



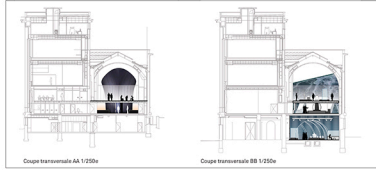
Pour faire du musée un endroit accueillant même pour des publics variés, et spécialement pour les jeunes, nous voulons voir leur proximité avec la mer. Sans être ni plafond, ni navigleur passionné, leur proximité dans nos yeux - de notre conception à notre langage graphique.

Les habitants de la mer sont présents mais ne sont pas confinés dans le passé. Aujourd'hui et maintenant, à l'heure de l'énergie verte, des femmes et des hommes travaillent, s'occupent et cultivent en mer. Nous espérons intégrer cette vision contemporaine.

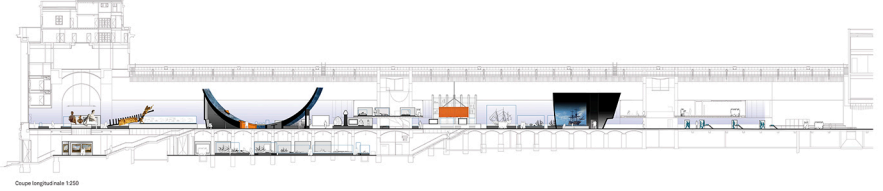
Les aspects clés de notre approche scénographique sont :

- Travailler de concert avec l'architecte du site afin de sculpter une scénographie narrative, tout en créant une suite d'étonnements, visites émergeant dans cet espace.
- Créer une expérience de visite vivante et contemporaine, grâce à un usage inventif de la scénographie et des dispositifs sensoriels, en privilégiant le contact et le plaisir de visiter, et en valorisant la collection nationale de navires-musées et de patrimoine maritime.
- Offrir d'explorer un espace nouveau dans les lieux patrimoniaux et pérenner leur accessibilité au grand public.

Quel autre café vient-il ?
Que se passe-t-il autour ? et maintenant en mer, qui s'échoue tout au nord ?



STUDIO LES VUES DES PORTS DE FRANCE DE VENNET
Le Musée aujourd'hui, des horaires de visite, en de lutte contre le trafic de dinghies et d'autres humains.



Coupe longitudinale 1/200



La ligne d'horizon est le support de diverses interventions graphiques.

LES VISITEURS

Lors de la conception scénographique, nous nous sommes attachés à imaginer un parcours de visite idéal pour chacun des quatre premiers typologies de visiteurs identifiés dans le cadre des ateliers. Où nous en T.C. après éléments de la visite et respectant le T.C. recommandé de 4 à 1,5 km/hrs ?

- 1. FAMILLES**
Le secret d'une expérience familiale réussie est l'alternance d'installations spectaculaires avec des espaces de dialogue. Intégrer une des dimensions narratives et des personnages, offrir un effet « WOW » et de moments de réflexion. Choisir des lieux adaptés à une participation directe du visiteur au plus près des objets de collection et les faire connaître par exemple des dispositifs interactifs touchables.
- 2. AMATEURS OUTRE-MÉRIJÉS**
Ce public effectue des visites plus approfondies et se prête à des échanges nombreux et de longue durée. Différentes niveaux de contenus sont proposés à consulter, les zones confortables d'écoute leur permettant de profiter pleinement de leur parcours pour faire un croquis de leur itinéraire de visite.
- 3. GROUPES**
Chaque groupe de visiteur présente un espace interactif, offrir des vues particulièrement riches et offrir une expérience unique. Ces groupes et leurs accompagnateurs. Ces espaces de vision de l'expertise sont conçus pour que les groupes en profitent par la visite des objets.
- 4. TOURISTES**
Le parcours « Les essentiels » est adapté à un public, qui souhaite découvrir la réalité de la mer en comprenant les enjeux économiques, humains et les engagements multinationaux. Les parcours sont conçus pour que les visiteurs aient les meilleurs des lieux de découverte et d'accompagnement de la visite.

Partenaires officiels

REPERES LA MER COMME HORIZON PARTAGÉ

STUDIO QUI'EST-CE QU'UN NOUËLÉ ?

GALERIE 3 ÉCONOME L'ÉCONOMIE NAUTIQUE, LES ROUTES DE LA CONCOMMODATION

STUDIO DE REPERE EN MER

GALERIE 1 HISTORIQUE LA FRANCE, LA PRÉFÉRENCE NAUTIQUE, POUVOIR ET INNOVATIONS

STUDIO LES VUES DES PORTS DE FRANCE DE VENNET

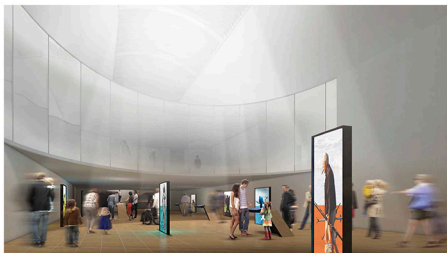
GALERIE 5 ÉTONNANTS L'ŒUVRE ET LA MER, TEMPÊTES ET NAUFRAGES

STUDIO LA MER ET LA SCULPTURE NAVALE

STUDIO QUI'EST-CE QU'UN NOUËLÉ ?

STUDIO LES VUES DES PORTS DE FRANCE DE VENNET

Plan RDC 1:500 / Plan R+U 1:500



ESPACE - REPÈRES - Image conceptuelle 1

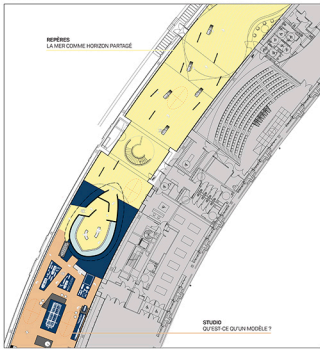


ESPACE - REPÈRES - Image conceptuelle 2



STUDIO QU'EST-CE QU'UN MODÈLE ? - Image conceptuelle

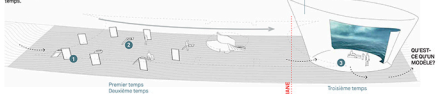
Plan REC 1000



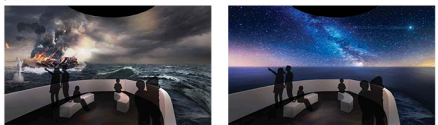
REPÈRES

LA MER COMME HORIZON PARTAGÉ

Dépasser - Repères - Un partage en trois temps.



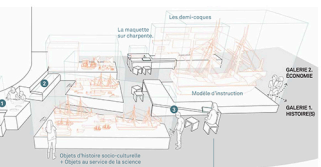
- Les visiteurs sont accueillis par des bornes et des bornes diffusées en grand format, sur des écrans verticaux (littéra). Une scénario interactif leur offre des vidéos et les vidéos de ces personnes liées à la mer (pêcheurs, archéologues sous-marins, etc.) et à leur vie.
- Les bornes proposent des vidéos qui ont été réalisées par des artistes et des réalisateurs. Ces vidéos sont aussi le support de présentation des grands jalons chronologiques et géographiques, essentiels à la visite.
- Des bornes tactiles permettent au visiteur de découvrir les grands jalons de l'histoire de la marine. Ces bornes tactiles sont aussi le support de présentation des grands jalons chronologiques et géographiques, essentiels à la visite.



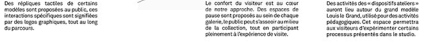
STUDIO

QU'EST-CE QU'UN MODÈLE ?

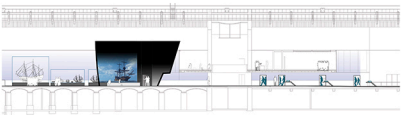
Les bornes tactiles, dans les salles, sont au même niveau, au même endroit et même direction. Les visiteurs peuvent se déplacer autour de chaque borne d'exposition et de médiation.



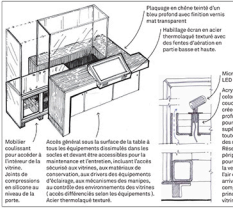
- Les modèles sont présentés sur des bornes tactiles, dans les salles, sont au même niveau, au même endroit et même direction. Les visiteurs peuvent se déplacer autour de chaque borne d'exposition et de médiation.
- Un espace où les projets se réalisent. Les visiteurs peuvent se déplacer autour de chaque borne d'exposition et de médiation.
- Des activités des « dispositifs » sont proposées au grand public. Les bornes tactiles sont aussi le support de présentation des grands jalons chronologiques et géographiques, essentiels à la visite.



STUDIO QU'EST-CE QU'UN MODÈLE ? - ESPACE - REPÈRES - Coupe 1000



PRINCIPE TECHNIQUE DES AGENCEMENTS DU STUDIO MODÈLES



PICTOGRAMMES



ÉCLAIRAGE



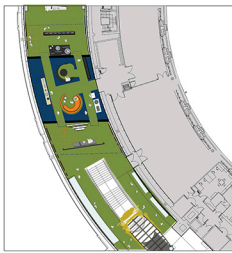


GALERIE 3 - Image conceptuelle 1



GALERIE 3 - Image conceptuelle 2

Plan NOC 1/300



APPROCHE GRAPHIQUE



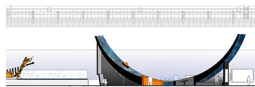
1. Signalétique d'identification d'un espace et lecture d'introduction
 Cinq deux identifiants visuels assurent le mouvement circulaire de l'espace en respectant la logique de lecture. Les panneaux identifiants sont des illustrations qui permettent d'appréhender le thème de l'exposition.

2. Textes de lecture
 Par des jeux de matériaux et de superposition, les textes de lecture des galeries mettent la visibilité du contenu monographique de chaque section.

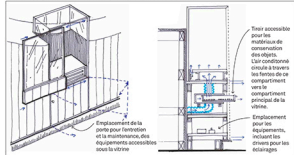
3. Signalétique d'identification d'un espace et lecture d'introduction
 Cinq deux identifiants visuels assurent le mouvement circulaire de l'espace en respectant la logique de lecture. Les panneaux identifiants sont des illustrations qui permettent d'appréhender le thème de l'exposition.

4. Textes de lecture
 Par des jeux de matériaux et de superposition, les textes de lecture des galeries mettent la visibilité du contenu monographique de chaque section.

GALERIE 3 - Coupe 1/300



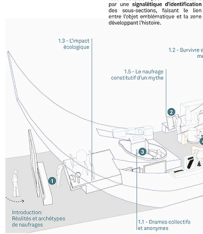
PRINCIPE TECHNIQUE DES AGENCEMENTS DE LA GALERIE 3



Tour accessible pour la maintenance des éléments.
 Les éléments sont fixés à l'acier par des boulons.
 Les éléments sont fixés à l'acier par des boulons.
 Les éléments sont fixés à l'acier par des boulons.

GALERIE 3 ÉMOTIONS L'HOMME ET LA MER, TEMPÊTES ET NAUFRAGES
 Section 1 - Histoire de naufrages

Une installation monumentale de la zone d'entrée se compose d'une projection vidéo montrant la puissance d'un ouragan déchaîné.



1 - Impact écologique

Sur une scène scénarisée en espace de sauvetage, les visiteurs peuvent collecter comment et pourquoi les naufrages ont lieu. Ils sont accompagnés par un médiateur numérique, un personnage virtuel, efficace, audible et tactile dans corps de galeries, guide à l'heure des galeries, guide à l'heure des galeries.

2 - Le naufrage constitue d'un mythe

L'espace scénarisé L'océan se présente comme un espace à planifier, qui invite les visiteurs à s'engager sur le mythe récurrent de ce bateau : Qu'est-il advenu de L'Atlantique ? Les visiteurs sont invités à braver une météo capricieuse dans la

présentation de l'océan. Au cœur de l'exposition, les lieux réels sont présentés dans le scénario du jeu.

3 - Survivre en mer

Un espace scénarisé en espace de sauvetage, les visiteurs peuvent collecter comment et pourquoi les naufrages ont lieu. Ils sont accompagnés par un médiateur numérique, un personnage virtuel, efficace, audible et tactile dans corps de galeries, guide à l'heure des galeries, guide à l'heure des galeries.

4 - Dramas collectifs et anonymes

Un espace scénarisé en espace de sauvetage, les visiteurs peuvent collecter comment et pourquoi les naufrages ont lieu. Ils sont accompagnés par un médiateur numérique, un personnage virtuel, efficace, audible et tactile dans corps de galeries, guide à l'heure des galeries, guide à l'heure des galeries.

5 - Le naufrage comme archétype dans la fiction

Sur une scène scénarisée en espace de sauvetage, les visiteurs peuvent collecter comment et pourquoi les naufrages ont lieu. Ils sont accompagnés par un médiateur numérique, un personnage virtuel, efficace, audible et tactile dans corps de galeries, guide à l'heure des galeries, guide à l'heure des galeries.

ACCESSIBILITÉ

La dimension accessibilité est prise en compte dès la phase de conception. Les éléments sont fixés à l'acier par des boulons. Les éléments sont fixés à l'acier par des boulons.

ÉCLAIRAGE



Schéma 1 ÉCLAIRAGE AMBIANT
 L'éclairage naturel est accru à 50%. L'éclairage ambiant est réglé en fonction de l'heure de la journée. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée.

Schéma 2 ÉCLAIRAGE AMBIANT
 L'éclairage naturel est accru à 50%. L'éclairage ambiant est réglé en fonction de l'heure de la journée. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée.

ÉCLAIRAGE SCÉNARIOPHORE
 Luminaires de scène. Mise en lumière de l'extérieur du décor scénarisé. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée.

ÉCLAIRAGE SCÉNARIOPHORE
 Luminaires de scène. Mise en lumière de l'extérieur du décor scénarisé. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée. Les luminaires sont réglés en fonction de l'heure de la journée.