



↑ Merepõhja imiteerivale epopörandale kantud sügavusjooned tutvustavad merekaardi loogikat.

“Eks interaktiivse ala võimalused loovad veel ühe reaalsuse,” nendib Margit Argus.

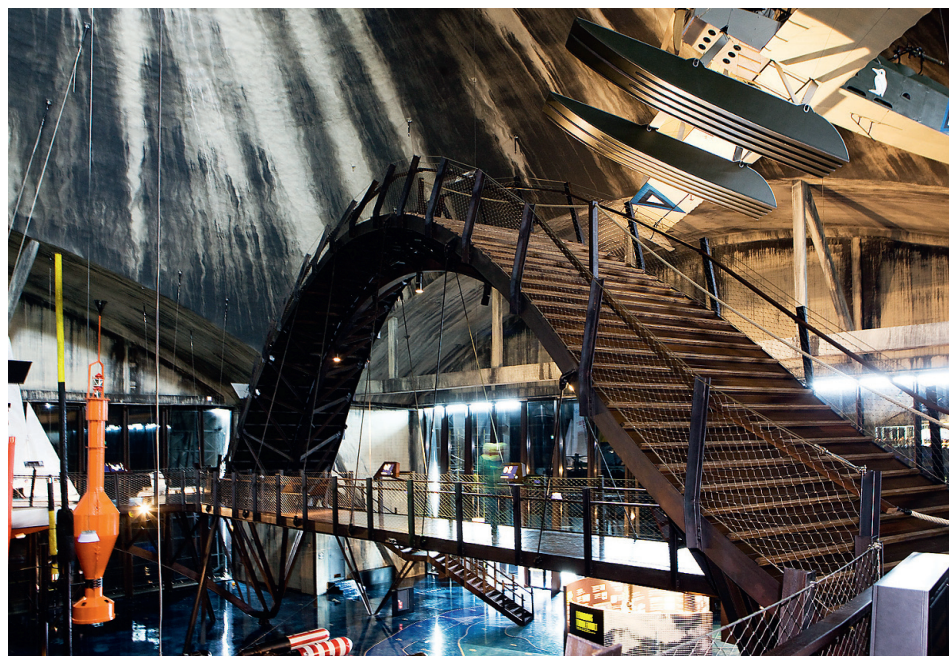
### Sukeldu allveelaeva või katsu kahurit

Esimesel korrusel paiknevad lennusiimulaatorid ja navigatsioonimängud lubavad fantaasial lennata. Nagu päris. Reaalsusest võib põgeneda ka kollase allveelaeva kinosaal. Ja kui mootorid käivituvad, on raske uskuda, et viibitakse mängureaalsuses.

Tänapäevasele muuseumile ja KOKO Arhitektide käekirjale kohaselt toovad infot külalisteni arvukad interaktiivsed LCD-ekraanid. Ringi vaadates tundub, et ekraanide võimalustega tutvuvad iseäranis julgelt meie arvutiajastu lapsed.

Kord tunnis käivituvad heliefektid ning kupli lagedele projitseeritud lennukid lendavad üle muuseumi lae. Mõned pisikesed külalised isegi pisut pelgavad – tuleb tunnistada, et efekt on ehe.

Tegelikult peaksid siinkohal tõusma ka aknaid katvad rulood, laskmaks valgusel ruumi teise nurga alt näidata. Seda efekti külaline igal täistunnil siiski nautida ei saa – väravate tsükleid õhtuti veel kat-



↑ Tõusva ja langeva joonega sillad kannavad endas lainetuse dünaamikat.

setatakse, enne kui need püsivalt tööle pannakse.

“Siin on päris keeruline sisearhitektuuri ja hoone arhitektuuri vahele piiri tõmmata,” tunnistab Margit Aule. “Ausalt öeldes ei oskaks meremuuseumile sobivat kohta ette kujutadaagi.”