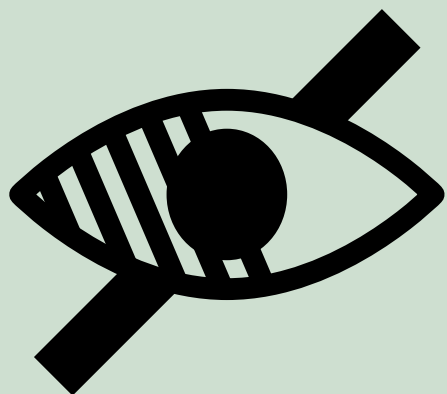




Au fil du fer

**Conception
d'une
exposition
à l'attention
de personnes
en situation
de handicap**

Au fil du fer

Conception d'une exposition à l'attention de personnes en situation de handicap

Le projet d'exposition **Au fil du fer** croise plusieurs axes de travail portés par le Sycoparc et ses partenaires : l'amélioration de l'accessibilité pour tous à l'offre culturelle et patrimoniale, le développement de l'attractivité touristique et la valorisation de la filière bois. Alors que le **Musée historique et industriel — Musée du fer** de Reichshoffen n'est pas accessible aux personnes en situation de handicap, la valorisation de la chapelle adjacente en salle de médiation permet d'en augmenter l'offre de service en y proposant expositions, ateliers pédagogiques, spectacles petite forme, conférences, etc.

Le mobilier créé et prototypé est conçu pour valoriser des contenus variés. Il se veut facilement déplaçable dans l'espace, modulable. La gamme de mobilier créée et les règles de graphisme retenues ont été pensées pour rendre les discours portés par l'exposition accessibles à tous les publics (personnes en situation de handicap mental, moteur, malvoyantes, aveugles, malentendantes, enfants). L'ensemble pourra être repris et inspirer d'autres lieux de visites et salles d'exposition.

La première exposition **Au fil du fer** mise en valeur avec ce mobilier est réfléchie pour permettre la valorisation d'un propos difficile à appréhender dans son approche technique et scientifique. Elle vise à le rendre accessible au plus grand nombre en le simplifiant tout en restant juste. L'exposition est certifiée **FALC — FAcile à Lire et à Comprendre**. Le mobilier pourra être réutilisé pour des expositions futures.

Travailler ensemble

La conception du mobilier et l'élaboration de ses principes ont été menées en étroite collaboration avec les associations **C'Cité** et **l'IME ARSEA** de Colmar. Des ateliers, animés par **Camille Morin — Atelier Bascule**, ont permis de recueillir les retours des participant·es sur leurs expériences de visite en milieu institutionnel et d'identifier des pistes de réflexion visant à réinventer des principes muséographiques plus accueillants.

À partir de ces échanges, l'équipe de création, composée de **Camille Morin — Atelier Bascule** et de **Gwendoline Dulat — Bureau d'intervention Graphique (BIG)**, a conçu un mobilier, des codes graphiques et des dispositifs de médiation répondant aux besoins exprimés. Ces propositions ont ensuite été mises à l'épreuve lors d'ateliers de test et de mise en situation.

En parallèle, un travail sur la traduction du texte de l'exposition en **FALC — Facile à Lire et à Comprendre** a été réalisé par **l'Adapei Papillons Blancs** d'Alsace. Une démarche itérative a été menée avec le commissariat assuré par le **Sycoparc** et la **SHARE** pour adapter les propos tout en restant scientifiquement juste.

La ville de Reichshoffen a participé à la validation de chaque phase du projet.

Ces temps d'échange et de collaboration ont constitué une étape essentielle du projet. Ils ont permis de co-construire de nouvelles formes de médiation et de nouveaux imaginaires d'exposition à partir des réalités vécues par les participant·es.

L'ensemble des associations partenaires a souligné l'importance de ces rencontres qui ont contribué à dépasser certains biais d'interprétation. Ces rencontres ont participé à la construction d'une reconnaissance car selon les partenaires, ces démarches de co-construction demeurent encore trop rares. Pourtant, elles permettent de décroiser les approches souvent normées, d'enrichir les points de vue et de faire émerger des espaces communs où les diversités sont reconnues comme des ressources et des richesses plutôt que comme des obstacles.

Voici leurs paroles et retours.

Pour toi, qu'est-ce qui peut poser problème dans les musées ou une exposition ?

→ Adolescents neuro-atypiques

« C'est long »

« Être debout »

« Ne pas faire de bruits »

« Je ne suis pas lecteur »

« Il faudrait pouvoir profiter »
= *entendre s'amuser*

« Mes yeux vibrent et ça fait mal devant certaines images »

« Dans les vitres, la lumière rebondit et fait mal aux yeux »

« Les espace grands et longs »
= *Ne pas savoir quand l'exposition se termine, ne pas visualiser l'ensemble de l'espace peut être anxiogène*

« On ne peut pas toucher. On peut toucher le sol, le plafond, le mur, mais pas le reste »

→ Personnes malvoyantes et aveugles

« Attention à la photophobie ! Il faut des visuels antireflet, une attention aux éclairages »

« Les cartels non attachés, on les balaye par mégarde »

« Le contenu pas accessible c'est frustrant »

« Ne pas pouvoir toucher »

« Ne pas être autonome »

« Ne pas bien voir les objets, il faut un fond de contraste et un éclairage suffisant »

« Ne pas pouvoir lire les textes car pas assez de contraste ou trop petit »

« Tous les aveugles ne connaissent pas le brail »

« Vigilance aux escaliers, aux coins, et aux passages de porte »

Qu'est-ce qu'on pourrait inventer pour qu'une exposition soit plus agréable et intéressante pour toi ?

→ **Adolescents neuro-atypiques**

« Pouvoir parler et débattre avec les autres visiteurs »

« Avoir le droit de faire du bruit et de parler »

« 15 min maximum de visite »

« Pouvoir s'asseoir entre amis »

« Un audioguide court avec des voies différentes et des blagues »

« Des petits espaces pour s'installer c'est rassurant »

« On peut mettre de la musique, celle qu'on veut, pour que ce soit plus vivant, qu'on se sente moins seul »
= L'effort va être plus agréable à vivre

« Pouvoir créer des choses »

« Faire référence à des choses qu'on connaît »
= ex : pop culture

« pouvoir se déguiser »
= décaler l'ensemble de la visite, ne plus se sentir différent

→ **Personnes malvoyantes et aveugles**

« Pouvoir lire c'est un vrai plaisir mais rien n'est adapté, il faut travailler l'écriture »

« Il faut proposer des médiateurs à des moments précis, mais l'idéal serait que ce soit accessible tout le temps »

« Avoir de la place aux pieds pour le chien guide »

« Pouvoir toucher le maximum de contenu en 3D »

« Des endroits où se reposer, s'asseoir »

« Des panneaux qui ne reflètent pas la lumière, un éclairage qui n'éblouit pas »

« Il faut un mobilier contrasté avec le sol avec des angles arrondis, et sans porte à faux en hauteur »

« Une inclinaison des plans de travail »

Que retenir ?

● **Opter pour un contenu de l'exposition simple, efficace et faire appel aux sens (toucher, manipuler, expérimenter, etc.) plutôt que de se reposer principalement sur le texte.**

● **Rompre avec les codes de l'exposition traditionnelle, où le visiteur reste debout, passif et silencieux, pour privilégier une expérience immersive où chacun se sent libre d'interagir et de participer sans crainte du jugement.**

● **Ne pas se sentir différent en proposant à l'ensemble des visiteurs un parcours unique fondé sur les mêmes principes.**

● **Permettre à chacun et chacune de pouvoir être soi-même en visitant un musée en rendant plus flexibles les règles tacites liées aux musées (Ne pas courir, le silence, ...)**

● **Intégrer une dimension ludique ainsi que des références familières au public (jeux, culture populaire, médias, etc.) afin de faciliter l'appropriation des contenus.**

● **Privilégier des textes courts, des visuels simples et un graphisme lisible, intuitif et ergonomique.**

● **Accorder une attention particulière à la conception des éclairages pour ne pas gêner le visiteur**

● **Concevoir un mobilier robuste, sécurisé, adapté aux usages du public, et permettant l'isolement ou le partage.**

Mobilier et graphisme

Tout d’abord, nous souhaitons rappeler que chaque personne est différente et qu’il est impossible de faire une exposition parfaite pour toutes et tous. Cela a été dit par les associations tout au long du processus. Les choix effectués ont été discutés pour réussir à faire cohabiter des besoins qui sont parfois en contradiction.

Le mobilier bois a été conçu comme un dispositif modulable s’assemblant sous forme d’îlots. Cette configuration invite les visiteur·euses à s’installer, seules ou à deux, et à prendre le temps de découvrir les différentes parties de l’exposition. Chaque module est composé d’une table, d’un tabouret et d’un support vertical. Son système d’assemblage flexible lui permet de s’adapter à des espaces et des configurations variés.

Le support vertical accueille des modules mobiles intégrant textes et/ou images, que les visiteur·euses peuvent manipuler librement.

La table a été pensée comme un espace d’interaction sensible. Elle permet d’encourager l’intégration d’objets manipulables et d’accueillir des activités pédagogiques. Son système de trames et de points d’accroche assure la stabilité et la sécurisation des objets exposés.

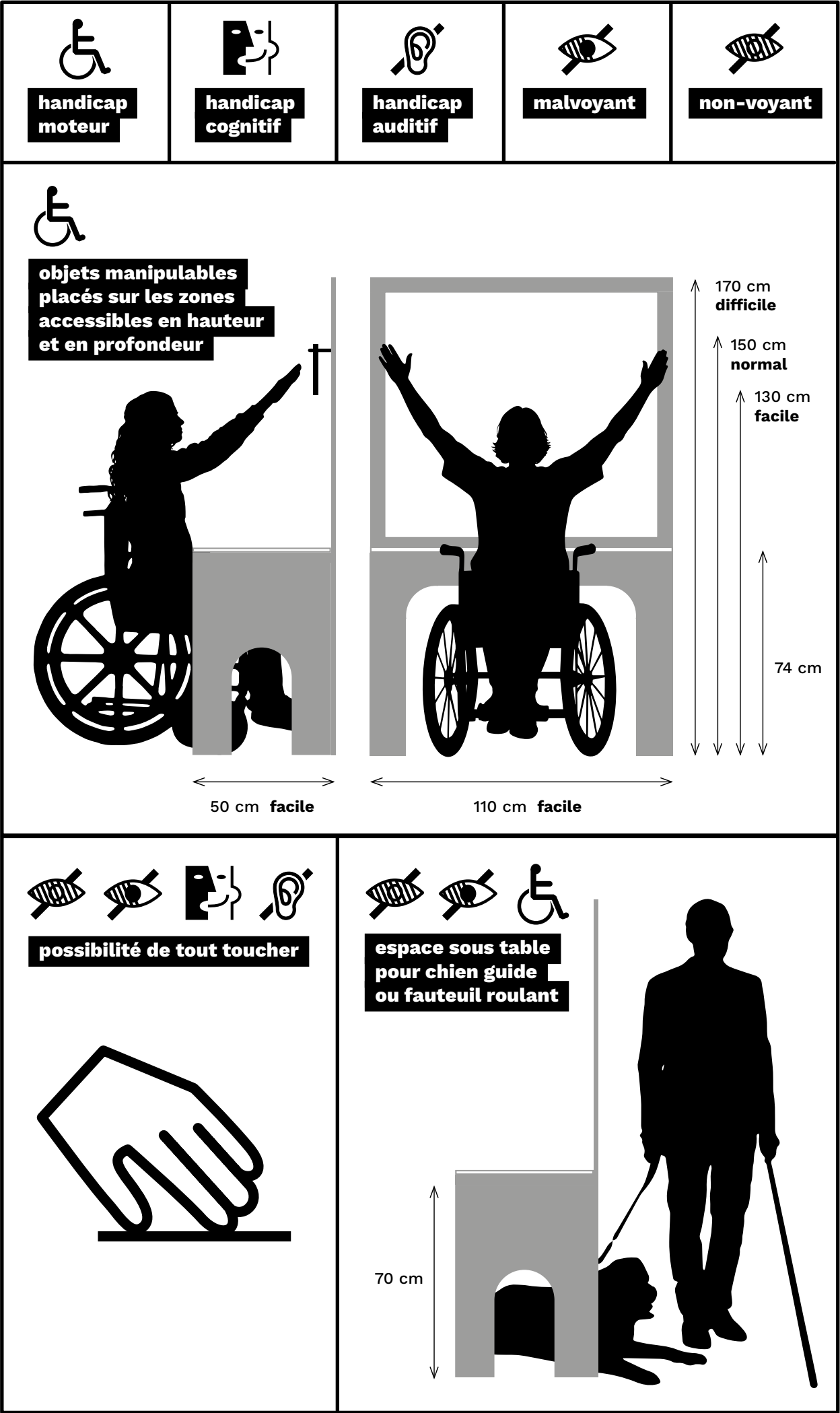
Le graphisme permet de hiérarchiser l’information et d’éviter une surcharge visuelle : les contenus essentiels sont présentés au recto en priorisant l’image, tandis que les informations complémentaires sont accessibles au verso. Cette approche favorise une découverte progressive des contenus et permet à chacun·e d’adapter son parcours à ses besoins.

Le choix graphique de respecter les contraintes FALC tout au long de l’exposition en les associant aux contraintes des personnes malvoyantes, permet une accessibilité au plus grand nombre. Il permet également au public ciblé de ne pas se sentir différent en proposant à l’ensemble des visiteurs un parcours unique fondé sur les mêmes principes.

Il en découle des règles simples de composition graphique : des textes en colonnes fines pour faciliter le retour à la ligne, des contours épais séparant les parties pour aider le public à se repérer dans le contenu, des textes grand et gras pour faciliter la lisibilité, des pictogrammes à gauche du texte pour aider la compréhension de ce dernier, un même registre visuel pour les pictogrammes et les schémas didactiques permettant une meilleure compréhension par la répétition, des textes et images en noir et blanc pour obtenir un contraste optimal, un code couleur unique (le rouge) permettant d’indiquer les éléments manipulables.

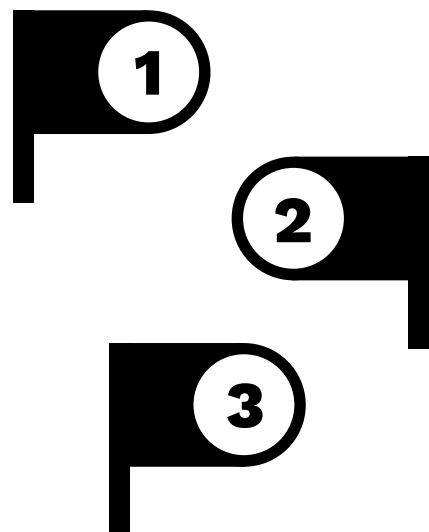
Ces choix graphiques associés à la mobilité des panneaux offre une meilleure accessibilité aux personnes malvoyantes, qui peuvent les rapprocher, les orienter ou les incliner selon leur confort de lecture. Ces contenus mobiles constituent un support de retrait temporaire pour les personnes ayant besoin de réduire les stimulations visuelles ou de s’isoler quelques instants.

Enfin, leur caractère manipulable facilite le travail de médiation : il devient possible de partager facilement un contenu avec une personne ou un groupe, de montrer une image tout en consultant simultanément les informations complémentaires situées au verso.

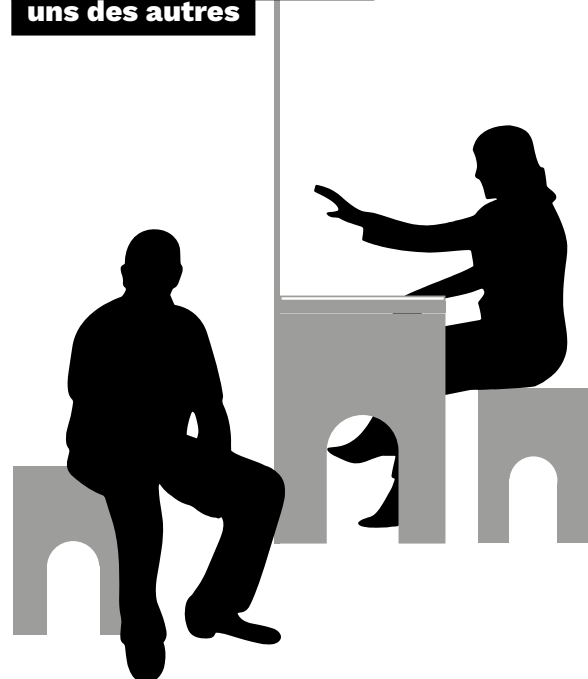




**parcours de l'exposition
guidé par des grands chiffres
sur fond rouge (pas de flèches
ou autres indications)**



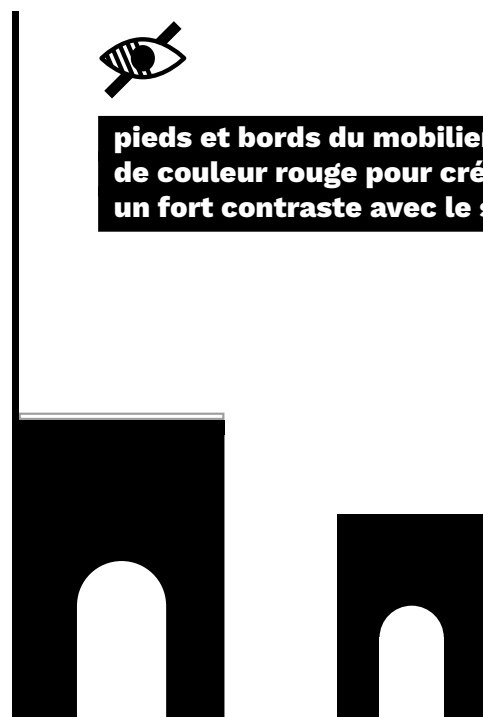
**ilots assis pour prendre
le temps, faire des activités
ludiques ou s'isoler les
uns des autres**



**pas de porte à faux
ni débord sur le mobilier**



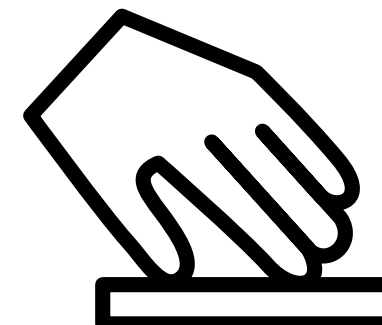
**pieds et bords du mobilier
de couleur rouge pour créer
un fort contraste avec le sol**



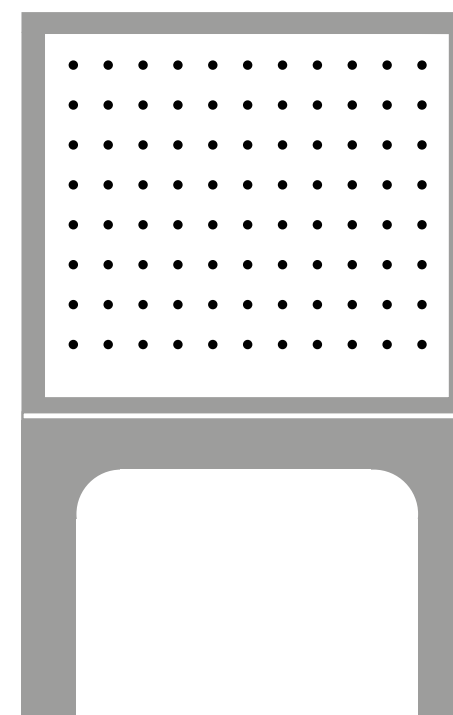
**QR code : audio de la partie,
une voix qui lit le contenu,
une qui guide dans l'exposition,
une qui décrit les images**



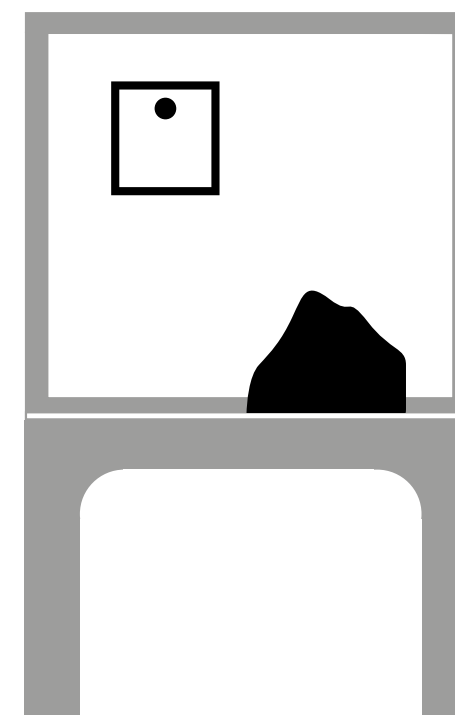
**QR code : gros, en surépaisseur
et toujours placé au même
endroit sur les tables pour aider
à les repérer et à les flasher**



**trame de fixation permet de
faciliter le repérage des éléments
mobiles grâce à la répétition
et la régularité**

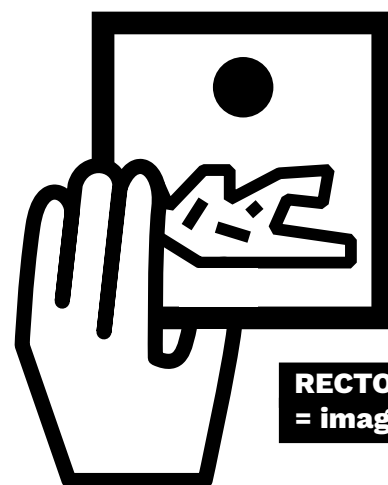
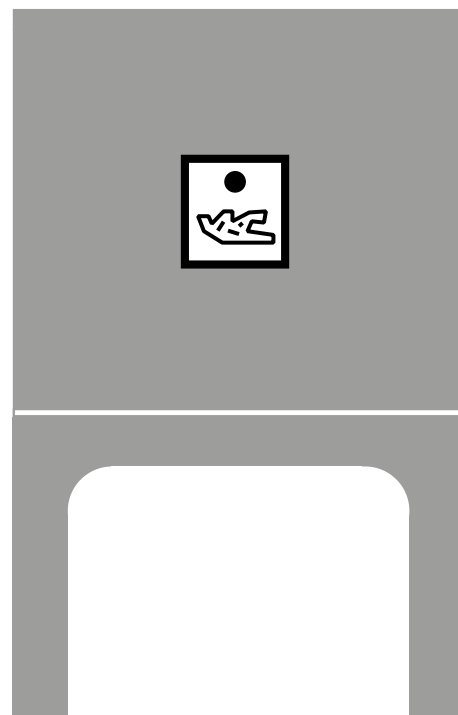


**éléments à manipuler
de couleur rouge pour
faciliter leur identification**





prioriser les images
en première lecture



RECTO
= image



mobilité des contenus
pour s'isoler et comprendre
à son rythme



mobilité des contenus
pour regarder de près
les images et les textes



VERSO
= texte en FALC



pictogrammes FALC
et schémas didactiques
réalisés en noir et blanc
avec un contour épais



même registre graphique
pour tous les visuels,
la répétition permet une
meilleure compréhension



pictogramme
à gauche de
chaque texte
pour aider à
comprendre
le propos



typographie
linéale sans
empatelements,
textes en
minuscules,
mots non
soulignés,
sans guillemets,
nombres écrits
en chiffres
uniquement



Cette
exposition
en FALC, Facile
à Lire et à
Comprendre,
est accessible
au plus grand
nombre.



Retourne
les éléments
rouge pour
lire les
explications.



Scanne les
QR code pour
écouter les
explications.



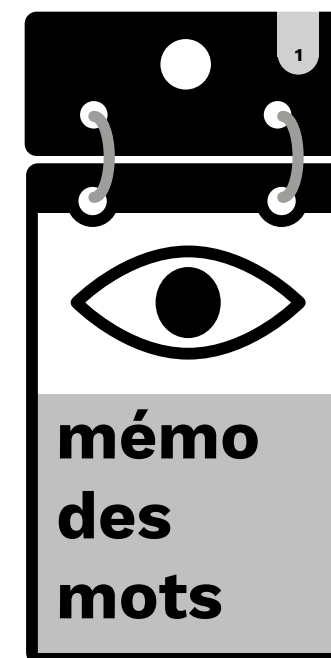
Découvre la
signification
des mots **rouges**
dans le mémo.



colonne de
texte courte
pour faciliter
la lecture lors
des retours
à la ligne



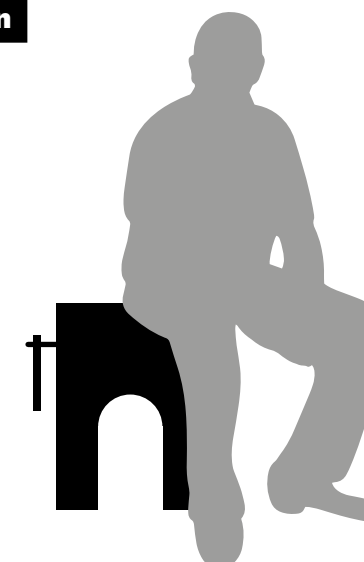
contour épais
qui sépare les
parties pour
aider à se
repérer dans
le contenu



mémo mobile pour
alléger le contenu
textuel de l'exposition



mémo à
accrocher sur
son tabouret
pour le garder
au fil de l'expo



Les bons réflexes à privilégier

Conception de l'exposition

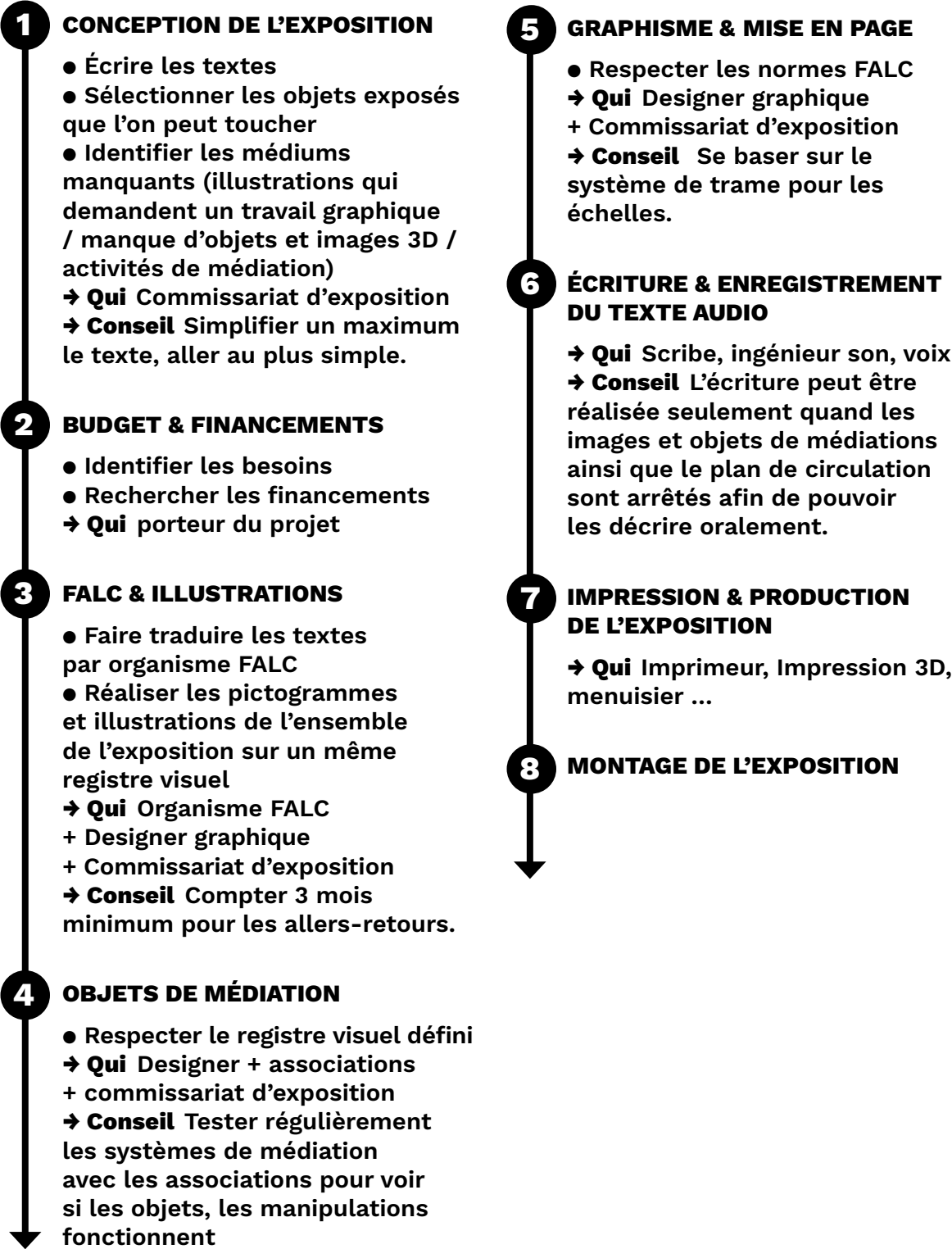
- Donner la possibilité de tout toucher: les règles sont stressantes
- Privilégier des matières agréables, des coins arrondis, le toucher a une place importante dans la visite
- Utiliser des supports matifiés, la réflexion de la lumière éblouie
- Utiliser des lumières indirectes et jaunes
- Bannir les vitrines
- Travailler un contraste de couleur de minimum 70%
- Exposer les objets sur un fond contrasté avec la couleur de l'objet exposé
- Laisser la possibilité de prendre le temps
- Pas de sur-densité de visiteurs dans l'exposition
- Proposer un espace calme, de repos dans lequel on peut prendre le temps de découvrir tranquillement ou de faire une pause
- Créer un parcours auditif intéressant pour tout le monde avec une description détaillée, décrire l'ensemble des images de manière précise et sensible.
- Prendre en compte les normes de circulation PMR

Cadre de visite

- Avoir le droit de faire du bruit, de vivre dans l'espace muséal
- Signaler dans votre espace les escaliers, marches, vitres, coins dangereux (couleur et relief)
- Mettre un plan à disposition pour préparer la visite en amont
- Proposer de pouvoir faire l'exposition sur plusieurs journées au même prix
- Proposer des visites guidées avec un médiateur pour publics spécifiques
- Proposer de pouvoir mettre de la musique
- Créer des sites internet et documents PDF accessibles (qui peuvent être lus par les logiciels de lecture audio). Si le site internet du musée n'est pas accessible, les visiteurs ne se déplaceront pas par peur que l'exposition ne le soit pas non plus
- Inscrire son exposition dans le **Label tourisme et handicap**

Calendrier de conception

Pour concevoir une nouvelle exposition à partir de ce mobilier en tenant compte des objectifs et du synopsis définis par le maître d'ouvrage



Ressources

Règles européennes pour une information FALC - FAcile à Lire et à Comprendre

- <https://www.unapei.org/publication/information-pour-tous-regles-europeennes-pour-une-information-facile-a-lire-et-a-comprendre/>

Les organismes de formation agréés Marque Qualité FALC

- <https://falc.unapei.org/la-marque-qualite-falc/>

Expositions et parcours de visite accessibles (2017)

- <https://www.culture.gouv.fr/thematiques/developpement-culturel/culture-et-handicap/ressources-handicap/guides-pratiques/expositions-et-parcours-de-visite-accessibles-2017>

Typographies inclusives

- mal-voyant :
 - APHont
 - Luciole
 - Eido
- Préconisation FALC :
 - Arial
 - Tahoma

Logiciel calcul de contraste

- <https://code.gouv.fr/sill/detail?id=204>
- <https://comptoir-du-libre.org/fr/softwares/398>

Fabriquer des pdf accessibles

- <https://helpx.adobe.com/fr/acrobat/using/creating-accessible-pdfs.html>
- <https://www.pdf-accessible.com/notices-accessibilite-indesign-acrobat/>

Crédits

Rédaction des textes :

- Gwendoline Dulat — Bureau d'Intervention Graphique (BIG)
- Camille Morin — Atelier Bascule
- Isabelle Vergnaud, Sycoparc

Illustrations :

- Gwendoline Dulat — Bureau d'Intervention graphique (BIG)
- Camille Morin — Atelier Bascule

Graphisme :

- Gwendoline Dulat — Bureau d'Intervention graphique (BIG)

Soutien financier :



Cofinancé par
l'Union européenne



PRÉFET
DE LA RÉGION
GRAND EST

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Partenaires :

