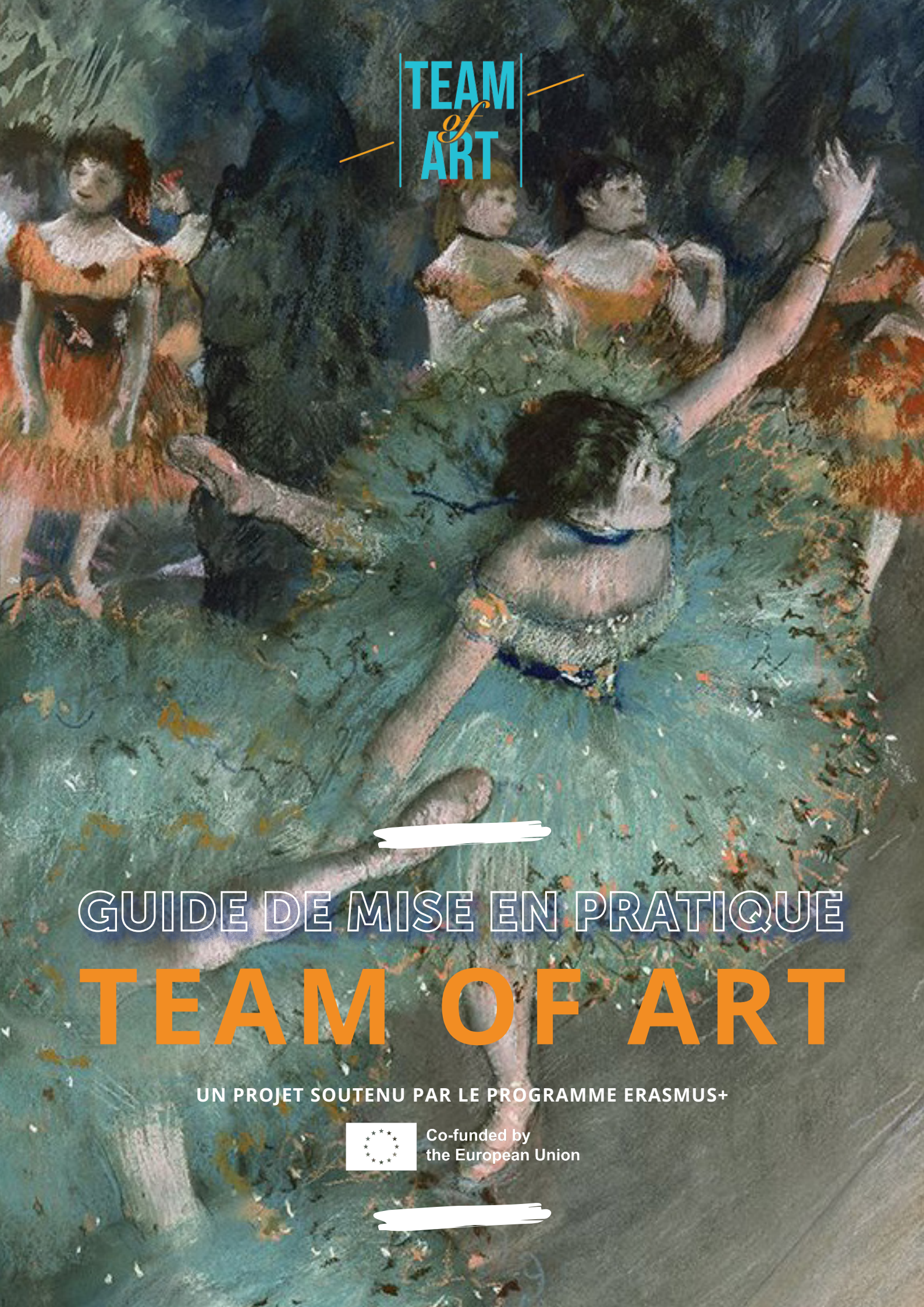


TEAM of ART

GUIDE DE MISE EN PRATIQUE

TEAM OF ART

UN PROJET SOUTENU PAR LE PROGRAMME ERASMUS+

Co-funded by
the European Union

SOMMAIRE

PRÉSENTATION

PARTIE 1 / LES DÉFIS DE L'INCLUSION DANS LE SECTEUR MUSÉAL

9 Accessibilité in situ / hors des murs
14 L'éducation artistique pour tous

PARTIE 2 / RENDRE LES ŒUVRES D'ART ACCESSIBLES

21 Faciliter la lecture d'une image

PARTIE 3 / LES NOUVEAUX FORMATS DE LECTURE NUMÉRIQUE

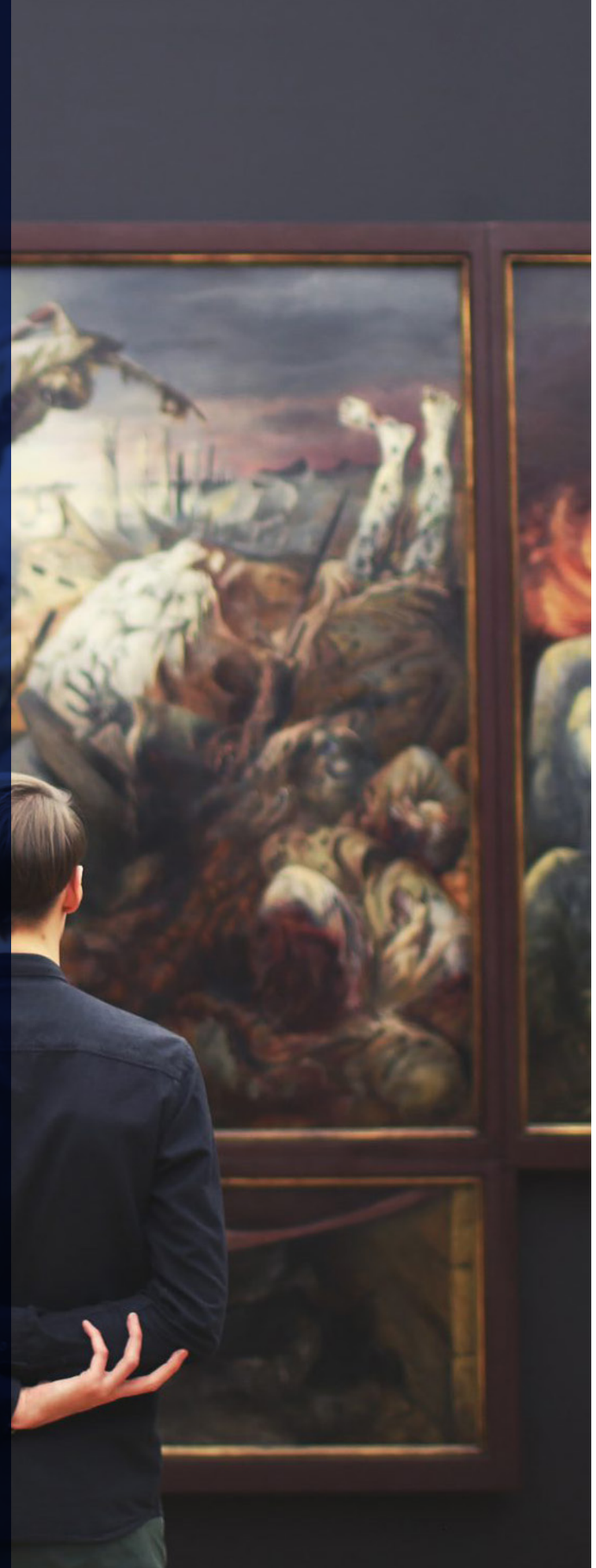
29 Une nouvelle expérience artistique virtuelle

PARTIE 4 / RÉSULTATS DU PROJET

37 Ressources pédagogiques gratuites

CONCLUSION

RÉFÉRENCES



PRÉSENTATION

Contexte

L'art et la culture constituent une partie essentielle des compétences des individus au sein de la société, lorsqu'on parle d'inclusion sociale.

Au sein du secteur culturel, des défis restent à relever en matière d'inclusion des publics défavorisés en termes de différentes formes d'accessibilité. Les adultes qui ont peu ou pas d'accès aux livres et au patrimoine doivent être soutenus dans l'acquisition de connaissances et de compétences culturelles de base. Même s'ils n'ont aucune qualification, si ce n'est l'apprentissage d'une langue ou des compétences en matière d'écriture, la culture et le patrimoine européens peuvent devenir "faciles à lire et à comprendre" lorsqu'ils leur sont présentés de manière accessible, par des formes innovantes de médiation culturelle et de formation à l'aide d'outils numériques.

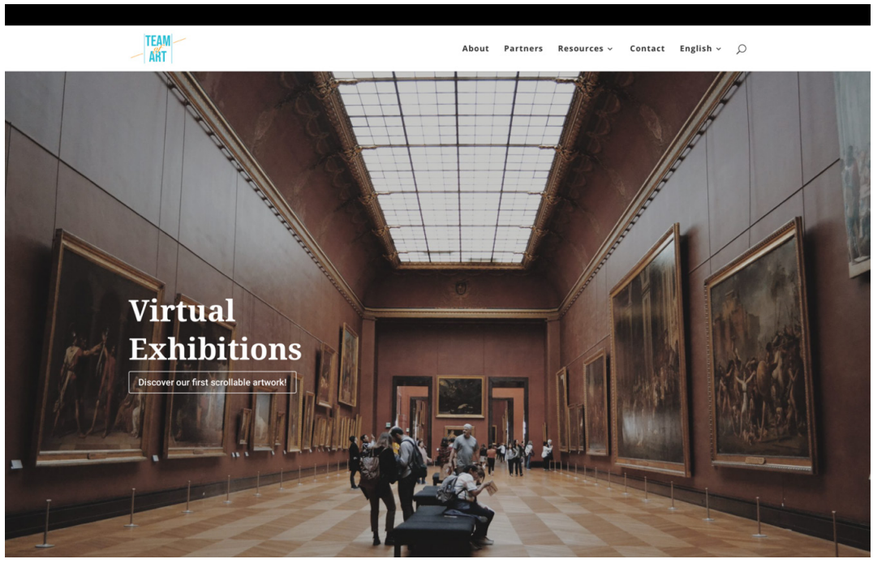
La pandémie du COVID 19 a permis de mettre en lumière les initiatives visant à accélérer l'agenda de l'inclusion dans le monde culturel en Europe. Nous nous sommes interrogés sur l'accessibilité des images et des textes en ligne pour différents publics, notamment pour les personnes malvoyantes et les personnes ayant des besoins spécifiques (par exemple : désorientation, complexité, anxiété, rejet, etc.) Les possibilités d'exploration culturelle numérique étaient limitées dans le monde de l'art pour ces groupes cibles. Par conséquent, ce projet a offert un moyen nouveau et innovant de découvrir des œuvres d'art pour des publics ayant des besoins spéciaux, tout en fournissant des ressources pédagogiques aux professionnels de l'éducation des adultes pour des publics peu ou pas qualifiés.

La vaste disponibilité d'œuvres du patrimoine européen en haute résolution a fourni aux partenaires une excellente occasion de développer un ensemble de pratiques et d'outils numériques pour les apprenants, les éducateurs, les formateurs et les médiateurs. Ces ressources sont mises à disposition dans un musée numérique accessible nouvellement créé.

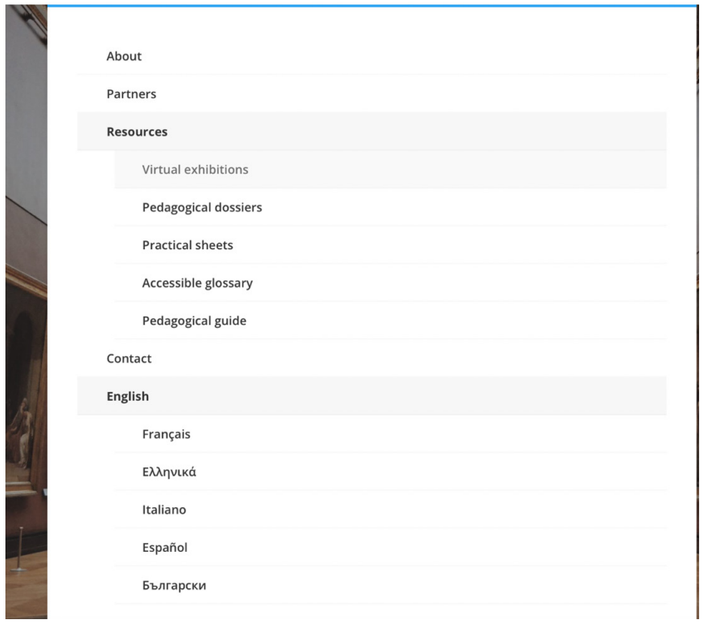
Plateforme “Le Musée Européen Accessible”

La plateforme du Musée Européen Accessible est l’outil clé du projet. En effet, cette plateforme rassemble tous les autres objectifs et fait office de catalogue. Cette plateforme est la première de son genre à offrir ce type d’expositions virtuelles d’œuvres d’art picturales de manière inclusive, en utilisant une narration visuelle “défilante” et un texte facile à lire et à interpréter.

La plateforme comporte un certain nombre de sections. Il y a une section “À propos”, qui présente en bref le projet, ses objectifs et son calendrier. La page “Partenaires” contient une brève description des partenaires participants. La page “Ressources” fournit au visiteur un lien direct vers les productions intellectuelles du projet. La section “Contact” permet au visiteur d’entrer en contact avec l’équipe du projet. Il y a également une option de langue, où le visiteur peut voir tous les contenus, outils et documents disponibles et également les télécharger en anglais, français, grec, italien, espagnol et bulgare.



Plateforme Team of Art



Une représentation visuelle du contenu que la plateforme Team of Art met à la disposition des spectateurs. Vous pouvez y accéder via ce lien : www.team-of-art.eu

Expositions virtuelles : 120 œuvres d’art animées et défilantes

Cette production vise à proposer de nouvelles façons de présenter les œuvres d’art par le biais d’une méthodologie accessible. Le public visé est constitué d’apprenants adultes peu ou pas qualifiés et/ou ayant des besoins spécifiques.

Grâce à un travail éditorial, la rédaction du contenu a été préparée dans un langage facile à lire. Dans un premier temps, le partenariat a examiné les expériences du public cible concernant les méthodes courantes de présentation des œuvres d’art. Des paragraphes longs et difficiles à comprendre, mis en place d’une manière accompagnée d’une peinture pleine de détails n’est pas facile à interpréter pour de nombreuses personnes du public cible. Au contraire, ces mises en scène ont un impact négatif sur le spectateur en termes de bien-être émotionnel. Cela contribue négativement à leur expérience du patrimoine culturel et ne leur permet pas de comprendre et de vivre l’œuvre d’art. Après avoir examiné attentivement les aspects qui stimulent ces émotions négatives, les partenaires ont mis au point une méthodologie qui évite la surcharge cognitive et la désorientation et offre au spectateur une méthodologie facile à lire et à vivre qui favorise les émotions positives. Grâce à une découverte progressive et guidée, les spectateurs peuvent explorer l’œuvre dans son intégralité à travers une “promenade visuelle” animée et défilante.

10 Dossiers Pédagogiques

Afin que les éducateurs et les formateurs puissent intégrer les expositions virtuelles dans leurs parcours pédagogiques, dix dossiers pédagogiques ont été créés. Ces dossiers fournissent un soutien aux éducateurs et aux formateurs sur les différentes manières accessibles et inclusives d'inclure l'art et le patrimoine culturel dans leur travail avec différents publics d'apprenants. Par une compréhension orale et écrite de niveau B (échelle d'accessibilité), et par la création de textes et d'images accessibles aux apprenants ayant des besoins spécifiques, ces dix dossiers pédagogiques sensibilisent et forment les éducateurs et les formateurs. Ces dossiers leur présentent également des bonnes pratiques pour adapter des contenus culturels à leur public cible.

30 fiches pratiques

Les fiches pratiques portaient sur les thèmes de l'inclusion, des outils numériques, des techniques qu'un éducateur peut utiliser et une sélection d'activités adaptées à ce public cible. La création de fiches pratiques conseille les éducateurs et leur fournit des astuces, des ateliers utiles et des tutoriels qu'ils peuvent visiter sur le thème de l'accessibilité et des œuvres d'art dans leurs activités professionnelles quotidiennes en classe. Elle leur fournit également d'excellentes recommandations et des exemples sur la manière de présenter le contenu pour les apprenants ayant des besoins spécifique. Ces recommandations vont également au-delà du contenu et des présentations. Les fiches pratiques offrent par ailleurs à l'éducateur et au formateur la possibilité de découvrir et d'obtenir des conseils sur la manière d'utiliser des logiciels libres pour des ateliers liés à l'art et au patrimoine culturel de manière accessible. En outre, les fiches pratiques fournissent également des explications et des définitions sur l'accessibilité pour les besoins spéciaux définis.

Mots-clés de l'art : Glossaire accessible

Il est important que les personnes du public cible - éducateurs et apprenants - soient en mesure d'interpréter les œuvres numériques défilantes et narratives présentées dans le Musée européen accessible et dans les expositions virtuelles. Les termes liés à ces objectifs sont décrits dans un langage facile à lire et à comprendre. Grâce à ce glossaire entièrement accessible, au moins 50 termes liés à l'art et aux sous-thèmes de ce projet ont été décrits. Plusieurs images et vidéos sont également présentées à côté de chaque terme, pour une représentation visuelle et une interprétation plus facile. Pour les éducateurs, ce glossaire est également l'occasion de définir plus facilement des concepts complexes pour les différents publics auxquels ils s'adressent.

Au moment de la préparation de ce projet, ce glossaire était le premier de son genre, un glossaire multilingue, qui contient un vocabulaire artistique destiné à des publics peu ou pas qualifiés et/ou handicapés et ayant des difficultés d'apprentissage, qui est adapté aux personnes handicapées et facile à lire. Ici encore, les images et les vidéos ont été organisées pour faciliter l'interprétation.

Guide de mise en pratique pédagogique

Ce guide de mise en pratique est destiné aux formateurs, éducateurs et médiateurs, liés aux publics cibles de ce projet. Ce guide a été élaboré pour aborder les thèmes de l'accessibilité des textes et des images. En effet, une image complexe, par exemple, dont le contraste est insuffisant, peut être difficile à comprendre pour certains. Ce guide répond à un certain nombre de questions générales et pratiques.

En conclusion, grâce à ce projet, la culture et le patrimoine européens ont été promus et les formateurs ont développé de nouvelles compétences et aptitudes clés nécessaires à leur réussite future dans une société inclusive. Toutes les sections de ce projet ont été préparées en anglais et traduites dans toutes les langues officielles des partenaires et toutes les sections relatives aux apprenants ont été rédigées de manière à être faciles à comprendre et à lire.

PARTIE 1
LES DÉFIS DE L'INCLUSION DANS LE SECTEUR MUSÉAL

The Bather,
1906, Henri Manguin

ACCESSIBILITÉ IN SITU / HORS DES MURS

L'accessibilité est un concept très complexe, qui touche de multiples sphères de la vie humaine : du social à l'économique, du privé au public, de la politique à l'environnement. Elle a subi une profonde transformation au fil du temps, principalement en raison de l'évolution du concept de handicap, auquel elle est étroitement liée.
Nous allons maintenant nous pencher sur les défis que doivent relever les musées en matière d'accessibilité et sur les différents obstacles qu'ils peuvent rencontrer. Nous comprendrons l'importance de surmonter ces obstacles et comment la pandémie de covid-19 peut également être considérée comme une possibilité d'évoluer vers un monde de plus en plus accessible.

Les musées et l'enjeu de l'accessibilité

Les dernières décennies ont vu une augmentation de la construction et du développement des musées dans le monde occidental. Toutefois, cet essor ne s'est pas nécessairement traduit par une augmentation du nombre de visiteurs ou par une diversification du profil traditionnel des visiteurs, qui se caractérise généralement par des revenus et un niveau d'éducation élevés.

L'accessibilité des musées consiste non seulement à accueillir tous les types de visiteurs, quel que soit leur profil, mais aussi à rendre le contenu compréhensible pour eux. Quelle que soit l'œuvre, qu'il s'agisse d'un tableau, d'une sculpture ou d'un écran vidéo, les musées doivent rendre la culture accessible aux visiteurs. L'idée que l'art et la culture fassent partie des domaines les plus facilement abordés par l'accessibilité est logique si l'on considère que la culture est axée sur la création de dialogues et de liens humains et qu'elle est synonyme d'inclusion sociale. Les musées, mais aussi la culture en général, nous permettent d'être, et de nous sentir, plus inclus dans notre société et de rencontrer d'autres personnes en dehors de notre zone de confort. Et c'est ce que l'on peut appeler le pouvoir de l'inclusion sociale. Les musées accessibles facilitent la tâche à tous les publics.

Les musées jouent un rôle crucial dans la société en éduquant le public et en représentant différents aspects de la culture à travers leurs expositions. Les personnes présentant un handicap physique font partie de la communauté qui est éduquée ou représentée par les musées.
Par conséquent, il est impératif de rendre les musées accessibles à ces communautés en prévoyant des aménagements raisonnables pour leurs handicaps dans l'enceinte du musée. L'accessibilité des visiteurs handicapés signifie que les musées et les institutions doivent offrir un accès et des services égaux à tous les types de public.

Un autre problème d'accessibilité a été soulevé avec la pandémie de covid-19. En effet, l'accès à de nombreuses installations était impossible pendant certains mois. Une des réponses possibles est le numérique. Les musées se sont ainsi vus obligés d'utiliser le numérique comme moyen de se rapprocher du public et de maintenir leur rôle dans la société en tant qu'acteur culturel et éducatif.

© Image par pch.vector (Freepik)

La pandémie, nouvelle possibilité d'inclusion

La Covid-19 et les restrictions ultérieures mises en œuvre pour délimiter l'expansion du virus ont changé nos vies dans un certain nombre de domaines. Et cela vaut également pour la possibilité de découvrir les musées, la culture et l'inclusion. Avec la pandémie, de nombreux musées, ainsi que d'autres lieux, ont dû être fermés pendant une longue période. Et, afin d'éviter la perpétuation de la contamination, on a été contraint de limiter l'accès au nombre de personnes présentes dans les espaces fermés.

Avec plus de fermetures que d'ouvertures de musées au cours de l'année écoulée, l'ensemble de la population a eu un avant-goût de ce que l'on ressent lorsqu'on est exclu des expériences culturelles. Pourtant, il y a plusieurs milliers de personnes pour qui c'est une réalité perpétuelle, avec des sites inaccessibles pour une pléthore de raisons.
En outre, l'expérience du confinement provoqué par la pandémie de Covid-19 et la période de restrictions et de distanciation sociale nous montre combien il est plus urgent que jamais de rendre les musées accessibles et de faire participer le public. Il est important de transcender les frontières physiques et de répondre à la diversité individuelle existante pour rendre l'expérience de l'art et des musées plus facile et plus engageante.

L'importance du numérique pour rendre les musées plus accessibles

Cependant, la pandémie et l'inaccessibilité de nombreux lieux, y compris les musées, nous ont donné l'occasion de trouver de nouveaux moyens de rendre la culture accessible et une nouvelle façon de profiter des musées et de la culture. La numérisation du matériel muséal peut constituer une avancée intéressante pour l'accessibilité des musées. L'utilisation du numérique peut signifier l'élargissement des possibilités d'information et l'élargissement de l'offre de manière plus générale. Les gens ont ainsi accès à du matériel supplémentaire. En outre, le numérique permet d'atteindre un plus grand nombre de personnes, même en dehors de la zone géographique du musée. Le numérique permet donc de combler une distance, à la fois physique et culturelle.

Différentes formes d'obstacles

Un musée doit être accessible à bien des égards. Les barrières et les obstacles peuvent être nombreux et variés. Il peut s'agir d'obstacles physiques, culturels ou sensoriels.
Les obstacles et les restrictions ne doivent pas seulement être supprimés, mais doivent être accessibles de manière indépendante par tous les particuliers : cela signifie que les visiteurs doivent avoir la possibilité de profiter de l'expérience du musée en toute autonomie.

Obstacles physiques

Les premiers obstacles que nous rencontrons sont d'ordre physique. Il peut y avoir différentes obstacles physiques qui peuvent poser problème à différents groupes de personnes : par exemple, les personnes en fauteuil roulant, les personnes avec des poussettes, les personnes ayant une déficience visuelle comme la cécité, les personnes âgées qui ont besoin d'une assistance spéciale. Ces obstacles physiques peuvent être situés non seulement à l'intérieur des espaces du musée, mais aussi à l'extérieur, comme l'entrée ou la route menant au musée. À l'intérieur du musée, tous les espaces doivent être accessibles, des toilettes aux différents étages du musée, qui peuvent être desservis par des ascenseurs ou reliés par des ascenseurs spéciaux.

© Image par storyset (Freepik)

Obstacles culturels

L'un des objectifs des musées est d'éduquer les visiteurs en les rapprochant de la culture et de l'art. Cela implique également de prêter attention au fait que tout le monde ne part pas avec les mêmes connaissances. Nous devons donc prendre en compte à la fois les aspects de cette société multiculturelle et l'existence d'inégalités économiques et d'accès à la culture. La question culturelle est également importante. Chaque individu peut avoir un parcours et un bagage culturel différent, mais cela ne doit pas être une restriction dans l'expérience du musée et de l'art. Il est donc nécessaire de rendre les œuvres accessibles d'un point de vue de la compréhension. Les informations complémentaires sont importantes : il peut s'agir du parcours de l'artiste, du contexte socioculturel, du courant artistique, mais aussi des techniques picturales utilisées dans la matière de l'œuvre.

Obstacles sensoriels

Les obstacles peuvent affecter différents sens. Et cela nous amène à considérer que l'art peut être apprécié et compris autrement que par la vue. En fait, il existe plusieurs solutions pour permettre aux personnes présentant différents handicaps d'approcher l'art. Par exemple, la présence de guides audio ou vidéo en langue des signes. Pour les personnes ayant une déficience visuelle, il peut être important, en plus de l'audio, d'avoir la possibilité d'utiliser le toucher. Cela est possible avec la création de catalogues en braille, de descriptions en braille des œuvres, ou la présence d'œuvres en 3D que l'on peut toucher et qui permettent une expérience sensorielle différente de l'art. Vous pouvez également créer une carte sensorielle, pour aider les personnes du spectre autistique. Ainsi, il peut être utile d'avoir une carte sensorielle avant d'entrer dans le musée afin de se rendre compte des espaces, des lumières, des sons, de ce qu'ils trouveront en général.

Pour que les musées soient plus accessibles, nous devons repenser la manière dont nous présentons les collections pour qu'elles conviennent le mieux possible à tous les types de public. Il est important de proposer des expériences inclusives, non seulement de l'exposition spécifique, mais aussi de l'environnement muséal lui-même.

© Pictogrammes du site web North Carolina Museum of History

L'ÉDUCATION ARTISTIQUE POUR TOUS

L'art comme outil d'apprentissage et de développement personnel

Lorsque nous parlons d'apprentissage, nous parlons d'éducation. L'apprentissage est un processus naturel qui se développe chez l'être humain. Les expériences qui naissent de son propre désir et de sa curiosité en seront responsables.

Toutes les entités impliquées dans ce processus ont essayé de générer un apprentissage partagé. Faire face à l'incertitude qui existe. La création de partenariats de collaboration entre les musées et les personnes en sera responsable.

Un musée est un espace d'apprentissage. Une occasion de partager des expériences qui inspirent, éduquent et divertissent. Ils encouragent la réflexion, favorisent la pensée critique et la compréhension du monde. Ils permettent également d'apprendre de divers profils professionnels tels que des scientifiques, des éducateurs, des chercheurs, des conservateurs, des documentalistes, etc.

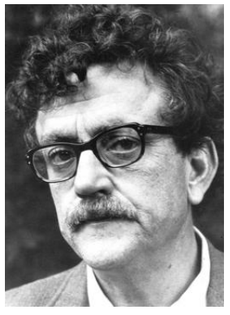
De cette manière, l'activité pédagogique se transforme en un événement différent. Elle est capable de motiver et d'activer l'apprentissage. Ainsi, la création de fondements et de méthodes pédagogiques conduit à la découverte de l'expérience artistique. Une expérience précieuse tant dans le domaine de la connaissance que dans celui de la création personnelle.

La conception de l'art et de son rôle dans l'éducation et la société a donné lieu à une confiance dans l'être humain, en tant que sujet ayant sa propre initiative pour réaliser un développement intégral avec un potentiel et des capacités inhérentes.

Il est important de commencer à valoriser l'art et de développer des disciplines artistiques pour l'apprentissage. Cela a des répercussions sur le développement cérébral, cognitif et personnel des personnes.

L'art est l'expression de la beauté humaine. Il enseigne et apprend. Il est un facteur clé du bonheur personnel. Il provoque des émotions qui font la différence entre étudier et apprendre. Tout ce qui nous émeut est toujours plus facile à assimiler.

À un niveau personnel, l'art nous aide à acquérir de meilleures compétences émotionnelles et sociales. Il produit des changements dans des aspects tels que la confiance, les compétences et les aptitudes. Il favorise également l'intégration sociale. Il encourage la coexistence. Il sensibilise au respect de l'environnement et du bien commun.



Kurt Vonnegut
(1922 - 2007)

Voici les mots de l'écrivain Kurt Vonnegut. Il attache une grande importance à la culture pour atteindre notre développement intégral :

"Pratiquez n'importe quel art, musique, chant, danse, théâtre, dessin, peinture, sculpture, poésie, fiction, essais, reportage, peu importe à quel point il est bon ou mauvais, non pas pour gagner de l'argent et de la gloire, mais pour expérimenter le devenir, pour découvrir ce qu'il y a à l'intérieur toi, pour faire grandir ton âme. Sérieusement! Je veux dire à partir de maintenant, faites de l'art et faites-le pour le reste de votre vie." - Kurt Vonnegut, 5 novembre 2006.

L'art démontre le caractère social naturel de l'apprentissage. Il favorise l'apprentissage entre pairs. Et il favorise l'apprentissage des autres et l'apprentissage de soi par rapport aux autres. Ainsi, il certifie que la créativité est une capacité cognitive. Il active toutes les zones du cerveau. Ainsi, nous pouvons affirmer que l'art stimule la mémoire de travail et l'attention.
Il nous apprend également à :

- Se créer un jugement et le maintenir en construction, le confronter à ce que nous sommes ou à ce que nous avons cessé d'être.
- Être flexible avec soi-même et avec les autres.
- Avoir un esprit ouvert et une pensée flexible pour trouver des solutions aux problèmes.
- Prendre des décisions de manière plus large.
- Faire face à l'inattendu, rechercher la surprise.
- Savoir que les limites de notre langage ne sont pas les limites de notre pensée.

• Penser à travers un matériau, avec ses possibilités et ses limites.
• Vivre des expériences qui ne peuvent être vécues à partir d'aucune autre source.

Ainsi, l'un des principaux objectifs est de provoquer un rapprochement vers la culture. Une culture de qualité. En renforçant les capacités de chaque sujet. Parce que tout le monde a le droit d'apprécier, de vivre et d'apprendre de la culture.

Méthodologies inclusives et adaptations dans les musées

Lorsque nous parlons d'inclusion, nous ne parlons pas d'un principe ou d'une valeur. L'inclusion est un droit humain. Vivre, apprendre et se développer avec toutes les personnes qui font partie de notre communauté. L'inclusion peut concerner de nombreuses questions. Des questions telles que les différences entre les genres, les niveaux d'éducation, les croyances religieuses ou les handicaps.

Actuellement, l'école est l'une des principales sources d'apprentissage. Heureusement, de nos jours, la société est également consciente des autres espaces d'accès à la connaissance. Ceux-ci ne sont pas liés aux écoles. Certains sont plus récents, comme internet. D'autres sont plus traditionnels, comme les bibliothèques et les musées.

Dans les musées, on a assisté à un changement de paradigme dans le domaine de l'éducation. Certains musées ont lancé et conçu des programmes éducatifs pour différentes tranches d'âge. Transformant ainsi l'apprentissage pour le rendre plus conforme à la réalité. Les musées inclusifs ont pour objectif principal de guérir les problèmes, tels que l'exclusion sociale, l'inégalité et la discrimination.

C'est pourquoi les activités culturelles adaptées aux différents groupes sont nombreuses. Nous pouvons établir différentes idées qui peuvent justifier que le musée soit un espace idéal pour l'apprentissage.
De plus, il s'agit d'une institution inclusive. Il respecte l'égalité et rejette la discrimination. Et il développe des formes d'apprentissage constructives, où les visiteurs participent pendant leur séjour au musée.

Il est important de se référer à l'un des principes de l'éducation : l'équité. Elle a pour fonction de garantir l'égalité des chances, dans la cas présent, de développer la personnalité des personnes grâce à l'éducation, l'inclusion scolaire et l'égalité des droits et des chances.

L'équité est liée au principe de normalisation. Il s'agit de rendre les conditions et un mode de vie accessibles à tous. Il en va de même pour l'éducation inclusive. Elle met l'accent sur la nécessité pour les personnes en difficulté d'avoir les mêmes droits que toutes les autres personnes.

Il reste encore un long chemin à parcourir pour transformer les musées en un espace culturel accessible à tous. En outre, il est nécessaire d'être inclusif dans le but de parvenir au développement intégral des personnes.

Nous pouvons donc affirmer que les musées sont des espaces qui génèrent des opportunités. Des opportunités d'apprentissage pour un large éventail de publics. Ils sont chargés de faire connaître et d'offrir des moyens novateurs de ressentir et d'apprécier l'art.

© Pictogrammes par Alex Oakenman (Adobe Stock)

L’accès au contenu des musées doit être garanti à tous. Pour y parvenir, les éléments suivants doivent être pris en compte :

- Élimination des barrières architecturales qui empêchent ou entravent la mobilité.
- Traitement personnalisé pour l’utilisateur.
- Accessibilité physique aux collections. Dans la mesure du possible avec la création de modèles.
- Installation de boucles magnétiques pour améliorer les signaux auditifs.
- Installation de panneaux d’information adaptés. Pour favoriser la transmission des informations.
- Ascenseurs fournissant des informations audio et écrites. Avec des indications écrites en format braille et en macro-caractères en relief.
- Plans schématiques à fort contraste visuel et en relief. Placés dans différentes parties du musée. Facilitant la reconnaissance des espaces et leur distribution.
- Des espaces de circulation différenciés dans les expositions. En combinant différentes textures et couleurs.
- Éclairage axé sur la facilitation de l’orientation.
- Informations fournies en braille, macrocaractères et bandes audio sur CD-ROM ou DVD.
- Guides pour une connaissance de base de la langue des signes.
- Accompagnement par un interprète en langue des signes.

Les musées sont des institutions scientifiques. Leur objectif est de communiquer et de diffuser la science au public. C’est pourquoi nous devons nous concentrer sur l’égalité, la diversité et l’inclusion.

L’objectif est que les musées deviennent des espaces de santé. Des espaces accueillants pour tous. Un lieu de mémoire pour ceux qui l’ont perdue. Un lieu d’apprentissage et d’opportunités. Les musées doivent donc investir dans l’adaptation et l’égalité. En plus de comprendre la diversité et d’aborder l’inclusion.

Rendre l’art moins élitiste et accessible à tous

Il n’y a pas une seule façon de travailler avec les handicaps. Mais l’art est l’une des meilleures options. L’art joue un rôle important dans le développement des capacités. Il contribue également à générer des neurones dans notre cerveau, ce qui stimule l’imagination et la créativité et favorise l’autonomie et l’autorégulation.

Il favorise la communication et l’expression. Et il procure un sentiment favorable car les activités créatives améliorent le fonctionnement du cerveau. Et elles participent à la création de nouveaux neurones.

Les personnes handicapées sont capables de développer leur mémoire à court, moyen et long terme grâce à l’art. Elles peuvent également développer leur attention et leur concentration.

L’art est une activité qui aide à harmoniser le corps, les émotions et l’esprit. Il est très important de garder cela à l’esprit. C’est pourquoi nous pouvons considérer que l’art favorise l’apprentissage coopératif.

L’accessibilité des musées doit devenir une priorité. Parce que la culture doit être accessible à tous sur un pied d’égalité, sans être une culture exclusive. Ensuite, nous vous encourageons à amener les gens vers l’art et l’art vers les gens. Et en même temps, vers les musées. De cette façon, chacun pourra s’épanouir personnellement et intellectuellement.

Delors (1996) a cité “L’éducation repose sur quatre piliers : apprendre à connaître, apprendre à faire, apprendre à vivre ensemble et apprendre à être”. Et avec cette citation, nous vous invitons à réfléchir.

Sans art, il n’y a pas d’apprentissage significatif et, par conséquent, pas de développement intégral des personnes non plus.

Nous devons garder à l’esprit que les handicaps sont nombreux. Mais il existe aussi de nombreuses ressources artistiques. Le monde de l’art valorise la différence. Il nous donne du pouvoir. Il nous forme. Il nous rend égaux. C’est pourquoi nous pouvons affirmer que le succès d’un musée ne se mesure pas au nombre de visiteurs qu’il accueille. Il se mesure au nombre de visiteurs qui y ont appris quelque chose.

Le monde de l’art est entre nos mains. Tout comme la lutte pour une culture accessible à tous.

PARTIE 2

RENDRE LES ŒUVRES D'ART ACCESSIBLES

Rudolph II of Habsburg as Vertumnus, 1590, Giuseppe Arcimboldo

FACILITER LA LECTURE D'UNE IMAGE

Rendre les œuvres d'art plus accessibles

Depuis quelques années, on assiste à une prise de conscience croissante de la nécessité de rendre l'art plus accessible. Cela est dû en partie au fait que nous avons vu de grands musées, comme le Louvre à Paris et le Metropolitan Museum of Art à New York, se mobiliser. L'accessibilité des espaces artistiques et des œuvres d'art fait désormais partie du débat dans le monde de l'art et de l'architecture, et plus généralement dans la sphère socioculturelle.

Questions et enjeux des images

Nous avons tous entendu le cliché "une image vaut mille mots", et il est certain que l'utilisation d'images pour promouvoir le contenu et les connaissances peut avoir une réelle valeur. En effet, les images nous aident à apprendre, à capter l'attention, à expliquer des concepts difficiles à l'aide de signes plus simples, et peuvent utiliser les couleurs pour se diversifier. Nous sommes des créatures très visuelles, et encore plus depuis que les nouvelles technologies se sont répandues. Un pourcentage important du cerveau humain est consacré au traitement visuel. Notre amour des images est lié à notre capacité cognitive et à notre capacité d'attention. Les images sont capables de capter facilement notre attention ; elles nous attirent immédiatement.

Cependant, ces images doivent être accessibles à tous, et doivent également être comprises. Nous devons veiller à ce que les images soient parfaitement compréhensibles par tous, sans exclusion.

Les images peuvent en effet constituer un obstacle ou être difficiles à comprendre en raison d'un grand nombre de facteurs : troubles visuels, difficulté à lire les contrastes, les détails, manque de bagage culturel, changement culturel.

Certaines personnes ayant des difficultés de lecture ou des déficiences visuelles ont besoin de personnaliser l'affichage du texte pour le rendre plus facile à lire. Lorsque le texte est présenté comme une image de texte, cela limite leur capacité à modifier l'apparence de ce texte. Le texte alternatif le plus approprié pour une image dépend beaucoup du contexte de l'image en question. Vous devez fournir des informations pour cette image qui tiennent compte de son objectif et également du texte environnant sur la page. Une même image peut nécessiter un texte alternatif différent selon la façon dont elle est utilisée.

Des millions de personnes malvoyantes dans le monde n'ont pas accès aux images. Bien que les images soient considérées comme le support le plus facile à comprendre, de nombreuses personnes ne les trouvent pas faciles à utiliser et ne peuvent pas en profiter.

Nous devons donc trouver des moyens de rendre les images, et les œuvres d'art en général, accessibles à tous, ce qui peut créer des passerelles d'opportunité et d'interaction pour les personnes souffrant de déficiences visuelles, tant sur le plan professionnel que social.

Obstacles à l'accessibilité d'une image

Les obstacles peuvent être principalement liés à des problèmes physiques du sujet, ou à des problèmes socioculturels. Il existe différents types d'obstacles physiques, principalement liés à des déficiences visuelles. Nous examinons ci-dessous ce qu'ils sont.

Cécité et troubles visuels

La classification internationale des maladies 11 (2018) classe les troubles visuels en deux groupes, les troubles visuels présentés de loin et de près.

Dans le monde, selon les données de l'Organisation mondiale de la santé (OMS) sur les troubles visuels, au moins 2,2 milliards de personnes présentent un trouble visuel de près ou de loin. Dans au moins un milliard de ces cas, soit près de la moitié, le trouble visuel pourrait être évité ou n'a pas encore été pris en charge.

Les principales causes de troubles visuels et de cécité sont les défauts de réfraction non corrigés et les cataractes.

On pense souvent qu'il s'agit d'un problème réservé à un petit nombre de personnes, ou principalement aux personnes âgées, mais ce n'est pas le cas. Bien que la plupart des personnes présentant des troubles visuels et une cécité aient plus de 50 ans, la perte de vision peut toutefois toucher des personnes de tous âges. Les troubles visuels peuvent avoir un impact personnel et un impact économique en créant des conséquences à long terme sur le développement et la participation au marché du travail.

Problème de sensibilité au contraste visuel

La sensibilité au contraste vous permet de faire la différence entre le premier plan et l'arrière-plan. C'est un aspect crucial de votre fonction visuelle, en particulier dans les situations de faible éclairage.

Les personnes présentant des problèmes de sensibilité aux contrastes peuvent avoir des difficultés à lire si les lettres et l'arrière-plan ne sont pas assez contrastés ; des difficultés à distinguer les objets s'ils ont des formes ou des couleurs trop similaires ; la lumière tamisée peut être un autre problème, car elle diminue les contrastes.

Des millions de personnes présentent des troubles visuels dans le monde, et nombre d'entre elles doivent relever le défi de l'accès aux informations visuelles au quotidien. Cela inclut des activités telles que la visualisation et le partage de photographies en ligne, qui sont devenues un moyen moderne d'interaction sociale. Ce qu'il faut retenir, c'est que les utilisateurs ayant des troubles visuels, qu'ils soient en ligne ou hors ligne, souhaitent voir ces images de manière indépendante. Il existe donc des moyens permettant à ces personnes d'être autonomes dans l'exploration de la réalité visuelle qui les entoure.

Diversité induite par des conditions socioculturelles différentes

La culture peut être un autre élément qui influence la façon dont un individu aborde l'art. D'une part, la vision de l'art est quelque chose qui s'apprend par l'enseignement et l'habitude. Comme pour beaucoup d'autres choses, le fait d'avoir déjà fait quelque chose nous habitue à certains schémas de pensée et de comportement. Il en va de même pour l'art. Ainsi, si une personne a l'habitude d'aller dans des musées ou est approchée de l'art dès son plus jeune âge, elle sera plus à même de lire une image puisque c'est quelque chose qui a été fait auparavant. Un deuxième élément est la diversité culturelle. En effet, avoir la même culture peut signifier avoir les mêmes schémas de représentation et de compréhension.

La diversité culturelle est un élément précieux de notre société et enrichit nos vies, mais elle doit toujours être prise en compte car, si elle ne l'est pas, elle peut être une cause d'éloignement et d'exclusion.

Comment surmonter ces difficultés ?

Voici différentes façons de rendre votre œuvre plus facile à trouver, plus facile à voir et plus attrayante :

Réaliser des images en trois dimensions

L'art peut être expliqué et compris de nombreuses façons. L'une d'entre elles est la forme. Une première action peut être réalisée en reproduisant les images en 3D, ce qui peut être fait par des imprimantes 3D, en recréant les œuvres et en différenciant les éléments de l'œuvre avec des surfaces de différentes hauteurs. De cette façon, les aveugles ou les personnes ayant des troubles visuels peuvent faire l'expérience de l'œuvre par le toucher.

Les surfaces en relief et les formes tridimensionnelles peuvent être accompagnées de descriptions et d'informations utiles sur l'œuvre : ce qui se trouve où, la taille de l'œuvre, les couleurs et autres indices visuels.

Exemple d'impression 3D, au musée du Prado à Madrid, lors d'une exposition intitulée "Touch The Prado" qui invite les aveugles et les malvoyants à toucher et à sentir certaines des peintures les plus célèbres du monde. Les visiteurs ne peuvent pas toucher les tableaux originaux, mais une réplique tridimensionnelle à très haute résolution de chaque tableau.

Exposition *Touch The Prado*, 2015, Musée du Prado à Madrid

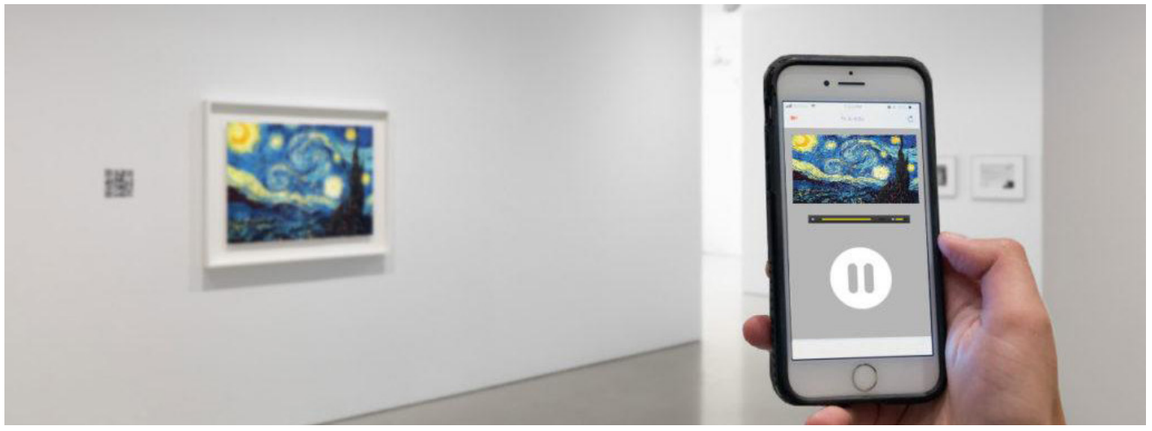
Jouer avec les lumières

Une autre action possible est de jouer avec les lumières. Par exemple, en diminuant les lumières extérieures et en utilisant des lumières derrière la toile, pour augmenter le contraste de l'œuvre et diminuer l'interaction potentiellement problématique avec l'environnement extérieur.

© Photo par Suzy Hazelwood (Pexels)

L'assistance audio

Les images ne se voient pas seulement avec les yeux. Un élément important peut être la présence d'un support audio. Le support audio peut expliquer l'œuvre, expliquer au visiteur ce qu'elle contient, clarifier ses principaux éléments, ses contrastes et ses nuances. Le guide sous forme d'audio peut être remis au visiteur à l'entrée, sous la forme d'un audioguide, ou être placé à côté du tableau grâce à un QR code spécifique à chaque œuvre.

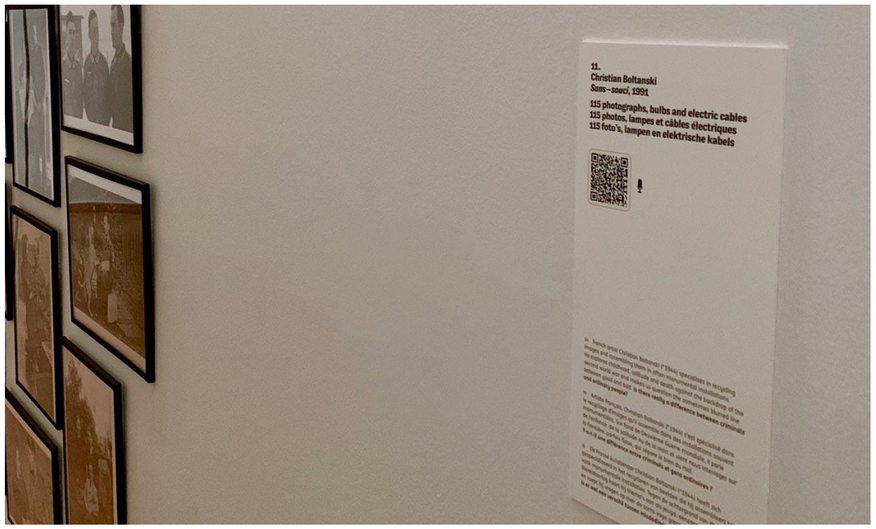


© Photo par QR-Code Italia

QR code

Les codes QR font un retour en force. Lorsque les smartphones iPhone et Android ont inclus des scanners de QR codes dans leurs nouveaux produits, ils ont ramené cette grille efficace dans nos vies. En outre, l'utilisation accrue des QR codes dans notre vie quotidienne en raison des restrictions liées au covid (par exemple, les menus scannés par les QR codes) a rendu cette technologie plus familière. Les QR codes peuvent être utilisés pour éduquer le public. Lorsqu'une personne scanne le code, elle entre immédiatement en contact avec de nouvelles connaissances et peut en apprendre davantage sur l'œuvre d'art. Ils sont également parfaits pour aller à la rencontre de différentes cultures : en effet, il est possible d'ajouter beaucoup plus d'informations sur le contexte de l'œuvre afin de donner à tous les visiteurs des informations utiles pour accéder à l'œuvre.

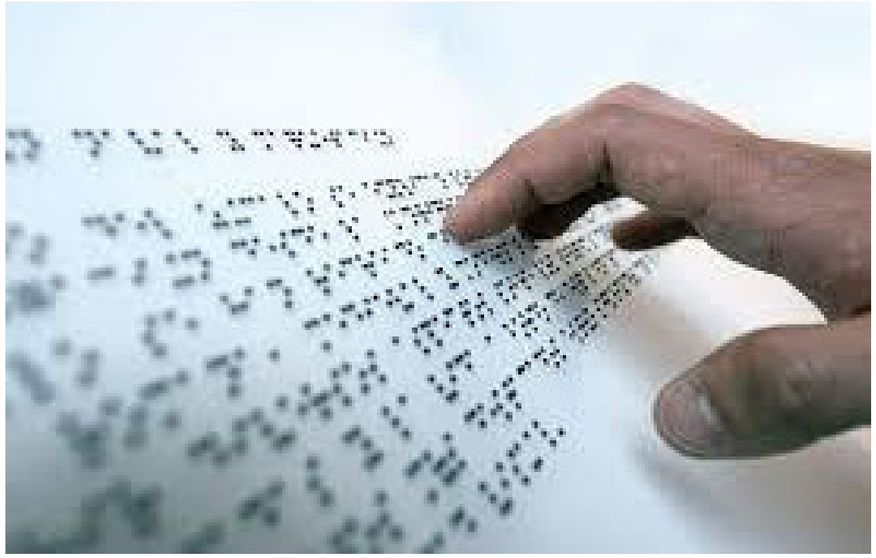
De cette façon, grâce aux informations sur le contexte et la période artistique de l'artiste, les observateurs peuvent se familiariser plus complètement avec l'œuvre. Les QR codes peuvent également être utilisés à des fins internes, comme la gestion des stocks.



Enhancing a physical exhibition through digital, Thomas Byttebier

Guides en braille

Un autre complément pour rendre les œuvres d'art plus accessibles est la création de supports d'information en braille, avec des informations supplémentaires sur l'artiste et les éléments constitutifs de l'œuvre. Le braille est un système d'écriture tactile utilisé par les personnes ayant des troubles visuels, notamment les personnes aveugles, sourdes-aveugles ou malvoyantes. Des titres et des brochures supplémentaires peuvent être inclus pour des informations complémentaires. Cela permet, non seulement aux aveugles, mais en général aux personnes présentant des troubles visuels, d'être autonomes et indépendants dans leur approche de l'art.



Catalogues en Braille Soutenir les systèmes braille (2022, 3 janvier) - © Photo by satur73 (Adobe Stock)

Bonnes pratiques dans le monde de l'art

Nous avons parlé des différentes approches que l'on peut avoir de l'art et des techniques qui peuvent être mises en œuvre pour rendre les œuvres d'art plus accessibles et faciliter la lecture d'une image.

Toutes ces approches, selon l'œuvre et le contexte, peuvent être d'une grande importance pour la transmission du message. Par conséquent, la possibilité d'interagir avec l'art devrait être offerte à tous ceux qui souhaitent percevoir l'art tel qu'il est. Et c'est là que nous parlons d'accessibilité. La réalisation d'œuvres d'art tactiles ou l'inclusion de descriptions audio détaillées sont donc un moyen efficace de remédier à ce problème et de rendre les œuvres d'art plus accessibles.

PARTIE 3

LES NOUVEAUX FORMATS DE LECTURE NUMÉRIQUE

Self-portrait, 1885,
Berthe Morisot

UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE ARTISTIQUE VIRTUELLE

L'accès aux contenus artistiques a évolué au fil du temps. À l'époque où il fallait se rendre dans une bibliothèque pour trouver un titre spécifique ou dans un musée pour apprécier une œuvre d'art particulière, l'ère numérique actuelle a modifié, amélioré et adapté la manière dont nous accédons à l'art. En effet, la numérisation du contenu n'est plus un processus nouveau. Au contraire, elle est devenue une pratique standard dans de nombreux domaines, et pas seulement dans le domaine artistique.

Les technologies de numérisation permettent de convertir les formes traditionnelles de stockage de l'information, comme le papier et les photographies, en code binaire (uns et zéros) de stockage informatique. En termes plus simples, il n'est plus nécessaire de recourir à un support physique pour accéder aux peintures et aux photographies.

La crise sanitaire mondiale actuelle a déplacé l'attention vers les contenus numérisés et permis aux musées du monde entier d'entrer dans une ère de numérisation. Pour suivre cette tendance innovante, l'équipe de Team of Art a entrepris d'offrir des solutions à ceux qui ne pouvaient pas bénéficier de ces contenus numérisés aussi facilement que prévu. Pour ce faire, nous avons envisagé un nouveau format de lecture numérique et de nouvelles façons d'accéder à l'information, ainsi que le rôle de la numérisation dans l'art.

La compréhension à la lecture est le processus qui consiste à créer du sens à partir d'un texte. Cependant, le processus de lecture dépend du **lecteur**, du **texte** et du **support**. Une série de facteurs peuvent influencer la compréhension à la lecture, tels que la présentation du texte, la mise en page, le contenu, les liens logiques, la phraséologie, le type de police et la taille des caractères. Tous ces critères sont bien étudiés par les concepteurs de sites web, les éditeurs numériques et tout autre spécialiste des contenus en ligne.

Avec l'avènement de la numérisation, le processus de lecture a changé et évolué. Des recherches approfondies ont été menées sur les avantages ou les inconvénients de la lecture en ligne. De nombreux chercheurs ont une opinion plus neutre et affirment que la lecture en ligne n'affecte pas vraiment la performance de lecture, l'expérience cognitive ou émotionnelle de la lecture d'un texte narratif. Cette notion est toutefois à prendre avec des pincettes. D'autres recherches ont également montré que le support peut effectivement influencer le processus de lecture ;

"Schugar (2011) a constaté que les participants ont déclaré utiliser moins de stratégies d'étude (telles que le surlignage, la prise de notes ou l'ajout de signets) lorsqu'ils lisaient numériquement. Kaufman et Flanagan (2016) ont noté que lors de la lecture sur papier, les participants à l'étude répondaient mieux aux questions abstraites qui nécessitaient un raisonnement déductif, etc." D'autres soutiennent que les scores de compréhension à la lecture, après avoir lu sur écran, étaient significativement plus élevés qu'après avoir lu sur des documents imprimés.

Dans l'ensemble, bien qu'il n'y ait pas de véritable consensus sur le format le plus avantageux pour les apprenants, la lecture en ligne a montré de sérieux avantages dans le cadre de ce projet.

Impact et avantages en termes d'expérience du contenu numérique

Ces dernières années, le contenu numérique, tant narratif qu'imagé, s'est révélé prometteur en termes d'apprentissage et d'expérience utilisateur. Ses usages, qui sont utilisés à la fois dans des environnements d'apprentissage et à des fins de formation, présentent de sérieux avantages.

Certains de ces avantages sont les suivants :

Accessible partout

Le contenu numérique est accessible partout et à tout moment. Les apprenants peuvent accéder au contenu numérique sur leurs smartphones, tablettes ou ordinateurs. À l'ère du numérique, la plupart des apprenants adultes ont accès à des appareils qui peuvent prendre en charge le contenu numérique, ce qui crée un contenu accessible plus large. Les billets d'entrée dans les musées, la distance entre les expositions et le domicile, les frais de transport, etc. peuvent décourager les apprenants qui n'ont pas d'autre accès au contenu artistique.

Accessible à tous

Les contenus, qu'ils soient narratifs ou picturaux, peuvent être accessibles en ligne, ce qui permet une expérience plus inclusive. En effet, les adultes présentant des troubles mentaux, des handicaps physiques, des troubles visuels ou auditifs, etc., peuvent avoir plus de mal à découvrir l'art dans les musées. Cependant, sur leurs propres appareils, dotés de fonctions d'adaptabilité, ils sont en mesure d'apprécier les peintures sans se fatiguer.

Storytelling

Les musées racontent des histoires à travers leurs couloirs, qu'elles soient chronologiques, historiques ou thématiques. Si cela peut être difficile à suivre dans un espace fermé, avec peu ou pas d'informations directrices, les expositions virtuelles ont le pouvoir de suivre la narration en une ligne continue avec peu d'informations pour confondre ou perdre l'apprenant. L'apprenant est alors libre d'explorer la galerie ou de suivre la piste d'informations conçue par la mise en page et le parcours du conservateur de la visite.

Attention particulière

Les expositions en ligne et virtuelles sont un moyen idéal pour les musées et les conservateurs de partager davantage d'informations sur des peintures et des œuvres d'art qui n'auraient peut-être pas fait l'objet d'une visite régulière. Ils sont en mesure de partager des détails, le contexte, l'histoire et les techniques qui peuvent intéresser davantage de visiteurs que s'ils devaient parcourir les couloirs des musées.

Temps

Le temps reste un support essentiel du contenu numérique. Alors que les visites de musées sont souvent planifiées lors de vacances ou de visites d'une journée, il est rare qu'un visiteur puisse explorer un musée plusieurs fois en raison de contraintes de temps. Grâce à l'exposition virtuelle, le même apprenant peut retourner, encore et encore, dans différentes sections de la galerie.

Fonctions de lecture à voix haute

Les textes électroniques et les expériences narratives telles que l'expérience Team of Art ont été conçus avec des fonctions de synthèse vocale ou de lecture à voix haute. Cela permet aux personnes d'écouter le contenu si elles sont trop occupées pour le lire, par exemple en conduisant ou en effectuant certaines tâches ménagères. Cette fonction est également utile pour les enfants et les adultes ayant des difficultés d'apprentissage ou des troubles visuels. Elle est également utile pour aider l'utilisateur à comprendre la prononciation d'un mot particulier.

Forces et perspectives du format utilisé dans Team of art

L'expérience narrative de Team of Art n'est pas une expérience de défilement linéaire et typique. En effet, l'exposition propose un défilement horizontal, avec des zooms et des mises au point définis par le créateur de l'exposition pour montrer les détails, les infimes coups de pinceau du peintre.
Cette expérience est d'autant plus pertinente que des chercheurs de l'Université de Reading (Dyson & Haselgrove, 2000) ont observé que la compréhension de la lecture diminuait lorsque les étudiants faisaient défiler leurs textes au lieu de se concentrer sur des morceaux de texte fixes.

Pourquoi avons-nous choisi une expérience de défilement horizontal ?

Étant donné que les lecteurs lisent généralement les lignes horizontalement de gauche à droite, ils perdent fréquemment la position des lignes et ont des difficultés à les retrouver lorsque les yeux se déplacent de gauche à droite et de haut en bas lors de la lecture sur écran.
De plus, le mouvement du texte lors du défilement, les passages fréquents d'une page à l'autre et le fait d'avoir toutes les informations visibles en même temps lors de la lecture sur écran contribuent à rendre l'expérience de lecture plus complexe, en termes de techniques de lecture et de compréhension de la lecture.

© Photo par bongkarn (Adobe Stock)

La lecture sur écran, une partie à la fois, augmente la charge optique et mentale en provoquant la rupture de la chaîne mentale. La pagination ou le défilement interrompent la vitesse et la continuité nécessaires à la construction du sens dans l'esprit.

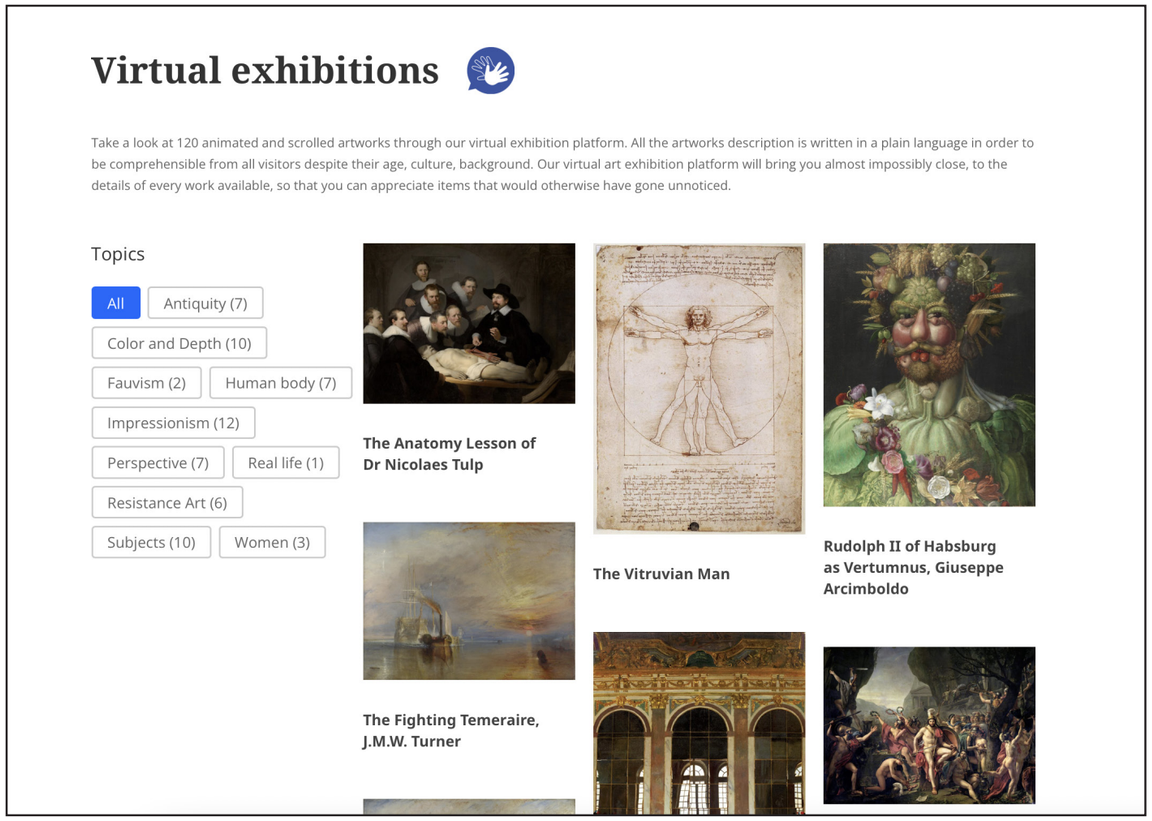
Bien que le défilement horizontal puisse poser des problèmes, tels qu'un décalage de la page ou une mauvaise superposition, nous y avons remédié en veillant à ce que les utilisateurs n'aient pas à pointer une zone spécifique de l'écran et à la faire glisser, mais plutôt à cliquer n'importe où à droite de la page. Ils peuvent également utiliser leur clavier et la molette de défilement. En outre, comme les utilisateurs sont plus habitués au défilement vertical, il est primordial d'éviter les gros morceaux de texte pour garantir une expérience utilisateur positive.

Quelle est donc notre proposition pour une expérience narrative visuelle / visite virtuelle dans un contexte éducatif ?

Team of Art propose une expérience narrative visuelle sous la forme d'une courte visite virtuelle pour présenter 120 des plus grandes peintures européennes connues à des apprenants adultes. L'expérience de lecture, située dans un contexte éducatif, est cruciale pour garantir non seulement l'accessibilité, comme nous l'avons vu plus haut, mais aussi une expérience interactive et éducative.

L'apprenant peut accéder à toutes les informations pertinentes sur un tableau par de simples mouvements de la souris ou du clavier, grâce à une structure bien conçue d'images et de texte. Le texte lui-même est conçu pour être accessible au plus grand nombre, en respectant le format Facile à lire.

En effet, le fait de feuilleter d'avant en arrière les pages de l'analyse du tableau et de l'image elle-même peut conduire à un effet de fractionnement de l'attention. Des structures interactives telles que l'exposition TOA peuvent faciliter l'exploration des liens et clarifier la relation entre le contenu textuel et graphique.



L'effet d'attention divisée se produit lorsque les apprenants doivent travailler avec deux sources d'information différentes simultanément lorsqu'ils apprennent quelque chose (dans notre cas, l'analyse du dessin et l'analyse de l'image). Cela crée une charge supplémentaire sur le cerveau qui, à son tour, est incapable de traiter toutes les informations en même temps.

Afin de mettre davantage l'accent sur les informations narratives et textuelles, les textes et les analyses proposés dans l'exposition sont conformes au format Facile à lire d'Inclusion Europe, qui définit les normes d'écriture et textuelles pour les apprenants handicapés.

En conclusion, le projet Team of Art et l'exposition virtuelle sont ancrés dans l'accessibilité du format, par le biais d'une nouvelle expérience de défilement narratif interactif, ainsi que dans l'accessibilité du contenu, en utilisant les directives "Facile à lire", et dans l'accessibilité de tous, en tant que ressource en ligne gratuite.

Visites virtuelles incontournables

Si le projet Team of Art offre une expérience narrative unique de plus de 120 œuvres d'art analysées, d'autres musées ont développé leur contenu virtuel. Lorsque vous aurez terminé l'exposition TOA, pensez à ces visites virtuelles et collections en ligne !

- National Gallery of Art – Washington
- British Museum – London
- National Museum of Modern and Contemporary Art – Seoul
- Louvre – Paris
- MASP – Sãn Paolo
- Guggenheim Museum – New York
- The J. Paul Getty Museum – Los Angeles
- Uffizi Gallery – Florence
- Van Gogh Museum – Amsterdam
- Pergamon Museum – Berlin
- Rijksmuseum- Amsterdam
- Musée d'Orsay – Paris
- The Broad – LA

PARTIE 4
RÉSULTATS DU PROJET

Wanderer above the Sea of Fog,
1818, Caspar David Friedrich

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES GRATUITES

Ce projet et ses résultats ont suscité un grand intérêt. Team of Art a fourni un portefeuille de résultats exceptionnel, unique, moderne, accessible et en phase avec les besoins des populations, non seulement en Europe et dans l'Union européenne, mais également dans le monde entier.
Les 5 productions intellectuelles prêtes et disponibles pour être utilisées sont les suivantes :

- Une exposition virtuelle qui rassemble plus de 120 œuvres d'art animées et défilantes d'artistes européens célèbres, couvrant un large éventail d'époques, de styles et de techniques artistiques ;
- Un glossaire accessible des principaux termes artistiques, illustré et accompagné de vidéos en langue des signes ;
- 10 dossiers pédagogiques qui vous permettront de travailler autour des œuvres racontées. Ces dossiers seront réalisés autour de thèmes artistiques transversaux, regroupant en moyenne dix œuvres de la rubrique "exposition virtuelle" ;
- 30 fiches pratiques avec des conseils pour les éducateurs, des astuces d'ateliers et des tutoriels pour les aider à utiliser les ressources créées dans le cadre de leur activité professionnelle ;
- Un guide de mise en pratique pédagogique qui répond à des questions générales et pratiques.

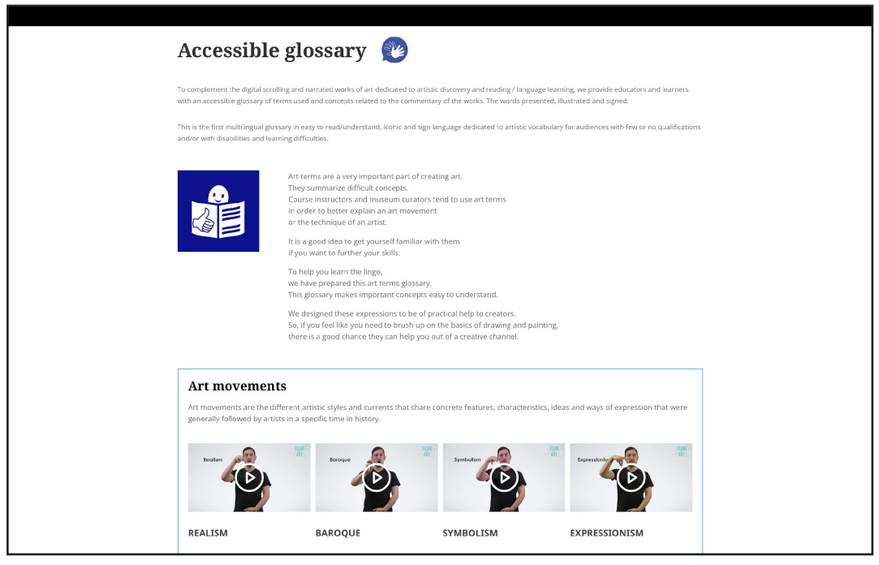
En général, les témoignages des éducateurs, des formateurs et des étudiants portaient sur la conception du projet, le style d'écriture et la plateforme visuellement agréable, les graphiques et les documents disponibles, la grande variété de sujets et de ressources et, enfin, la diversité des langues dans lesquelles les ressources sont disponibles.

Les partenaires ont reçu un feedback positif sur le projet. En ce qui concerne l'**exposition virtuelle**, une partie du public (formateurs et éducateurs) a reconnu qu'elle était innovante et très bien conçue et enseignée. Selon eux, l'exposition virtuelle permet aux personnes handicapées, aux personnes à faibles ressources et aux NEET d'acquérir des connaissances sur la culture et le patrimoine. L'exposition vise à aider à la compréhension du vocabulaire et de la terminologie difficiles que l'on trouve parfois dans les explications des œuvres d'art. Un feedback similaire a été reçu par les étudiants en art et en design qui, grâce à l'utilisation de l'exposition virtuelle et du glossaire accessible, ont appris de nouveaux termes plus rapidement et plus facilement.

Voici une liste des sujets sur lesquels l'exposition virtuelle rassemble des œuvres d'art animées et défilantes d'artistes européens célèbres couvrant un large éventail d'époques, de styles et de techniques artistiques.

• Antiquité
• Sujets
• Couleur et profondeur
• Impressionnisme
• Perspectives
• Pop Art
• Féminisme / Les femmes dans l'art
• Fauvisme
• Art de la résistance

Les partenaires ont également recueilli le feedback des ONG, des centres de formation et des étudiants concernant le glossaire accessible. Le glossaire accessible a été présenté au public après qu'il ait visionné l'exposition virtuelle. La majorité des formateurs et des étudiants ont été agréablement surpris par le glossaire. Ils ont reconnu qu'il complète grandement les concepts et les termes utilisés dans le commentaire des œuvres d'art. Le public a également été très impressionné par l'accessibilité et la qualité de la présentation du glossaire, ainsi que par le fait qu'il a été créé pour répondre aux besoins des personnes peu ou pas qualifiées et/ou handicapées ou ayant des difficultés d'apprentissage. Le feedback a été que les conservateurs de musées d'un plus grand nombre de pays devraient également fournir les descriptions de leurs œuvres d'art d'une manière plus accessible afin qu'une plus grande proportion de la population puisse comprendre ce qu'ils essaient d'expliquer.



Voici un résumé des sujets qui sont expliqués dans le glossaire accessible :

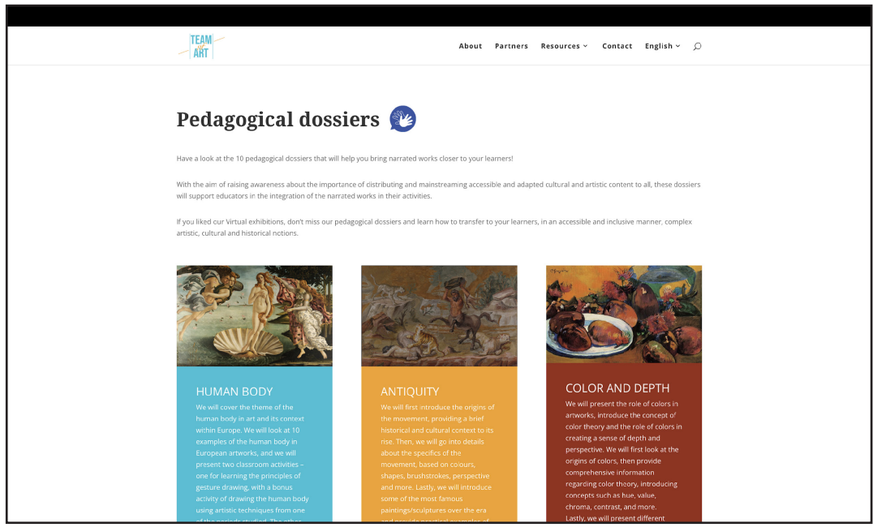
• Mouvements artistiques
• Matériaux de peinture
• Perspective
• Technique de peinture
• Conservateur

En ce qui concerne les dossiers pédagogiques, les formateurs et éducateurs ont mentionné qu'ils sont très longs et qu'ils couvrent les principaux thèmes et sujets. Ils ont déclaré que la profondeur et les explications détaillées constituent un bon outil pour rassembler toutes les informations dont ils peuvent avoir besoin pour créer une leçon. Ils ont fait des compliments sur les activités innovantes et ont dit qu'ils étaient très enthousiastes à l'idée de les utiliser avec leurs classes. Les étudiants ont également déclaré que les dossiers étaient un excellent résumé des mouvements et des sujets qu'il est essentiel pour un futur artiste de connaître en détail et dans leur contexte. Les dossiers pédagogiques abordent également le thème du "handicap dans l'art", qui, selon les enseignants et les formateurs, n'est pas très présent, encouragé ou discuté dans de nombreux cours et programmes d'études. Il s'agissait d'un sujet très "révélateur" qui ne semble pas faire l'objet d'une grande attention dans les programmes d'études actuels. Le feedback des éducateurs a été que les dossiers pédagogiques en eux-mêmes servent de base théorique aux sujets qui sont présentés dans les expositions virtuelles.

“C’est un excellent mélange de théorie et de pratique qui va de pair avec les expositions virtuelles. C’était merveilleux de voir que certaines des œuvres d’art qui figurent dans les dossiers pédagogiques sont également présentées dans l’exposition virtuelle où l’on peut trouver leur analyse et leur description détaillées.” – éducateur de Bulgarie

Voici un résumé des sujets sur lesquels vous pouvez trouver un dossier pédagogique :

- Antiquité
- Couleur et profondeur
- Le handicap dans l’art
- Impressionnisme
- Perspective
- Art de la résistance
- Sujets



Les fiches pratiques ont été très bien accueillies par les éducateurs car elles constituaient un excellent matériel d’atelier pour leurs étudiants. Ils ont également trouvé beaucoup de sujets innovants et les exercices et idées d’expériences très peu traditionnels. Ils ont mentionné que les fiches pratiques ont un grand potentiel pour être utilisées en classe et qu’à leur avis, elles seront très intéressantes pour les étudiants. Lorsque nous avons demandé aux élèves leur feedback et leurs recommandations, ils ont clairement exprimé que les ateliers leur semblaient très intéressants et nouveaux. Ils ont également déclaré que les exercices de chaque atelier sont très dynamiques et comprennent une expérience pratique, des connaissances théoriques, mais aussi de la place pour la créativité, les discussions critiques et la pensée critique. Ils ont aimé la façon dont les fiches pratiques sont structurées et ont également mentionné que les lectures supplémentaires recommandées sont intéressantes. L’un des sujets qui n’a cessé d’impressionner les étudiants est celui de l’utilisation des réseaux sociaux / Instagram pour la popularisation de l’art.

Voici une liste des thèmes disponibles sous forme de fiches pratiques :

- Atelier inclusif pour le public ayant un handicap mental
- Exercices sur la façon d’évoquer la créativité
- Comment adapter les photographies pour les personnes ayant un handicap cognitive
- Comment utiliser des bandes dessinées en classe/atelier.
- Représentations théâtrales qui incluent des personnes handicapées.
- Approche tactile et olfactive - exercices artistiques multisensoriels.
- S’approprier des œuvres d’art de manière ludique et numérique étude de cas : créer un audioguide.
- Créer un catalogue numérique de livres d’art
- Créer une exposition virtuelle
- Comment utiliser Europeana ?
- Comment utiliser les réseaux sociaux dans la vulgarisation artistique ? Cas : utiliser Instagram pour populariser l’art
- Création et conception d’un atelier d’art pour les élèves présentant des troubles spécifiques de l’apprentissage.
- Utiliser le cadre facile à lire pour une exposition numérique.
- Atelier d’auto-création pour l’art
- Comment chercher l’art en dehors des musées et des centres culturels ?
- Comment créer une description audio des œuvres d’art ?
- Apprécier, évaluer et comprendre la valeur de l’art.
- Comment utiliser la narration pour les ateliers artistiques.
- Créer des cartes mentales comme exercice d’interprétation de l’art.
- Comment l’art a influencé et a été influencé par les mouvements sociaux.
- Conseils sur la théorie et la présentation de l’art
- Jeux artistiques
- Enrichir un storyboard avec l’art du patrimoine européen.
- Recréer la vie d’un artiste célèbre
- Éléments d’analyse de l’art
- Inclusion d’un public présentant des troubles visuels
- Intégration d’un public ayant un trouble auditif
- Comment adapter les couleurs pour les personnes ayant des problèmes visuels.
- Perspectives et interprétations d’une même œuvre d’art.
- Comment gérer les droits d’auteur et les licences dans l’adaptation de l’art en ligne.

CONCLUSION

Woman with a Parasol – Madame Monet and Her Son,
1875, Claude Monet

Ce **guide de mise en pratique** a permis de répondre à un certain nombre de questions essentielles:

- Quelles sont les difficultés qui peuvent empêcher d'aborder et de comprendre une œuvre d'art ?
- Comment rendre la présentation d'une œuvre d'art utile à l'accessibilité de sa composition et de sa signification culturelle ?
- Par quel procédé, vocabulaire, narration puis-je favoriser l'entrée dans l'œuvre pour maximiser son ressenti et aboutir à sa compréhension pour un public peu ou pas qualifié ?

Nous pensons avoir inspiré tous les partenaires associés, éducateurs, formateurs, étudiants et participants à nos événements sur l'importance de l'inclusion dans l'art. Si la pandémie et la numérisation des processus et des expériences ont fait évoluer les mentalités pour beaucoup d'entre nous et ont commencé à être plus inclusives pour les personnes peu ou pas éduquées et les personnes présentant une forme quelconque de handicap, il reste encore beaucoup de travail à faire en Europe au niveau des musées et des centres culturels.

Les ressources pédagogiques fournies dans le cadre de ce projet constituent une excellente base pour les éducateurs et les institutions qui peuvent les utiliser à des fins éducatives et développer davantage leurs ateliers et leurs programmes éducatifs. Elles constituent également une merveilleuse méthode pour rassembler davantage de personnes afin d'apprendre et de discuter du patrimoine et de l'art européens.

Il existe un grand potentiel pour l'éducation artistique et l'éducation par l'art pour tous. Il est essentiel pour nous, en tant que communauté européenne, de continuer à être plus inclusifs et de rechercher des solutions et des idées innovantes afin de préserver notre patrimoine culturel.

Café Terrace at Night, 1888,
Vincent van Gogh

RÉFÉRENCES

Alison F. Eardley, Hannah Thompson, Anna Fineman, Rachel Hutchinson, Lindsay Bywood & Matthew Cock (2022) Devisualizing the Museum: From Access to Inclusion, Journal of Museum Education, 47(2), p.150-165, DOI: 10.1080/10598650.2022.2077067

Balm, J. (2014). The power of pictures. How we can use images to promote and communicate science, BMC BioMed Central. [Online]. Available at

https://blogs.biomedcentral.com/bmcblog/2014/08/11/the-power-of-pictures-how-we-can-use-images-to-promote-and-communicate-science/

Baron, N.S. (2017) Reading in a digital Age. Phi Delta Kappan. http://kappanonline.org/reading-digital-age/

Burton, Christine, & Carol Scott. (2003). Museums: Challenges for the 21st Century. International Journal of Arts Management 5(2). p.56–68. http://www.jstor.org/stable/41064787

Eleanor L., Bowen J.P., Hearn K., & Zedda, M. (2013). Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all. The Museum Journal 56 (3). p.353-361.

Evolution of the concept of accessibility [Online]. Available at https://www.rivistasiti.it/evoluzione-del-concetto-di-accessibilita/

Family optical (2022). 4 Signs You Have a Visual Contrast Sensitivity Problem. [Online]. Available at https://www.family-optical.ca/2022/02/27/4-signs-you-have-a-visual-contrast-sensitivity-problem/

Folch, B. (2013). "Educational innovation in municipal schools. Art as a tool for learning. What can education learn from the arts?" [Online]. Available at https://www.diba.cat/documents/113226/105278053/artEinaAprenentatge.pdf/a7a78115-efdc-448d-af95-0bc02d2e9091

Gipson, F. (2020). How to make art accessible to all, Financial Times. [Online]. Available at https://www.ft.com/content/ed108fcf-7131-4fac-ae8d-3d6441d9c306

Güneş, F. (2016). From Paper to Screen Developments in the Field of Reading. Bartin University Journal of Faculty of Education 5 (1). p.1–18

Heras, L (2001). "Cultural and educational spaces". University of Málaga

Benoist, R (1991). "Museums open to all the senses. Visual impairment in all its diversity". Foundation of France.

InnerDrive: A QUICK GUIDE TO THE SPLIT ATTENTION EFFECT [Online]. Available at https://blog.innerdrive.co.uk/split-attention-effect

International Institute for the Inclusive Museum. [Online]. Available at http://inclusivemuseums.org/

Issues for education. Digital magazine for education professionals. [Online]. Available at https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5413.pdf

Latif, Shahid & Liu, Diao & Beck, Fabian. (2018). Exploring Interactive Linking Between Text and Visualization. DOI: 10.2312/eurovisshort.20181084.

Montsho, G. (2022). Making Museums Accessible to Those With Disabilities. Museum next [Online]. Available at https://www.museumnext.com/article/making-museums-accessible-to-those-with-disabilities/

Murat Çınar, Dilek Doğan & Süleyman Sadi Seferoğlu (2019): The effects of reading on pixel vs. paper: a comparative study, Behaviour & Information Technology, p1-9.
Papadimitriou, N., Plati, M., Markou, E., & Catapoti, D. (2016). Identifying Accessibility Barriers in Heritage Museums: Conceptual Challenges in a Period of Change. Museum International, 68, p.33–47. Available at https://doi.org/10.1111/muse.12134

Press, G. (2015). A Very Short History of Digitization. Forbes [Online]. Available at https://www.forbes.com/sites/gilpress/2015/12/27/a-very-short-history-of-digitization/?sh=3f9aa46349ac

Robson, N. Horizontal Scrolling and User Experience: Best Practices. [Online]. Available at https://usabilitygeek.com/horizontal-scrolling-user-experience-best-practices/

Schwabe, A., Brandl, L., Boomgaarden, H. G., and Stocker, G. (2021) Experiencing literature on the e-reader: the effects of reading narrative texts on screen. Journal of Research in Reading, 44. p. 319–338.

Valentia foundation. [Online]. Available at https://valentiahuesca.org/2019/03/arteterapia-discapacidad/

Vonnegut, K. (2006) [Online]. Available at https://chroniclebooks.tumblr.com/image/153044089665

The Benefits of Virtual Museums. [Online]. Available at https://www.artdex.com/the-benefits-of-virtual-museums-2/
The importance of cultural diversity. [Online]. Available at http://www.itimitaly.it/2735-importanza-differenze-culturali.html

World Health Organization (2021) Blindness and vision impairment. [Online]. Available at https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment

Woolley, G. 2011. Reading Comprehension: Assisting Children with Learning Difficulties. London, UK. Springer

Co-funded by the European Union

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.