

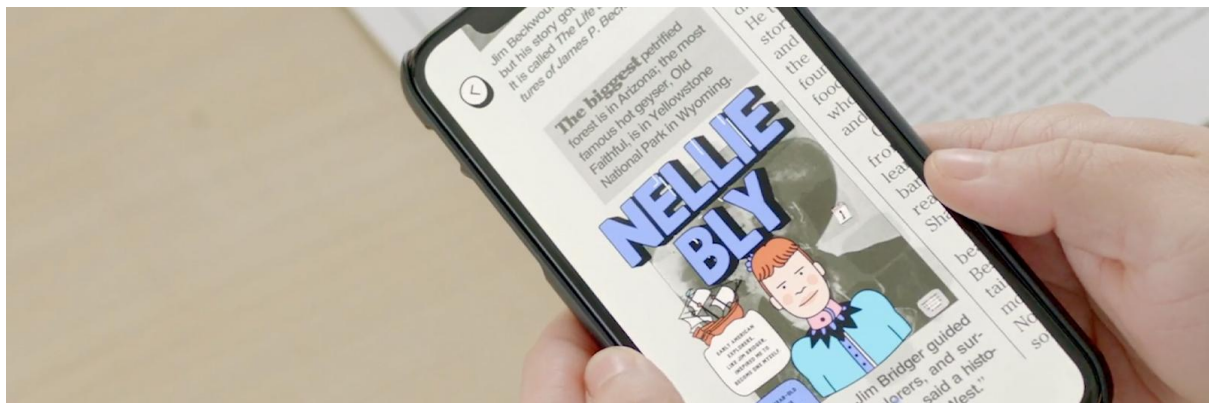
## Note d'intention de projet - Flora predine

### Contexte, problématique et objectifs

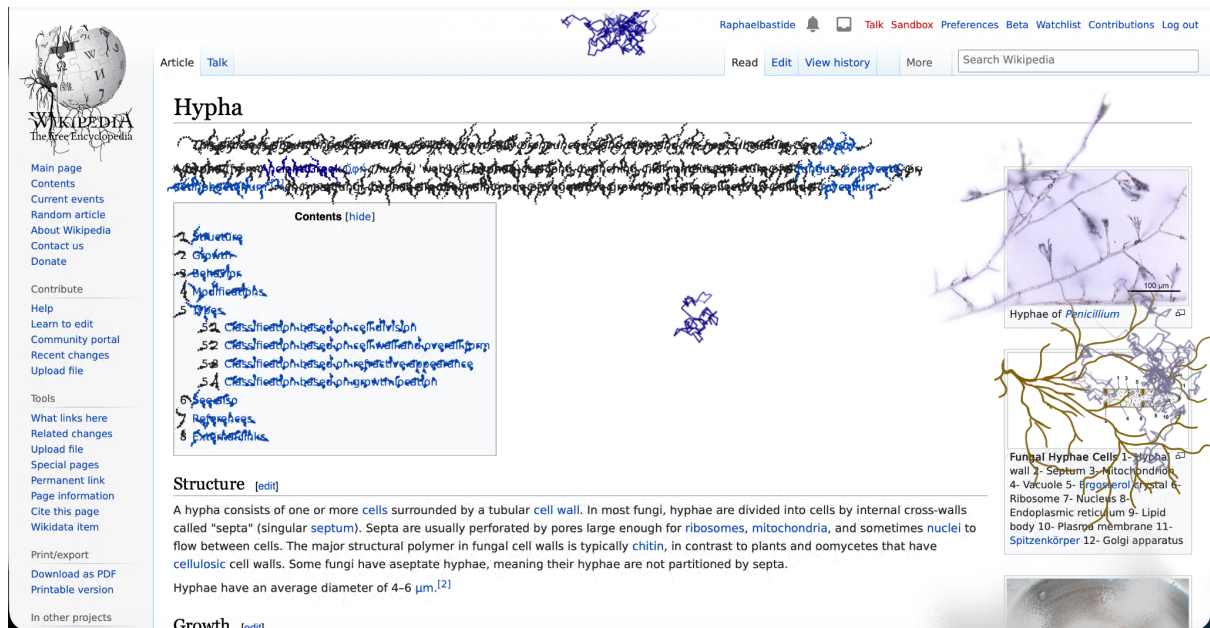
Le monde microscopique étant invisible, il est très souvent oublié et méconnu de tous et surtout auprès des plus jeunes qui peuvent avoir du mal à le comprendre. Je me suis également questionnée sur le monde numérique et sa durabilité dans le temps les serveurs saturés qui polluent énormément. En 2025, les data centers représentent 46% de l'empreinte carbone numérique totale et consomment 2% de l'électricité mondiale. J'aimerais donc ici rendre le numérique vivant en l'inscrivant dans le temps, le rendant éphémère. Ce qui permettrait de l'effacer des bases de données. Mes objectifs sont donc de valoriser les micro-organismes et de rendre le numérique plus sensible et précieux.

### Projet concret

Mon projet serait la réalisation d'un prototype pour une application mobile sur des tablettes pour un projet fictif. Elles pourraient être mises à disposition au Musée de la main en Suisse pour l'exposition *INVISIBLES. La vie cachée des microbes*. L'application sera là pour amuser les enfants tout au long de l'exposition en scannant les œuvres. Ils auront ainsi à des informations supplémentaire amené sous forme de jeux et des modifications au niveau du visuel. Celui-ci se détériora avec le temps pour finir par pourrir en fin de visite . Chaque expérience sera unique car les bactéries ne se développent différemment pour chaque personne et pour cela j'aimerais utiliser touchdesigner.



Voici un exemple, Lessons in herstory de Goodby Silverstein & Partners, San Francisco qui utilise la réalité augmentée pour l'apprentissage.



En reprenant ce mode de fonctionnement de Raphaël bastide, hypha. Ici la page wikipedia prend vie comme si le mycélium était en train de se répandre en temps réel utilisant la typographie Fungal du Studio Triple. C'est une typographie variable devenant totalement illisible avec le temps.

## Commanditaire

Le Musée de la main UNIL-CHUV, situé à Lausanne, est un musée scientifique lié à l'Université de Lausanne et au CHUV. Il a pour objectif de faire découvrir les sciences et la médecine au grand public à travers des expositions interactives, accessibles et pédagogiques. Le musée explore des thèmes liés au corps humain, à la santé, aux technologies et aux enjeux scientifiques actuels.



Son exposition *INVISIBLES. La vie cachée des microbes* explore le monde des micro-organismes (bactéries, virus, champignons) qui sont invisibles à l'œil nu mais essentiels à la vie. L'exposition permet de mieux comprendre comment ces organismes vivent, se développent et interagissent avec nous au quotidien grâce à des installations interactives, des images scientifiques et des expériences immersives.

### **Cible**

Mon projet serait d'aider à l'apprentissage des enfants pour leur faire découvrir le monde microscopique de façon amusante, ludique et divertissante, rendant chaque expérience unique dans leur visite du musée. L'expérience pourrait se faire en famille ou dans le cadre d'une sortie scolaire. La tablette pouvant être contraignante pour des enfants, il sera toujours accompagné d'un adulte pour l'aider et tenir l'écran.

### **Support, média**

Mon support serait donc une application sur petite tablette dans le musée pour que la prise en main soit adaptée pour les plus jeunes et que l'écran soit assez grand pour travailler en équipe. Je pourrais également faire un mode d'emploi disposé à l'entrée de l'exposition qui expliquerait l'utilisation attendue de cette tablette.

### **Bibliographie**

<https://www.museedelamain.ch/fr/101/A-voir#2069>

<https://www.hellocarbo.com/blog/communaute/pollution-des-data-centers-comment-la-reduire/>

<https://www.dandad.org/work/d-ad-awards-archive/lessons-in-herstory>

<https://fungal.page/>

<https://studiotriple.fr/travaux/typefaces/fungal/>