

Résumé

A l'ère du numérique, les institutions culturelles comme les bibliothèques et les musées doivent repenser les modes d'accès à leurs collections et contenus. La consultation d'un fonds documentaire ou la visite d'une exposition relèvent désormais d'une expérience narrative où le numérique peut occuper une place particulière, notamment en termes de médiation, en ce qu'il permet un approfondissement (complément informatif, articulation avec les contenus physiques...), voire un accès à des documents jusqu'alors non accessibles (ex. presse ancienne numérisée). Il offre également des possibilités élargies de préparer et/ou prolonger la visite, de personnaliser l'affichage des contenus numériques en fonction des intérêts du regardeur ou encore d'inclure des publics spécifiques (distants, handicapés, enfants...). Basé sur une approche mixte (qualitative-quantitative) et centrée utilisateur, le projet LEMAN vise à développer une interface numérique multisensorielle permettant au visiteur handicapé visuel de vivre l'expérience de la visite au plus près de celle du visiteur non empêché, incluant notamment les aspects émotionnels liés à la perception visuelle des objets muséaux et leur mise en scène. Il s'agit également de produire un guide de bonnes pratiques à destination des institutions culturelles souhaitant mettre en place ce type de démarche.

Mots clefs : accessibilité, musée, interface numérique, handicap visuel, inclusion

Abstract

In the digital era, cultural institutions such as libraries and museums must rethink the way their collections and content is accessed. Consulting a document collection or visiting an exhibition is nowadays a narrative experience where digital technologies can play a specific role. This, particularly in terms of mediation, in that it allows to look in depth into (additional information, coordination with physical content ...), or even give access to previously inaccessible documents (ex. digitized historic newspapers). It also provides expanded opportunities to prepare and/or extend the visit, to customize the display of digital content based on the interests of the viewer or to include specific audiences (remote, disabled, children...). Based on a mixed approach (qualitative-quantitative) and user-centered, LEMAN project aims to develop a multisensory digital interface enabling the visually impaired visitor to experiment a visit as close to the one of a non-visually impaired visitor. It includes emotional aspects linked to the visual perception of museum's objects and their staging. The aim is also to produce a best practice guide intended for cultural institutions wishing to implement this type of approach.

Keywords: accessibility, museum, digital interface, visual impairment, inclusion