

RÉPARTITION PROGRAMMATIQUE

- "Espace Repères"
- Studio "Muelles"
- Galerie 1 -
- Studio "Réalité"
- Galerie 2 -
- Studio "Vermet"
- Studio "Se repérer en mer"
- Galerie 3 -

DOCUMENTS GRAPHIQUES GÉNÉRAUX

- 1 - PLAN DE REZ-DE-CHAUSSEE - échelle 1:333
- 2 - PLAN DE L'ENTRESOL SUR REZ-DE-CHAUSSEE - échelle 1:333
- 3 - PLAN DE REZ-DE-JARDIN - échelle 1:333
- 4 - COUPE TRANSVERSALE OO' sur "Espace Repères" - échelle 1:250
- 5 - COUPE TRANSVERSALE EE' sur Galerie 1 - échelle 1:250
- 6 - COUPE TRANSVERSALE CC' sur "Vermet" et "Se repérer en mer" - échelle 1:250
- 7 - COUPE TRANSVERSALE DD' sur Galerie 2 et Galerie 3 - échelle 1:250
- 8 - COUPE LONGITUDINALE AA' - échelle 1:200



UN PAYSAGE INTÉRIEUR EN QUATRE STRATES

Le paysage scénographique est structuré en quatre strates qui correspondent à des atmosphères, gradées de plus en haut, de plus en plus aérien. Le Rez-de-Jardin, proche à l'immersion, concède à lui seul la strate haute. Au Rez-de-Chaussée, l'espace Davout se présente comme une cathédrale oravie et aérée. Ici, la scénographie s'organise en trois strates correspondant à la composition architecturale. La scénographie dialogue avec la grande échelle de l'espace de la grande. Elle occupe le volume pour ne pas le subir, mais évite de l'encombrer.

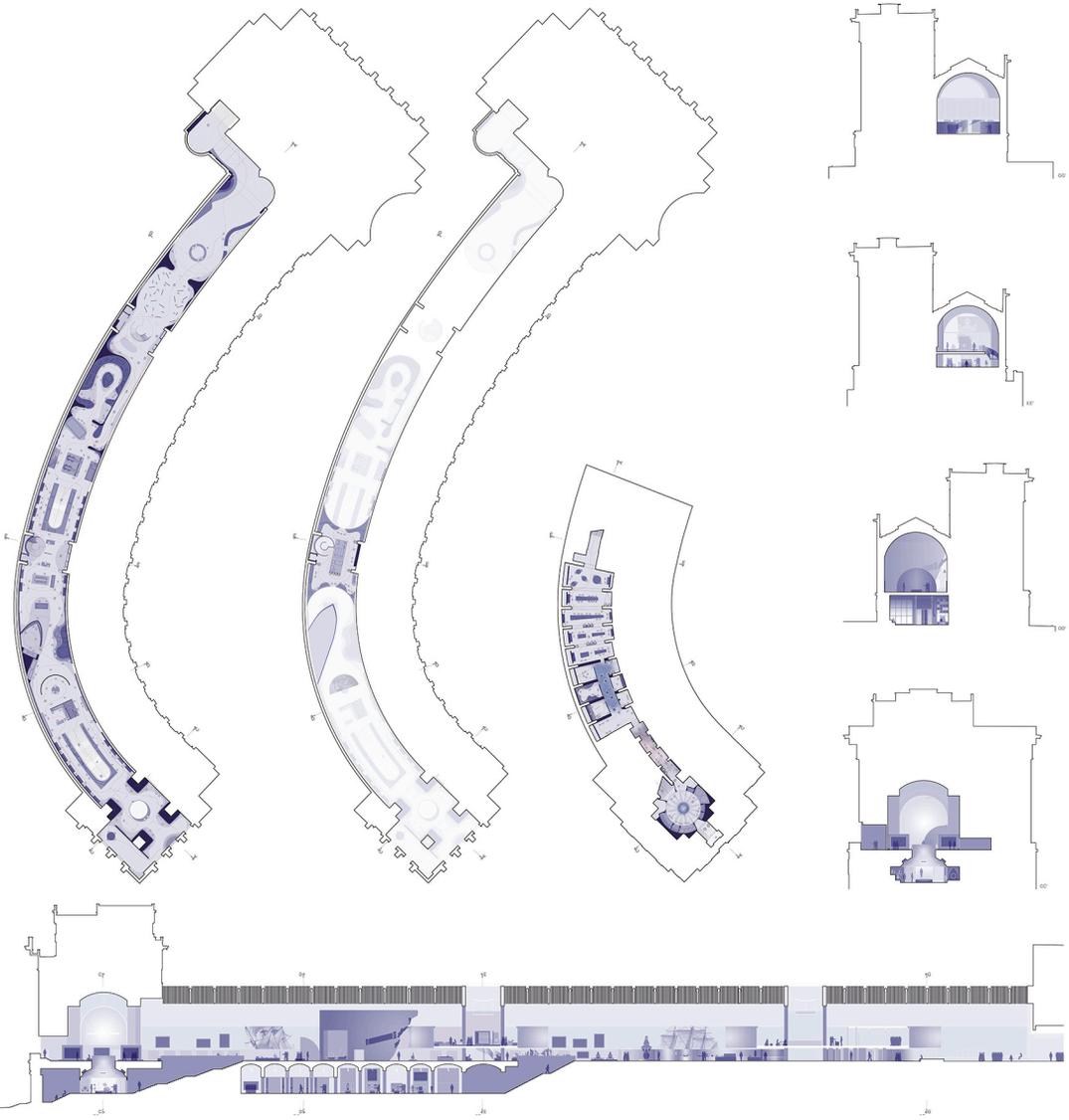
**Strate «Immersion» - Rez-de-Jardin**  
Au niveau inférieur, l'espace de la Galerie Nautilus et de la salle Nemo invitent à l'immersion.

**Strate «Horizon» - Rez-de-chaussée**  
Elle définit une hauteur, du sol à la sous-face des mezzanines. Cette épaisseur rassemble l'ensemble des mobiliers et la majeure partie des œuvres du parcours au rez-de-chaussée. Elle accueille les séquences de l'exposition en alternant studios et galeries.

LA MER  
HORIZON

**Strate «Huggen» - Entree sur Rez-de-chaussée**  
Elle correspond à la hauteur des mezzanines qui englobent la cathédrale, des « ponts » dont le traitement supérieur des vitrages donne le sentiment de mezzanines. C'est le territoire des grands tableaux et de dessins « statoués » sur la paroi. Quelques rares grands objets de la strate-Horizon, émergent dans cette hauteur moyenne.

**Strate «Ciel» - Voûte**  
Elle est définie par la hauteur de la voûte déployée sur toute la cathédrale. C'est le territoire des lambris dont les tonalités et les couleurs varient subtilement tout au long de la journée. C'est un ciel de mer, mouvant et parfois impressionné.



- PREMIER ZOOM: ESPACE REPÈRES -

BIENVENUE À BORD

Répartie en trois actes, cette séquence interactive est entièrement hors mur.

**Acte 1 - «Personnalisation du parcours»**  
Une scène interactive invite le visiteur à personnaliser son parcours via un compagnon de visite, un smartphone ou des postes hors intégré et accessibles à tous.

**Acte 2 - Introduction générale»**  
Deux scènes présentent les informations générales de l'exposition. Un message de bienvenue sur le site invite à aller dans des postes au tour du parcours.

**Acte 3 - Introduction»**  
Grâce à la première maquette, une mise en scène de parties de maie à bord du bâtiment au tour du visiteur. Cet étage de la tour, expérience d'immersion et esthétique forte, guide dans l'imagerie collective et au monde marin.

**Contenus et médiums**  
Les médias présentés sont composés de son, d'images et de données interactives entre les écrans, où le visiteur est en contact. Une zone d'interaction propose des vidéos et des vidéos.

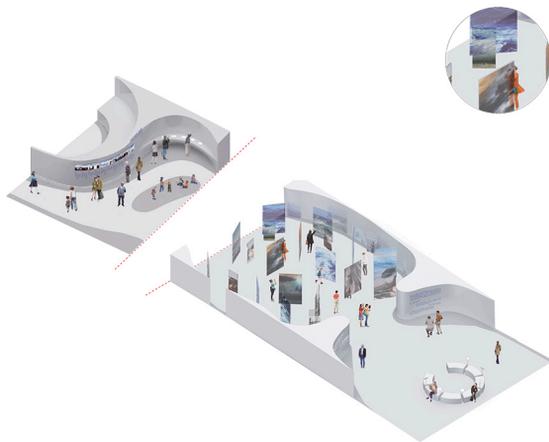
**Acte 4 - «Fiche chronologique et cartographique d'expériences numériques»**  
Dans la continuité des parcours de visite, le visiteur accède à une zone pédagogique. Chaque globe maritime est présenté sous forme de fiche chronologique et cartographique grande échelle pour une expérience pédagogique enrichie à la visite. En complément, des films de consultation de type encyclopédique sont mis à disposition des visiteurs.

**A droite**  
**Assombrissement de deux tronçons de l'espace Repères**  
Personnalisation de salle. Portails de visite. Encodage numérique et fiche chronologique interactive et pédagogique.

**Dessins**  
**Plan - coupe 01 - échelle 1/250**



- 0 = Personnalisation du parcours via le compagnon de visite ou des écrans hors
- 1 = Accueil et mise en scène
- 2 = Espace interactif général à la mer
- 3 = Encodage numérique
- 4 = Encodage interactif et pédagogique



Vue STUDIO 'MODÈLES'



Vue STUDIO 'MODÈLES'

- TROISIÈME ZOOM: SECTION 1 GALERIE 3 -

GALERIE 3

La scénographie de cette section est de nature théâtrale et narrative.

Un large corridor présente les 5 objets interactifs. Combinés, ils offrent une expérience immersive. Chaque objet est une vitrine transparente, au lieu d'un écran. Les parois latérales réfléchissent et démultiplient les objets. Une unique lumière projetée au sol scintille et se reflète dans les miroirs. Le sol scintille numériquement interactif. On peut et on doit se déplacer interactif et se déplacer.

Sur le mur à droite, une vitrine de maie est présentée. Chaque vitrine raconte une histoire de maie et présente une expérience interactive et narrative.

**A droite**  
**Assombrissement de 5 zones de la Section 1 autour le sens du parcours proposé**

**Dessins**  
**Plan - coupe 02 - échelle 1/250**



- 0 = Introduction - «Médias et archives de maie»
- 1 - Section 1 - «Maie et archives de maie»
- 2 - Section 2 - «Maie et archives de maie»



Ces plans et coupes sont des documents de travail. Ils ne sont pas destinés à être utilisés pour la construction. Ils sont destinés à être utilisés pour la construction. Ils sont destinés à être utilisés pour la construction.

1 Acte 1.4. Le maie et archives de maie dans la fiction

1 Acte 1.3. Médias de maie, l'impact numérique

2 Acte 1.2. Le maie et archives de maie

3 Acte 1.1. Médias de maie - Surveys - sur

4 Acte 1.1. Médias de maie - Données collectées et maie



Vue depuis l'ESPACE ACCUEIL



Vue "ESPACE RÉPÈRES" - Portraits de Mers

-SECOND ZOOM: STUDIO MODÈLES -



Spécialement, ce studio se positionne comme le premier espace sous-douze des expositions. Ainsi en accueillant les portraits de mers et les bateaux, le territoire et l'homme.

Le langage scénographique est structuré par un horizon. Les médiums ou objets, répartis sur un plan horizontal et enroulé délimité au fond par une bande lumineuse qui marque l'horizon, une ligne de fuite vers le lointain. Cette bande lumineuse offre l'atmosphère « lointain » rappelle les pavillons de Marseilles, pour le fait de tendre à l'infini horizontale, non seulement l'attente les médiums et projets (imaginaire du visiteur) Sa luminosité varie subtilement. Pour les visiteurs scénographe, la zone de tend donner immergé et réelle certaines faces cachées.

Les médiums sont de différentes échelles occupant en temps l'air, le greffe et le horizon. La couleur est médium noir et contrasté, sous le médium horizon. Le visiteur découvre le long de la vitrine l'ensemble de l'histoire qui l'entoure. Il se le sentiment d'être en contact avec l'histoire.

A 0000

Architecture générale du Studio "Médiums"

Cl-dessous: Plan - coupe II - échelle 1/200



- 0 - Introduction "Passer sur le monde de l'air"
- 1 - Histoire 1 "L'âge d'histoire technique"
- 2 - Histoire 2 "L'âge d'histoire scientifique"
- 3 - Histoire 3 "L'âge de l'histoire de la science"
- 4 - Conclusion "L'attente des médiums et la zone de l'histoire de la marine"

Limite hors douze sous douze



Vue la SECTION 1 de la GALERIE 2 : Coupes morphologiques symétriques



Vue d'une allée de la SECTION 1 de la GALERIE 2 : Sous Section 1.3 - Réalités de naufrages - Impact étiologique