkin, Joseph Stieglitz, Claudie Haigneré, Jacques Attali, Etienne Klein, Cédric Villani ou encore Joël de Rosnay. Depuis 19 ans, Le Cube explore sans relâche les nouveaux horizons, au service d'une société numérique ouverte, créative et inclusive.

## STEREOLUX

**Stereolux**  
NANTES

Stereolux est un projet culturel et artistique nantais orienté vers les musiques actuelles et les arts numériques. Porté par l'association Songo, il a ouvert en 2011. Lieu de diffusion proposant concerts, spectacles, expositions, performances ou conférences mais aussi de création - recherche et expérimentation artistique, workshops et ateliers - Stereolux rassemble près de 180 000 spectateurs tout au long de la saison. Organisé par l'association depuis 2002, le festival Scopitone est un rendez-vous de dimension internationale dédié aux cultures électroniques et aux arts numériques. Il attire chaque année plus de 50 000 festivaliers et met en avant près d'une soixantaine d'artistes.

## ARTEFACTO

**A°** | **ARTEFACTO**  
AUGMENTED REALITY

Artefacto a été fondée à Rennes en 1998 par Valérie Cottureau, architecte DPLG de formation. La société est spécialisée dans la conception et la création de contenus 3D pour l'immobilier, l'industrie, la culture et la formation en réalité virtuelle. Dès le début des années 2010, Artefacto est déjà pionnière en réalité augmentée. En 2018, la société lance Urbasee, son premier logiciel SaaS de visualisation de modèles 3D en réalité augmentée à taille réelle. Développé pour être un outil d'aide à la vente innovant, Urbasee, grâce à ses nombreuses fonctionnalités, devient aussi un formidable support pour la formation dans les filières d'apprentissage professionnel.



# ACTION CULTURELLE ET MÉDIATION



**La Grande Histoire du Dessin Sans Fin** est un projet artistique pluriel, à découvrir en différentes dimensions et qui s'adresse aux petits comme aux grands !

De part la facture graphique, la démarche artistique, le choix de supports à la fois physique et numérique (instagram & réalité augmentée) et les thématiques abordés (histoire combinatoire, composition graphique, bd numérique, sensibilisation au respect de l'environnement et à la responsabilité citoyenne), de nombreuses axes de médiation sont déclinables autour de ce projet et ce, à destination de tout type de publics.

En collaboration avec l'équipe d'**Electroni[k]**, **Elly Oldman** développe des ateliers créatifs, ludiques et pédagogiques, spécifiquement adaptés au jeune public et aux adolescents. Ces derniers sont conçus pour être conduits conjointement à la découverte de l'exposition ou de façon indépendante.

Au programme, des ateliers de :

- création d'histoires numériques en dessin "à la manière de",
- de découverte de la réalité augmentée via la création de supports coloriés et de petites formes animées en stop motion
- de développement de projet de créations collectives et connectés via la restitution sur un compte *Instagram*, et plus encore...

**Premier atelier à retrouver sur :**

<https://www.electroni-k.org/ateliers/dessin-sans-fin/>



## Atelier : Compose ton dessin avec Elly Oldman

**Public** : à partir de 7 ans

**Jauge** : 10 participants par session ou en flux continu

### Descriptif :

A partir d'une banque d'images de dessins de l'artiste Elly Oldman, les participants créent leur propre composition graphique sur une tablette numérique. En s'emparant de ces créations originales, ils assemblent différents motifs et personnages, les colorent ou dessinent autour et re-crément ainsi à leur façon une partie de La Grande Histoire du Dessin Sans Fin.

Une fois leur composition terminée, les participants peuvent conserver et partager une trace de cette dernière en version numérique !



# LIENS & COMMUNICATION

KIT COM  
(sur demande)



## PHOTOS :

<https://www.flickr.com/photos/electroni-k/albums/72157711201814727>

## VIDEO :

<https://vimeo.com/380736323>

## RÉSEAUX SOCIAUX :

<Http://www.instagram.com/theinfinitedrawing> / <Http://www.instagram.com/ellyoldman>

<Http://www.twitter.com/ellyoldman> / <Http://www.elly-oldman.fr>

<Http://www.facebook.com/ellyoldman>

## SITE INTERNET :

<https://www.electroni-k.org/installations-spectacles/dessin-sans-fin/>

<https://www.elly-oldman.fr/le-dessin-sans-fin>

## CAMPAGNE ULULE :

[https://fr.ulule.com/theinfinitedrawing/?fbclid=IwAR3RReOHPiSZ-Tv7yAIKLbs6mHWDBAPcA7bqu75QGwTQf3JOg08\\_WagU-zk](https://fr.ulule.com/theinfinitedrawing/?fbclid=IwAR3RReOHPiSZ-Tv7yAIKLbs6mHWDBAPcA7bqu75QGwTQf3JOg08_WagU-zk)

# ANNEXES

## AGENDA DE CRÉATION - VERSION 1 :

### **Août - Septembre 2018 :**

- Conception du projet et planification
- Etude de faisabilité et choix scénographiques

### **Octobre - Décembre 2018 :**

- Création de la campagne Ulule, réalisation et envoi contreparties Ulule

### **Janvier - Février 2019 :**

- Écriture narrative et réalisation graphique des centaines d'éléments principaux qui s'intégreront dans la composition globale
- Détermination des dessins d'ancrage pour la réalité augmentée

### **Mars 2019 :**

- Avancé de la réalisation graphique globale et premières réalisations d'animations vidéos.
- Détermination du cahier des charges pour le dispositif de réalité augmentée et étude de faisabilité de solutions techniques

### **Avril - Mai 2019 :**

- Premier développement technique et tests d'intégration d'animations sur une application dédiée
- Premier tests impressions et dispositif d'accrochages sur supports

### **Juin-Juillet :**

- Finalisation de l'ensemble des animations
- Intégration de l'ensemble des animations à l'application de réalité augmentée

### **Juillet - Août 2019 :**

- Finalisation de la fresque graphique
- Impression finale de la fresque dans ses versions murale et au sol

### **Mi-Août 2019 :**

- Publication sur Google Play et Apple Store

### **Fin Septembre 2019 :**

- Sortie de création

### **28 Septembre au 21 Décembre 2019 :**

- Happy Cube Day - Le Cube - Centre de Création Numérique - Issy-les-Moulineaux

### **04 au 31 octobre 2019 :**

- Festival Maintenant - Maison des Association - Rennes

### **19 octobre 2019 :**

- Bulles en Fureur - Rennes

**Disponible en diffusion à partir de Janvier 2020**

# ILS EN PARLENT...

## **Ouest France - Novembre 2018**

<https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes-35000/rennes-elly-oldman-s-est-lancee-dans-un-dessin-sans-fin-6048664?fbclid=IwAR2ErZrpcV9fBgFT1CK34sKA2hAdv1vYu1Fpx5uYr-0CpRk5TvssC-uwPv>  
↓

## **Rennes infos autrement**

[https://www.rennes-infos-autrement.fr/la-fresque-en-realite-augmentee-de-loona/?fbclid=IwAR1Xz2G2\\_0U7HvnH5OYCUK4q6aHLsQMW\\_Pvpewpl8sBlq-sstCB40zCm8kl](https://www.rennes-infos-autrement.fr/la-fresque-en-realite-augmentee-de-loona/?fbclid=IwAR1Xz2G2_0U7HvnH5OYCUK4q6aHLsQMW_Pvpewpl8sBlq-sstCB40zCm8kl)

## **C Lab - Novembre 2018 (interview)**

<https://www.c-lab.fr/article/art-et-culture/elly-oldman-et-la-grande-histoire-du-dessin-sans-fin.html>

## **Canal B - Novembre 2018 (interview)**

<http://www.canalb.fr/cremedelacreme/10158>

## **Yorokobu - Février 2019 (ES)**

<https://www.yorokobu.es/dibujo-sin-fin/>

## **TV Rennes - Culture Club - Février 2019**

<https://www.tvr.bzh/programmes/culture-club-1550250000>

## **France 3 Bretagne - Mars 2019 (Interview)**

<https://france3-regions.francetvinfo.fr/bretagne/ille-et-vilaine/rennes/elly-oldman-instagram-c-est-je-viens-1638516.html>

## **Ouest France - 24 avril 2019**

<https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes-35000/rennes-le-visuel-du-festival-i-m-rennes-par-elly-oldman-s-affiche-6321894>

## **Intervention TEDx - Rennes - 4 Mai 2019**

<http://www.tedxrennes.com/>

## **France 3 Bretagne - Mai 2019 (sujet à 38'16 - Elly Oldman à 46'48)**

<https://www.youtube.com/watch?v=Ot79tmFucuU&feature=youtu.be>

## **Destination Rennes - Septembre 2019 - Son Dessin fait bouger les lignes**

<https://www.tourisme-rennes.com/fr/decouvrir-rennes/elly-oldman>

## **Tourisme Rennes. Septembre 2019. Le Rennes de Elly Oldman "Avec ses dessins, elle veut sensibiliser les enfants au problème de la pollution plastique"**

<https://www.tourisme-rennes.com/fr/decouvrir-rennes/elly-oldman>

## **Cheek Magazine. 4 sept. "Cette illustratrice s'est lancée dans une fresque géante pour sensibiliser à l'environnement" [www.cheekmagazine.fr/societe/elly-oldman-illustratrice-rennes-environnement/](http://www.cheekmagazine.fr/societe/elly-oldman-illustratrice-rennes-environnement/)**



# CONTACTS

## DIFFUSION & ACCOMPAGNEMENT :

### **Anne Coursan**

Chargée de projets

[a.coursan@electroni-k.org](mailto:a.coursan@electroni-k.org)

+33 (0)2 99 59 55 57

## MÉDIATION ET ATELIERS :

### **Lola Chanut**

[mediation@electroni-k.org](mailto:mediation@electroni-k.org)

+33 (0)2 99 59 55 57

## ELECTRONI[K]

87 boulevard Jean Mermoz

35136 Saint-Jacques-de-la-Lande

[www.maintenant-festival.fr](http://www.maintenant-festival.fr) | [www.electroni-k.org](http://www.electroni-k.org)