

Un Grand Musée Maritime

Le Musée National de la Marine acculture le public à la dimension maritime de notre pays et aux grandes thématiques contemporaines. Fidèle à son héritage, il veut renforcer le lien armée-nation et l'esprit de défense.

Au Rez-de-chaussée, les visiteurs vivent «entre ciel et mer». Au rez de jardin les visiteurs vivent «au cœur des mers».

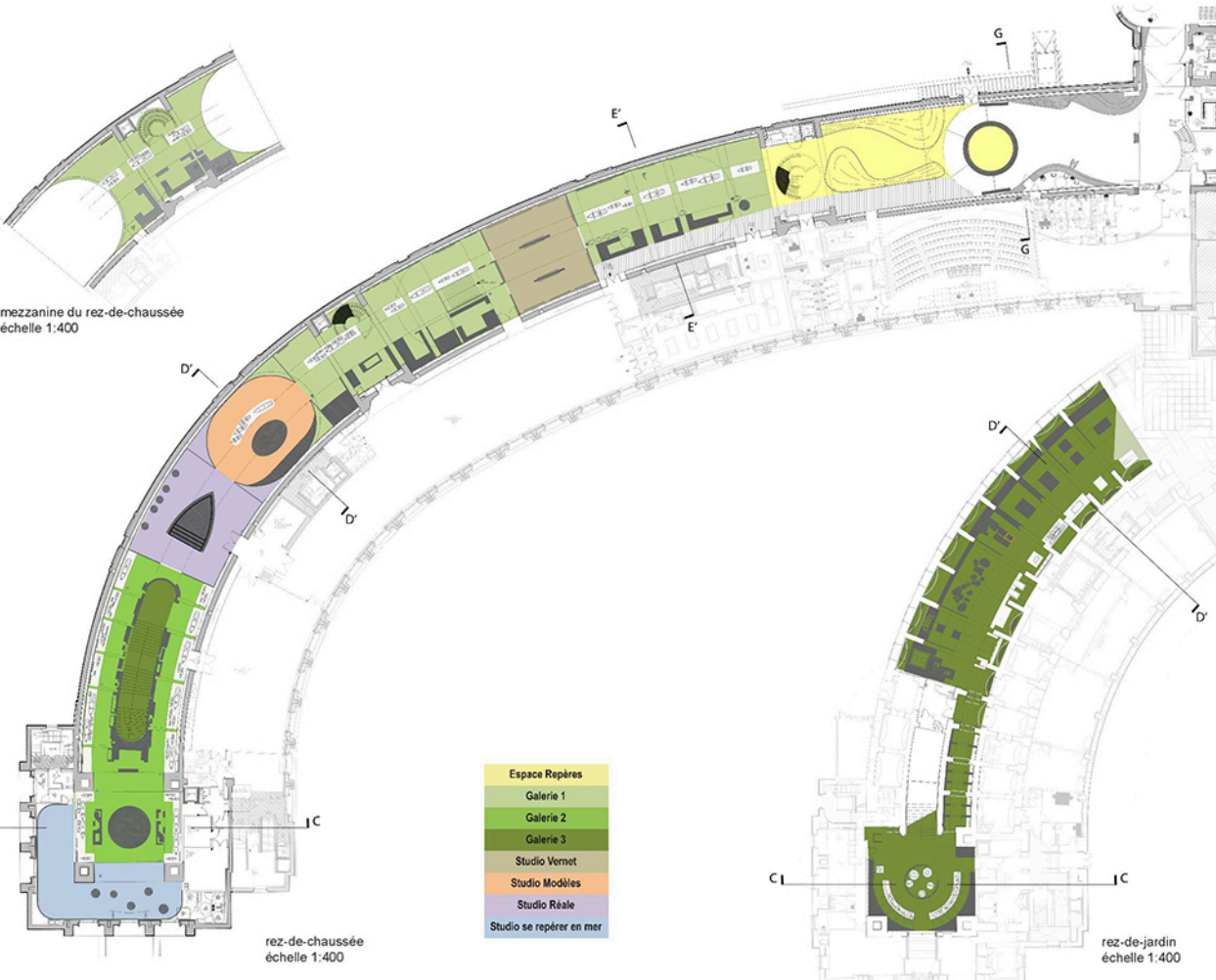
Trois parcours différents qui se complètent, composent l'ensemble des galeries : la voie des «Essentiels», les «Cabinets des Experts» et les «Déambulations». Ils entretiennent des rapports de synergie.

Ainsi notre projet se propose de :
- Raconter par la voie des «Essentiels». C'est la présentation des œuvres remarquables : grands tableaux et magnifiques maquettes complétée par quelques manipulations, jeux et course aux trésors.

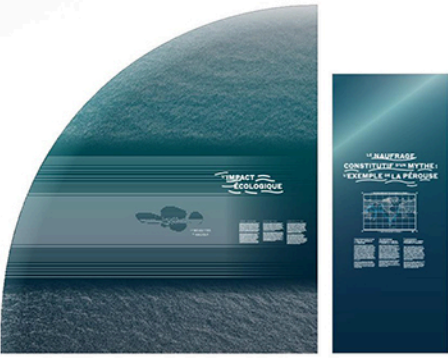
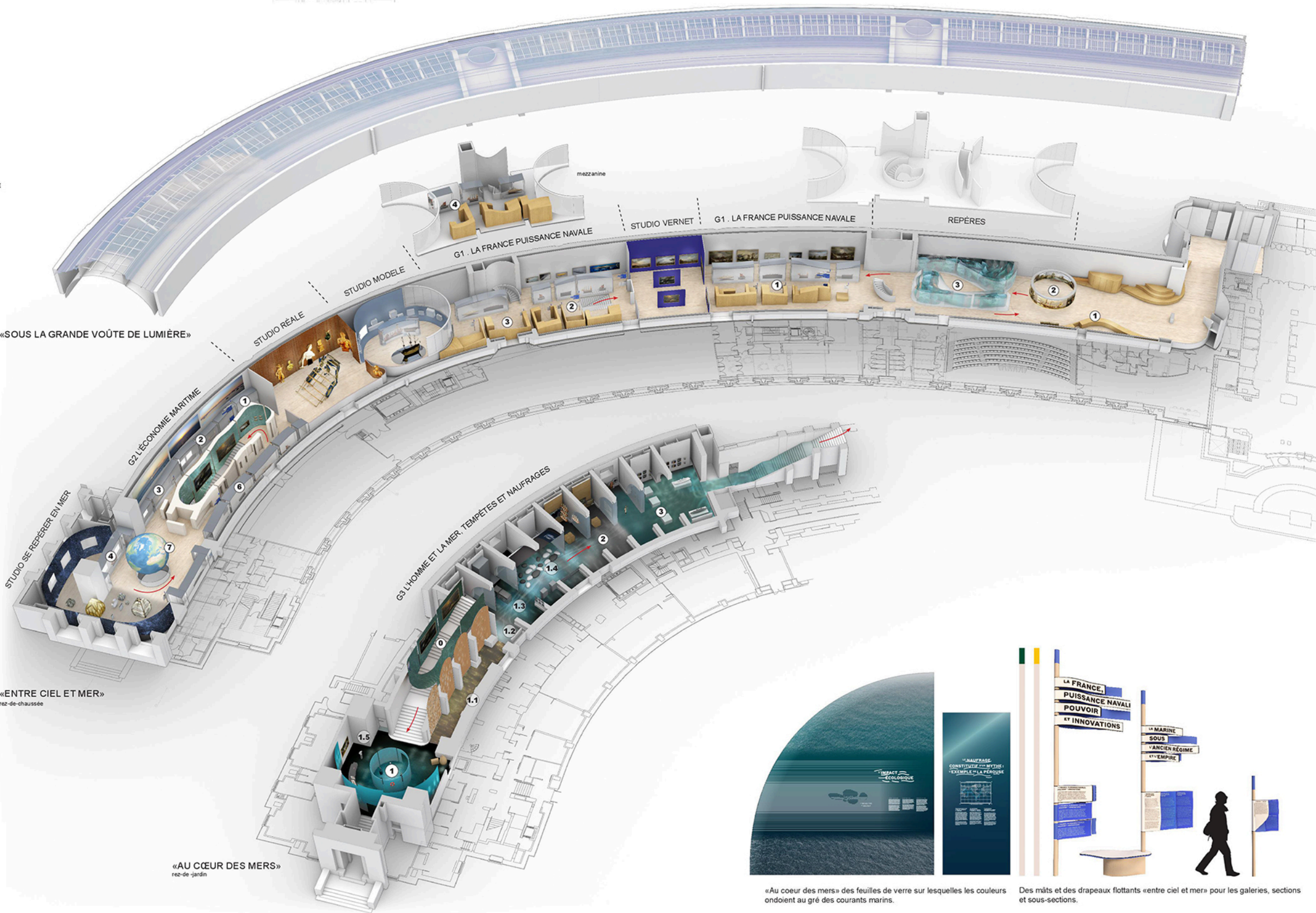
- Approfondir par les «cabinets des experts». Les objets et signes du passé sont décryptés, interprétés. On y trouve les installations numériques diverses : bornes de téléchargements, réalités augmentées, numériques interactifs, manipulations.

- Se repérer par les «Déambulations». Pour retrouver ses esprits, s'informer sur les directions par une signalétique médiatrice, les visiteurs peuvent faire une halte. Les «Déambulations» humanisent le musée.

Reliés par les «Déambulations», les studios sont des écrans, des petits théâtres qui rompent l'organisation spatiale des galeries.



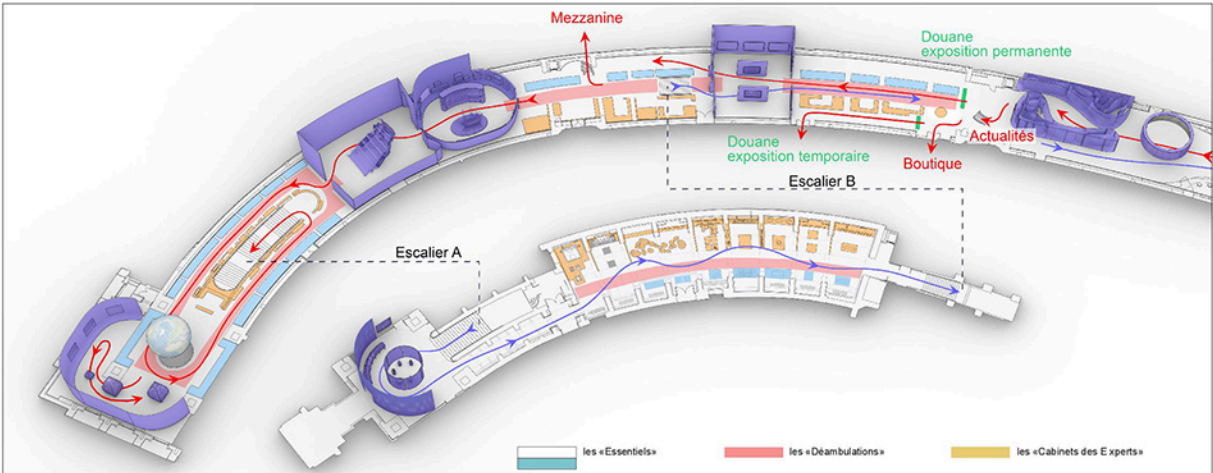
- REPÈRES : LA MER COMME HORIZON PARTAGÉ
1. MODULES INTERACTIFS DE PRÉPARATION DE LA VISITE
2. JALONS CHRONOLOGIQUES ET GÉOGRAPHIQUES
3. DISPOSITIF IMMERSIF
- GALERIE : LA FRANCE PUISSANCE NAVALE, POUVOIR ET INNOVATIONS
1. LA MARINE SOUS L'ANCIEN RÉGIME ET L'EMPIRE
1.1 : Les moyens de la Marine
1.2 : Nourrir, soigner, domier (les moyens humains)
1.3 : Conduire
2. LA MARINE À L'ÈRE INDUSTRIELLE
2.1 : L'invention de la vapeur
2.2 : L'acquisition de nouvelles armes
2.3 : Course et cabotage
3. LA MARINE DANS LES CONFLITS MONDIAUX
3.1 : La Première Guerre mondiale
3.2 : La Seconde Guerre mondiale
4. DEVENIR DE LA MARINE DEPUIS FIN SECONDE GUERRE MONDIALE
4.1 : Les mutations technologiques de l'après-guerre
4.2 : Diplomatique et formation : Le Collège de la Jeune Armée
4.3 : Les engagements de la Marine
- STUDIO : LES VUES DES PORTS DE FRANCE DE VERNET
1. INTRODUCTION HISTORIQUE ET POLITIQUE
1.1 La conférence politique de la Guerre de Sept Ans
1.2 La vie de Joseph Vernet
1.3 Le contexte de la commande
2. LA SALLE DES VERNET
3. LES SUITES DE LA COMMANDE
- STUDIO : QU'EST-CE QU'UN MODÈLE ?
0. INTRODUCTION
1. OBJETS D'HISTOIRE TECHNIQUE
1.1 : Les modèles
1.2 : Maquettes sur commande
1.3 : Modèles d'inspiration
2. OBJETS D'HISTOIRE SOCIO-CULTURELLE
2.1 : Fonction d'inspiration
2.2 : Modèles vus
2.3 : Modèles joués
2.4 : Modèles pédagogiques : les drapeaux
2.5 : Modèles présentations : référence et prestige
2.6 : Maquettes d'atelier
3. OBJETS AU SERVICE DE LA SCIENCE
3.1 : Modèles de recherche
3.2 : Modèles documents : fonds Paris
3.3 : Conclusion : ATELIER DES RESTAURATEURS
- STUDIO : LA RÉALE ET LA SCULPTURE NAVALE
1. LA RÉALE
1.1 : La Réale et son histoire
1.2 : Le registre iconographique de la Réale
2. REGISTRE ICONOGRAPHIQUE
3. QU'EST-CE QUE LA SCULPTURE NAVALE ?
- GALERIE : ÉCONOMIE MARITIME, LES ROUTES DE LA CONSOMMATION
0. INTRODUCTION
1. CINQ ŒUVRES D'ART
2. LA PÊCHE
2.1 : La pêche à la baleine
2.2 : La chasse à la baleine
3. LES ÉNERGIES ET LA MER
3.1 : Le transport maritime : l'exemple du pétrole
3.2 : L'aviation en mer
4. DU PRODUCTEUR AU CONSOMMATEUR : LE CAFÉ
4.1 : Le commerce triangulaire et le sucre
4.2 : Des voiliers aux porte-conteneurs
4.3 : Les transformations d'un port XIXe-XXe s.
5. LE TRANSPORT DE PASSAGERS
5.1 : Paraguay
5.2 : Normandie
5.3 : France
5.4 : Praxitèle d'aujourd'hui
6. LES LOISIRS DU BORD DE MER
6.1 : De la Seine à la mer : le canotage
6.2 : Les régates du siècle
6.3 : Un exemple de course au large : la Rolex du café
7. CONCLUSION - LA MER ET NOUS, AUJOURD'HUI ET DEMAIN
- STUDIO : SE REPERER EN MER
1. INTRODUCTION : NAVIGUER À L'ESTIME
1.1 : Les instruments de navigation préhistoriques
1.2 : Les instruments occidentaux
2. NAVIGUER, UNE «SCIENCE MODERNE»
2.1 : La cartographie
2.2 : Faire le point en mer au XVIIIe siècle
2.3 : La navigation des phares
3. NAVIGUER AUJOURD'HUI : LA NAVIGATION ÉLECTRONIQUE
- GALERIE : L'HOMME ET LA MER, TEMPÊTES ET NAUFRAGES
0. INTRODUCTION : RÉALITÉS ET ARCHÉTYPES DE NAUFRAGES
1. HISTOIRES DE NAUFRAGES : LA GALERIE D'OBJETS
1.1 : Réalités de naufrage : Drame collectif et anonymes
1.2 : Réalités de naufrage : Survie en mer
1.3 : Réalités de naufrage : Impact écologique (exemple du Prestige)
1.4 : Le naufrage comme archéologie (exemple du Titantic)
1.5 : Le naufrage comme mythe (exemple de La Pénlope)
2. CONJUGER LE SORT : MOYENS SPIRITUELS ET HUMAINS
2.1 : Rites religieux à terre : évènements, processions, supplices de terre
2.2 : Rites à bord : de l'officiel à l'officieux
2.3 : Solidarité et entraide
2.4 : La sauvetage en mer
3. L'ARCHÉOLOGIE SOUS-MARINE
3.1 : Une brève histoire de l'exploration sous-marine
3.2 : Des fonds marins au laboratoire : Identifier, inventorier, restaurer, interpréter
3.3 : Les enjeux de demain : L'exemple du Titanic



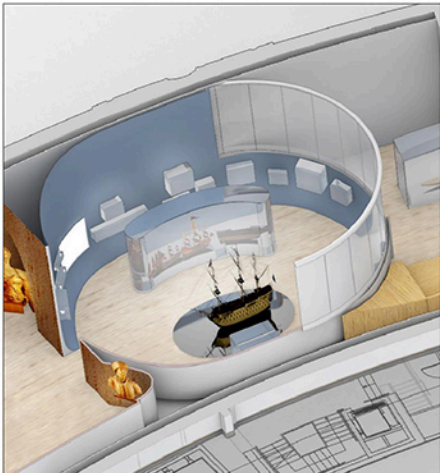
«Au cœur des mers» des feuilles de verre sur lesquelles les couleurs ondulent au gré des courants marins.



Des mâts et des drapeaux flottants «entre ciel et mer» pour les galeries, sections et sous-sections.



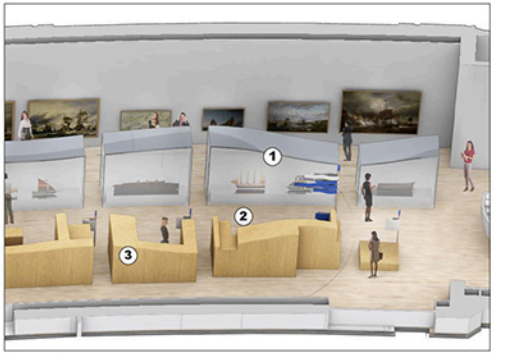
Les parcours



Le studio est un écran dont la forme naît de la mezzanine.

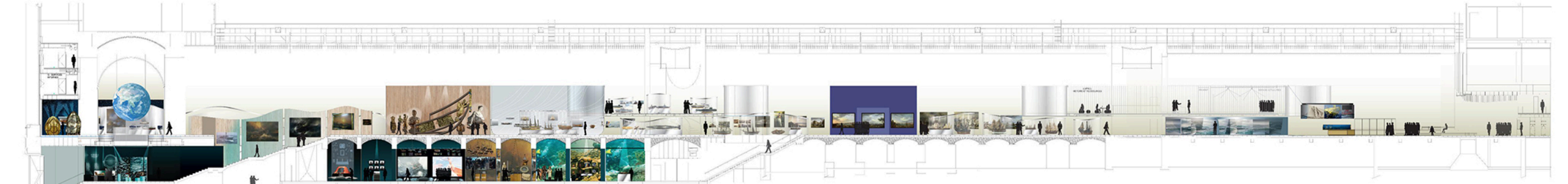


«Tempêtes et naufrages» s'installe dans tout le rez-de-jardin. C'est une immersion «au cœur des mers»



Trois parcours composent les galeries :

- 1 Raconter par la voie des «Essentiels» : grands tableaux et magnifiques maquettes.
- 2 Se repérer par les «Déambulations» : où s'installe la signalétique associée à une assise, des moments de repos.
- 3 Approfondir par les «Cabinets des experts» : les objets sont décryptés et interprétés par de multiples médiations approfondies.



coupe longitudinale AA échelle 1:250



2 - Accueillir : dès la première impression, je découvre l'histoire maritime, les vastes contrées et le goût de l'aventure le ciel et les cartes. Je suis spectateur et je regarde, je voyage !



Les parois composent un écran. Tous les objets sont positionnés sur un flux tournant



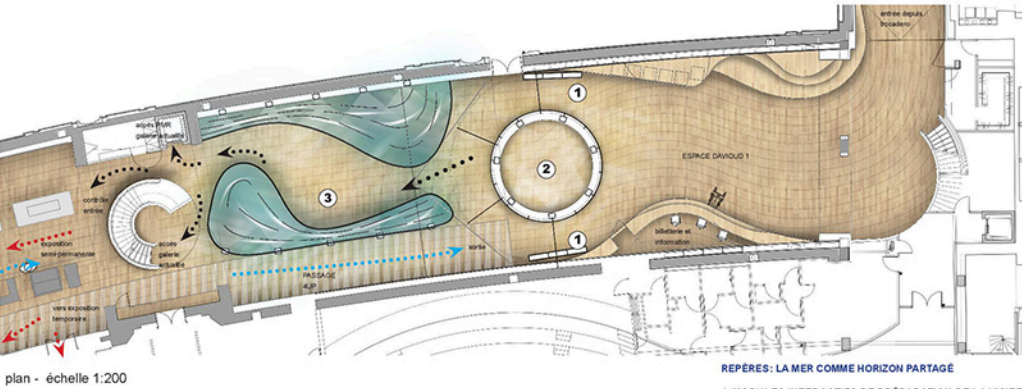
Ici, j'entre dans la mémoire de la mer ! Au centre, les cinq objets reliques de naufrages emblématiques, j'enquête sur l'histoire passionnante et mythique de La Pérouse.

Repères : «La mer comme horizon partagé»

- Trois dispositifs numériques accueillent les visiteurs :
- 1 - Orienter : deux dispositif numériques et interactifs, proposent, sous la forme d'un flux mouvant des œuvres, de choisir son parcours et de comprendre où elles se trouvent.
 - 2 - Accueillir : une immersion par projection d'images fixes et de vidéos : un geste d'appel de l'histoire, des aventures, de ciel et de cartes.
 - 3 - Émouvoir : Liminaire de départ et de conclusion, totalement immersif, une expérience émotionnelle et esthétique forte et inoubliable des visages de la mer.



1 - Orienter : Les objets de la collection sont accompagnés par des questions ou des invitations, promesse d'une découverte.



REPERES : LA MER COMME HORIZON PARTAGE
1-MODULES INTERACTIFS DE PRÉPARATION DE LA VISITE
2-JALONS CHRONOLOGIQUES ET GÉOGRAPHIQUES
3-DISPOSITIF IMMERSIF



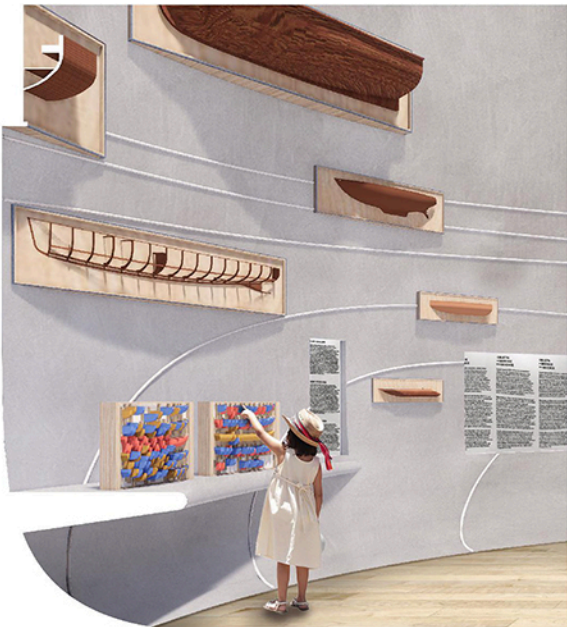
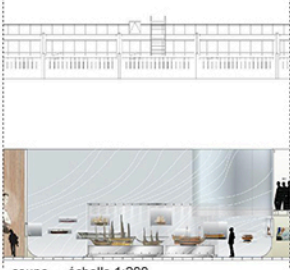
Studio : «Qu'est qu'un modèle?»

La forme de ce studio naît avec celle de la mezzanine. Elle compose un écran de 6 mètres de haut qui monte jusqu'à la naissance de la voûte.

C'est un espace plus introverti qui permet la concentration du regard. Tous les objets sont positionnés sur un flux tournant que les lignes ondulantes des parois accentuent et dans lesquelles sont pris les visiteurs.

Au centre, la Frégate-Vaisseau Louis le Grand et dans la vitrine étanche courbe, au premier plan: la coque de Pic, pièce essentielle.

Tous les objets sont installés à hauteur d'œil et les demi-coques s'étendent aussi sur les hauteurs. Une longue table présente des dispositifs d'atelier, des manipulations, des dispositifs encyclopédiques et le diorama de l'Artémise à Tahiti.



Ici, j'entre dans le détail de l'œuvre par le toucher et les manipulations : des tranches de demi-coques sont présentées et peuvent être déplacées grâce à un système de glissières et d'indexations.

Galerie : «L'homme et la mer, tempêtes et naufrages»

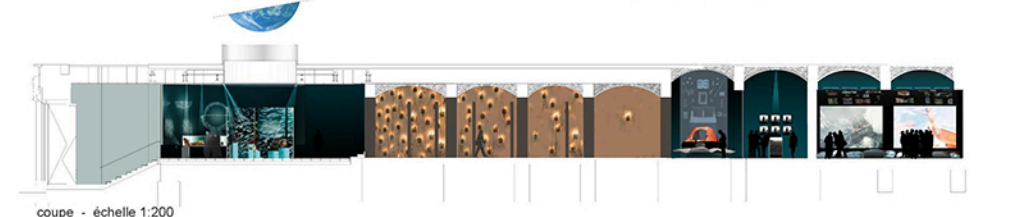
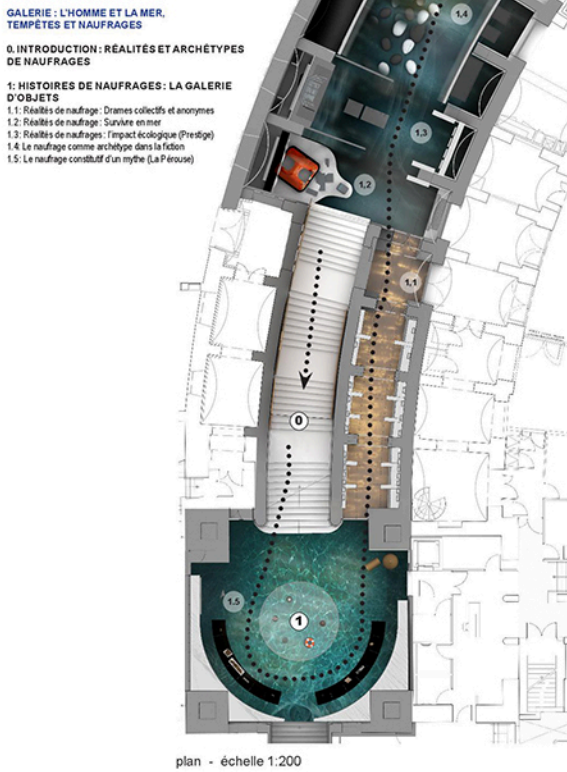
Elle se développe sur tout le rez-de-jardin. C'est une immersion «au cœur des mers», au cœur d'un monde marin mouvant, étrange, mystérieux, hostile. On sent ici, toute la vulnérabilité de l'homme face à l'élément marin.

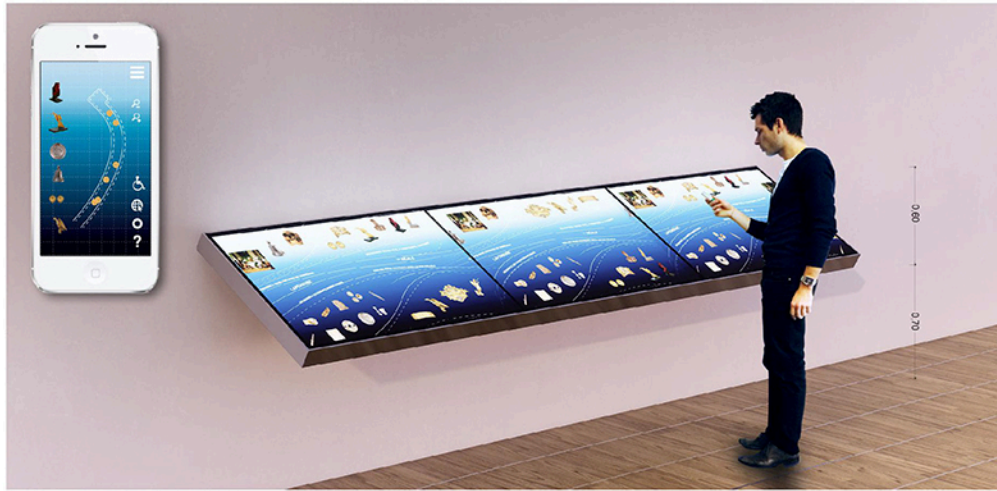
Un monde où les humains sont solidaires ; se tournent vers les dieux pour affronter les éléments tout puissants et déchaînés.

Un cylindre de verre matricé et de reflets de lumière dissimule les 5 objets reliques de naufrages emblématiques retrouvés au fond de la mer. Espace dépouillé de recueillement. Chaque vitrine s'associe à un extrait sonore.

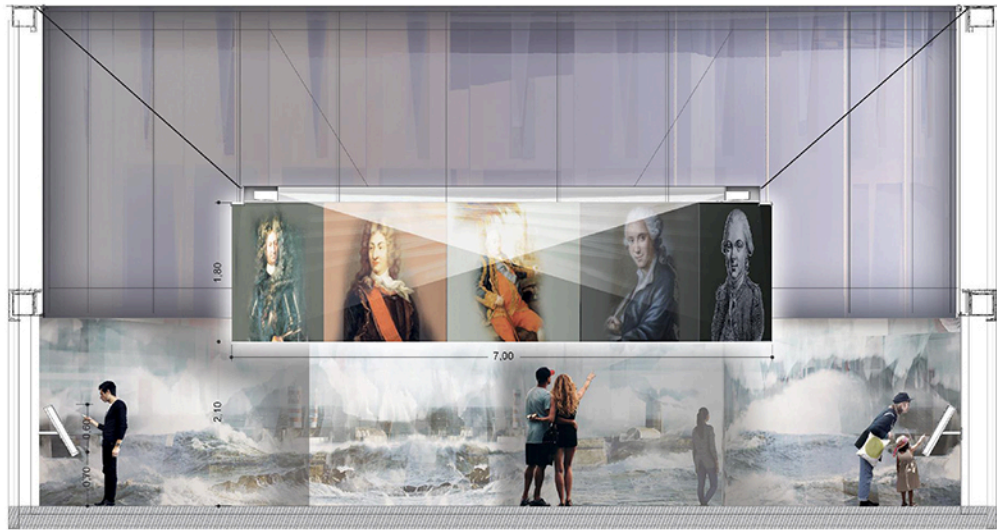
Un dispositif scénographique interactif m'entraîne sur les traces de l'histoire passionnante et mythique de Jean François de La Pérouse.

Puis s'enchaînent « Réalités de naufrage », « Drame collectif et anonymes » (dans le couloir), « Survivre en mer », « Impact écologique, l'exemple du Prestige », puis enfin « Le naufrage comme archétype dans la fiction ».

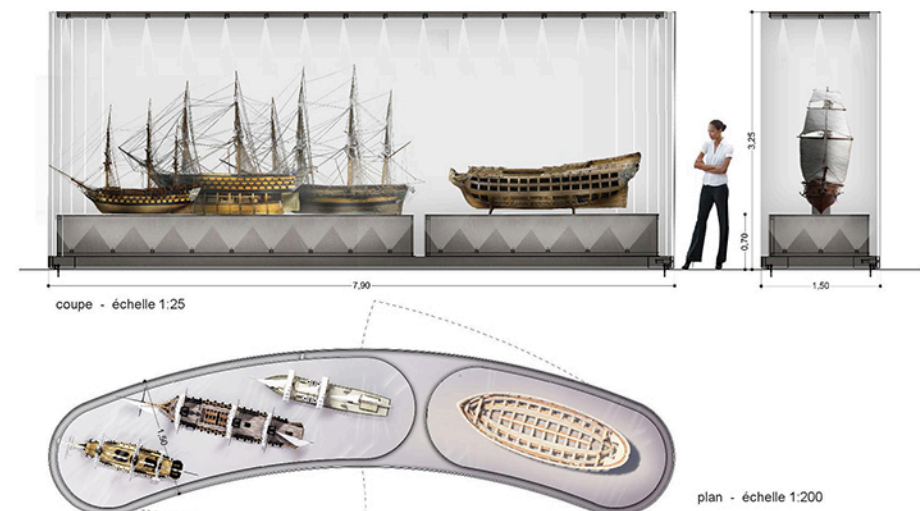




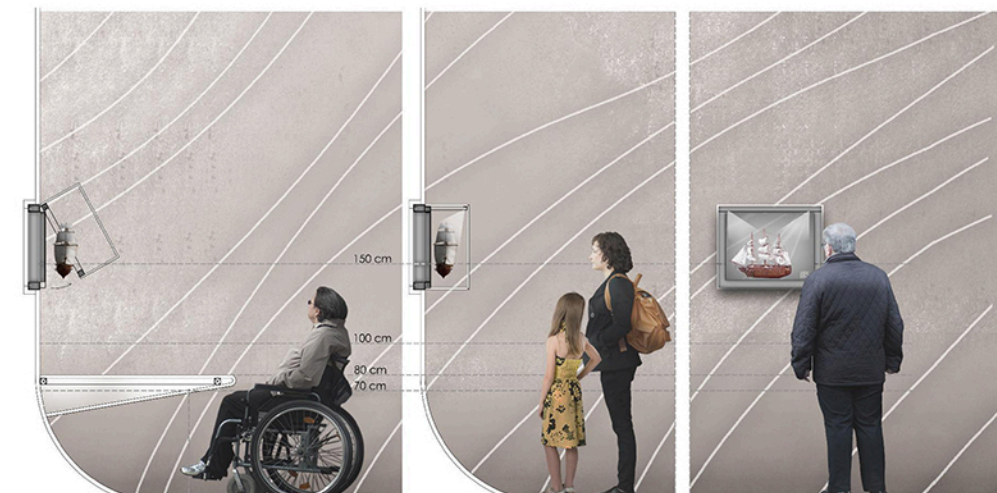
1- Orienter : Par la disposition des images, le flux indique sur le mode intuitif la distribution des différentes régions du musée et la teneur des collections. Grâce au dispositif numérique, les objets apparaissent localisés dans un plan 3D du bâtiment sur le smartphone du visiteur.



2- Accueillir : Coupe sur le cylindre de 7 m de diamètre. Les 8 projections constituent potentiellement une image unique sans couture sur 360° (22 m x 1,80m déployée).



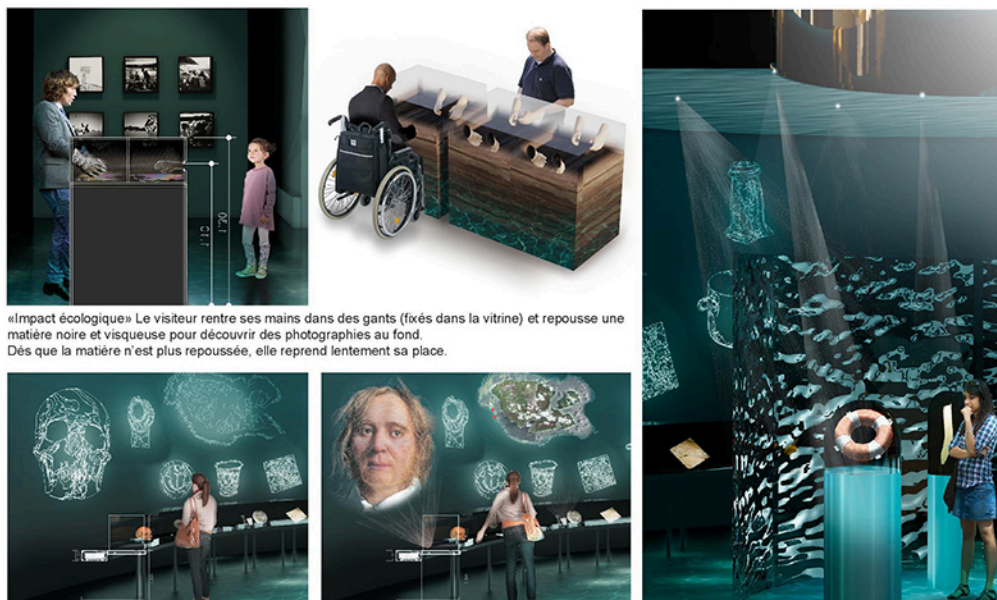
La coque de Pic, Le Triomphant, le Flore et l'Océan sur un socle séparé sont installés dans la vitrine. On peut donc tourner autour. Le dessus de la vitrine et le socle sont en inox poli miroir et permettent d'intégrer les éclairages et la gestion de l'humidité relative.



Les vitrines sont totalement vitrées à l'exception de la surface contre la paroi qui est un miroir réfléchissant. Elles possèdent leur propre éclairage. ech 1:20



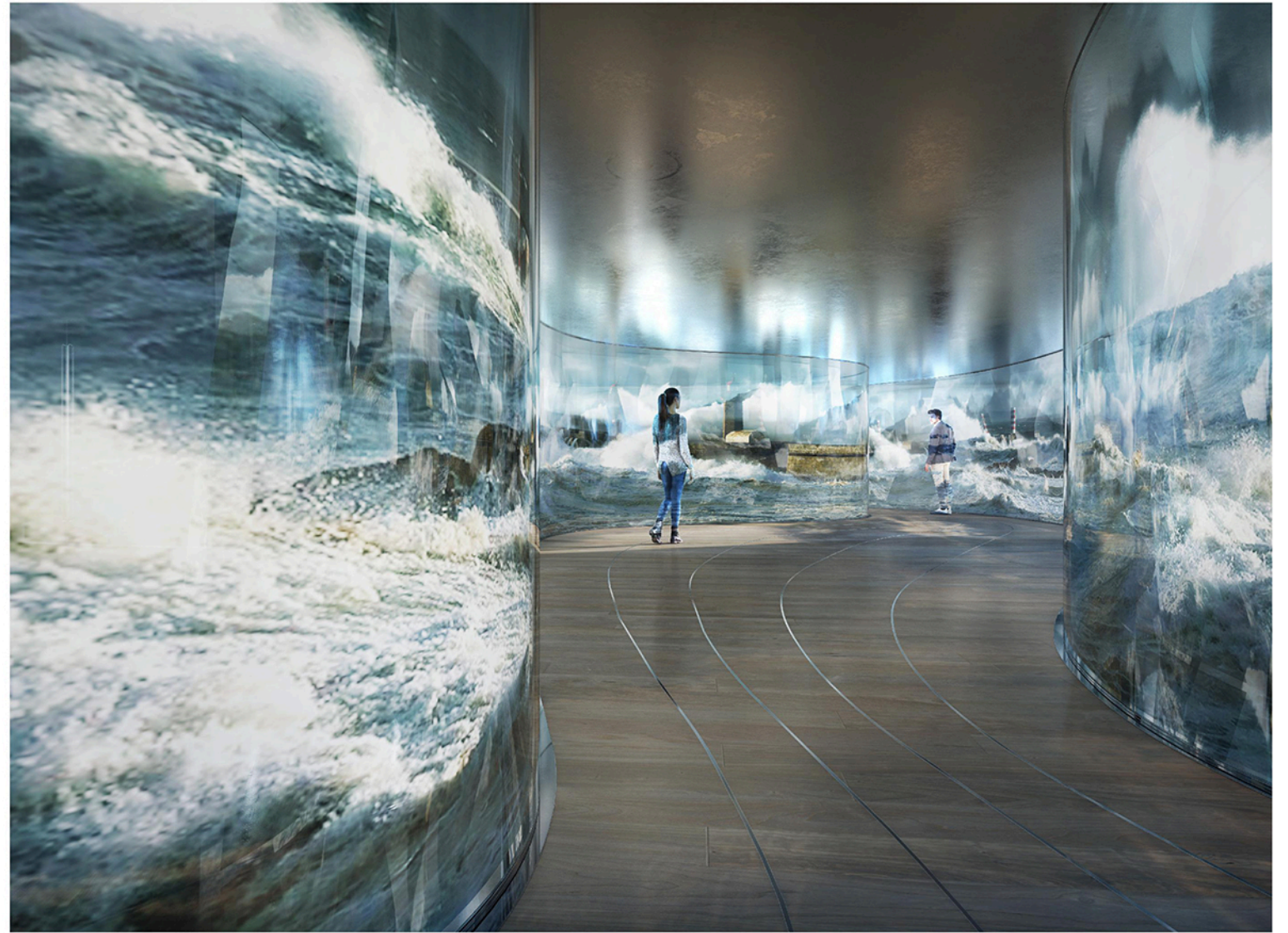
Histoire de naufrage dans la fiction est une grande voûte enveloppante, un espace théâtral associant de grandes projections de films, fac-similé d'affiches et une installation numérique de livres et poèmes.



«Impact écologique» Le visiteur rentre ses mains dans des gants (fixés dans la vitrine) et repousse une matière noire et visqueuse pour découvrir des photographies au fond. Dès que la matière n'est plus repoussée, elle reprend lentement sa place.

Chaque objet découvert est magnifié par une projection en filaire de son contour. Le visiteur, en effleurant la vitrine comme s'il venait de balayer le sable le recouvrant, déclenche une courte animation vidéo détaillée de l'objet.

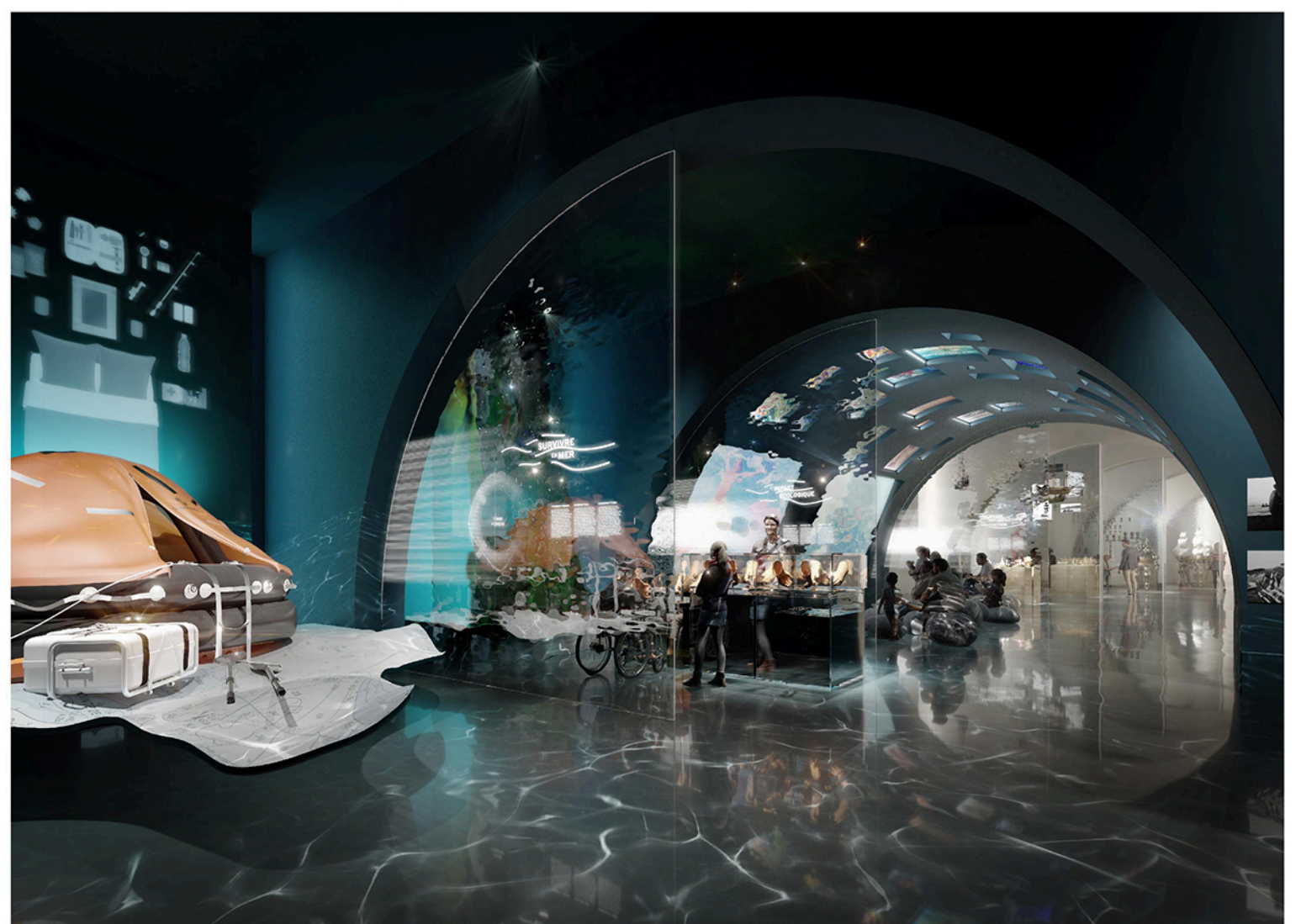
Un cylindre de verre matricé et des reflets appelle le visiteur à descendre et marque le début de la section «Histoires de naufrages».



3- Émouvoir : Un passage spectaculaire avec la simplicité d'un tracé que mon corps épouse sans y penser



La baie de la mezzanine devient une fenêtre sur les collections du studio, au loin le studio « La Réale »



Ici, je comprends les dangers et les défis que me lance l'aventure maritime : «Survivre en mer», «Impact écologique» puis «l'archétype dans la fiction» au loin «conjuré le sort».