

**CONCOURS INTERNE ET TROISIÈME CONCOURS  
DE TECHNICIEN PRINCIPAL TERRITORIAL DE 2<sup>e</sup> CLASSE**

**SESSION 2024**

**ÉPREUVE D'ÉTUDE DE CAS**

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

**Étude de cas portant sur la spécialité au titre de laquelle le candidat concourt.**

Durée : 4 heures

Coefficient : 1

**SPÉCIALITÉ : ARTISANAT ET MÉTIERS D'ART**

**À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :**

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- ♦ Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire ou l'encre bleue est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.

**Ce sujet comprend 22 pages**

**Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend  
le nombre de pages indiqué.**

*S'il est incomplet, en avertir le surveillant.*

- ♦ Vous répondrez aux questions suivantes dans l'ordre qui vous convient, en indiquant impérativement leur numéro.
- ♦ Vous répondrez aux questions à l'aide des documents et de vos connaissances.
- ♦ Des réponses rédigées sont attendues et peuvent être accompagnées si besoin de tableaux, graphiques, schémas...
- ♦ Pour les dessins, schémas, cartes et plans, l'utilisation d'une autre couleur que le bleu ou le noir ainsi que l'utilisation de crayons de couleur, feutres, crayon de papier sont autorisées.

Vous êtes technicien territorial principal de 2<sup>e</sup> classe, responsable de la médiation graphique et numérique du musée des sociétés et des civilisations de la métropole de Technipole.

À l'occasion de l'ouverture de la nouvelle exposition temporaire « Les mythes de la genèse d'hier et d'aujourd'hui », la directrice souhaite diversifier le public du musée et toucher notamment les familles et les personnes en situation de handicap. L'accent sera mis sur la rencontre du public avec les œuvres pour aider le visiteur à se forger des outils d'observation, de comparaison et de compréhension.

Tous types d'objets y seront exposés, notamment des sculptures de divers matériaux, des tableaux et des objets archéologiques, ethnographiques et contemporains.

Pour cet événement qui aura lieu dans 9 mois, vous êtes chargé de proposer l'ensemble des dispositifs de médiation à destination des visiteurs : panneaux, cartels, écrans vidéo, sons, dispositifs tactiles, jeux, livret, application interactive... Vous disposez d'un budget de 40 000 euros.

### **Question 1 (5 points)**

- a) Vous êtes chargé de concevoir les dispositifs de médiation en lien avec le commissaire d'exposition et le scénographe. Décrivez les différentes phases de travail et précisez les supports de conception (typologie de documents, logiciels) qui articuleront vos échanges. (3 points)
- b) Proposez un planning allant de l'esquisse à la pose des dispositifs, incluant les interactions avec les acteurs intervenant lors du chantier (coordinateurs, prestataires...). (2 points)

### **Question 2 (5 points)**

- a) À partir des annexes 1 et 2, émettez des propositions créatives pour l'espace d'entrée de l'exposition (seuil et couloir). (2 points)
- b) Chaque salle comportera un titre et un texte principal bilingue de 1000 à 1500 signes par langue. Proposez plusieurs techniques de réalisation. (1,5 point)
- c) Indiquez les éléments à prendre en considération pour la réalisation des cartels. (1,5 point)

### **Question 3 (4 points)**

Comment procédez-vous pour rendre l'exposition attractive et éducative pour les familles avec enfants ? Expliquez les dispositifs spécifiques que vous envisagez d'incorporer pour encourager l'interaction des enfants avec les œuvres tout en préservant la sécurité des objets exposés.

#### **Question 4 (6 points)**

Vous rédigez une note à l'attention de la directrice du musée sur la façon dont vous prévoyez d'assurer l'accessibilité de l'exposition aux visiteurs handicapés, en mettant l'accent sur les besoins du public malvoyant. Vous y préciserez la façon dont vous intégrerez ces dispositifs à la scénographie globale de l'exposition.

#### **Liste des documents :**

**Document 1 :** « Une recette d'exposition pour enfants » - *L'art de muser* - 18 décembre 2020 - 2 pages

**Document 2 :** « Expositions et parcours de visite accessibles » (extraits) - *Ministère de la Culture et de la Communication* - septembre 2016 - 11 pages

**Document 3 :** « Comment visiter du bout des doigts ? » - *L'art de muser* - 4 février 2023 - 4 pages

#### **Liste des annexes :**

**Annexe 1 :** Note d'intention du commissaire d'exposition - Les mythes de la genèse d'hier et d'aujourd'hui - 1 page

**Annexe 2 :** Synopsys de l'exposition - Seuil et couloir (Prologue) - 1 page

#### **Documents reproduits avec l'autorisation du C.F.C.**

*Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.*

*Dans un souci environnemental, les impressions en noir et blanc sont privilégiées. Les détails non perceptibles du fait de ce choix reprographique ne sont pas nécessaires à la compréhension du sujet, et n'empêchent pas son traitement.*

## Une recette d'exposition pour enfants

---

Étant plus jeune, je me rappelle des musées comme étant des endroits ennuyeux où je devais suivre mes parents sans rien pouvoir toucher au risque de prendre un sermon de la part du gardien.

Dans les années 1980, des institutions comme la Cité des Sciences et de l'Industrie avaient commencé à prendre le problème à bras le corps pour proposer des solutions de visite pour ce nouveau public familial. La naissance de la Cité des Enfants a été une petite révolution dans l'univers de la muséographie. Inspirée des musées anglo-saxons, les enfants sont invités à expérimenter tout en s'amusant et en apprenant. L'espace est adapté avec différents jeux d'éveils correspondant à différents âges. La Cité des Enfants a subi des rénovations en 1992 ainsi qu'en 2005 pour s'adapter aux nouveaux codes d'apprentissage et d'éducation des enfants. Aujourd'hui, certaines institutions sont toujours frileuses dans la construction d'expositions dédiées aux enfants. La faute aux a priori...

C'est donc en s'appuyant sur une étude de cas, l'exposition « La cathédrale d'Amiens : un jeu d'enfant », que nous proposons une recette de réalisation d'exposition pour enfant. Cette métaphore de la recette déjà adoptée par l'association Les Muséographes nous permet de mieux expliquer le travail de muséographe sur une exposition pour enfant en le différenciant des métiers de graphiste et scénographe.

Le travail des textes est un enjeu essentiel d'une exposition pour les enfants. Un premier travail de synthétisation a été nécessaire pour que les textes soient plus courts et plus impactants. Suite à cette étape, les textes ont été réadaptés pour leur donner un ton, parti-pris visible durant toute l'exposition. Nous avons choisi de nous adresser directement aux enfants en les tutoyant. Enfin, il a été nécessaire d'expliquer les mots plus compliqués au travers d'un lexique imager présent au centre de l'exposition.

A contre-pieds de l'exposition classique qui propose un livret enfant, *La cathédrale d'Amiens : un jeu d'enfant* a décidé de proposer un livret destiné aux parents, pour « briller en société ». Le niveau de lecture supplémentaire permet de satisfaire les gros appétits d'informations.

En fonction du thème abordé, il est important de poser des repères clairs pour les enfants, qu'ils soient chronologiques ou géographiques. Cela a été le cas pour cette exposition qui propose de replacer la cathédrale d'Amiens dans son contexte urbain et donc aux débuts de sa construction, au Moyen Age. Pour cela, une frise chronologique sur le Moyen Age a été installée, permettant aux petits visiteurs de comprendre où se place l'ère des cathédrales, ce qui a précédé et ce qui a suivi.

Pour ne pas perdre l'attention des petits visiteurs, il a été pensé d'alterner panneaux de textes et modules de médiation ludiques. Par exemple, après avoir lu le texte sur le chantier

dans la ville, les enfants peuvent s'armer de tampons et créer à leur tour leur propre cathédrale sur papier.

Le choix du graphiste est important puisqu'il conditionne pleinement l'identité de l'exposition et le souvenir visuel que gardera l'enfant une fois la visite terminée. Le choix ici s'est porté sur un graphiste ayant déjà travaillé sur du contenu pour les enfants.

La scénographie de l'exposition est également plus qu'importante. Elle met en espace toutes les idées proposées en muséographie pour obtenir une exposition ludique. L'idéal a été de proposer des modules à hauteur d'enfants ainsi que des espaces et recoins où ils puissent se cacher à l'abri du regard des parents pour entreprendre leur propre découverte de l'exposition.

Rendre le visiteur actif a été l'un des premiers challenges de cette exposition. Les modules devaient pouvoir rendre cela possible aux travers de diverses actions. Ici, l'accent a été mis sur la construction de la cathédrale. Les modules proposent donc aux enfants de construire un petit bout de cathédrale à chaque fois : le pavement, les vitraux, voire la cathédrale toute entière grâce à une maquette en bois présente au centre de l'exposition.

La présence d'un médiateur ou d'une médiatrice sur place pour répondre aux questions des visiteurs permet à la fois d'approfondir certaines connaissances des publics par rapport à l'exposition mais aussi de proposer des animations dans l'exposition. C'est le cas autour de la maquette en trois dimensions de la cathédrale, permettant de retracer toutes les étapes de sa construction du XIIIème siècle à aujourd'hui.

Un autre enjeu est celui de la programmation associée à l'exposition. La cible étant le public familial, et plus particulièrement les enfants, la programmation propose des activités d'éveil pour les bébés, de création pour les plus âgés et un escape-game pour les adolescents.

Cette recette a été expérimentée dans le cadre de la construction de cette exposition autour de la cathédrale d'Amiens. Ouverte en septembre, elle a su trouver son public. Comme souvent, les adultes également se sont mis à jouer dans les différents modules. Ce qui pose la question : si les expositions pour enfants étaient aussi pour les adultes ?

**Margaux Louët**

## DOCUMENT 2

« Expositions et parcours de visite accessibles » (extraits)  
Ministère de la Culture et de la Communication - septembre 2016



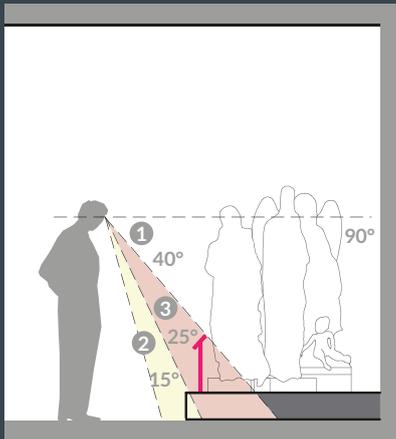
(...)

56 Mobilier / Valorisation des collections

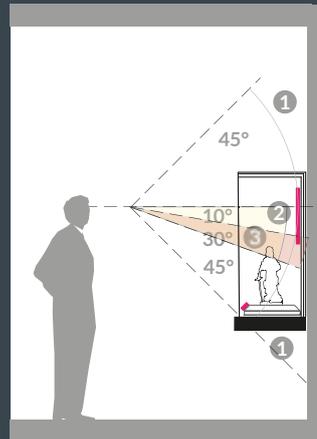
# Présentation des cartels Distances et mesures

### Champs de vision

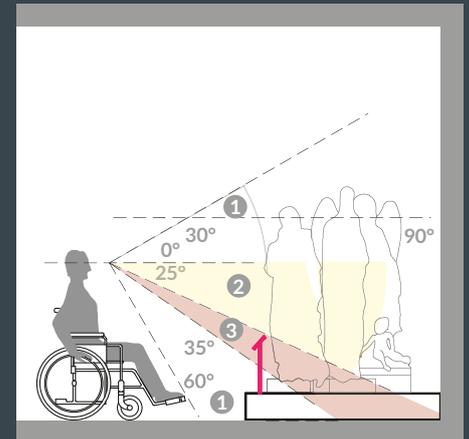
- ① Maximal
- ② Privilégié
- ③ Optimal



Inclinaison du regard  
pour le visiteur debout



Inclinaison mixte du regard  
du visiteur debout  
pour les textes à la verticale  
et pour les textes à hauteur  
de table



Inclinaison du regard  
pour le visiteur en fauteuil

### Présentation des objets et supports de signalétique

Le cartel doit être aussi proche de l'objet et aussi apparent que possible pour une meilleure ergonomie de lecture.

On évite les cartels groupés. S'ils sont indispensables, en particulier pour des séries de petits objets, il faut proposer un schéma simplifié de la vitrine avec des numéros de repérage très lisibles.

On évite les cartels autocollants sur les vitrines, même transparents.

### Déficience visuelle

Pour les visiteurs atteints de déficiences visuelles trop perturbatrices (perte de vision périphérique ou centrale, troubles de la convergence, paralysie oculomotrice, etc.), des mesures de compensation particulières (médiation et supports adaptés) doivent être mises en œuvre.

# La réflexion typographique

Choisir une police, empâtement, œil, graisse, corps et chasse

## Linéales & Incises

Pas d'empâtement



Aaeorgltpn

New Gothic

Aaeorgltpn

Méta +

Aaeorgltpn

Helvetica

Aaeorgltpn

Rotis

## Mécanes

Empâtements quadrangulaires



Aaeorgltpn

Rockwell

Aaeorgltpn

Sérifa

Aaeorgltpn

Caecilia

Aaeorgltpn

Officina

### Le choix d'une police

Dans une même famille de caractères, chacune des polices est différente. Le dessin des caractères comme leur encombrement et leur chasse varient d'une police à l'autre. Chaque police a sa logique et propose son propre agencement (interlignage/interlettrage) en fonction de son dessin.

La lisibilité d'une police dépend de beaucoup de critères. Toutefois il est important que les lettres à graphies voisines, comme le h et le b ou le s, a, c, e et o, soient bien différenciées.

Pour choisir sa police, il faut regarder le dessin de l'œil de la lettre, les jambages inférieurs et supérieurs ainsi que son encombrement.

On ne choisit par forcément les mêmes polices pour des textes à lire de loin et des textes à lire de près, pour des titres et des accroches ou pour des textes longs. Chaque usage à sa logique et chaque police doit être travaillée en fonction du projet (distance de lecture, nombre des signes par ligne, association de polices différentes, etc.).

### Quelques points de repère

- plus l'œil de la lettre est petit, moins la police est lisible de près
- un œil de la lettre trop rond ou trop petit rend la lisibilité difficile en corps de texte courant
- plus la police est étroitisée ou élargie moins elle est lisible

- attention aux pleins et déliés : lorsqu'ils sont trop marqués, la lettre est difficile à lire. Lorsqu'ils le sont peu, l'incidence sur la lecture est faible (surtout en corps élevé)

- toutes les polices nécessitent un rééquilibrage pour leur emploi à l'écran (interlignage, approche, chasse). Préférer les linéales pour les textes courants qui supportent mieux le rétroéclairage. Certaines polices contemporaines sont conçues pour rester pleinement lisibles à l'écran.

Chaque dessin de caractère est unique. Le choix d'un caractère n'est jamais laissé au hasard. Il répond à des besoins de natures très différentes. C'est le croisement de ces besoins et l'intérêt porté à chacun qui détermine le choix définitif. Le choix typographique est effectué en fonction du projet qu'il doit servir.



## FICHE TECHNIQUE

### Didones

Empâtements filiformes



### Humanes

Empâtements triangulaires



L'AFNOR (NF Q67 004- janv. 1983) considère que les Linéales, Mécanes, Incises et humaines (Classification Vox) sont les plus utilisables.

Aaeorgltpn Aaeorgltpn

Bodoni

Walbaum

Aaeorgltpn Aaeorgltpn

Cheltenham

Times

Aaeorgltpn Aaeorgltpn

Didot

Fenice

Aaerolgtpn Aaerolgtpn

Slimbach

Rotis sérif

Tous ces caractères sont en corps et approches identiques.

### Les Linéales

Sans empâtements, sans pleins et déliés, ces polices de caractères sont conçues dans une grande neutralité de dessin. Utilisées sur des titres et des textes courts (cartels ou notices) elles sont extrêmement lisibles. Attention : il est recommandé de les retravailler (approche et interlignage) pour une utilisation en textes courants (textes longs).

### Les Incises

Agréables et faciles à lire sur des titres ou des textes courts, elles rendent la lecture plus ardue sur des textes longs. Les préférer en capitales (leur dessin d'origine).

### Les Mécanes

Par leurs empâtements carrés et massifs, leurs faibles contrastes entre pleins et déliés et leur hauteur d'œil importante, ces polices ont un impact fort et se voient de loin. Les privilégier pour des titres ou des accroches. Leur clarté et leur robustesse les rendent utiles pour mettre en valeur un texte court. Elles sont difficiles à lire en texte courant.

### Les Didones

Avec des pleins et déliés forcés, ces caractères ne sont pas propres à utiliser sur des textes courants. Construits autour de la verticalité, ils sont intéressants par le jeu visuel qu'ils proposent et peuvent être choisis, à ce

titre, pour donner un ton. Ils ne peuvent être, en aucun cas, utilisés en petits caractères, l'œil se perdant dans les rythmes horizontaux et verticaux.

### Humanes, Garaldes, Réales

Polices équilibrées aux empâtements triangulaires, elles sont historiquement la référence de lecture de nos textes et sont, à ce titre, préconisées pour des textes longs. Pour une lisibilité maximum, il faut bannir les polices avec une hauteur d'œil faible, et préférer les polices aux a, e, o, ouverts, avec une verticalité peu marquée. Il est nécessaire, pour plus de lisibilité, d'en retravailler la chasse et l'interlignage.

**Classification Vox :** Système de classement qui tient compte de l'architecture des lettres et de leur histoire.

# Signalétique en braille



Signalétique culturelle en braille.

Parcours permanent, Musée de la céramique, Lezoux.

*Seulement 10 % des personnes non-voyantes lisent le braille en France.*

## Principes et fonctionnement

Le braille est un système d'écriture et de lecture à partir de points en relief. Ces points, au nombre de six, forment une matrice de deux colonnes et de trois lignes. La présence de ces six points dans les six emplacements de la matrice aboutit à 63 combinaisons différentes permettant de représenter les lettres de l'alphabet, les signes accentués, la ponctuation et les chiffres.

L'ensemble de la cellule braille mesure de six à sept millimètres de hauteur et de trois à quatre de largeur, afin de pouvoir être identifiée – « lue » – par la pulpe du doigt.

La reconnaissance tactile de cette écriture est facilitée par une codification normée en matière d'empiètement du caractère, d'espacement des points entre eux et de hauteur de relief.

Les éléments de mise en page du braille (modes centrage, paragraphe ou alinéa, liste et bloc ; ligne vide, tabulation ; niveaux de titres) sont également codifiés. Il est possible de convertir un texte imprimé en braille intégral, abrégé, mathématique, scientifique et musical.

## Normes et obligations

Les normes concernant le braille général et le braille mathématique sont obligatoires depuis le 1<sup>er</sup> septembre 2007. Le Code de transcription en braille des textes imprimés concernant le braille général – 1<sup>ère</sup> édition de janvier 2006 – est en ligne sur les sites [www.inja.fr](http://www.inja.fr) [www.avh.asso.fr](http://www.avh.asso.fr)

*L'utilisation du braille est très spécifique aux personnes aveugles ou présentant une forte déficience visuelle. Même si ce système d'écriture tactile n'est pas pratiqué par toutes les personnes non-voyantes, son utilisation est pertinente pour l'accès aux contenus en autonomie, en complément d'autres dispositifs ou adaptations dédiés à ces publics (iconographie tactile, sonore, etc.).*



FICHE TECHNIQUE



Signalétique directionnelle tactile.

Parcours permanent, Département des arts de l'Islam, Musée du Louvre, Paris.



Réaliser la signalétique en braille en transparence permet de concevoir des dispositifs qui ne sont pas uniquement réservés aux personnes déficientes visuelles.



**Pour un confort de lecture optimum**, il faut respecter une inclinaison du support d'environ 20 à 30°.

**Le braille abîmé est très difficile à lire.** Il faut donc privilégier des matériaux résistants à l'écrasement.

**Il est nécessaire de résumer les textes à transposer et de diminuer ainsi leur surface de présentation.**

### Transcrire un texte

La transcription en alphabet braille n'est pas un procédé de calque littéral du symbole typographique en noir/symbole en braille.

Il existe une succession d'indicateurs (majuscule, sigle, exposant, élévation, mise en évidence, etc.), modificateurs (mathématique, musique), marqueurs de séquences, etc. propres au braille.

Leurs usages et portées, complexes, sont un argument majeur pour conseiller la prise en charge de la réalisation des textes en braille par des prestataires spécialistes de cette écriture. Ainsi que leur validation par des usagers déficients visuels braillistes confirmés.

### Techniques et matériaux

De nouvelles techniques dérivées du thermo-relief, permettent d'associer quadrichromie, textes braille et dessins tactiles transparents sur des supports variés

(autocollants, PVC, résines, plexiglas, métal, schiste, laiton, etc.). Le choix se fait en fonction des objectifs, des usages, du renouvellement souhaité, des budgets ou encore des préférences ou contraintes esthétiques liées à la signalétique générale de la scénographie. En signalétique, l'écriture braille peut être utilisée à différentes occasions et intégrer la réalisation de supports d'information culturelle : cartels, panneaux d'interprétation, etc.

### Attention, le braille prend de la place

De manière générale, un texte en braille intégral correspond à 3 fois son volume en noir. Il est conseillé, plutôt que d'utiliser le braille abrégé – peu connu des personnes nonvoyantes – de réduire le texte (dédier son utilisation à des libellés très brefs, comme les légendes) et de le doubler par une information sonore.

**De simple à très complexe, le travail sur la hiérarchie de l'information, comme celui sur l'articulation éditoriale et graphique du texte, est essentiel pour rendre une exposition accessible à tous.**

## Une structuration au service de la médiation

# Hiérarchie de l'information

*Il n'existe pas une façon préférentielle de concevoir la structuration éditoriale et graphique d'une exposition, mais autant d'approches que de projets.*

### **Structuration du message et accessibilité**

C'est à ce stade que se joue, dans l'appréhension du texte et de son graphisme, l'accès au contenu pour tous les publics. Titres, textes synthétiques, textes parallèles ou illustratifs, textes scientifiques, « infos + », infos jeune public, infos simplifiées, etc., tous les niveaux déterminés sont découpés et caractérisés en fonction du projet. La charte graphique de l'exposition définit ses codes en fonction de ce découpage éditorial, de sa spatialisation et de ses objectifs de médiation. D'une façon générale, plus l'information est contextuelle aux objets, plus elle doit être simple graphiquement pour être lue et comprise par tous. Plus l'information relève de grands découpages séquentiels, plus elle doit marquer, rythmer l'espace, ou souligner l'ambiance dans laquelle le propos doit être perçu.

### **Hiérarchie de l'information et approche par typologie de publics**

Il est important de hiérarchiser le contenu et d'offrir des niveaux de lecture différenciés pour des publics variés.

- accès simplifié au contenu synthétique (enfants, étrangers, personnes déficientes intellectuelles, etc.)
- accès à un contenu plus scientifique et développé
- accès tous publics favorisant l'accès aux éléments incontournables de l'exposition pour une visite plus synthétique, etc.

Quel que soit le niveau de médiation dans lequel on se place, le texte doit être facilement appréhendé, simple et synthétique. Des gabarits clairs et systémiques de maquettes doivent permettre une lecture simplifiée des propos en installant une habitude de lecture propre à chaque exposition.

### **Lisibilité et proposition graphique**

Il est recommandé de tester chaque document graphique en taille réelle avant de valider les principes graphiques de découpage du contenu.

Il est essentiel de vérifier la lisibilité des textes dans les conditions d'éclairage et d'éloignement prévues dans l'exposition.

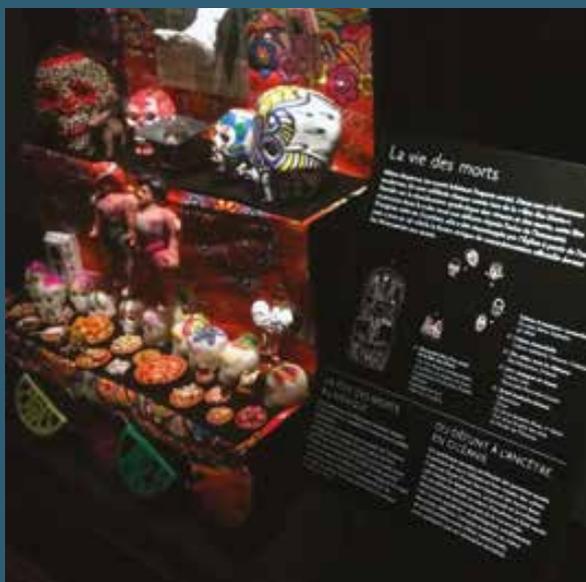


**Déclinaison des supports de signalétique.**  
 Il est recommandé de ne pas multiplier les niveaux de hiérarchie au-delà de quatre.

*Les textes longs, à lire de près, nécessitent un ajustement (typographie et police) pour être lisibles par tous.*

*Les titres et accroches peuvent se permettre plus de fantaisie.*

*Leur traitement permet de comprendre l'ambiance ou l'esprit dans lequel il faut lire et comprendre le projet.*



Cartels de vitrine format XL.  
 Exposition permanente,  
 Musée de l'homme,  
 Paris.

# Les études architecturales et muséographiques

MAÎTRE D'OUVRAGE  
MAÎTRE D'ŒUVRE

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO (assistant au maître d'ouvrage).*

## CHOIX DU MAÎTRE D'ŒUVRE

CONSULTATION  
OU CONCOURS

*La procédure adaptée permet de choisir une équipe à travers les intentions exprimées lors de l'audition. Le concours permet de choisir un projet sur esquisse ou APS. Dans les deux cas, la question de l'accessibilité doit être traitée.*

La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré

- du commissaire de l'exposition
- de l'équipe scientifique
- du service culturel
- du service des publics
- des référents Accessibilité intégrés aux différents services
- des services techniques
- du service financier

**L'équipe** : s'assurer que l'équipe pluridisciplinaire constituée intègre un spécialiste en accessibilité dès la consultation et indique clairement son rôle et ses missions tout au long du processus de projet

**Remise des offres/des projets** : vérifier que les partis pris des équipes répondent aux attentes en matière d'accessibilité et d'approches multisensorielles

**la commission ou le jury** : être attentif, quelle que soit la forme de consultation, que la commission ou le jury réuni pour faire le choix de l'équipe ou du projet comporte une personne ressource en matière d'accessibilité

**le choix du lauréat** : s'assurer que le lauréat intègre les éléments indispensables à la mise en place de l'accessibilité pour tous.

13/22

## ESQUISSE

*L'esquisse c'est l'idée du projet. Elle doit impérativement faire la preuve qu'elle fonctionne dans le lieu choisi, conformément au programme et intégrant les objectifs de l'accessibilité universelle.*

La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré

- du commissaire de l'exposition
- de l'équipe scientifique
- du service des publics
- des référents Accessibilité intégrés aux différents services
- des services techniques

Vérifier que les concepts proposés permettront d'assurer l'accessibilité de l'exposition pour le plus grand nombre.

Identifier les points réhibitoires et formuler les évolutions nécessaires.

**Méthodologie** : mettre en place une méthode de travail basée sur le dialogue, de façon permanente tout au long du projet

**Compréhension** : vérifier que l'équipe de concepteurs, dans sa proposition, a saisi le propos, le contenu et la démarche du projet, notamment en termes de variétés des accès aux contenus

**Concept scénographique** : s'assurer que l'idée proposée est en cohérence avec les intentions du programme et tout particulièrement la diversité des approches à l'intention des différents publics

**Parcours** : vérifier la lisibilité et la fluidité du ou des parcours de visite pour tous les visiteurs.

## APS

*L'APS est la phase de matérialisation des objectifs fixés en matière d'accessibilité. Il nécessite la poursuite du dialogue permanent entre maîtrise d'ouvrage et maîtrise d'œuvre, seule garantie de succès pour l'accessibilité.*

La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré

- du commissaire de l'exposition
- de l'équipe scientifique
- du service des publics
- des services techniques
- des référents Accessibilité intégrés aux différents services

Vérifier que les grands partis pris scénographiques proposés permettent de répondre aux préoccupations de l'accessibilité pour le plus grand nombre.

**Principes de présentation** : vérifier que les principes de présentation des différents types d'expôts assurent une accessibilité optimum aux différents publics : typologies, dimensions, répartitions des mobiliers, signalétique, etc.

**Répartition spatiale** : s'assurer de la qualité des espaces, du confort de visite, de surfaces suffisantes, de volumétrie, d'unité et contrastes permettant de se situer dans le parcours sans confusion et critères anxiogènes

**Multimédia** : contrôler que les propositions de dispositifs multimédias offrent une diversité suffisante pour répondre aux attentes de tous les types de public (nombre, emplacement, typologie)

**Éclairage** : s'assurer que le principe proposé tout au long du parcours permet de créer les différentes ambiances et niveaux d'éclairage nécessaires à tous les types de public, tout en respectant les contraintes de conservation

**Signalétique** : vérifier que le principe d'implantation, la déclinaison et la hiérarchie des informations répondent aux besoins de chacun (lisibilité, visibilité, compréhension).

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

# Les études architecturales et muséographiques

MAÎTRE D'ŒUVRE

## APD

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

*Les échantillons et prototypes sont présentés aux référents accessibilité pour avis.*

- La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré**
- du commissaire de l'exposition
  - de l'équipe scientifique
  - du service des publics
  - du service culturel
  - des services techniques
  - des référents Accessibilité intégrés aux différents services
  - le service financier

Vérifier que les solutions proposées permettent de répondre aux préoccupations de l'accessibilité pour le plus grand nombre, dans tous les domaines.

**Mobilier muséographique** : s'assurer que les implantations précises, l'ergonomie, les hauteurs, les dimensions, les traitements conviennent à tous les publics et permettent un parfait accès à l'ensemble des expôts présentés. Des prototypes ou des échantillons sont présentés et validés par la maîtrise d'ouvrage

**Signalétique** : vérifier que la déclinaison des différents niveaux d'information est accessible à tous. Si tel n'est pas le cas : développer des dispositifs complémentaires. Des prototypes échelle 1 sont présentés et validés par la maîtrise d'ouvrage

**Multimedia/son** : contrôler que l'ensemble des dispositifs définis et chiffrés permette bien l'accès aux contenus pour tous et que les notions de maintenance ont été prises en compte

**Matériaux** : s'assurer que les choix des matériaux, des couleurs, des ambiances facilitent la visite pour tous les publics. Des prototypes ou échantillons sont présentés et validés par la maîtrise d'ouvrage

**Budget** : vérifier que l'estimation définitive du coût prévisionnel des travaux intègre la réalisation de l'ensemble des dispositifs nécessaires à l'accessibilité universelle.

14/22

## PRO/DCE

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

*Durant cette phase de finalisation, les échanges doivent être maintenus entre maîtrise d'ouvrage et maître d'œuvre. Une vigilance particulière est apportée lors de cette étape déterminante du projet afin de ne pas perdre les objectifs de départ.*

Vérifier que l'ensemble des prestations demandées correspond aux objectifs en matière d'accessibilité validés à la phase précédente.

**Mise au point technique** : s'assurer que les choix techniques sont dans la continuité des propositions précédentes, que les pièces écrites décrivent l'ensemble des dispositifs liés à l'accessibilité et qu'ils n'aient pas glissé en option

**Budget définitif** : vérifier que le budget intègre la totalité des éléments d'accessibilité préconisés dans les phases précédentes

**Choix des entreprises** : veiller à ce que les offres des entreprises correspondent aux différents descriptifs et que l'ensemble des préconisations soit intégré dans le chiffrage (y compris la production de prototypes).

## Le chantier

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

*En phase chantier, la maîtrise d'ouvrage doit se donner les moyens de vérifier la conformité de l'ensemble des ouvrages, notamment du point de vue de l'accessibilité.*

- La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré**
- du commissaire de l'exposition
  - du service des publics
  - des référents Accessibilité intégrés aux différents services
  - du service culturel
  - des services techniques
  - des services travaux
  - du service financier

S'assurer que ce qui est réalisé tout au long de la phase Chantier est conforme aux prescriptions inscrites dans le PRO/DCE.

**Suivi de chantier** : s'assurer que les rendez-vous de chantier sont suivis côté maîtrise d'ouvrage par des personnes compétentes et vigilantes en matière d'accessibilité

**Evolutions en cours de chantier** : vérifier que toutes les évolutions en cours de chantier sont compatibles avec les principes d'accessibilité validés dans les phases précédentes et qu'elles sont consignées dans les comptes-rendus de chantier

**Actualisation du budget** : s'assurer que les éventuels dérapages budgétaires n'entraînent pas une suppression de certains équipements nécessaires à l'accessibilité.

# Les lots spécifiques

## MOBILIER DE CONFORT ET DE SCÉNOGRAPHIE

Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.

La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré

- du commissaire de l'exposition
- du service des publics
- des référents Accessibilité intégrés aux différents services
- du service culturel
- des services techniques
- des services travaux
- du service financier

Pour chaque type de mobilier, la maîtrise d'ouvrage veille particulièrement aux points suivants :

- positionnement des mobiliers dans l'espace induisant des cheminements
- dimensionnement
- ergonomie
- sécurité
- solidité/pérennité
- sécurité des biens et des personnes
- qualité tactile et visuelle
- confort.

### Les mobiliers de présentation

Veiller à

- leur positionnement dans l'espace afin de faciliter la lisibilité des cheminements et les flux
- leur dimensionnement (hauteur, profondeur, épaisseur, etc.) afin de faciliter leur accès
- leur conception dans un souci d'ergonomie, de pérennité et de confort d'usage

### Les supports de contenus et de médiation

- s'assurer de
- leur implantation dans le parcours de visite permettant de stationner sans gêner les autres visiteurs
- leur repérage aisé par un positionnement cohérent
- la facilité d'accès aux dispositifs grâce à leur ergonomie (hauteur, passage sous table, inclinaison, reflet, etc.)

### Les mobiliers de repos

- s'assurer
- qu'ils sont prévus en nombre suffisant
- qu'ils sont facilement repérables et bien répartis dans le parcours de visite
- qu'ils sont de conception simple privilégiant l'ergonomie, la solidité, la sécurité.

## GRAPHISME

15/22

La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré

- du commissaire de l'exposition
- du service des publics
- des référents Accessibilité intégrés aux différents services
- du service culturel
- des services techniques
- des services travaux
- du service financier

Être vigilant à tous les niveaux du graphisme : charte graphique, textes contextuels, cartels, etc.

S'assurer des points suivants :

- ambiance
- lisibilité.

**La charte graphique** : créer une charte graphique ainsi qu'une iconographie en lien direct avec le propos de l'exposition et garantir la cohérence graphique déclinée dans l'ensemble du parcours de visite

### Les panneaux contextuels :

- choisir une typographie, une police et un corps de caractères accessibles à tous
- s'assurer que les couleurs et les contrastes permettent une lisibilité parfaite
- veiller au bon positionnement des textes (implantation, hauteur)

**Les cartels** : vérifier que le positionnement, la taille des lettres ainsi que le contraste entre le fond et le texte des cartels (éléments importants de la médiation) assurent une lisibilité optimum pour tous les publics

**Les représentations graphiques (cartes, dessins, etc.)** : vérifier que les représentations graphiques sont accessibles à tous, tant du point de vue de la conception (choix iconographiques) que de la mise en œuvre (échelle) et de la présentation (hauteur, emplacement).

Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.

## SIGNALÉTIQUE

La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré

- du commissaire de l'exposition
- du service des publics
- des référents Accessibilité intégrés aux différents services
- du service culturel
- des services techniques
- des services travaux
- du service financier

Vérifier que les 4 critères principaux sont présents à tous les niveaux :

- visibilité
- lisibilité
- compréhension
- cohérence de la chaîne de lecture.

**La signalétique directionnelle** : vérifier qu'elle permet à tous les visiteurs de circuler, s'orienter, repérer un événement ou un propos. Matérialisé par un éclairage spécifique, des bandes podotactiles, une signalétique au sol ou des panneaux, l'ensemble de ces dispositifs doit permettre à tous les visiteurs une déambulation aisée dans l'exposition

**La signalétique d'information** : être attentif à ce que l'ensemble des supports d'information (y compris la signalétique dynamique) permette une lecture aisée debout ou assis, sans contre-jour et sans reflet

**La signalétique culturelle** : s'assurer que l'ensemble des éléments de signalétique culturelle qui jalonnent l'exposition est accessible à tous les publics tant du point de vue de la conception, de la mise en œuvre, que du positionnement dans l'espace.

Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.

# Les lots spécifiques

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

## ÉCLAIRAGE

- La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré
- du commissaire de l'exposition
  - du service des publics
  - des référents Accessibilité intégrés aux différents services
  - du service culturel
  - des services techniques
  - des services travaux
  - du service financier

- Vérifier que l'éclairage, en tout point du parcours, assure à tous les visiteurs :
- accompagnement
  - confort
  - sécurité
  - visibilité
  - lisibilité
  - facilité d'accès aux collections et aux contenus
- tout en prenant en compte la conservation des collections.

- Lumière naturelle** : privilégier la lumière naturelle dans le parcours de visite tout en se préservant des rayons directs et d'une trop forte luminosité
- Éclairage d'ambiance** : s'assurer que l'éclairage d'ambiance offre une luminosité suffisante pour le repérage dans l'espace, afin d'éviter tout sentiment d'angoisse et de confusion
- Éclairage direct** : veiller à assurer la meilleure lisibilité des collections tout en respectant les conditions de conservation préventive. Attention aux reflets, aux contrastes trop marqués, aux zones d'ombre, aux ombres portées
- Éclairage spécifique** : certaines œuvres nécessitent un éclairage spécifique ; celui-ci doit respecter toutes les caractéristiques énoncées précédemment : lisibilité, confort et conservation préventive.

## SON

- La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré
- du commissaire de l'exposition
  - du service des publics
  - des référents Accessibilité intégrés aux différents services
  - du service culturel
  - des services techniques
  - des services travaux
  - du service financier

Favoriser une approche différenciée des contenus en s'appuyant sur le médium son.

Vérifier son utilisation optimale en matière de transmission et de compréhension des contenus, d'ambiance et d'accompagnement.

- Acoustique de l'exposition** : veiller à maîtriser les sons propres à la pratique des lieux (bruits intérieurs et extérieurs à l'espace d'exposition)
- Ambiance sonore** : s'assurer que le choix des dispositifs sonores n'engendre pas de pollution par leur nombre trop important, leur proximité. S'assurer de leur qualité, du choix pertinent des technologies (douches sonores, sons diffus ou son à écouter dans un casque) ainsi que de la pertinence des matériels en fonction de l'acoustique des espaces
- Accès aux contenus** : s'assurer de la mise à disposition des technologies et contenus nécessaires aux publics à besoins spécifiques (malentendants : boucle magnétique - déficients visuels : audiodescription).

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

## MULTIMEDIA

- La maîtrise d'ouvrage : le responsable de l'établissement entouré
- du commissaire de l'exposition
  - du service des publics
  - des référents Accessibilité intégrés aux différents services
  - du service culturel
  - des services techniques
  - des services travaux
  - du service financier

Expliciter et éclairer les contenus de façon diversifiée pour répondre aux différents modes d'appréhension des publics à l'aide de dispositifs réunissant les qualités suivantes :

- ergonomie
- bon positionnement dans l'espace
- compréhension aisée de l'usage.

- Compétences et budget** : s'assurer que l'ensemble des missions est prévu et intégré au chiffrage : la conception (synopsis, interface et scénario), le graphisme (adaptation de la charte graphique), la technique (choix du matériel, écrans, etc.) le mobilier (cache, supports, etc.), les droits d'auteurs, la maintenance
- Les différents dispositifs** : sélectionner des dispositifs appropriés pour offrir au plus grand nombre un accès différencié aux contenus
- Dispositifs immersifs** : s'assurer qu'ils n'engendrent pas de situation anxiogène (intensité de lumière ou de son)
- Dispositifs didactiques** : s'assurer que leur fonctionnement est accessible au plus grand nombre
- veiller à ce qu'ils permettent la plus large compréhension des contenus (animation, LSF, soutirage)
  - s'assurer de la compatibilité avec la mise en ligne des informations pour la préparation et l'exploitation de la visite
- Les dispositifs interactifs** : s'assurer de leur ergonomie, de l'interface, du caractère intuitif permettant un accès aux contenus aisé pour tous
- Les dispositifs embarqués** : s'assurer de la pertinence des outils choisis en fonction des réseaux disponibles, de l'ergonomie de l'outil, de la prise en compte de l'ensemble des besoins spécifiques suivant les profils des visiteurs.

*Le maître d'ouvrage peut être assisté par une équipe de programmation et d'un AMO.*

4 février 2023

## Comment visiter du bout des doigts ? (extraits)

---

Vous êtes un professionnel de la culture ? Vous travaillez dans une institution qui cherche à rendre accessible son parcours permanent aux visiteurs malvoyants ou non-voyants ? Vous souhaitez améliorer l'expérience de visite de tous ? Cet article est fait pour vous.

### L'accessibilité universelle au musée ?

---

L'accessibilité universelle, concept auquel se réfèrent les professionnels, vise à offrir un accès au musée adapté à tous les publics, ce qui passe par la prise en compte des besoins spécifiques de chacun – dont les publics en situation de handicap font partie. Et ce, afin de proposer un parcours de visite unique, utilisable par tous les visiteurs, qui favorise une expérience de visite positive. S'il peut paraître utopique d'imaginer pouvoir répondre aux besoins de chacun, des outils permettent de se rapprocher de cet idéal. De même, l'ensemble des outils ou dispositifs de médiation – hormis les vidéos en LSF\*, qui sont ciblées pour les publics sourds signant et le braille – améliorent le confort de visite de chacun. Simplifier et clarifier les textes expographiques en FALC\* profite autant aux visiteurs maîtrisant mal le français, aux enfants, qu'aux personnes en situation de handicap intellectuel. Les objets à toucher tels que les fac-similés ou les images visio-tactiles participent quant à eux à rendre le musée didactique et ludique, et se démarquent d'une vision élitiste. L'accessibilité globale est rendue possible dans l'enceinte de la structure muséale par une prise en compte non seulement du cadre bâti, mais également des contenus. Elle est établie comme un idéal vers lequel les établissements muséaux souhaitent et doivent tendre. Si ce postulat n'est pas admis de tous, l'accessibilité est – enfin – questionnée et mobilisée comme une prérogative essentielle des projets d'établissements culturels. Ainsi, elle s'est progressivement imposée comme une condition pour répondre à l'une des missions essentielles du musée : accueillir les publics.

### L'émergence des parcours tactiles, un engouement récent

---

Depuis une dizaine d'années, de nombreux musées français engagés dans une démarche d'accessibilité se dotent de parcours tactiles. Jalonnant les espaces permanents, des stations permettent de découvrir un nombre restreint d'objets à toucher sous la forme de maquettes, de facsimilés en 3D ou d'images dites visio-tactiles – dont les lignes de contours mettent en relief un objet 2D. (...)

Pour les visiteurs privés de la vue, la découverte par le toucher est le principal mode d'appréhension et de compréhension des œuvres. Si ces dispositifs sont systématiquement conçus en ayant à l'esprit les besoins des publics en situation de handicap visuel, ils sont aussi le reflet d'une politique d'ouverture à tous les publics. En particulier les familles, et sont également conçus à cet effet. Récemment, divers établissements culturels se sont dotés de parcours tactiles. Musées nationaux, musées départementaux, musées de province, les tutelles et les statuts de ces institutions diffèrent. Les contextes de réalisation de ces parcours également : construction du musée, rénovation, refonte du parcours permanent ou encore ajout au parcours existant. Plusieurs musées nationaux ont vu le jour en France au 21<sup>e</sup> siècle, c'est notamment le cas du musée du Quai Branly – Jacques Chirac en 2006, ainsi que du Mucem, plus récemment en 2013. Ce premier est l'une des premières institutions à avoir intégré une démarche d'accessibilité de ses outils dans les parcours permanents, et ce, dès la construction du bâtiment. Aussi, dès l'origine, il existe dans ces deux sites une volonté d'être accessible. Cela se traduit notamment par l'intégration de parcours tactiles. Par ailleurs, au regard de la loi de 2005 et des nouvelles obligations d'accessibilité au sein des établissements culturels, plusieurs musées ont dans le cadre de lourds projets de rénovation,

engagés d'importants travaux de mises aux normes et de réaménagements, impliquant la fermeture temporaire des établissements. L'occasion de réfléchir à l'accessibilité globale souhaitée dans ces futurs musées. Loin de se limiter à la conception d'un parcours tactile pour les publics déficients visuels, ces musées développent une offre plurielle et multisensorielle. Pour d'autres institutions culturelles, cette réflexion s'inscrit dans l'ADN du musée. À cet effet, les projets de refonte du parcours permanent apparaissent comme une véritable aubaine pour poursuivre la démarche engagée. Enfin, il existe un autre type de cas, plus rare cependant, où le parcours tactile n'est pas pensé en même temps que le parcours permanent, venant ainsi s'ajouter à posteriori. C'est ce qui a été fait au Lugdunum Musée et Théâtres romains, à Lyon. Ce qui pose un certain nombre de difficultés, notamment en termes de cohérence.

## **1<sup>e</sup> étape : sensibiliser les équipes**

---

(...)

## **2<sup>e</sup> étape : concevoir les dispositifs de médiation**

---

Chaque projet est singulier : par la temporalité qui lui est propre, les enjeux internes à l'institution, les changements de mandatures, les coûts financiers attribués, les thématiques soulevées dans l'exposition, l'espace disponible, les différents acteurs impliqués et les relations créées. L'écosystème du projet est profondément lié à la méthodologie choisie et malgré un guide très détaillé édité par le ministère de la Culture et de la Communication, tout n'est pas applicable et relève du cas par cas. C'est souvent au service médiation que revient la mission de concevoir les dispositifs de médiation. Celui-ci doit donc penser la réflexion sur les contenus accessibles comme une réflexion sur les publics. Prenons l'exemple du Musée national de la Marine, dont le projet de conception du parcours tactile est en cours. La méthodologie employée est la suivante : l'équipe commence par définir les informations qu'elle souhaite transmettre (le contenu), puis les objectifs et les rôles de chaque dispositif, avant de définir les besoins spécifiques des différents publics à prendre en compte et enfin, la forme qui leur sera donnée. Il est question de diversifier les approches. Les dispositifs sont conçus et pensés d'abord pour leur rôle de transmission d'un discours manquant, qu'ils viennent compléter. Par ailleurs, le parti-pris muséographique de l'institution, en ce qui concerne les dispositifs tactiles, est de rendre compte des émotions procurées par les œuvres.

« On est parti espace par espace. Au tout départ : de quel sujet je parle ? Comment est-ce que je peux répéter l'information ou la compléter pour que ce soit clair ? Quelles activités peuvent être intéressantes ? Quel registre j'ai envie de mobiliser ? Est-ce que j'ai envie de faire rire les gens, de leur faire peur, de leur susciter de l'émotion, de leur rappeler quelque chose qui est familier pour eux ? [...] Je pense que la réflexion pour nous, elle a été différente que pour d'autres musées. C'est de se dire « qu'est ce qui est important pour moi quand je vois une œuvre, moi, voyante ? ». Et en fait, c'est l'émotion qu'elle me procure. Donc j'ai besoin de comprendre à minima à quoi ressemble l'œuvre si c'est une sculpture, si c'est un tableau, si c'est un modèle. Quel format ? Qu'est-ce qu'elle présente ? Et surtout, quelle émotion elle dégage ? On a ensuite travaillé sur les besoins, comment transmettre ce contenu. Et une fois que vous avez un peu tout listé, comment on fait pour rentrer ça dans un seul et même dispositif. » (Chargée de médiation et référente accessibilité au Musée national de la Marine, entretien réalisé le 15/06/2022).

Pour l'équipe du MuséoParc Alésia, il était primordial d'avoir un outil de médiation adapté à chaque moment du parcours. Pour ce faire, un lutrin jalonné de dispositifs de médiation guide les visiteurs et répond à cette demande. La réflexion sur les contenus s'est ensuite centrée sur les grandes typologies de handicap, afin de définir les outils à mettre en place. Ici, le parti pris muséographique est de multiplier les supports, afin que chaque visiteur puisse au gré de son envie et de ses compétences, interagir ou non avec les dispositifs à sa disposition.

### 3<sup>e</sup> étape : identifier les besoins spécifiques

---

« Il faut se dire une chose, c'est que toutes les personnes mal ou non voyantes n'ont pas ce qui est mon cas justement, de représentation à plat dans l'espace. Moi, si vous me faites toucher une carte ou un dessin, j'ai du mal. Je sais qu'il y a des personnes qui y arrivent très bien, surtout les aveugles tardifs, mais nous les aveugles de naissance, on a une très mauvaise représentation à plat dans l'espace. » (Visiteuse de musée en situation de handicap visuel, bénévole de l'Association Valentin Haüy, entretien réalisé le 13/07/2022)

Un aveugle de naissance n'a pas les mêmes besoins qu'un aveugle tardif, tout comme il existe une diversité de degrés de malvoyance. C'est pourquoi il est important de varier les approches et les dispositifs, et de ne pas seulement proposer des images visio-tactiles, afin de ne pas exclure de visiteurs. Proposer une reproduction de l'œuvre en trois dimensions, avec des textures se rapprochant de la matière originelle de l'œuvre ou de l'objet en question, et privilégier une charte unique pour tous les dispositifs aux couleurs contrastées est ainsi recommandé. Par exemple, augmenter les contrastes sur les différentes parties d'un facsimilé permet à un visiteur malvoyant de mieux identifier la composition d'une œuvre. (...)

« Malheureusement il y a peut-être 4 ou 5 œuvres qui sont mises en avant et qui sont représentées sur toute une exposition, donc ce n'est pas énorme. On est un peu frustré, on a juste accès à ce dont on a bien voulu nous mettre en reproduction. » (Visiteuse de musée en situation de handicap visuel, bénévole de l'Association Valentin Haüy, entretien réalisé le 15/07/2022)

Le nombre de stations tactiles a son importance, puisque les œuvres ou les objets présentés sont les seuls auxquels les visiteurs non-voyants auront accès. Il en est de même pour le braille – un système d'écriture tactile –, qui semble intrinsèquement lié à l'accessibilité des contenus. Or, seulement 10% des déficients visuels lisent le braille. En outre, cela signifie que très peu de visiteurs sont en mesure de lire et comprendre ces documents. Imprimer des cartels en braille ne suffit donc pas à rendre les parcours d'expositions accessibles. Cependant, bien que son utilisation soit très spécifique, les associations du champ du handicap visuel préconisent d'y avoir recours, en doublant toutefois l'information d'un contenu textuel (en gros caractère) et/ou sonore. Et ce, afin d'éviter toute stigmatisation des publics non-brailistes. Il faut par ailleurs noter qu'un texte en braille est beaucoup plus long qu'un texte dit en noir. Le choix du contenu répond donc des contraintes techniques et spatiales de chacun. Si pour certaines institutions l'écriture en braille est une traduction exacte des cartels, pour d'autres il s'agit d'un nouveau texte résumé sous la forme de courtes phrases, ou encore d'une synthèse comprenant les informations de base. Synthétiser le texte en braille est également recommandé au regard de la concentration que cela requiert. Enfin, pour un confort d'usage optimal, les cartels en braille doivent être inclinés et fabriqués avec des matériaux résistants à l'écrasement.

« J'ai visité une exposition avec un audioguide et en fait on se perdait parce qu'il y avait plein de tables avec des choses à toucher, l'audioguide parlait, mais bon malheureusement il ne vous disait pas « tournez à gauche, tournez à droite », ce qui fait que vous n'aviez rien sous les pieds. Et en fait, on y allait au petit bonheur la chance. » (Visiteuse de musée en situation de handicap visuel, bénévole de l'Association Valentin Haüy, entretien réalisé le 13/07/2022)

Par ailleurs, si les éléments tactiles sont indispensables pour avoir accès au message global de l'exposition, ils ne sont pas suffisants s'ils sont appréhendés seuls. Un audioguide ou une audiodescription – une description orale des éléments visuels – est nécessaire à la bonne compréhension des expôts, et facilite la découverte tactile. Dans un souci d'autonomie et pour repérer l'emplacement des dispositifs accessibles, il est particulièrement recommandé que l'audioguide apporte des indications de déplacements. Toutefois, la mise en place de bandes podotactiles et d'un guidage au sol à l'utilisation d'une canne blanche reste la seule solution qui permet une autonomie complète des visiteurs non-voyants. A titre d'exemple, le LWL Industrial Museum à Dortmund, en Allemagne, présente une exposition permanente inclusive. Installée dans un ancien bâtiment administratif, le parcours est équipé d'un système de guidage au sol depuis l'entrée du bâtiment jusqu'à sa sortie. Il guide les visiteurs mal ou non-voyants vers un plan de chaque salle présentant les objets à toucher, les points d'écoutes et les images visio-tactiles ainsi

que la disposition des cimaises. Les visiteurs peuvent appréhender l'espace en toute sécurité et profiter pleinement de l'expérience de visite.

#### **4<sup>e</sup> étape : tester les dispositifs avec les publics concernés**

---

« Solliciter les associations ou les usagers eux-mêmes pour avoir leur avis, c'est vraiment l'essentiel, je pense. Ça rallonge les processus de création, de validation, etc, mais si on ne convie pas les personnes elles-mêmes, on va systématiquement tomber à côté de la plaque. Même avec toute la bonne volonté du monde, même en étant formé. » (Chargée de mission RSO du musée du Quai Branly Jacques Chirac)

Afin que les dispositifs conçus soient réellement utilisables et appropriables, il faut travailler avec les publics concernés. Ici, la co-construction est entendue comme le fait d'associer à la conception des dispositifs à destination des publics à besoins spécifiques, les usagers eux-mêmes. Et ce, par le biais de réunions ou de groupes de travail dans lesquels sont préconisés les mesures à mettre en place, les besoins à prendre en compte, les améliorations à effectuer. L'acte de co-construction le plus aboutie étant la validation en cours de réalisation des dispositifs – ou des prototypes –, testés plusieurs fois par un petit groupe de personnes en situation de handicap. Dans le cadre des parcours tactiles, il est recommandé de demander à des personnes aux degrés de malvoyance différents. Cette co-construction garantit une expérience de visite adaptée. Toutefois, ces phases de test et de validation allongent les délais, notamment quand les dispositifs doivent être revus, il est donc important de prendre en considération ces derniers lors de l'établissement du rétroplanning. A défaut de ne pas pouvoir réaliser de tests utilisateurs, des compromis peuvent être trouvés comme la consultation d'un comité composé de relais associatifs. (...)

#### **Camille Leblanc**

\*LSF = La Langue des Signes Française est une langue visuelle et gestuelle qui permet de communiquer par des signes.

\*FALC = Le Facile A Lire et à Comprendre est une méthode d'écriture simple développée en France par l'Unapei.

\*AMO = Pour assumer pleinement son rôle, le maître d'ouvrage peut s'adjoindre les compétences d'un assistant au maître d'ouvrage.

## NOTE D'INTENTION DU COMMISSAIRE D'EXPOSITION

### *Les mythes de la genèse d'hier et d'aujourd'hui*

*« D'une manière générale, on peut dire que tout mythe raconte comment quelque chose est venu à l'existence : le monde, l'homme, telle espèce animale, telle institution sociale. Mais du fait que la création du monde précède toutes les autres, la cosmogonie jouit d'un prestige spécial. Le mythe cosmogonique sert de modèle à tous les mythes d'origine. »*  
(Mircea Eliade)

Ces mythes de la genèse qui se distinguent des contes et des légendes en ce sens qu'ils sont tenus pour vrai par ceux qui les racontent, sont au cœur des fondements de toute civilisation et répondent à une fonction sociale. Ils constituent une mémoire collective et contribuent à codifier nos institutions, rites et interdits.

L'intention de l'exposition ne sera pas d'identifier dans chaque civilisation ou ethnie les différents mythes de création, mais plutôt de mettre l'accent sur les archétypes qui émergent de cette variété et observer ainsi la constance de certains schémas de l'imaginaire humain.

L'ambition de l'exposition confinera à montrer comment les artistes, de toutes époques et de toutes cultures, se sont emparés de ces grands récits de création et de leurs héros, avec des œuvres qui nous touchent toujours, malgré l'évolution des connaissances scientifiques et techniques.

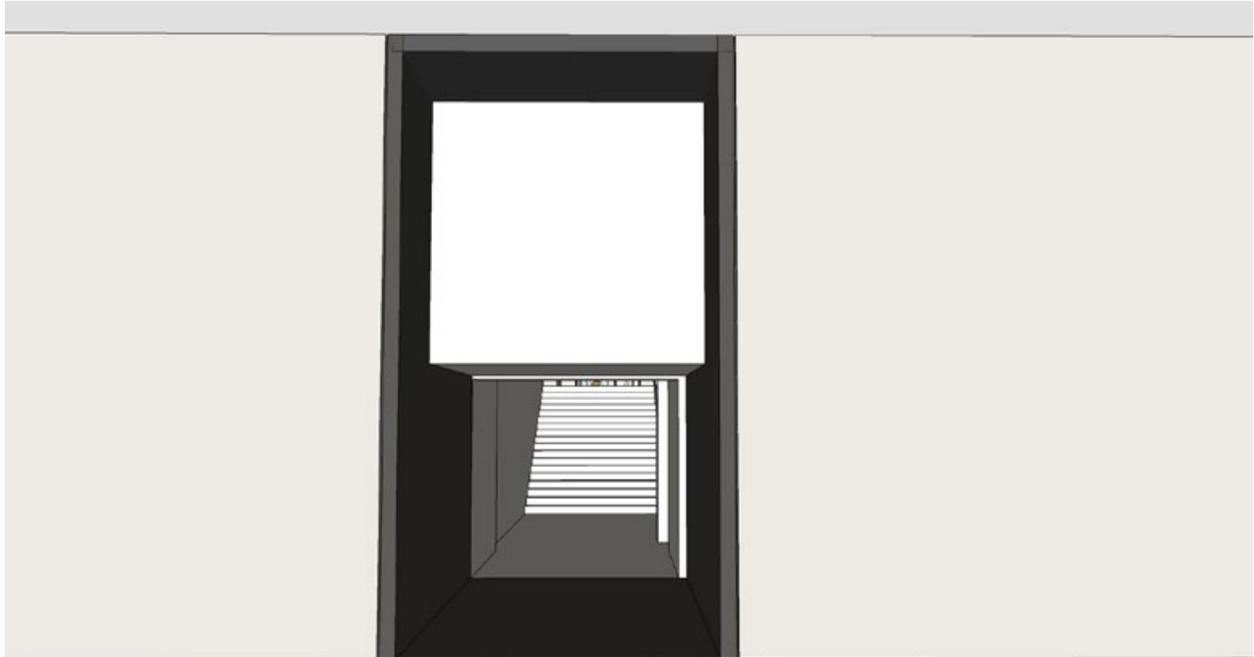
**L'exposition s'articule en quatre sections différentes auxquelles s'ajoute le traitement des espaces d'entrée (seuil, couloir entrée) et de sortie**, autour de sous-thèmes associant 8 à 12 œuvres au plus (y compris musique et cinéma), d'époques, de civilisations et de natures différentes, jusqu'à la création contemporaine.

La muséographie devra faire alterner des espaces de calme et de surprise, d'apprentissage et d'immersion, favorisant le choc esthétique, mettant en valeur les œuvres présentées.

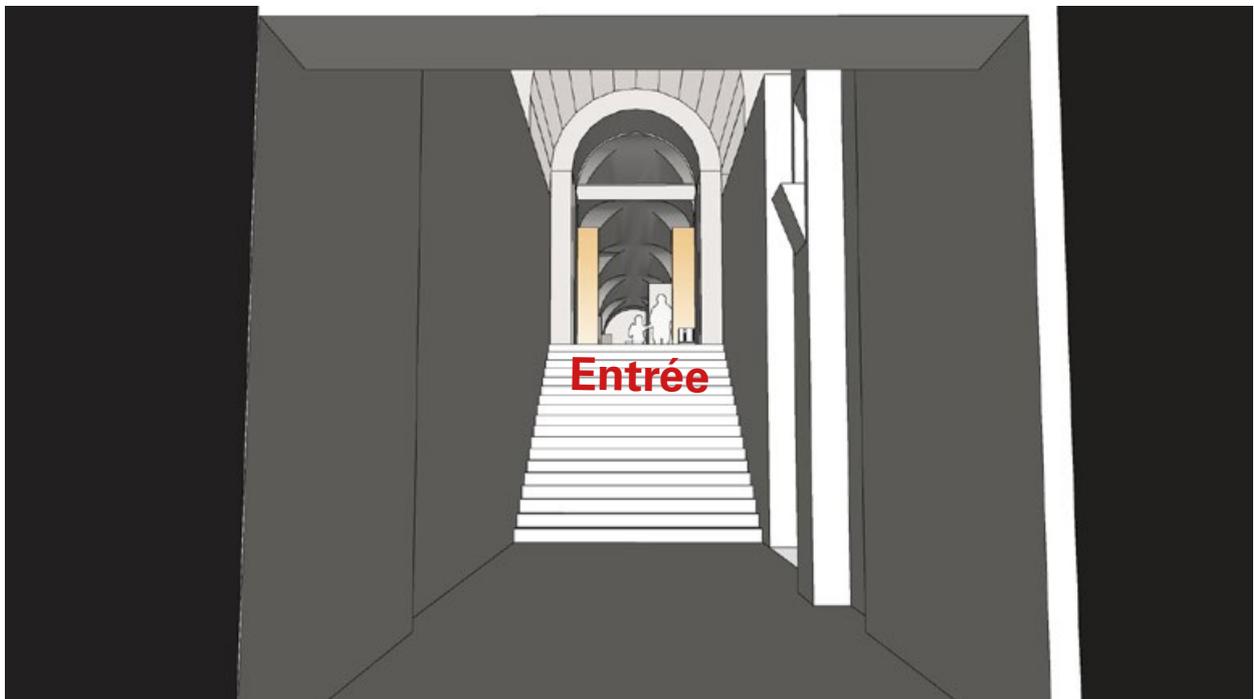
## SYNOPSIS DE L'EXPOSITION

### Seuil et couloir (Prologue)

La scénographie visera à créer un effet de surprise, de magie avant la visite de l'exposition.



Seuil



Couloir