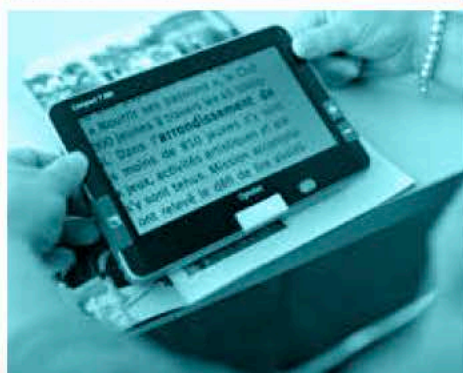
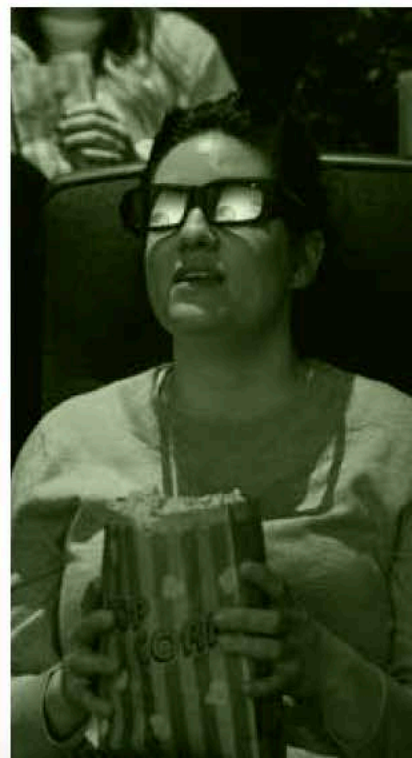


# Pour une expérience culturelle accessible et inclusive

Guide de références  
pour le milieu culturel

Ressources et  
pratiques inspirantes



# Les musées





© Monkeybusinessimages

Depuis quelques décennies, le rôle des musées dans le développement culturel de la société a évolué. Bien que la conservation, la préservation et l'étude des œuvres et du patrimoine soient toujours au cœur de la mission des musées, la diffusion et l'éducation se sont imposées dans les axes de développement de ces institutions. Afin de créer des liens avec les différentes clientèles, plusieurs actions culturelles ont été initiées. Par des expositions, des ateliers, de la médiation culturelle et des activités interactives, les musées favorisent la démocratisation de la culture et le développement de nouvelles clientèles.

Pour chaque exposition, de nombreux musées planifient dès le début les actions culturelles et les dispositifs nécessaires pour assurer l'accessibilité selon les visiteurs, qu'ils soient en situation de handicap, qu'ils maîtrisent la langue ou non, qu'ils soient jeunes ou plus âgés, savants ou néophytes.

Le principal facteur de réussite pour présenter une exposition accessible est de miser sur la collaboration de tous les professionnels impliqués :

- Le commissaire de l'exposition
- L'équipe de design et de production de l'exposition
- Les experts de contenus

- L'équipe d'animateurs et de médiateurs culturels
- Le service à la clientèle
- Des organismes d'évaluation de l'accessibilité

La scénographie d'une exposition et le bâtiment du musée peuvent être des obstacles à l'accessibilité. La recherche, la création de contenu dédié et la conception d'équipements d'accompagnement requièrent des ressources importantes que les musées n'ont pas toujours les moyens d'investir. Certaines institutions utilisent des dispositifs numériques ou décident de miser sur d'autres actions culturelles. La Société des musées du Québec offre une multitude d'outils par le biais de son [site Internet](#) pour les professionnels et pour les visiteurs.

## Les dispositifs d'aides pour une visite accessible



Musée national des beaux-arts du Québec © Gaëlle Leroyer

### Le parcours accessible

Lorsqu'une personne handicapée visite une exposition, il faut s'assurer que le [parcours soit sans obstacle](#) et que la [signalétique](#) soit adaptée. Si cela est possible, il est conseillé de faire appel à un design inclusif afin que tout le monde puisse profiter pleinement de l'exposition. Parfois, cela sera plus compliqué

ou onéreux à mettre en place. Il sera toutefois possible de pallier aux obstacles physiques grâce à des dispositifs numériques qui viendront compléter les informations de l'exposition.

## Visite adaptée avec guide



Visite guidée du vieux Québec © Gaëlle Leroyer

Les visites ordinaires ne sont pas toujours adaptées aux personnes handicapées. Dans ce cas, les musées créent des scénarios de visites adaptées selon le type de handicap. En collaboration avec la Société des musées du Québec, Kéroul offre une formation pour le personnel des musées : [accueillir au musée des visiteurs en situation de handicap](#).


Selon le type de déficience, il est important de définir les besoins du groupe afin de lui présenter des contenus pertinents et adaptés. Les modalités de médiation peuvent également être revues. Des plages horaires dédiées peuvent être réservées afin d'adapter les composantes ambiantes dans le but de créer une expérience positive.

Par exemple :

- Le parcours des personnes se déplaçant avec une aide à la mobilité pourra être plus long que celui destiné à une clientèle non handicapée ;
- Un guide-interprète de la langue des signes peut accompagner des personnes malentendantes ou sourdes ;
- Le niveau de langage et le choix de l'exposition peuvent être adaptés en fonction des besoins d'un groupe de personnes ayant une déficience intellectuelle.
- L'accompagnement par des organismes experts en accessibilité peut aider à la planification de ces visites et à l'atteinte d'une expérience positive au bénéfice des diverses clientèles handicapées.



Visite guidée du vieux Québec © Gaëlle Leroyer

 [Une visite guidée pour des aveugles et des malvoyants au musée de Grenoble](#), France 3 Auvergne-Rhône-Alpes, 2018

## Les dispositifs d'accompagnement



© damno

Tous les visiteurs profitent des dispositifs d'accompagnement. Ces derniers offrent une complémentarité aux informations portant sur les œuvres et les objets présentés. Ils peuvent aussi permettre aux personnes handicapées de faire la visite d'une exposition de façon autonome et à leur rythme.

### Livret d'information

Les musées peuvent offrir un guide présentant les facilités, le plan du musée et les dispositifs d'aide disponibles. De plus, pour chaque exposition, des informations claires et précises peuvent décrire le contexte, les sections et le parcours à suivre. Le livret d'accompagnement du [musée du Louvre-Lens](#) est un exemple intéressant en ce qui a trait aux clientèles atypiques.

### Dispositifs d'aide auditive

**Cartels sonores** : Près de chaque cartel, un bouton lumineux ou non peut être installé permettant d'entendre la description de l'œuvre. Les familles avec de jeunes enfants, les personnes rencontrant une difficulté à lire et les personnes ayant une déficience visuelle peuvent bénéficier d'un tel dispositif.

**Audioguide** : Il permet aux visiteurs d'obtenir des informations complémentaires sur le contenu de l'exposition et sur certaines œuvres. Les enregistrements peuvent être écoutés à l'aide d'un appareil audio dédié, prêté par le musée, ou téléchargé sur un appareil intelligent (téléphone ou tablette). Cette présentation auditive permet de déambuler de façon autonome.

**Audiodescription** : Elle consiste à décrire oralement les œuvres pour que le visiteur puisse s'en faire une représentation précise. Les audioguides conçus à l'aide d'autodescription répondent donc davantage aux besoins des visiteurs ayant une déficience visuelle. Des dispositifs d'autodescription peuvent aussi être installés près des œuvres, indépendamment de l'audioguide. Leur combinaison avec l'utilisation de maquettes tactiles est à privilégier afin d'offrir une découverte complète.

Comme présenté dans la section [Arts de la scène](#) les dispositifs de boucle d'induction magnétique, d'infrarouge et de système FM peuvent être utilisés pour les musées.


### Dispositifs d'aide visuelle



© Goglya

**Visioguide** : Les visioguides sont principalement utilisés pour les personnes ayant une déficience intellectuelle ou une déficience visuelle.

Ils permettent d'effectuer une visite en toute autonomie. Les œuvres des expositions peuvent être accessibles à l'aide de téléphones intelligents ou de tablettes numériques. Le contenu audio peut être sous-titré ou traduit par un interprète de la langue des signes. Les atouts de la visite visioguidée pour les visiteurs ayant une déficience intellectuelle sont l'insertion d'animations, une iconographie visuelle et sonore riche et diversifiée.

 [Découverte | Visioguide Musée Magritte | Langue des Signes de Belgique Francophone](#), Royal Museums of Fine Arts of Belgium, 2020




MBAQ © Annie Berube

**Stations tactiles** : Les stations tactiles sont des représentations partielles ou globales en relief d'une œuvre, d'un objet, d'un monument ou d'une sculpture. Ces stations tactiles incluent souvent plusieurs dispositifs pour décrire un seul objet. Ce dernier peut ainsi être représenté à l'aide d'une maquette ou d'une sculpture et complété par un audioguide et une légende en gros caractères ou en braille. Ces stations sont souvent disposées à proximité des œuvres. Elles permettent de s'imaginer des objets qui sont trop fragiles pour être touchés par les visiteurs. Enfin, lorsque les œuvres sont de grandes dimensions, ces maquettes permettent d'en avoir une vue d'ensemble.


Il est important de prévoir un banc ou un espace pour déposer la canne blanche ou tout autre objet d'aide à la mobilité à proximité afin que la personne puisse utiliser ses deux mains.

Préparer un guide pour l'accompagnateur peut être très utile afin que les personnes handicapées vivent une belle expérience. Par exemple, [le Musée historique de la ville de Strasbourg](#) prête un guide pour permettre une visite autonome par les utilisateurs.

 [Une maquette tactile pour le Musée des Beaux-Arts de Lyon](#), Musée des Beaux-Arts de Lyon, 2019

### Dispositif olfactif

L'odorat est un des derniers sens à avoir intégré les musées. Le dispositif olfactif vise principalement les personnes ayant une déficience visuelle, et offre une expérience multisensorielle sans se limiter à un parcours tactile. L'intérêt d'un tel dispositif est de solliciter l'odorat, et non seulement la vue, voire l'ouïe ou le toucher. Les systèmes de diffusion d'odeurs sont variés, ils peuvent être déclenchés manuellement ou automatiquement.

 [Exposition Parfums de Chine | Éric Lefebvre, Directeur du musée Cernuschi | Musée Cernuschi](#), Musée Paris, 2018

## Braille




MBAQ © Annie Berube

Les panneaux d'interprétation ainsi que les cartels peuvent être présentés en braille afin de permettre aux personnes concernées de comprendre l'information. Ils peuvent transmettre les instructions afin d'activer les dispositifs complémentaires. Il est important de prévoir un autre type d'équipement adapté, car les personnes ayant une déficience visuelle ne connaissent pas toutes le braille.

## Dispositifs interactifs

Les dispositifs interactifs demandent une participation active de la part du visiteur. Sous forme de jeux, de capsules, d'écrans tactiles, ces dispositifs permettent d'obtenir de l'information sur le sujet de l'exposition de façon ludique et innovante. La clientèle jeunesse apprécie ces installations et les personnes ayant un handicap peuvent aussi profiter de ces installations.

 [Un Musée des enfants à réinventer d'ici à juin 2021](#), Radio-Canada, 2019

## Les dispositifs numériques et multimédias



© Seventy Four

Les innovations technologiques permettent une grande flexibilité et une variété d'outils pour offrir une plus grande accessibilité aux personnes handicapées. Très modulables, ces dispositifs peuvent s'adapter selon le type de handicap et selon les clientèles. Les dispositifs sont variés tant par leur forme que par leur approche cognitive ou leurs objectifs (médiation culturelle, éducation, etc.). Les [arts numériques](#) peuvent offrir une excellente valeur ajoutée à l'exposition, mêlant créations artistiques et transmission d'informations.

## Vidéo

Les projections vidéo sont des outils très appréciés des visiteurs. Parfois utilisées pour recréer un moment historique ou pour apporter des éléments complémentaires à ceux qui sont présentés, elles peuvent être diffusées en continu ou activées par des boutons ou par la détection de mouvements. L'ajout de sous-titres ou d'une traduction simultanée par un interprète en langue des signes permet aux projections vidéo de rejoindre un plus grand public.

## Dispositif haptique

C'est un système tactilo-kinesthésique. Il permet de concevoir, modeler et manipuler des objets dans un environnement virtuel avec un certain ressenti tactile et la perception d'un espace spatial. Cette technologie permet la découverte d'objets et de sculptures par les personnes ayant une déficience visuelle.

## Le Li-Fi

Une nouvelle technologie en développement depuis quelques années, le « *light fidelity* » (Li-Fi), permet de créer un réseau sans-fil semblable au Wi-Fi, mais avec la lumière. Les personnes handicapées peuvent ainsi accéder à des contenus inédits, simplement en se déplaçant le long des œuvres éclairées par des lumières équipées de la technologie Li-Fi en utilisant une tablette. Cette nouvelle technologie est la solution pour les bâtiments dont la construction représente une contrainte pour l'accès au Wi-Fi.

 [Li-Fi : quand Internet passe par la lumière](#), TOM.travel, 2016

## Visites et expériences virtuelles

La visite virtuelle permet de profiter des musées à la maison. Les visiteurs accèdent à ces visites depuis le site Internet des institutions ou par le biais d'une application. La [Société des musées du Québec](#) présente les visites et expériences virtuelles disponibles dans les musées du Québec. Les personnes peuvent accéder aux expositions sans contrainte reliée à leur handicap. Certains musées proposent leurs collections en ligne, des balados, des jeux vidéo, des modélisations en 3 dimensions et des applications pour voir les espaces à 360° permettant de visiter des endroits inaccessibles aux personnes handicapées. La variété des moyens permet à de nombreuses personnes d'accéder aux contenus selon leurs préférences.

## Réalité virtuelle, augmentée et immersive



© FunkyFocus

Ces installations et dispositifs offrent une expérience multisensorielle. L'ouïe, la vue, l'odorat et le toucher peuvent être sollicités. Ces expériences sont des nouvelles opportunités d'accessibilité pour les personnes handicapées.

Dans les expériences immersives, le visiteur est transporté dans un univers recréant une œuvre ou un moment historique. L'utilisation de plusieurs dispositifs, tels que le mapping vidéo, les écrans géants, les sons et les maquettes tactiles, contribue à créer une immersion complète.

À l'aide de casques virtuels, d'applications sur les téléphones intelligents et tablettes ou de supports audiovisuels et auditifs, la réalité augmentée offre des outils complémentaires aux expositions.

Par exemple, elle peut recréer virtuellement un objet et l'animer selon sa fonction. L'utilisation des technologies innovantes attire de nouvelles clientèles et permet aux musées de se renouveler dans leurs offres culturelles. Ces approches multisensorielles permettent une plus grande accessibilité aux personnes handicapées. Pour les personnes ayant une déficience intellectuelle ou un trouble du



spectre de l'autisme, ces dispositifs peuvent les aider à apprécier leur parcours par les animations et la diversité des sens sollicités. Il est important de bien décrire les expériences proposées dans les outils promotionnels afin de fournir des informations pertinentes aux personnes handicapées et à leurs accompagnateurs. Ils pourront ainsi déterminer si les expériences sont adaptées ou non à leurs besoins.

■ [Réalité Augmentée – Musée des Arts et Métiers \(Paris\)](#), MuseoPic, 2021

■ [Paleograph' 2019 – installation VR](#), Little Heart Movement, 2019

## Les activités culturelles



Visite de Musée © Sans Oublier le Sourire

## Médiation culturelle

Les activités de médiation culturelle sont d'excellentes initiatives pour créer des liens avec des clientèles moins représentées parmi les visiteurs. Le choix des techniques d'animation, des activités et des intervenants influence l'atteinte des objectifs fixés. Par exemple, une activité peut viser l'éducation, la démocratisation, l'initiation à la pratique aux arts et l'inclusion. Depuis plusieurs années, les institutions muséales embauchent des

médiateurs culturels, des animateurs et des experts en expérience des visiteurs afin de programmer des activités qui respectent la mission et les valeurs de l'organisme. Les employés peuvent suivre des formations spécifiques pour s'assurer d'adopter de bonnes pratiques adaptées à chaque clientèle. Dans le but de favoriser l'inclusion des personnes handicapées, des activités ciblées de médiation culturelle sont proposées à cette clientèle.

La médiation culturelle dans les musées fait l'objet de beaucoup de réflexion afin d'assurer le décloisonnement et une offre culturelle actualisée. Par exemple, les chercheuses Ève Lamoureux, Francine Saillant, Noémie Maignien et Fanny H-Levy, en collaboration avec l'Écomusée du fier monde, ont conçu un [Guide pour une expérience inclusive](#) qui propose des outils et des recommandations pour inciter les musées à préparer et offrir des activités destinées à différents publics.

## Ateliers et activités adaptés



© Viktoria Ruban

La planification des ateliers doit être rigoureuse et exige une bonne connaissance de la clientèle ciblée. Les caractéristiques des différents handicaps vont influencer les activités proposées. Un [maillage](#) avec des organismes spécialisés est favorable pour s'assurer du bon déroulement. Il permet d'évaluer le type

d'encadrement requis, les besoins particuliers des personnes handicapées ainsi que la durée idéale d'un atelier. Ainsi, les offres de médiation culturelle peuvent prendre la forme de discussions avec des artistes, d'ateliers pratiques, d'utilisation de dispositifs dans des salles d'exposition, etc. La médiation culturelle est un outil flexible et efficace pour favoriser l'inclusion des personnes handicapées. Les médiateurs culturels doivent faire preuve de souplesse et d'ouverture selon les interventions et le degré de participation des individus.

## Activités et ateliers hors les murs

Certains musées offrent des activités de médiation culturelle dans les locaux des différents organismes de soutien et de services aux personnes handicapées. L'aménagement sans obstacle est déjà prévu et l'environnement familier peut réduire les éléments anxigènes auprès de clientèles ayant des déficiences intellectuelles ou des troubles du spectre de l'autisme. Ces activités permettent de présenter le musée à l'aide d'images, de vidéos ou d'objets. Selon la qualité de l'expérience vécue et les impacts de l'activité, les participants pourraient vouloir poursuivre leurs expériences dans le musée.

Ces échanges avec des clientèles atypiques sont très formateurs et importants pour valider l'inclusion.

Ainsi, réfléchir à un design inclusif en amont, adapter les visites, accompagner le personnel afin d'offrir des expériences uniques à toutes les clientèles, ajouter du numérique adapté et dédié aux publics à besoins particuliers, sont autant de bonnes pratiques pouvant être mises en place. Pour conclure, avoir une expérience culturelle accessible au musée n'est pas toujours une question d'argent, la volonté de chacun est importante pour développer l'accessibilité et l'inclusion sociale.

## Ressources

### Fournisseurs spécialisés

- [Tactile studio](#), Dispositifs tactiles, France, Canada et Allemagne
- [Tactile vision graphics](#), Dispositifs tactiles et braille, Nouveau-Brunswick
- [Virtuoz](#), Dispositifs interactifs, France
- [Sony](#), Équipements projections vidéo, Canada
- [XYZ](#), Projets multimédias, Montréal,
- [Geed](#), Dispositifs pour accessibilité universelle, France
- [Artview](#), Visite virtuelle, France
- [Société Sigmacom](#), Spécialiste de la diffusion olfactive, France
- [Simulation Déjà Vu](#), Expériences olfactives et sensorielles, Montréal
- [Polymorph](#), Expert en visite 3D, France
- [MuséoPic](#), Application Réalité augmentée, France
- [Global Lifi Tech](#), Technologie Li-Fi, Longueuil
- [3DMotion](#), Expériences multimédias, France
- [Technoleads](#), Expériences numériques, Montréal
- [Société des musées du Québec](#), Inventaire des fournisseurs en muséologie, Montréal
- [Musées Montréal](#), Inventaire des musées avec accessibilité partielle et complète, Montréal

## Articles de presse

- [Déterrer le patrimoine olfactif](#), La Presse, 2021
- [Tour de France des expositions 2021 et leurs dispositifs/contenus numériques et innovants](#), Culture Innovation — Culture France, 2021
- [Internet est-il le meilleur média pour comprendre l'art ?](#), Numéro, 2020
- [Une maquette sensorielle pour permettre aux aveugles de « voir » le stade olympique](#), Radio-Canada, 2019
- [Le braille en déclin : aveugle et analphabète](#), Radio-Canada, 2019
- [Muséolab : La technologie fait son entrée au Musée POP!](#), L'hebdo Journal, 2019
- [Film : Making Museums accessible with a telepresence robot](#), Muséum Next, 2019, (en anglais)
- [Découvrir les nus du Louvre... avec les doigts](#), Radio-Canada 2018
- [La médiation culturelle pour les sourds dans le milieu muséal au Québec](#), Conserveries mémorielles [en ligne], #21, Ingrid Valent, 2017
- [Expérimentez les applications numériques au musée](#), Société des musées du Québec, 2017
- [Le Museo Prado de Madrid encourage les malvoyants à toucher 6 de ses œuvres](#), Culture innovation — Culture France, 2015

## Vidéos

- [Visite gestuelle Taysir Batniji](#), MAC VAL, 2021
- [Les Mayas au musée de la Civilisation](#), AMI-télé, 2021
- [Coup d'œil techno – Virtuoz](#), AMI-télé, 2019
- [Le Musée des beaux-arts de Montréal inclusif](#), AMI-télé, 2019

- [L'accessibilité au Muséum — Présentation en audio description](#), Museum de Toulouse, 2018
- [Les visites guidées virtuelles au Musée de la Vie wallonne](#), Webinaire d'Alexandre Lambrette, Responsable Médiation culturelle, 2021
- [La Cour des sens du Jardin botanique](#), AMI-télé, 2018

## Guides et outils

- [Mémoire « L'exploration sensorielle dans l'expérience muséale »](#), Laura Fourneau, 2020
- [Culture pour tous : comment rendre les musées accessibles aux personnes en situation de handicap ?](#), Le Webzine OKEENEA
- [Ressources virtuelles développées par les musées pendant la pandémie de COVID-19](#), Estelle Poirier-Vannier, 2020
- [Guide muséal pour l'accueil des personnes autistes](#), FRENCH AMERICAN MUSEUM EXCHANGE, 2021
- [Musées, innovations numériques et expériences de visite](#), Société des musées du Québec, 2018
- [Médiation culturelle - Art public et technologies numériques](#), Laboratoire des médiations en art contemporain — Occitanie, 2017
- [Expositions et parcours de visite accessibles](#), ministère de la Culture et des Communications de la France, 2017
- [Médiation culturelle, musées, publics diversifiés, Guide pour une expérience inclusive](#), Ève Lamoureux, Francine Saillant, Noémie Maignien, Fanny H-Levy, en collaboration avec l'Écomusée du fier monde, 2021
- [Normes d'accessibilité des expositions](#), Ingenium, 2018
- [Politique d'accessibilité universelle](#), Musée d'art contemporain de Montréal, 2020

### Musée

## Société des musées du Québec



[musees.qc.ca](http://musees.qc.ca)

Montréal

Fondée en 1958, la Société des musées du Québec (SMQ) est un organisme à but non lucratif qui regroupe et représente quelque 300 institutions muséales (musées, centres d'exposition et lieux d'interprétation) et 600 membres individuels répartis dans toutes les régions du Québec. À l'affût des grands courants de la muséologie, elle mène des projets touchant les différentes fonctions muséales et collabore régulièrement avec des partenaires internationaux.

Le site Internet de la Société des musées du Québec propose des outils, des guides et des ressources. Pour le grand public, il fournit [une présentation des musées](#) selon les intérêts des visiteurs et les informations d'accessibilité. Afin d'inspirer les gestionnaires, la SMQ présente des [bonnes pratiques](#) de différents musées pour favoriser l'inclusion des clientèles.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Muséolab



[museolab.ca](http://museolab.ca)



Mauricie



[Muséolab](#), La Gazette de la Mauricie, 2018

Le Muséolab est avant tout un travail de cocréation. Le projet est né de la collaboration de deux partenaires, le [DigiHub](#) Shawinigan et le Musée Pop de Trois-Rivières. L'objectif du projet est de créer un lieu d'exploration des nouvelles pratiques muséales numériques.

Grâce au talent et à l'expertise des entreprises du pôle patrimoine et muséologie numérique du DigiHub, le Musée Pop accueille entre ses murs des projets, des prototypes, des idées qui répondent à des enjeux ou des défis auxquels il fait face. Selon les commentaires des visiteurs, ces prototypes sont modifiés, améliorés et ajustés. Lorsque les résultats sont concluants, les technologies sont proposées à l'ensemble des musées.

Le pôle patrimoine et muséologie numérique compte une vingtaine de startups dont les expertises diverses permettent de réaliser des projets de mise en valeur du patrimoine et des projets muséaux et touristiques numériques.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Musée d'Art Contemporain (MAC)



MAC © Gaëlle Leroyer



[macm.org](http://macm.org)



Montréal

Depuis septembre 2018, le service éducatif du MAC offre des activités innovantes, de manière continue. Des Autochtones, des personnes en situation de handicap et des personnes immigrantes ou en situation de vulnérabilité ont eu l'occasion de découvrir un lieu culturel et de l'investir d'une manière singulière et hautement créative.

Se positionnant comme un centre de convergence axé sur l'apprentissage, la découverte, l'innovation et l'inclusion, le MAC vise, par son programme Inclusion en action, à faire tomber les préjugés et les stéréotypes tout en permettant de vivre une relation privilégiée avec des œuvres d'art contemporain et d'utiliser le Musée comme point d'ancrage et source d'inspiration.

Dans le cadre d'Inclusion en action, l'offre éducative du MAC se décline en 5 volets :

- Visites interprétées en langue des signes québécoise (LSQ)
- Visites interprétées en langue des signes américaine (American Sign Language, ASL)
- Voir autrement : ce programme destiné aux personnes ayant une perte de vision permet aux participants d'appivoiser l'art contemporain et d'éveiller leur curiosité pour les démarches inventives d'artistes : par l'expression plastique, ils ont l'occasion de prolonger leur expérience esthétique.
- Parcourir autrement : tout au long de l'année, en lien avec les expositions à l'affiche, le Musée offre des visites interactives et des ateliers de création adaptés aux particularités de chacun.
- Photovoice — imaginons le musée autrement : Photovoice est une méthode de recherche-action participative qui utilise la photographie et le dialogue de groupe comme moyen d'inclure tous les citoyens à propos d'enjeux qui les touchent. Dans ce cas-ci, Photovoice est surtout utilisé pour amplifier la voix des personnes handicapées.

Le MAC offre aussi le programme Tandem Visite et Atelier : des groupes qui sont en situation de handicap visitent le musée et participent à un atelier gratuitement dans le cadre de ce programme.

Programmation numérique des ateliers : des visites et ateliers peuvent être disponibles en ligne et les participants peuvent partager leurs créations sur les réseaux sociaux.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Musée des beaux-arts de Montréal



MBAM © Sans Oublier le Sourire



[mbam.qc.ca](http://mbam.qc.ca)



Montréal

Fondé en 1860, le Musée des beaux-arts de Montréal est un musée de réputation internationale basé à Montréal et consacré à la promotion de l'art canadien et international. Sa collection encyclopédique compte plus de 43 000 œuvres.

Le Musée abrite l'Atelier international d'éducation et d'art-thérapie Michel de la Chenelière, le plus grand complexe éducatif dans un musée d'art en Amérique du Nord, qui permet la mise en œuvre de projets innovants en éducation, en mieux-être et en art-thérapie.

À cet égard, l'Atelier international d'éducation et d'art-thérapie Michel de la Chenelière propose toute une gamme de projets innovants et adaptés aux personnes ayant des besoins particuliers :

- Visite des expositions en compagnie d'un éducateur ;
- Participation à des ateliers créatifs ;
- Présentation de leurs créations au public du Musée.

Des ateliers sur mesure sont disponibles dans les lieux des organismes représentant des clientèles handicapées.

Le programme d'art-thérapie, *Brisons l'isolement*, offre des ateliers de création qui visent à briser l'isolement d'adolescents et de jeunes adultes vivant avec des troubles langagiers ou sensoriels tels que la dysphasie, la surdité et les troubles de traitement auditif.

Animées par un art-thérapeute et des intervenants du CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal — Institut Raymond-Dewar, ces activités sociales et culturelles ont pour but de faciliter le développement des habiletés de communication des jeunes, favoriser leur estime de soi et aider à la socialisation.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Centre des sciences de Montréal



[centredessciencesdemontreal.com](http://centredessciencesdemontreal.com)

Montréal

Le Centre des sciences lance plusieurs initiatives afin que les personnes à besoins particuliers qui visitent l'institution se sentent bien accompagnées, en sécurité et qu'elles puissent s'amuser sans compromis ! Cette initiative comprend 3 projets :

- Le lancement d'un Guide d'accompagnement pour les visiteurs à besoins particuliers ;
- Les matinées apaisées exclusivement réservées aux personnes à besoins particuliers ;
- La formation des employés afin de mieux accueillir les visiteurs ayant des besoins particuliers.

Le guide d'accompagnement a été développé pour outiller les accompagnateurs et les personnes à besoins particuliers dans la préparation de leur visite. Il est composé de trois parties. La première partie aborde ce que représente une visite au Centre des sciences en décrivant les installations et les services. Il y est

notamment question de l'accès au bâtiment, des caractéristiques des toilettes et salle d'hygiène et des ascenseurs disponibles. La seconde partie porte sur chacune des expositions permanentes du Centre des sciences. Pour chacune sont présentés les thèmes abordés, les âges recommandés de même que la diversité des activités interactives que l'on y trouve et les sensibilités sensorielles potentielles (lumière forte, bruit, odeur, espace restreint). Cela permet à chaque famille ou groupe de décider vers quelles expositions et activités interactives se diriger selon leur situation. La troisième partie du guide présente le visionnement d'un film au cinéma IMAX® TELUS et l'offre à différents publics (système d'audition, prêt de coquilles, places pour personnes à mobilité réduite).



Centre des sciences de Montréal © Gaëlle Leroyer

Pour élaborer ce guide de 35 pages, le Centre des sciences a collaboré avec plusieurs organismes ainsi qu'avec un comité d'experts issus du monde de l'adaptation scolaire. Afin



de pousser encore plus loin la réflexion, des groupes-focus avec les parents d'enfants qui ont des besoins particuliers ont aussi eu lieu.

L'approche universelle est primordiale pour l'équipe du Centre des sciences. Ainsi, parlant du kaléidoscope géant dans lequel il y a des effets lumineux stimulants, le guide n'indique pas que cette activité est à proscrire pour les visiteurs épileptiques ni qu'elle est agréable pour les visiteurs ayant un trouble du spectre de l'autisme. Chaque enfant est différent et les

étiquettes sont évitées. Le guide se contente de présenter l'interactif comme stimulant au niveau lumineux; chaque visiteur à besoins particuliers et/ou ses accompagnateurs peuvent ensuite choisir de se rendre ou non au kaléidoscope.

Cet outil qui vise à faciliter la visite des familles et des groupes est accessible en version électronique afin d'être consulté avant ou pendant la visite. Quelques copies papier sont également disponibles à la billetterie.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Pointe-à-Callière, cité d'archéologie et d'histoire de Montréal



Pointe-à-Callière © C Bergeron



[pacmusee.qc.ca](http://pacmusee.qc.ca)



Montréal



[Signé Montréal – Le spectacle multimédia de Pointe-à-Callière](#), Pointe-à-Callière, 2012

La mission du musée est de faire aimer et connaître le Montréal d'hier et d'aujourd'hui à travers des actions de diffusion, d'éducation, de conservation et de recherche à l'endroit du patrimoine archéologique et historique montréalais ; et de tisser avec les réseaux régionaux, nationaux et internationaux concernés, des liens dont bénéficieront les différents publics.

Afin de pouvoir accueillir les personnes à mobilité réduite, le musée s'est doté de quatre fauteuils roulants disponibles gratuitement. À noter qu'il n'est pas possible de réserver ces fauteuils à l'avance. De plus, cinq places ont été réservées dans la salle multimédia Hydro-Québec pour le spectacle multimédia Générations MTL.

La gratuité est offerte pour la personne accompagnant un visiteur en situation de handicap (visuel, auditif, moteur, intellectuel ou physique) et les chiens-guides et d'assistance sont autorisés dans les aires publiques et dans les salles d'expositions du musée.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ)



Musée national des beaux-arts de Québec © Annie Berube



[mnbaq.org](http://mnbaq.org)



Québec

Le Musée national des beaux-arts du Québec a pour fonctions de faire connaître, de promouvoir et de conserver l'art québécois de toutes les périodes, de l'art ancien à l'art actuel, et d'assurer une présence de l'art international par des acquisitions, des expositions et d'autres activités d'animation ([Loi sur les musées nationaux, RLRQ, chapitre M-44](#)).

L'accessibilité des lieux et des contenus est une préoccupation constante pour le Musée. Depuis plusieurs années, le MNBAQ a mis sur pied divers projets et initiatives afin d'incarner sa vision d'un musée à échelle humaine, accueillant et inclusif, et de faciliter l'accès aux personnes souvent exclues ou éloignées de l'expérience culturelle.

C'est dans cette optique que le MNBAQ a élaboré, en collaboration avec Tactile Studio, un parcours sensoriel afin d'offrir une expérience optimale aux visiteurs vivant avec une déficience visuelle et, plus largement, à tous les publics.

La première série de sept plateaux tactiles et sonores, qui sera déployée à l'automne 2021, est composée de deux types de stations. Dans un premier temps, des stations permettront aux visiteurs de mieux s'orienter dans le vaste complexe muséal et ses quatre pavillons interconnectés, ainsi que dans certaines salles d'exposition. Les maquettes en trois dimensions, les plans tactiles et les descriptions sonores permettront ainsi à tous les visiteurs de visualiser l'ensemble du site et de mieux appréhender les différents espaces.

Dans un deuxième temps, des stations tactiles et sonores, installées en salles d'expositions, faciliteront la découverte de certaines œuvres grâce à des reproductions en relief : une occasion unique d'apprécier les œuvres de la collection nationale, et ce, avec tous les sens.

Les plateaux ont été élaborés en cocréation avec un groupe de onze personnes malvoyantes et non-voyantes. Grâce à un test *in situ* sur les prototypes, ces derniers ont pu être modifiés pour mieux répondre aux commentaires et aux besoins des usagers.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## 1001 feuilles – Associations d'aide Suisse (ASA) Handicap Mental



Créée en 1889, l'association ASA Handicap Mental œuvre depuis 130 ans avec et pour les personnes avec un handicap mental. Sa spécificité est de les inclure activement dans l'ensemble des programmes et projets.

Le programme Croque-Musées a pour objectif de favoriser l'accès à la culture des personnes avec un handicap mental. La programmation propose des visites de musées avec des ateliers pratiques. Malgré la pandémie, les visites ont continué de façon virtuelle.

En partenariat avec l'[Association 1001 feuilles](#), Croque-Musées propose des ateliers adaptés aux besoins des personnes avec un handicap mental. En collaboration avec les institutions culturelles partenaires, ce programme permet aux participants de s'approprier des savoirs, d'étoffer leur bagage référentiel et de partager un patrimoine commun à tous.



[asahm.ch](http://asahm.ch)



Suisse



[Croque-Musées à distance](#),  
ASA Handicap Mental, 2021



[Croque-Musées](#),  
ASA Handicap Mental, 2019

## Fiche bonne pratique

## Musée

## Le Palais des beaux-arts de Lille

PALAIS  
BEAUX-ARTS  
LILLE



[pba.lille.fr/Infos](http://pba.lille.fr/Infos)



France

Le Palais des beaux-arts de Lille est considéré à juste titre comme l'un des plus beaux musées de France. La richesse de ses collections et l'éventail de son programme d'activités en font l'un des lieux phares de la vie culturelle lilloise.

Le musée offre plusieurs moyens numériques pour visiter les expositions.

L'application mobile PBA Lille permet d'être géolocalisé dans les salles et de recevoir des informations sur l'architecture du lieu ainsi que sur les œuvres tout au long du parcours.

À l'entrée de l'Atrium, les visiteurs pénètrent dans un espace d'information et de médiation interactive. Deux tables tactiles sont à la disposition de tous les visiteurs.

Dans l'espace Gigapixels, à l'aide d'une tablette interactive comme une télécommande, le visiteur peut se déplacer dans l'image et l'agrandir pour en voir tous les détails.

Un visioguide est disponible. Le parcours *Chefs-d'œuvre* amène les visiteurs aux incontournables (cinquante œuvres), le parcours *Passion* fera du visiteur un incollable (cent œuvres), le parcours *Famille* invite les participants à suivre une drôle d'abeille. Le prêt du visioguide est inclus au billet d'entrée et il est disponible en français, anglais, néerlandais et langue des signes.

## Fiche bonne pratique

### Musée

## Tactile Studio



Tactile Studio Dubai



[tactilestudio.co](https://tactilestudio.co)



France —Allemagne —Angleterre —  
Émirats arabes unis —Pays-Bas



[Hybridize your visiting experiences with Tactile Studio](#), Tactile Studio, 2020

La mission de cette agence est de faire découvrir et partager les richesses du patrimoine mondial, à tous, en atténuant la barrière des handicaps, quels que soient leur âge, leur sexe, leur situation ou leur handicap.

Tactile Studio est une agence de design inclusif, spécialisée dans la médiation culturelle. Depuis plus de dix ans, l'agence fait le maximum (et parfois même l'impossible) pour élargir l'accès à la culture au plus grand nombre. Cette agence conçoit des parcours de visite sensibles et interactifs.

- Sensibles : pour capter l'attention par les sens et l'émotion.
- Interactifs : pour faciliter la compréhension grâce au partage entre visiteurs.

Pour une expérience  
**culturelle**  
accessible et inclusive

Guide de références pour le milieu culturel  
Ressources et pratiques inspirantes

© 2021



4545, avenue Pierre-De Coubertin  
Montréal (Québec) H1V 0B2  
514 252-3104

[info@keroul.qc.ca](mailto:info@keroul.qc.ca)

[keroul.qc.ca](http://keroul.qc.ca)

[lequebecpourtous.com](http://lequebecpourtous.com)

Québec