
Sens et accessibilité : la co-conception d'une exposition muséale avec les personnes déficientes visuelles

Ines Di Loreto

Université de technologie de Troyes
ICD / Tech-CICO
10004, Troyes, France
ines.di_loreto@utt.fr

Karine Lan Hing Ting

Université de technologie de Troyes
ICD / Living Lab ActivAgeing
10004, Troyes, France
karine.lan@utt.fr

Résumé

Participatif, inclusif et accessible sont les 3 caractéristiques principales du projet SmartArt. Co-conçu avec des personnes déficientes visuelles, ce projet d'exposition muséale multisensorielle a pour objectif l'inclusion de tout public dans une recherche d'accessibilité. Le travail de recherche effectué pour comprendre la manière dont les œuvres d'art peuvent être appréciées en utilisant les cinq sens, et en particulier le toucher et l'ouïe, a mené à la réalisation d'une exposition inclusive qui a eu lieu de juin à septembre 2018 au Musée de l'Ardenne. Cet article présente un résumé des insights dégagés par le projet.

Mots Clés

Déficiência visuelle ; exposition muséale ; inclusion sociale ; conception participative ; approche multisensorielle

ACM Classification Keywords

[Human-centered approach](#) → [Interaction design](#) → Empirical studies in interaction design

Introduction

Malgré la loi du 11 février 2005, qui comporte un ensemble de mesures pour permettre aux personnes avec des déficiences physiques d'accéder aux musées, il reste encore beaucoup de

Autonomie et partage

Les valeurs autonomie et échanges, découverte et partage sont apparues indissociables. En effet, l'émotion émerge lors de moments d'autonomie des personnes déficientes visuelles, qui expliquent vouloir « découvrir par moi-même », « je ne veux pas qu'on interprète à ma place », mais aussi des moments de partage avec les autres (voyants et malvoyants) lors des visites. Ainsi, chaque visiteur a pu choisir son moyen préféré pour explorer le chef-d'œuvre, tout en permettant aux différents visiteurs de pouvoir partager leurs expériences et points de vue. L'ensemble des supports utilisés est donc devenu utile, tant comme moment de découverte que de partage.



travail à faire pour permettre l'accès à l'œuvre et à la culture artistique. En permettant aux personnes déficientes visuelles d'accéder à l'art visuel par d'autres moyens que la vue, le projet SmartArt vise à réduire les inégalités d'accès et à favoriser l'inclusion sociale des personnes déficientes visuelles. La démarche adoptée par le projet a été résolument participative (1,3) dans un objectif d'empowerment des participants au projet, afin de co-concevoir l'exposition d'art.

Question de recherche et enseignements

Bien que plusieurs expositions se soient basées sur la reproduction 3D des œuvres d'art (2,4¹) et sur l'utilisation de commentaires audio, l'originalité de l'approche SmartArt a consisté en une approche globale multi sensorielle concertée. La principale question de recherche du projet était liée au fait de permettre aux personnes déficientes visuelles d'accéder à l'art, non seulement d'une manière qui leur soit accessible, mais qui ait également du sens pour elles. En effet, l'hypothèse principale du projet était la valeur de la dimension émotionnelle au contact de l'art. La question ouverte pour nous ici était donc de savoir comment mettre en avant, non pas l'aspect cognitif de reconnaissance de l'œuvre mais plutôt l'aspect émotionnel. Les ateliers menés pendant le projet nous ont permis de comprendre quel support utiliser pour transmettre quelle information : dans l'exposition finale, les chefs-d'œuvre originaux ont été accompagnés de commentaires écrits, de commentaires audio et d'une reproduction en 3D de la peinture. Le processus de fabrication des œuvres en 3D a mixé la fabrication additive d'objets 3D (impression 3D) avec de la gravure à la machine. L'idée principale était d'éviter de donner aux visiteurs un simple

haut-relief du tableau (comme c'est le cas dans d'autres expositions ciblant les déficients visuels) et reproduire plutôt une exploration en 3D (au sens spatial du terme) de la peinture, afin de créer une représentation cognitive mentale. Pourtant, l'exploration 3D, en tant qu'exploration cognitive, n'est pas capable en soi de créer une réponse émotionnelle. C'est le rôle de la narration qui a aidé à « donner une âme » au chef-d'œuvre. Le commentaire audio a donc été construit surtout autour d'un premier moment musical donnant le temps d'explorer le tableau (et ensuite sur un commentaire descriptif). Il est important de noter que chaque visiteur était libre de choisir sa façon préférée d'explorer le chef-d'œuvre (par le toucher et l'audio, par l'audio et puis le toucher, seulement par le toucher, etc.). L'un des objectifs étant de permettre à différents visiteurs (malvoyants ou non) d'échanger sur leurs expériences et leurs différents points de vue *en fonction du canal sensoriel choisi*. L'utilisation de différents canaux sensoriels peut ainsi agir comme créateur d'une variation de points de vue sur un même contenu. L'ensemble des médias utilisés devient ainsi, non seulement utile comme moment de découverte, mais aussi comme un moment de partage. L'originalité de l'approche SmartArt a consisté donc en une approche multi sensorielle globale, investiguant : quel canal sensoriel était le plus adapté au passage de quelle information ; quelle redondance d'information mettre en œuvre ; quel canal sensoriel était le mieux adapté à la dimension cognitive ou à la dimension sensorielle, etc. L'exposition finale, qui a accueilli plus de 5700 visiteurs, nous a rassuré sur la pertinence pour les acteurs de

¹ On peut aussi ajouter, pour la France : en 2008, le musée des Beaux-Arts de Lyon a proposé "une visite au bout des doigts" avec des personnes aveugles et malvoyantes ; en Octobre 2016, le musée des Beaux-Arts de La Rochelle a proposé une exposition rassemblant de nombreuses œuvres

différentes allant d'œuvres picturales à des sculptures ; le musée du Louvre offre une galerie entièrement tactile que le public peut toucher à sa guise.

l'expérience globale et des méthodes utilisées, ainsi que sur nos choix d'implémentation.

Bibliographie

1. Bratteteig, T., & Wagner, I. (2016). Unpacking the Notion of Participation in Participatory Design. *Computer supported cooperative work (CSCW)*, 25(6), 425-475.
2. Ciolfi, L., & Bannon, L. (2002, September). Designing Interactive Museum Exhibits: Enhancing visitor curiosity through augmented artefacts. In *Eleventh European Conference on Cognitive Ergonomics*.
3. Kensing, F., & Blomberg, J. (1998). Participatory design: Issues and concerns. *Computer supported cooperative work (CSCW)*, 7(3), 167-185.
4. Vom Lehn, D., Heath, C., & Hindmarsh, J. (2001). Exhibiting interaction: Conduct and collaboration in museums and galleries. *Symbolic interaction*, 24(2), 189-216.