

1.2. CONTEXTE

1.2.1 Le Musée de Tahiti et des îles - MTI

Le Musée de Tahiti et des îles – Te Fare Manaha est créé officiellement le 7 mars 1974 par délibération de l'Assemblée Territoriale en tant qu'établissement public territorial. L'ouverture au public des trois premières salles d'exposition permanente intervient le 30 mai 1977 et dans sa totalité, le 30 juin 1979. Le Musée constituait alors l'un des départements techniques du Centre polynésien des sciences humaines (C.P.S.H.), Te Anavaharau (créé par délibération du 8 septembre 1980), avec les départements archéologie et traditions orales.

En 2000, le C.P.S.H. est dissous et le musée devient un établissement public administratif autonome (délibération de l'Assemblée de Polynésie française n°2000-137 du 9 novembre 2000) dénommé Musée de Tahiti et des Îles ' Te Fare Manaha.

Par arrêté N° 1168/CM du 15 décembre 2005, la dénomination de l'établissement public à caractère administratif « Musée de Tahiti et des Îles ' Te Fare lamanaha » est modifié comme suit : Musée de Tahiti et des Îles – Te Fare Manaha .

La présentation du Musée de Tahiti et des îles et de ses activités est consultable sur le site internet du musée : <http://www.museetahiti.pf/>

Il a pour rôle de recueillir, conserver, restaurer des collections liées à l'Océanie, plus particulièrement à la Polynésie, et de les présenter au public. Il est chargé de la valorisation, de l'étude et de la diffusion du patrimoine polynésien. Il a acquis un rôle d'expertise dans la préservation des biens culturels et mobiliers.

1.2.2 La refonte et l'extension des espaces d'exposition du Musée de Tahiti et des îles et logiques muséographiques

La refonte et l'extension des espaces d'exposition du musée de Tahiti et des îles offre au public une perspective nouvelle et unique sur l'art et la culture polynésienne, faisant de cet ensemble muséal contemporain, un lieu de rencontres avec un patrimoine et ses enjeux historiques, scientifiques, artistiques, identitaires et pédagogiques.

La muséographie y déploie une approche contemporaine en rupture avec les canons traditionnels de la scénographie tout en inscrivant la capacité d'évolution au cœur du projet en supprimant tout cloisonnement. A l'image des grandes aires géographiques et culturelles de la Polynésie, la scénographie se développe en archipels et îlots qui activent les séquences thématiques.

Elle permet une meilleure compréhension des cinq principaux archipels polynésiens, de leurs liens et particularités culturelles, comme des influences des contacts avec les sociétés occidentales.

C'est autour de ces regroupements, (géographiques, historiques ou mythologiques), élaborés avec les scientifiques du musée, que le public va circuler, déambuler, s'arrêter, découvrir, contempler, apprendre, se reposer. Le musée n'est pas un livre, son discours n'est pas linéaire.

Par sa géométrie, son dessin, la précision de son agencement, le mobilier muséographique distribue les axes de circulation, dessine de multiples parcours, et invite à une navigation loin de la rationalité chère à l'Occident et si propice à dresser des hiérarchies. Au sein du musée de Tahiti aucune époque, aucun territoire, aucun archipel ne peut prétendre à la centralité.

Le mobilier muséographique est composé d'un jeu d'estrades, de cimaises et de socles, d'une esthétique simple et dont les formes reprennent le dessin des îles.

Chaque îlot active les séquences d'œuvres (d'une même aire géographique, d'une même cérémonie) ; retravaille la temporalité (rapprochant parfois des représentations séparées dans le temps), ou encore génère des ruptures (de styles, de techniques, d'usages), souligne les influences et les effets des contacts avec les sociétés occidentales. Il suggère des hors champs, induit des raccords (une œuvre devenant le détail d'une autre), entraîne des panoramiques.

Autant d'opérations impossibles dans les scénographies classiques.

La médiation signalétique et la médiation multimédia (textes, cartels, cartes de grand format, dispositifs multimédia et sonorisation), sont intimement liées à ce jeu d'archipels. Les dispositifs sont autonomes, conçus comme des installations intégrées à la scénographie, et répondent tous à la même ligne graphique et esthétique du projet. La médiation n'occulte ni ne domine la perception directe des pièces présentées.

L'exposition devient le lieu de connaissance et de reconnaissance, de mémoire, d'apprentissage du regard et de la formation à la compréhension.

Les matériaux, de tons clairs et mats, soulignent et magnifient la polychromie des œuvres et des jardins perceptibles à travers les larges baies vitrées du musée.

L'éclairage naturel (zénithal et latérale) est utilisé au mieux dans le respect strict des enjeux de conservations préventives mais loin de toute obscurité artificielle sans rapport aucun avec la culture polynésienne.

Le travail sur la relation entre les œuvres sera essentiel. Chaque point de vue devra être considéré. Le design, la lumière, l'agencement, les circulations, tout sera conçu pour valoriser les œuvres, et laisser au visiteur la liberté et le plaisir d'établir un dialogue avec elles tout en trouvant toute l'information nécessaire à leur compréhension.

1.2.2 Parcours de visite, médiation multimédia et enjeu des dispositifs

La médiation multimédia s'inscrit dans la salle d'exposition entièrement décroisées et en ponctue le parcours.

Le public découvre un ensemble de thématiques développées dans les dispositifs de médiation : la zone introductive qui présente les spécificités du milieu et l'environnement naturel ; la culture polynésienne ancestrale ; les spécificités culturelles de chacun des cinq archipels ;

La vie quotidienne et les pratiques communes ; l'Océanie, la nouvelle aire et l'histoire.

Les formes de médiation sont multiples et adaptées aux besoins en médiation propres à la richesse des contenus à convoquer pour chacune des thématiques.

La médiation multimédia est conçue comme un système cohérent qui s'inscrit dans la narration et le discours global tissé tout au long du parcours de visite. Chaque dispositif autonome participe de la cohérence globale du propos et s'intègre harmonieusement à la scénographie de la salle d'exposition.

La médiation multimédia offre des expériences multiples au visiteur : poétique, contemplative, d'approfondissement, didactique, scientifique et analytique.

Chaque dispositif est pensé selon l'enjeu de médiation et le contenu présenté et induit des usages et des postures variées.

Les typologies dispositifs sont les suivants :

- Audioguides (Casque)
- Projections de grande dimension
- Mapping vidéo sur maquette
- Feuilletoirs interactifs
- Vidéos sur écrans tactiles et non tactiles
- Sous titrages à grande échelle.

Les dispositifs présentent une esthétique et des interfaces contemporains et impactants par l'expérience visuelle, narrative et d'usage proposée.

La charte graphique pour la "médiation multimédia" devra reprendre les éléments de la charte graphique de la "médiation signalétique" qui sera fournie au titulaire du présent LOT par le musée.

Ils s'adresseront à un large public international, familial et touristique et devront être accessibles collectivement et simples d'utilisation. Ils favoriseront l'émotion et délivreront les informations clés de la manière la plus intuitive.

Les dispositifs et leurs contenus seront également accessibles aux personnes en situation de handicap.

Les dispositifs devront être adaptés à une utilisation intensive, dans un contexte de visite qui se fait dans un bâtiment sans surveillance permanente.

1.2.3 Emplacement des dispositifs

Les dispositifs seront positionnés selon le plan de localisation et les visuels fournis en annexe.

Leur intégration à la scénographie se fera en collaboration avec l'ensemble des LOTS avec lesquels une interaction sera nécessaire, particulièrement pour les dispositifs intégrés aux cloisons et fixés au plafond. (LOT gros œuvres, LOT CVC, LOT aménagement muséographique, LOT signalétique, LOT éclairage)

1.2.4 Matériau, support et implantation des dispositifs

Le titulaire prendra à sa charge l'étude des besoins et la définition du cahier des charges techniques pour les équipements mais également pour les systèmes de fixation des dispositifs de médiation.

La proposition prendra en compte les contraintes techniques et spécificités de l'espace et l'esthétique des matériaux employés qui devront être en harmonie avec les lieux. (Plafonds, murs plateformes, socles et cimaise blanches, sol gris.)

Les modalités de fixation au plafond ou aux murs devront être validées avec la Maitrise d'Ouvrage.

Les dispositifs et les matériaux préconisés devront répondre à des impératifs de pérennité. Les dispositifs devront intégrer les contraintes liées à un ERP, sécurité, choix de matériaux robustes, peu salissables, lessivables et faciles d'entretien.

La maintenance ou le remplacement des dispositifs sera aisé.

Le système de fixation des feuiltoirs sur bras articulé sera étudié par le présent lot et intégré à son cahier des charges technique. (La niche elle-même est réalisée par le LOT Archi.)

Les plans détaillés des socles feuiltoirs seront réalisés par l'entreprise titulaire du présent lot et intégrés au cahier des charges techniques. Ces plans intégreront l'ensemble des systèmes de trappes d'accès. Les habillages des socles feuiltoirs seront réalisés en solid surface blanc mat ou équivalent. (ces plans reprendront les dimensions hors tout fournies par le musée.)

2. DESCRIPTION DES DISPOSITIFS

FORMATION DES ILES – PROJECTION

Principes généraux :

La thématique introductive du musée, « Des îles au milieu de l'océan pacifique » intègre le dispositif de médiation « **Formation des îles** ».

Le dispositif introduit, sous la forme d'une projection murale, à la formation géologique des îles du triangle Polynésien il y a 50 millions d'années (les deux phénomènes à l'origine des îles : chaînes de montagnes sous-marines, tectonique des plaques et points chauds) ; présente les différentes typologies d'îles et îlots qui constituent les archipels de la Polynésie Française (îles hautes, basses).

En complément de la projection, un plan du triangle polynésien (médiation signalétique), un ensemble de roches volcaniques (corpus) et une maquette de la formation des îles seront exposés à proximité. La présence de ces éléments devra être prise en compte dans le scénario de la projection. La mise en place de ces parties tangibles sera assurée par d'autres lots.

La projection est de format assez important pour être incontournable et observable collectivement par des groupes entiers. (Dimensions présentées dans le dossier en annexe.)

Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio.

Une commande permettra aux guides-conférenciers de prendre la main sur le dispositif de le redémarrer ou d'en activer les séquences.

Objectifs de médiation :

Donner à voir les transformations et évolutions géologiques d'un territoire et de son milieu naturel.

Introduire à la spécificité géologique du territoire polynésien et de chacun de ses archipels

Servir de support aux visites guidées.

Assurer l'accès au contenu pour tous les publics (familial, étranger, en situation de handicap)

Expérience du visiteur :

Aborder les spécificités du milieu naturel de la Polynésie Française

Se positionner face à un territoire dans une posture d'observateur et en découvrir collectivement les transformations et l'évolution géologique à travers le temps.

Découvrir visuellement des données scientifiques et géologiques

Identifier les propriétés géologiques et géographiques de chacun des archipels

Images à produire

L'esthétique retenue pour la projection présente une identité graphique et colorimétrique harmonieuse, inspirée de schémas scientifiques de synthèse. Les schémas présentent des surfaces texturées et évocations de matériaux.

L'évolution géologique est présentée sous la forme d'une animation et le contactant multimédia veillera à assurer une fluidité dans la présentation et le montage.

MAQUETTE ANIMÉE DE TAHITI – MAPPING

Principes généraux :

La thématique introductive du musée, « Des îles au milieu de l'océan pacifique » intègre le dispositif de médiation « **Maquette animée de Tahiti** ».

Le dispositif présente, sous la forme d'une projection en mapping sur une maquette, une animation cartographique de l'île de Tahiti. La maquette blanche s'illumine et s'anime par la vidéo-projection qui épouse les formes de l'objet physique. Cette projection prolonge, transforme et donne vie à la maquette.

La maquette physique ne fait pas partie du présent lot et sera prise en charge par le lot maquette. Une coordination avec le LOT Maquette devra être mise en place.

La projection est au format de la maquette, assez important pour être incontournable et observable collectivement par des groupes entiers. (Dimensions présentées dans le dossier en annexe.)

Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio.

Objectifs de médiation :

Proposer une animation cartographique de l'île de Tahiti permettant de visualiser : les chefferies, les zones d'habitation, la localisation des marae principaux, les bassins versants, fleuves et rivières. Prévoir 7 séquences.

Présenter une vision d'ensemble et des données spécifiques liées à l'île de Tahiti et son environnement naturel

Expérience du visiteur :

Se positionner autour d'un point pivot fort, d'un territoire et l'observer collectivement.

Avoir une vision globale et une vision détaillée sur un territoire

Surprise / émerveillement par le mode de représentations (ou d'interaction) proposé.

Images à produire

Contenus évolutifs et animations cartographiques en vidéo mapping

FAUNE MARINE – PROJECTION

Principes généraux :

La thématique introductive du musée, « Des îles au milieu de l'océan pacifique » intègre le dispositif de médiation « **Faune marine** ».

Le dispositif révèle, sous la forme d'une grande projection murale la diversité de la faune marine vertébrée en Polynésie Française.

Un ensemble d'illustrations positionnées en partie haute de la cimaise offrent un panorama des espèces marines visibles dans les eaux polynésiennes.

Regroupées en un banc de poissons sur la partie supérieure du mur, les espèces s'animent tour à tour, prennent vie, se parent de couleurs et d'écailles, prennent de l'ampleur et ondulent le long du mur. Leur nage les conduit face au visiteur. Les informations textuelles apparaissent et suivent la progression du poisson : Nom, espèce, information d'intérêt.

Les vertébrés comptent près de 800 espèces de poissons de lagon, de récif ou du large, dont la couleur et la forme varient selon leur habitat, leur mode de vie, leur alimentation, etc. Parmi les plus connus, les raies manta et les requins, poissons cartilagineux, sont observables en lagon et haute mer tandis que thons, bonites, daurades et thasards, sont exclusivement pélagiques. L'équipe du Musée a sélectionné 50 espèces à intégrer dans le dispositif.

La projection est de format assez important pour être incontournable et observable collectivement par des groupes entiers. (Dimensions présentées dans le dossier en annexe.)

Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio et sera synchronisée avec la vidéo.

Expérience du visiteur :

Contemplation / installation onirique

Surprise / émerveillement par le mode de représentations proposé.

Découverte / Diversité des espèces

Objectifs de médiation :

Présenter la diversité de la faune marine et identifier les espèces

Comprendre les spécificités des espèces

Présenter leur intérêt social, économique, culturel

Tisser des liens avec les thématiques suivantes

Présenter les problématiques écologiques.

CLIMAT ET ACTIVITE VOLCANIQUE – FEUILLETOIR

Principes généraux :

La thématique introductive du musée, « Des îles au milieu de l’océan pacifique » intègre le dispositif de médiation « **Climat et activité volcanique** ».

Le dispositif révèle, sous la forme d’un feuillettoir tactile, le climat et l’activité volcanique en Polynésie Française.

Le Feuillettoir tactile permet de convoquer une iconographie et des contenus contextuels et didactiques. Les feuillettoirs permettent à chacun de consulter à son rythme l’iconographie et la documentation d’approfondissement présentée dans le feuillettoir. Prévoir 20 entrées maximum, dont 5 consacrées au climat, 5 pour l’avifaune, et 6 pour la flore

Les feuillettoirs sont composés d’écrans tactiles offrant une haute résolution.

Des commentaires audios où des créations sonores peuvent accompagner la consultation documentaire. Si une mise en son s’avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio et sera synchronisée avec la vidéo.

Expérience du visiteur :

Consultation facile et sans effort

Consultation collective au moins en partie

Objectifs de médiation :

Approfondissement documentaire

Images à produire

Images et visuels inspirés de planches illustrées d’ouvrages naturalistes (exemple : ouvrage de Jean-Jacques Audubon, Les oiseaux d’Amérique) , de gravures anciennes, de parts d’herbiers (issues des collections du Musée) .

Harmonisation graphique entre les feuillettoirs

Interface et usage intuitif et identique sur l’ensemble des feuillettoirs

PEUPLEMENT – PROJECTION

Principes généraux :

La thématique « Le peuplement » intègre le dispositif de médiation « **Peuplement** ».

Ce dispositif de synthèse retrace, sous la forme d'une grande projection murale le peuplement de l'Océanie débuté il y a 40 à 60 000 ans, et celui de la Polynésie orientale, dernière région du pacifique peuplée.

Une carte de l'Océanie contemporaine est présentée sur une cimaise de grande dimension (hors lot, en médiation signalétique). Cette carte imprimée en teinte légère est fixe.

La projection multimédia vient animer la carte de l'Océanie et présente les différentes phases de peuplement à travers le temps. Les trajectoires se tracent devant le visiteur par un système de lignes et flèches en mouvement. Les zones de peuplement s'activent en surbrillance (glaciation/ territoires peuplés) . Un ensemble de textes projetés complète cette lecture graphique. Les informations textuelles synthétiques apparaissent tout au long de l'animation.

Si une vue rapprochée sur la Polynésie orientale s'avère nécessaire, la projection prendra en charge la présentation en zoom.

La projection est de format assez important pour être incontournable et observable collectivement par des groupes entiers. (Dimensions présentées dans le dossier en annexe.)

Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio et sera synchronisée avec la vidéo.

Expérience du visiteur :

Vision synthétique / Observation d'un phénomène sur un espace donné, à travers le temps

Découverte / Multiplicité des points de départ et phases de peuplement

Objectifs de médiation :

Présenter la multiplicité de points de départ et phases de peuplement

Présenter les trajectoires et les particularités de chaque phase de peuplement

Présenter le peuplement à travers le temps

Tisser des liens avec les thématiques suivantes (fouilles archéologiques des sites de Hane, Paeo, Faahia.)

Images à produire

L'esthétique retenue pour la projection présente une identité graphique et colorimétrique harmonieuse, inspirée de schémas scientifiques de synthèse.

Le contactant multimédia veillera à assurer une fluidité dans la présentation et une intégration maîtrisée sur la carte du peuplement. **Prévoir une soixantaine d'entrées.**

COSMOGONIE – PROJECTION

Principes généraux :

La thématique « Cosmogonie polynésienne » intègre le dispositif de médiation « **Cosmogonie** ».

Ce dispositif de médiation présente les mythes fondateurs et les légendes qui constituent la cosmogonie polynésienne. Afin de communiquer l'importance de la culture de l'oralité, c'est sous la forme de chants et de légendes que l'ensemble de ces récits sera conté aux visiteurs. Munis d'un casque ils découvrent la cosmogonie polynésienne révélée par des voix polynésiennes en langue vernaculaire.

Une projection vient épouser la forme d'une plateforme centrale circulaire positionnée entre deux assises afin d'offrir une traduction ces contenus audio en 3 langues. (Dimensions présentées dans le dossier en annexe.)

La mise en son sera diffusée dans le casque audio et sera synchronisée avec la vidéo des sous titres.

Expérience du visiteur :

Immersion / Univers sonore

Sensible, Poétique / Voix polynésiennes, sonorités de la langue vernaculaire, chants, musique.

Didactique / Multiplicité des mythes fondateurs.

Objectifs de médiation :

Présenter l'importance de l'oralité

Permettre l'écoute des langues vernaculaires

Présenter un ensemble de mythes fondateurs

Offrir une expérience sensible et une immersion sonore

Images à produire

Textes projetés fournis par le musée

Les traductions projetées sont les textes en français et anglais et une troisième langue à définir

NAVIGATION – PROJECTION

Principes généraux :

La thématique « Navigation » intègre le dispositif de médiation « **Navigation** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'une projection la navigation à des fins de peuplement par la mer.

Il détaille le système de repérage en mer propre à la navigation polynésienne, qui a pour particularité une absence de recours à des outils de navigation remplacés par une observation fine des phénomènes naturels (courants et houles, repérage aux étoiles, couleur de l'eau, présence d'oiseaux...)

Expérience du visiteur :

Poétique / Observation du ciel et des phénomènes naturels.

Objectifs de médiation :

Présenter le peuplement par la mer, systèmes de navigation.

Images à produire

La conception et production des contenus est hors lot.

Seule la fourniture des équipements de projection et leurs systèmes de fixation est demandée.

TAPA - ECRAN

Principes généraux :

La thématique « Tapa » intègre le dispositif de médiation « **Tapa-Écran** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'un écran intégré à une plateforme, le Tapa, étoffe divine ; les étapes de fabrication du Tapa ; les significations et les usages du Tapa.

Limites de prestation

La conception et production des contenus est hors lot.

Seule la fourniture des équipements et leurs systèmes de fixation est demandée.

TATOUAGE - ECRAN

Principes généraux :

La thématique « Tatouage » intègre le dispositif de médiation « **Tatouage-Écran** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'un écran intégré à une cimaise, le thème du Tatouage polynésien. Il présente les différentes étapes de réalisation d'un tatouage ; les significations et les fonctions associées au tatouage.

Limites de prestation

La conception et production des contenus est hors lot.

Seule la fourniture des équipements et leurs systèmes de fixation est demandée.

TATOUAGES - PROJECTION

Principes généraux :

La thématique « Tatouage » intègre le dispositif de médiation « **Tatouage** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'une projection les différentes typologies de tatouages polynésiens qui diffèrent selon les statuts sociaux, les symboliques, les fonctions et les zones géographiques.

La projection présente un ou plusieurs personnages à la fois, à échelle humaine. La projection fait apparaître le motif, qui progressivement, se dessine sur les corps et les visages ou autres parties du corps qui restent fixes.

Le discours est graphique. Des informations textuelles pourront apparaître pour fournir des informations synthétiques (lieu, informations sur le personnage).

Expérience du visiteur :

Poétique et sensible / Observation des motifs qui se tracent sur les corps

Découverte / Multiplicité, richesse graphique et symbolique des tatouages

Objectifs de médiation :

Présenter les spécificités des tatouages.

Images à produire

Animation réalisée sur la base de gravures anciennes fournies par le musée. Reprise de l'esthétique et l'identité graphique des gravures anciennes. Animation de motifs.

FEUILLETOIRS ARCHIPELS : TUAMOTU, MARQUISES, SOCIETE, AUSTRALES, GAMBIERS + CHANTS ET LEGENDES

Principes généraux :

Chacune des zones dédiées à un archipel intègre un « **Feuilletoir archipel** ».

Chaque dispositif permet de fournir des informations complémentaires pour chacun des archipels :

Présentation des différents archipels et leurs évolutions (photographies des campagnes d'ethnologues.), objets emblématiques non exposés.

Le Feuilletoir tactile permet de convoquer une iconographie et des contenus contextuels et didactiques. Les feuilletoirs permettent à chacun de consulter à son rythme l'iconographie et la documentation d'approfondissement présentée dans le feuilletoir. Prévoir 20 entrées par feuilletoirs

Les feuilletoirs sont composés d'écrans tactiles offrant une haute résolution.

Des commentaires audios où des créations sonores peuvent accompagner la consultation documentaire. Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio.

(Note : A chaque archipel un contenu Audio est activé. Ce contenu présente les légendes et chants propres à chaque archipel ainsi que la langue de l'archipel (enregistrements 1900-1930), Ces contenus font partie du casque audio - audioguide).

Expérience du visiteur :

Consultation facile et sans effort ;
Consultation collective au moins en partie ;

Objectifs de médiation :

Approfondissement documentaire

Images à produire

Images et visuels inspirés de planches illustrées d'ouvrages naturalistes (exemple : ouvrage de Jean-Jacques Audubon, Les oiseaux d'Amérique) et de gravures anciennes.

Harmonisation graphique entre les feuilletoirs

Interface et usage intuitif et identique sur l'ensemble des feuilletoirs

FEUILLETOIR POLYNÉSIE

Principes généraux :

La thématique « Polynésie » intègre le dispositif de médiation « **Polynésie** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'un feuilletoir un ensemble de contenus d'approfondissements de la thématique Polynésie

Présentation de la géographie de Polynésie - contextualisation des objets exposés – éventuellement ajout objets emblématiques non exposés...

Le Feuilletoir tactile permet de convoquer une iconographie et des contenus contextuels et didactiques. Les feuilletoirs permettent à chacun de consulter à son rythme l'iconographie et la documentation d'approfondissement présentée dans le feuilletoir.

Les feuilletoirs sont composés d'écrans tactiles offrant une haute résolution.

Des commentaires audio où des créations sonores peuvent accompagner la consultation documentaire. Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio.

Expérience du visiteur :

Consultation facile et sans effort ;
Consultation collective au moins en partie ;

Objectifs de médiation :

Approfondissement documentaire

Images à produire

Images et visuels inspirés de planches illustrées d'ouvrages naturalistes (exemple : ouvrage de Jean-Jacques Audubon, Les oiseaux d'Amérique) et de gravures anciennes.

Harmonisation graphique entre les feuillets

Interface et usage intuitif et identique sur l'ensemble des feuillets

FEUILLETOIR DANSE ET JEUX

Principes généraux :

La thématique « Danse et Jeux » intègre le dispositif de médiation « **Danse et Jeux** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'un feuillet un ensemble de contenus d'approfondissements.

Les jeux et sports étaient destinés à développer et mesurer la dextérité de chacun. Compétitions ou démonstrations, ils participaient aux cérémonies religieuses et fêtes saisonnières. Le dispositif permet de présenter la multiplicité des jeux et sports, leur fonction, leur pratique et contexte ainsi que les objets associés.

Le Feuillet tactile permet de convoquer une iconographie et des contenus contextuels et didactiques. Les feuillets permettent à chacun de consulter à son rythme l'iconographie et la documentation d'approfondissement présentée dans le feuillet.

Les feuillets sont composés d'écrans tactiles offrant une haute résolution.

Des commentaires audio où des créations sonores peuvent accompagner la consultation documentaire. Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio.

Expérience du visiteur :

Consultation facile et sans effort ;
Consultation collective au moins en partie ;

Objectifs de médiation :

Approfondissement documentaire

Images à produire

Images et visuels inspirés de planches illustrées d'ouvrages naturalistes (exemple : ouvrage de Jean-Jacques Audubon, Les oiseaux d'Amérique) et de gravures anciennes.

Harmonisation graphique entre les feuillets

Interface et usage intuitif et identique sur l'ensemble des feuillets

FEUILLETOIR HISTOIRE

Principes généraux :

La thématique « Histoire » intègre le dispositif de médiation « **Histoire** ».

Ce dispositif de médiation présente sous la forme d'un feuillet un ensemble de contenus d'approfondissements. Les contenus présentés sont des contenus existants d'expositions passées traitant de la période : de 1842 à nos jours.

Le Feuillet tactile permet de convoquer une iconographie et des contenus contextuels et didactiques. Les feuillets permettent à chacun de consulter à son rythme l'iconographie et la documentation d'approfondissement présentée dans le feuillet. Prévoir une trentaine d'entrées répartie en 5 périodes.

Les feuillets sont composés d'écrans tactiles offrant une haute résolution.

Des commentaires audio où des créations sonores peuvent accompagner la consultation documentaire. Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio

Expérience du visiteur :

Consultation facile et sans effort ;
Consultation collective au moins en partie ;

Objectifs de médiation :

Approfondissement documentaire

Images à produire

Harmonisation d'images des expositions passées
Harmonisation graphique entre les feuillets
Interface et usage intuitif et identique sur l'ensemble des feuillets

NOUVELLE AIRE PROJECTION

Principes généraux :

La thématique « Nouvelle aire » intègre le dispositif de médiation « **Nouvelle aire** ».

Ce dispositif de synthèse retrace, sous la forme d'une grande projection murale les événements marquants de la période de 1521 à 1842. Ces événements marquants sont présentés sous le point de vue polynésien. Les figures historiques polynésiennes sont présentées en parallèle des événements marquants.

Cette projection se positionne au-dessus d'un ensemble de visuels alignés en partie basse d'une cimaise de grande dimension. Ces visuels présentent différentes étapes de la période concernée et sont fixes. (Hors lot, en médiation signalétique).

La projection multimédia vient augmenter les informations de la chronologie fixe.

La projection est de format assez important pour être incontournable et observable collectivement par des groupes entiers.

Si une mise en son s'avère nécessaire, celle-ci sera diffusée dans le casque audio et sera synchronisée avec la vidéo des sous titres.

Expérience du visiteur :

Observation d'une large projection permettant de situer des faits historiques dans le temps en regard des personnages et objets liés à ces événements.

Objectifs de médiation :

Présenter les faits historiques marquants
Présenter les personnages polynésiens et européens

Images à produire

Visuels représentant les événements et personnages augmentés d'informations textuelles.
Fichiers de gravures et textes fournis par le musée.

AUDIOGUIDE – CASQUE AUDIO



Le type d'audio guide choisi est un système à déclenchement automatique des commentaires par cellules :

- Chaque visiteur se verra proposer au moment de l'achat du billet d'entrée à l'accueil un système d'audio-guidage
- Il se compose d'un casque léger de type : casque avec hautparleurs classiques, décollés des oreilles pour des questions d'hygiène et de perception de l'environnement, en forme de cerceau, qui permet de ne pas isoler le visiteur de l'environnement du musée.
- Les commentaires se déclencheront de manière automatique au fur et à mesure qu'il passera devant des objets ou panneaux pour lesquelles des informations audio auront été prévues.

Contraintes à prendre en compte :



- Les visiteurs ne choisissant pas les thèmes ou les objets pour lesquels ils veulent des informations audio, celles-ci ne sont donc pas des compléments, des « pour en savoir plus ». Le choix proposé au visiteur est celui de la visite audio + lecture (car tout ne sera pas commenté) ou de la visite lecture pure.
- Les commentaires audio devront toutefois servir de squelette au parcours conceptuel du visiteur, lui donnant à la fois les éléments les plus importants contenus dans les panneaux textes mais également quelques éléments nouveaux (anecdotes, précisions, des sons d'objets, de la musique, les langues...)

Schéma d'organisation de la visite audio :

-  **Paysage sonore de la zone** : chaque unité d'information, chaque zone (peuplement, marquises, tatouage...) est illustrée de manière sonore pour aider le visiteur à se repérer dans l'espace scénographique ouvert. Quand le paysage sonore change, c'est qu'il change de thème (attention aux transitions sonores). Ces sons doivent être légers pour ne pas parasiter la réception du commentaire.
- **Commentaires principaux** : au passage devant les TT, un commentaire se déclenchera. Le parcours étant ouvert, nous ne pouvons pas considérer que tel panneau sera forcément vu avant tel autre. Chaque commentaire doit donc pouvoir fonctionner de manière autonome. Chaque panneau ne donnera pas forcément lieu à un commentaire. Il faudra faire des choix dans les informations, à déterminer en fonction des contraintes techniques des appareils envisagés. Le visiteur devra lire le reste des panneaux ou cartel pour avoir plus d'informations.
- **Des renvois pour la construction d'un parcours** : l'audio-guide pouvant être considéré comme une aide à la visite. Il s'agit de proposer des conseils de parcours.
 - Renvois vers un ou deux **objets phares**  : les objets sont nombreux dans l'exposition. Proposer au visiteur d'en savoir plus que ce qui est écrit pour quelques un d'entre eux permet d'ancrer l'expérience de visite dans l'esprit des visiteurs. Il est toujours intéressant de comprendre en tant que visiteur pourquoi un objet parfois sans intérêt à priori a été retenu pour figurer dans une exposition. Les objets commentés seront définis en fonction des contraintes techniques.

- Renvois éventuels aux **feuilletoirs** lorsqu'un thème évoqué dans le commentaire se trouve être développé dans les feuilletoirs, il peut être suggéré au visiteur de s'y rendre.

Résumé du schéma général de l'audio guide :

Paysage sonore  >> Commentaires principaux >>  Commentaires Objets phare >>
Renvois /Conseils de parcours. >> Commentaires synchronisés avec les projections vidéos

Langues :

4 langues