



**Projet d'exposition
sur les tardigrades**

Concept de l'exposition



Le tardigrade, aussi appelé ourson d'eau.

Chaque enfant à son doudou – un bout de tissu ou une peluche – qui l'accompagne tout au long de son enfance, dans ses rêveries, son imaginaire, et dont il ne se sépare jamais. Souvent encore, ce doudou prend la forme d'un ourson, établissant ainsi un lien avec le surnom du tardigrade.

Cette exposition ludo-éducative, qui s'adresse au grand public (enfants comme adultes), propose un parcours initiatique. Elle invite les visiteurs à cheminer à travers différents espaces pour découvrir les tardigrades et leur histoire. Ces animaux microscopiques, dits extrêmophiles du fait de leur capacité à survivre dans les environnements les plus hostiles, suscitent naturellement de la fascination.

L'exposition souhaite raconter une histoire, qui pourrait s'intituler « Tardigrade mon ami » : chaque visiteur choisit un audioguide adapté à son profil (enfant ou adulte) installé dans un boîtier en forme de tardigrade. Cet « ami tardigrade » prend alors le visiteur par la main et l'emmène découvrir son histoire à travers les âges.



Premier espace

Une exposition de tableaux lenticulaires 3D grand format représentant des sujets microscopiques à échelle humaine. Il s'agit là d'interprétations graphiques mettant en scène la vision de différents artistes.

Exemple 1 : À l'aide d'une technique d'intelligence artificielle, mise en 3D stéréoscopique d'une peinture à l'huile réalisée par un artiste afin d'obtenir un tableau lenticulaire 3D de son œuvre.

Exemple 2 : Conception de visuels entièrement retraités par imagerie numérique, avec la vision d'un ou plusieurs artistes (façon Pop Art ou Street Art).





Deuxième espace

Un espace immersif destiné à des projections sur différents supports (murs et autres supports holographiques).

Exemples 1 : Projet holographique. Avec les nouvelles technologies du jeu vidéo en temps réel, programmation d'une application 3D autour des tardigrades (jeux de type plateforme sur PC et console). Le résultat est projeté sur un écran holographique détaché du support mural, donnant ainsi l'impression de voir les tardigrades évoluer dans la pièce.

Exemple 2 : Bornes de jeux d'arcade (type années 80) proposant des jeux ludo-éducatifs mettant en scène les tardigrades.















Troisième espace

Un espace abordant l'histoire des tardigrades sous l'angle scientifique, à travers les recherches menées et les publications parues à leur sujet.

L'idée est de présenter les différentes capacités extrêmophiles des tardigrades (résistance à la dessiccation, aux pressions très élevées, aux températures très basses ou élevées ou encore au rayonnement) et d'étudier l'éventuelle transposition de ses capacités chez l'homme à travers des exemples concrets (voyages spatiaux, lyophilisation des médicaments, réparation de l'ADN, etc.).







Quatrième espace

Un espace consacré au merchandising, d'où les visiteurs peuvent repartir avec un souvenir : carte postale ou tableau lenticulaire, peluche, livre édité sur le sujet, vidéo, et plus encore !







Olivier GLON
54 Rue Bistour, 26100 Romans sur Isère
TEL: 06 61 11 08 04
Skype: olivier.glon
MAIL: info@olivier-glon.com
WEB: <https://olivier-glon.com/>