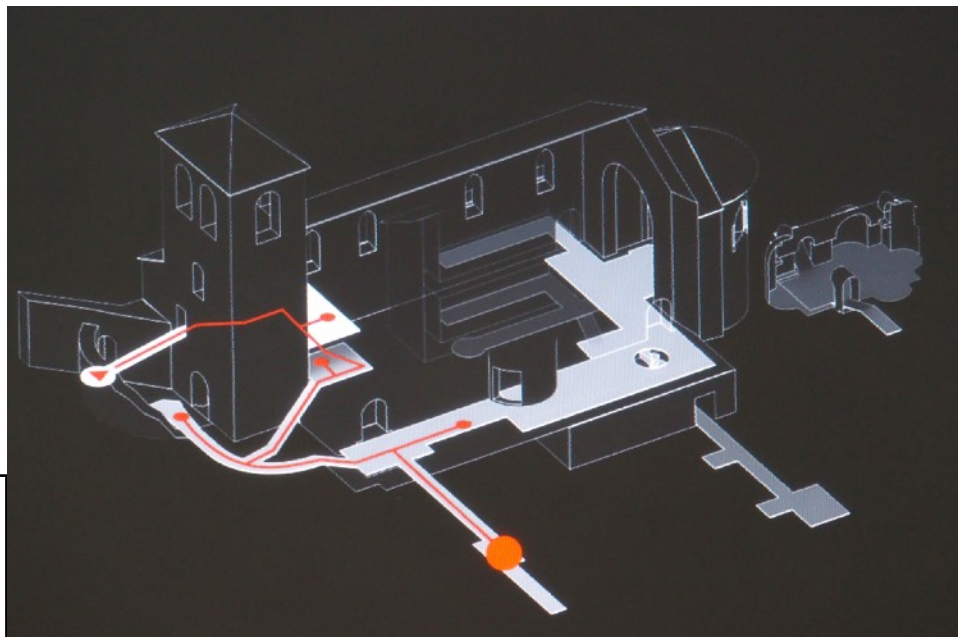


2. un parcours muséal

- 1) Comment le visiteur se repère-t-il dans sa circulation ? Inventorier et décrire les éléments participant à l'orientation. Type d'objets, de dessin, style de lettre, de flèche, en quelle matière sont les supports ?
- 2) **Définir** le genre de parcours : Le visiteur est-il très libre dans sa circulation ou se trouve-t-il confronté à un parcours plus ou moins balisé ? (canalisé) Le parcours est-il en boucle ou débouche-t-il ailleurs ? est-il multiple, ou doit-on suivre plus ou moins le même itinéraire ?
- 3) **Décrire** : Caractériser le parcours, son point de départ, d'arrivée, le type de trajet et comment il s'accorde à l'architecture. (y compris en 3D). Le départ est-il seulement à l'entrée du musée ? Le trajet correspond-il à une structure géométrique ? Intérieur ? Extérieur ?
- 4) **Interpréter** : Ce parcours a-t-il une logique, une signification ? Pourquoi a-t-il été pensé ainsi ?
- 5) Il est proposé au visiteur des stations, des postes d'observation. Vous en décrirez 2 en analysant bien comment la place et les conditions de ressenti du visiteur ont été pris en compte. (Réfléchir à la question de la visibilité)
- 6) A la manière du plan axonométrique du musée, faire apparaître sur l'axonométrie du lycée le parcours qui mène de l'entrée au « plateau » des zarzas.
- 7) Dessiner en axonométrie le pupitre signalétique avec un personnage devant qui le consulte. Intégrer ce dessin dans votre diaporama.



Une axonométrie est un dessin perspectif dont les fuyantes sont parallèles . Les angles sont ici de 45° environ et 15°

