



rue des Sabotiers - Soucht (1215 habitants)

Le projet est avant tout respectueux des entités naturelles et urbaines du site. Travaillé comme un "pli" intégré au relief, le musée marque l'aboutissement d'un parcours.

Maîtrise d'ouvrage

Communauté de communes du Pays du Verre et du Cristal (Communauté de communes du Pays de Bitche depuis décembre 2009)

Maîtrise d'œuvre

Urbane Kultur, architectes - HN Ingénierie, BET Structure - CEREC, BET Fluides - Les économistes, économiste - Atelier Lm, scénographe

Programme

Musée atelier qui se visite sabots aux pieds, "de l'arbre aux sabots". Concept de visite sensorielle interactive. Une surface de 280 m² répartie entre :

- un espace de démonstration (un atelier manuel et un atelier mécanique)
- un espace d'exposition 27 m²
- un espace média activités 38 m²
- un espace central ouvert (accueil 12 m², présentations temporaires 42 m²)
- un espace administratif (bureau 15 m², sanitaires 3 m², vestiaires 4 m²)
- un espace d'exposition extérieur sous le auvent 51 m²

Capacité d'accueil : 50 visiteurs

Caractéristiques techniques

Structure béton, dalle béton quartzé, paroi courbe en béton brut
Parois périphériques en voile bois type KLH
Toiture cuivre
Plafond en planches de Mélèze
Mobilier et cloisons intérieures en contre-plaqué vernis
Interventions ponctuelles sur la matière pour souligner certains éléments de la collection
Plancher à accumulation électrique (maintien hors gel du bâtiment)
Chauffage par un poêle à bois type Bullerjan
Ventilation double flux associée à un puit canadien
Interventions ponctuelles sur la matière (gravure, colorations, graphisme en creux,...)

Intervention du CAUE

Organisation procédure MAPA - Commission technique

Calendrier de l'opération

- Début des travaux : février 2009
- Réception : avril 2010

Nature des travaux

- Construction

Type d'équipement

- Equipement culturel
- Musée



Surface(s) et coût(s)

Surface : 280 m² (SHON)
Coût des travaux : € HT
Coût de l'opération : 677 683 € HT (Valeur 2010)



Publié le : 12/08/2014