

PERSPECTIVES OUVERTES

PLAN MASSE

Echelle 1:200

ACCÈS

- 1 Stationnement des visiteurs
- 2 Accès des visiteurs
- 3 Parking du personnel
- 4 Accès personnel - rue de la République

L'ENTRÉE

- 5 Passerelle d'accès sur la Scarpe
- 6 Brasserie - moulin
- 7 Pavillon d'accueil (billetterie boutique)
- 8 Promenade le long de la Scarpe

LE PORTUS

- 9 Quai du portus et machines de lavage
- 10 Grange scénographiée
- 11 Halle d'animation et de rencontres
- 12 Rue centrale médiévale reconstituée
- 13 Porte fortifiée du portus vers les vallées

L'ABBAYE

- 14 Eglise abbatiale / musée archéologique
- 15 Cloître
- 16 Jardin des simples

LA MOTTE

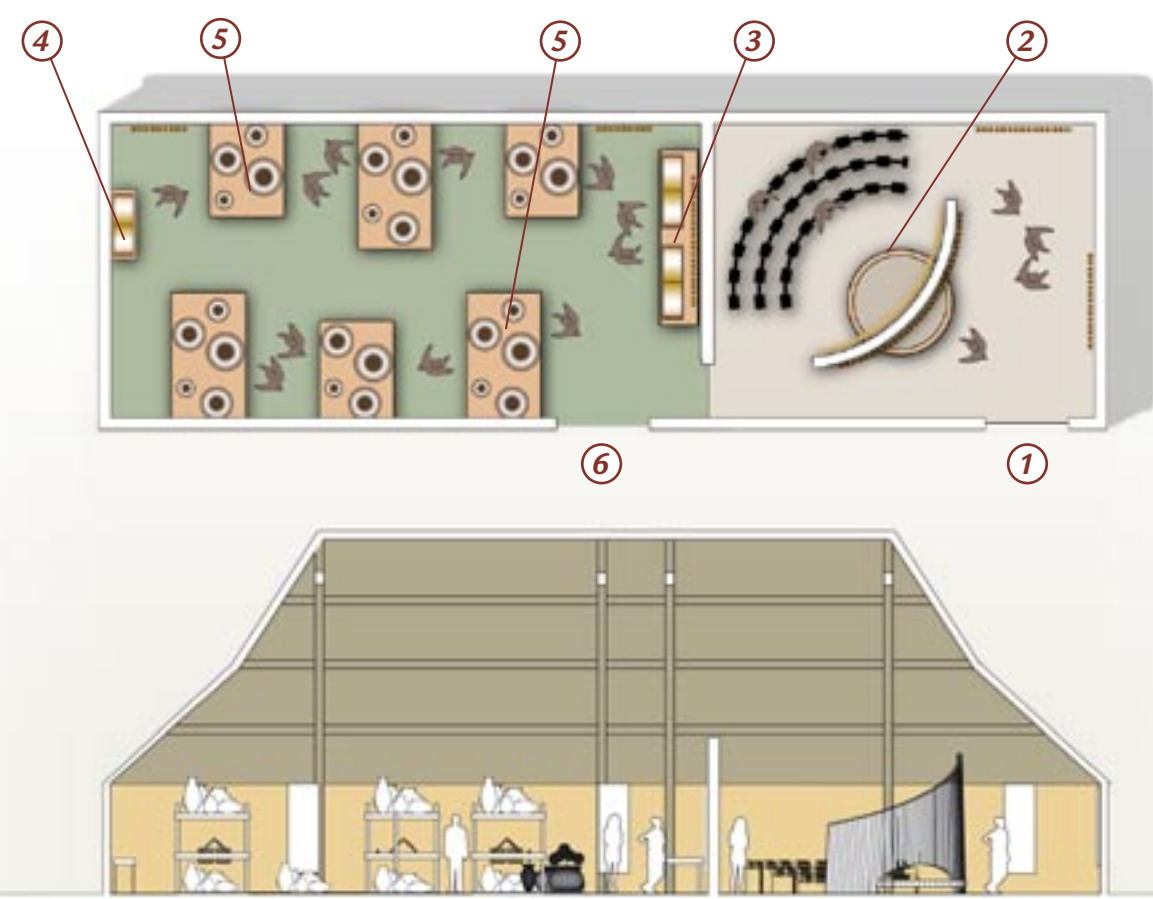
- 17 Crémaillère d'accès à la basse-cour
- 18 Le saule parleur
- 19 Clairière des croyances païennes
- 20 Clairière des charbonniers
- 21 Basse-cour
- 22 Maison du seigneur
- 23 Chapelle
- 24 Four banal
- 25 Salle hors-sac et pédagogique
- 26 Donjon

LA GRANGE

PLAN ET COUPE DE LA GRANGE

Echelle 1:200

- 1 Entrée des visiteurs
- 2 Les clefs du site : projection vidéo et maquette animée
- 3 Tables de découverte des échanges commerciaux au moyen âge : origines, transport...
- 4 Grand livre de comptes : découverte audiovisuelle de la vie quotidienne dans un portus
- 5 Rayonnages intégrant des bornes sensorielles évoquant les marchandises échangées : matériaux, fragrances, sons, témoignages, manipulations, multimédia...
- 6 Sortie sur le quai du portus



L'ABBAYE ET LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE

PLAN DE L'ABBAYE

Echelle 1:200

- 1 Entrée de l'abbaye, accès des visiteurs
- 2 Espace d'accueil
- 3 Cloître
- 4 Musée archéologique, exposition permanente
- 5 Musée archéologique, expositions d'actualité
- 6 Espaces d'exposition temporaires
- 7 Réserve des expositions
- 8 Espace d'animation pédagogique
- 9 Sanitaires et stockage de l'atelier pédagogique

PLAN DU MUSÉE

Echelle 1:100

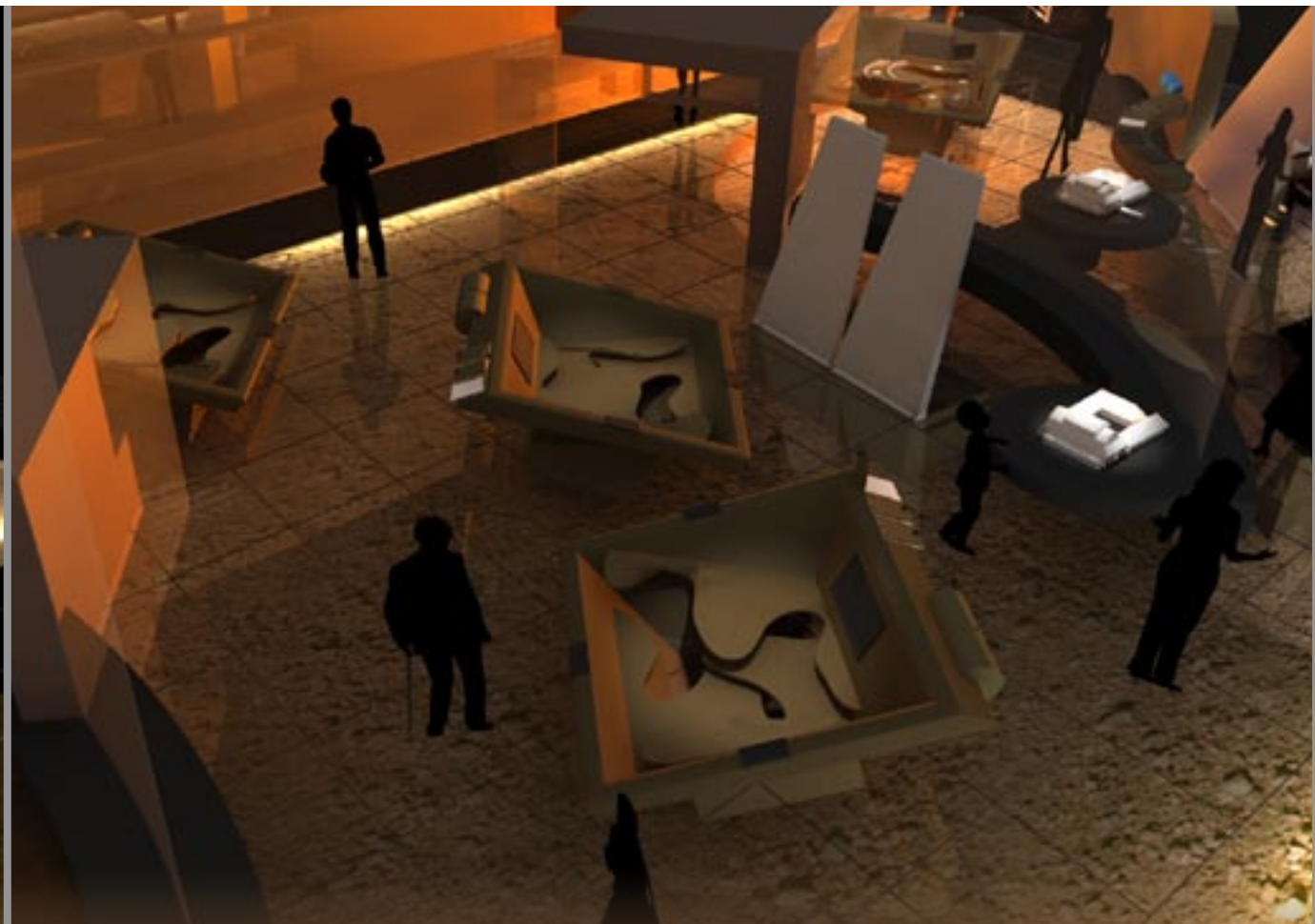
- A Introduction à la visite : mise en contexte
- B Porte d'Ostrevent
- C L'évolution des cinq sites au fil des périodes
- D Paléolithique
- E Néolithique
- F Age de Bronze et Age de Fer
- G Epoque gallo-romaine
- H Moyen Age
- I Renaissance
- J Galerie des projets, actualité archéologique



LES CLEFS DU SITE

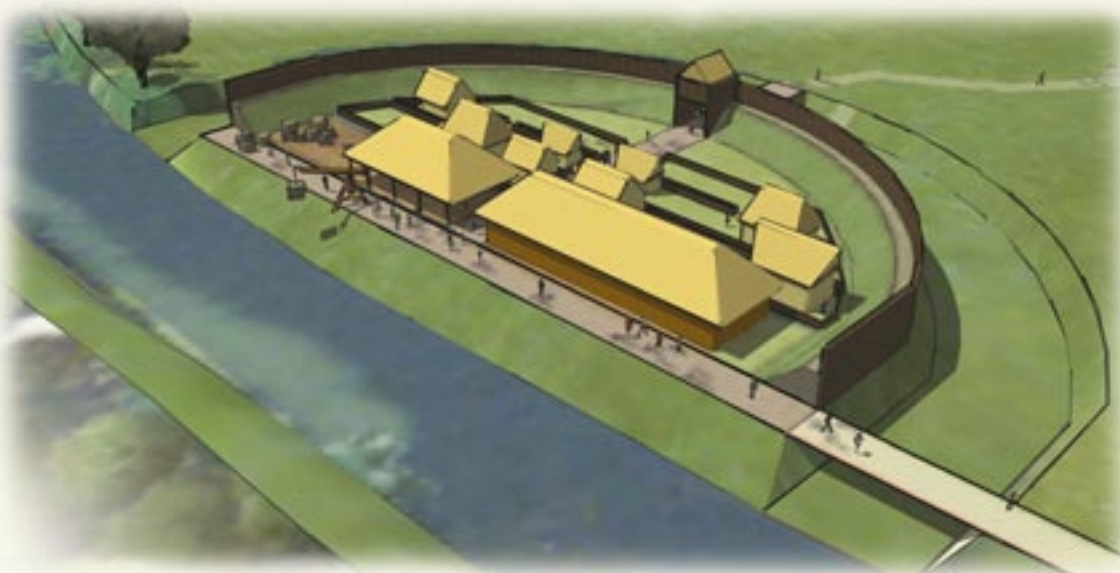


SCÉNOGRAPHIE DU MUSÉE



DÉTAIL PALÉOLITHIQUE

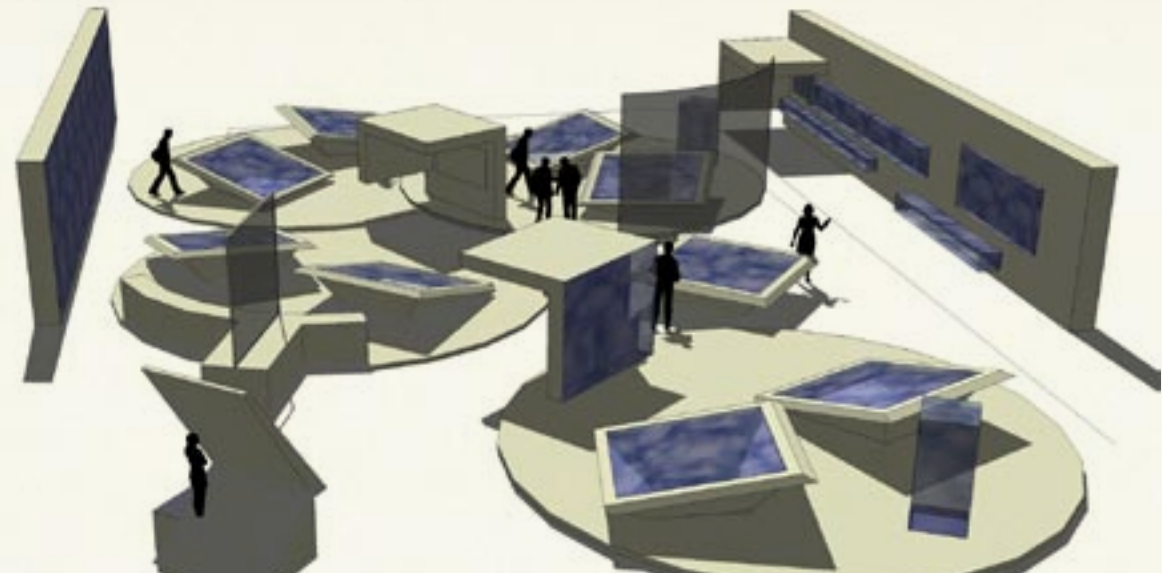
5 - CLARIFICATION



6 - INGÉNIOSITÉ



7 - SURPRISES



8 - SITE VIVANT



Ce choix d'extraire les éléments contemporains et à fortes contraintes fonctionnelles, techniques et réglementaires (administration/gestion, accueil, boutique, restauration) obéit également à un souci de donner **toute leur cohérence et leur authenticité** aux espaces de reconstitutions archéologiques. L'archéosite ainsi clarifié peut évoquer sans équivoque les **grands modèles de l'archéologie médiévale**, et le portus devenir pleinement un espace de reconstitutions basées sur des réalités archéologiques, apte à valoriser les avancées scientifiques et l'actualité de la recherche dans le Douaisis. Cette configuration permet en outre de **faire vivre le pôle d'entrée à l'année longue**, indépendamment de l'archéosite, en bénéficiant de toutes les infrastructures du projet.

Utilisant la terre, la paille, le bois, et les chaumes disponibles localement, les bâtisseurs de l'an Mil développaient une **démarche environnementale spontanée et globale**, proposant des solutions qui restent pertinentes pour répondre aux exigences environnementales qui sont les nôtres. Pour intégrer les fonctions contemporaines dans des reconstitutions rigoureuses et minimiser l'impact des éléments techniques, nous nous inspirerons de ces techniques pour **tisser des liens entre les bâtisseurs de l'an Mil et ceux d'aujourd'hui** : utilisation de matériaux de proximité, à faible charge énergétique et facilement recyclables, confort thermique et hygrométrique de très grande qualité, performance thermique et faible consommation d'énergie.

En prolongement au dépassement proposé par l'archéosite et ses reconstitutions minutieuses, nous avons choisi de créer des univers scénographiques originaux comme autant de surprises qui **renouvellent la manière d'appréhender le site et ses thématiques**. Les amoncellements de marchandises de la grange offertes à la vue, au toucher, à l'odorat, les livres magiques de la chapelle castrale qui invitent à une découverte plus contemplative, les lunettes du donjon qui projettent le visiteur dans des scènes virtuelles... et la **scénographie immersive** du musée de l'abbaye, où l'histoire émerge du sol par de grandes vitrines pour mettre en lumière les objets, la passion de la recherche, la patience de la reconstitution et la rigueur d'interprétation.

Le projet doit faire de l'archéosite un lieu vivant et un outil de développement durable. Dans notre vision, tout est fait pour **mutualiser les ressources** et les infrastructures du site, afin qu'il profite à tous ; **créer de nouveaux liens** et renforcer le maillage des mobilités douces ; **favoriser une gestion douce**, en continuité avec les dynamiques naturelles et les savoir-faire ruraux, qui enrichira la bio-diversité du site ; **libérer des espaces** pour permettre de multiples activités d'animation et pédagogiques et apporter un soutien au développement des activités culturelles et socio-économiques locales.