

**Vendredi 16 janvier 2026, Musée national de la Marine**  
**Séance 10 – L’accessibilité universelle dans les musées**  
**Compte-rendu**

Intervenantes :

**Muriel Molinier**, maîtresse de conférences, Université de Versailles Saint Quentin

**Mathilde Teissier**, référente accessibilité du Musée de la Marine

**La notion de « conception universelle » – intervention de Muriel Molinier**

Avant de visiter les salles de la collection permanente du Musée de la Marine, nous bénéficions de l’intervention de Muriel Molinier portant sur le sujet de la « conception universelle ». Cette intervention commence par une réflexion sur la différence entre les notions d’« **accessibilité universelle** » et de « **conception universelle** », souvent utilisés en France comme des synonymes, comme en témoignent des ouvrages récents du champ de la muséologie, peinant à donner des définitions claires et distinctes de ces expressions.

Dans nos discussions sur ces notions, nous avons alors eu besoin de revenir sur la définition-même de « handicap » : en effet, l’expression « situation de handicap » a fait évoluer la prise en compte de ces situations, car elle permet de **passer d’un modèle médical du handicap à un modèle social**, en plaçant la responsabilité au sein de la société, et non plus sur les personnes. Ainsi, il est possible socialement d’annuler une situation de handicap, notamment par des lieux conçus universellement. On distingue premièrement **quatre familles de handicap** (moteur, visuel, auditif, mental et intellectuel) : or, aux cours de nos discussions, il a paru évident que **ces catégories sont largement inopérantes**, puisqu’elles excluent des situations tels que celles des personnes non-verbales, ainsi que celles atteintes de troubles psychiques et cognitifs. De plus, il est important de rappeler ici que 80% des handicaps sont dits « invisibles », ce qui force généralement les personnes à devoir formuler leurs situations lorsqu’elles ont besoin de dispositifs d’aide à la visite par exemple.

On retiendra également les termes de « **partage culturel** » et celui d’« **autonomie** », remplaçant respectivement la segmentation, la différenciation pour le premier, la demande et la dépendance pour le second.

Selon M. Molinier, il est également nécessaire de distinguer les termes « **intégration** » et « **inclusion** » : l’inclusion est considérée ainsi comme un processus, allant de l’exclusion à une déconstruction des catégorisations, empêchant ainsi les personnes de devoir « s’autodiscriminer », par la demande puis la justification de leur appartenance à une catégorie donnée. Le terme d’intégration (plus communément associé en France à la question de l’immigration) suppose quant à lui de multiplier les réponses spécifiques aux besoins de chaque individu, sans remettre en question la norme. **Dans une société « inclusive », la diversité devient la norme, et l’inclusion est alors une réponse unique.** Il s’agit cependant également de s’interroger sur les démarches à effectuer pour la rendre opérationnelle.

Selon Muriel Molinier, la « conception universelle » vient rompre également avec l'existant, en lien avec des réflexions effectuées dans le champ des *Disability Studies*. Cette notion a été proposée dans le domaine de l'architecture et du design aux Etats-Unis dans les années 1980 par Ronald Mace. Les sept principes de cette conception sont les suivants : **utilisation équitable, souplesse d'utilisation, utilisation simple et intuitive, information perceptible, tolérance à l'erreur, effort physique limité ainsi que dimension et espace facilitant l'approche, la manipulation et l'utilisation**. Cette optimisation des outils utilisés par l'ensemble de la population, à appliquer dans tous les champs de la société, permet ainsi de révéler les limites fonctionnelles vécues par cet ensemble, mais également de proposer des innovations à son profit. Ce terme a notamment été proposé par la *Convention relative aux droits des personnes handicapées*, ratifiée par la France en 2010 : « la conception de produits, d'équipements, de programmes et de services qui puissent être utilisés par tous, dans toute la mesure possible, sans nécessiter ni adaptation ni conception spéciale. »

Dans le cadre spécifique des musées, la « conception universelle » n'est que rarement prise en compte : Muriel Molinier nous cite alors l'exemple du Musée de la Musique, un des seuls, pendant de nombreuses années, à proposer des dispositifs en Langue des Signes Française (LSF), ainsi que des stations multisensorielles. Au Musée Carnavalet, il s'agirait selon elle d'une « conception universelle incomplète mais étendue », portant sur de très nombreux objets de sa collection mais ne proposant pas une approche totalement inclusive, tandis que le Musée de la Marine ferait figure de modèle dans une certaine mesure, par la mise en place d'une « conception universelle complète mais restreinte », car ne concernant qu'une partie de la collection exposée. **La « conception universelle » cherche ainsi à penser une société inclusive, en impactant directement la médiation, dans son processus de production-même, au lieu de multiplier les solutions complémentaires**. Cette vision permettrait alors de créer des dialogues entre divers modes de communication, afin de sortir du modèle « oculocentré de la culture » décrit par Tali Schlanger dans la séance sur la médiation par le toucher. Muriel Molinier nous propose alors une relecture des cartels, à partir d'une écriture « inclusive et communicante », mettant à disposition du visiteur des signes en LSF, du FALC, des audio et des vidéos, des textes en français et anglais, des pictogrammes de la communication alternative améliorée, ainsi que des questions sur l'œuvre, pouvant être mobilisées par tous les publics.

### **Les dispositifs d'accessibilité du Musée de la Marine – visite par Mathilde Teissier**

Nous commençons notre visite du musée accompagnés par Mathilde Teissier, référente accessibilité, avec une rapide présentation du projet du Musée de la Marine dans ce domaine : le musée a en effet été fermé aux publics pendant six ans pour travaux, ce qui a permis une refonte bâtimementaire et scénographique prenant en compte les normes liées à l'accessibilité. La planification de ce projet peut être considérée comme relevant de la « conception universelle », puisqu'elle intègre dès ses débuts, avant même le concours des scénographes, le projet de rendre le musée accessible à tous. Cette approche a tout d'abord été mise en œuvre dans l'architecture et le design des salles, notamment du hall d'accueil, avec une grande visibilité, un parcours

guidé dans ses premiers mètres par un plafond lumineux et des écrans numériques. Le musée propose également des plages horaires durant lesquelles la scénographie est « adoucie », pour les groupes le mercredi et pour les visiteurs individuels le dimanche. Notre visite commence par une présentation des outils de confort de visite, disponibles à l'accueil sur demande et en échange d'une pièce d'identité, en raison du risque de détérioration et de vol. Les outils proposés aux enfants comme aux adultes sont les suivants : des gilets lestés, des balles anti-stress, des casques anti-bruit, des boucles à induction magnétique ainsi que des loupes. Pour les enfants de trois à cinq ans, il existe de plus le « sac du marin », proposant plusieurs activités ne mobilisant chacune qu'un seul sens à la fois. La mise en place d'un tel dispositif pour les adultes constitue aujourd'hui l'un des objectifs de Mathilde Teissier.

Lors de notre visite, nous observons que la scénographie est en effet très particulière, et mobilise de nombreuses fois une approche sensible : dès l'entrée du parcours permanent, le visiteur se trouve dans une grande coque, imitant une coque de bateau, censée effectuer une transition entre le monde extérieur et le musée, par une immersion via une projection d'un univers marin, et la diffusion d'infrabasses. Le musée a notamment travaillé avec des professionnels spécialistes des traumatismes, tels que des psychiatres, afin de construire une expérience agréable pour tous. Certains dispositifs scénographiques ont ainsi pu être débattus, à l'instar de l'espace aménagé au sein d'une grande vague, ayant pour but de mentionner les naufrages en mer, en tant que catastrophes sociales et écologiques. Il est ainsi possible de contourner cette partie du parcours par un passage sous-terrain. Elle est également représentée dans la communication du musée, notamment sur Internet, afin de réduire le risque de « mauvaise surprise » à l'arrivée du visiteur. Le rôle de la médiation humaine devient alors de premier plan, les médiateurs étant ainsi formés et évalués par l'équipe du musée.

Nous nous sommes également attardés sur le dispositif de la « Bulle », espace sensoriel d'inspiration Snoezelen, en accès libre, au milieu du parcours permanent : il propose diverses ambiances avec trois scénarios différents, un neutre, un apaisant et un stimulant. La mise en place de cet espace a été l'objet de nombreux débats au sein même de cette institution : en effet, les prestataires de la scénographie se sont retirés de cette partie du projet global, l'équipe du musée a dû alors prendre en main sa conception. Un engagement qui s'est révélé être pertinent, puisque, selon Mathilde Teissier, une personne sur cinq utilise cet espace lors de sa visite. Malgré ce retour très positif, cela pose néanmoins des questions quant à sa maintenance, effectuée aujourd'hui par notre guide.

Le Musée de la Marine propose également de nombreux dispositifs visant à favoriser l'accès aux collections à tous les publics : on peut citer par exemple le parcours dit « Essentiel », comprenant huit tables de médiation au sein du parcours permanent, avec des objets à toucher ou interagir. Ces dispositifs intègrent généralement des écrans numériques tactiles. Les contenus proposés sont traduits en LSF, disponibles en audio-description ainsi qu'en FALC (Facile à Lire et à Comprendre). Les paramètres d'affichage sont adaptables par l'utilisateur. Il est par exemple possible pour les personnes sourdes signantes de désactiver les sous-titres des vidéos : nous avons ainsi appris que 80% des personnes sourdes sont illettrées, les sous-titres peuvent donc être des distractions et des perturbateurs de l'accès au contenu, davantage que des aides. Les dispositifs interactifs ludiques sont aussi traduits en LSF, le musée de la Marine ayant

remarqué, grâce à des enquêtes de publics, que leur public sourd est principalement constitué de jeunes adultes, pouvant être intéressés par ces médiations par le jeu.

### **Pistes de réflexion communes autour des notions « accessibilité » et « universalisme »**

A la suite de notre visite, nous sommes revenus sur divers axes de réflexion. Nous avons notamment abordé la question de l'évaluation de ces dispositifs, souvent effectuée par des prestataires extérieurs, par exemple via le comité régional du tourisme, cherchant à délivrer des labels de qualité, tels que « Destination d'excellence » ou « Tourisme et handicap ». Le rôle d'acteurs extérieurs au musée dans la mise en place d'une « conception universelle » nous a aussi interrogés : **qui sont alors ces « experts et expertes de l'accessibilité » ?** Quelle est leur formation ? Quel est l'avenir de cette branche de métiers ? Enfin, nous avons évoqué l'importance du site Internet, lui-même presque totalement aux normes de l'accessibilité numérique, et présentant toutes les actions du musée dans ce sens.

Ainsi, lorsque l'on parle de « conception universelle », il paraît nécessaire de penser les publics comme composant un seul et même « **public universel** » : cela rejoint alors des notions de transversalité et d'intersectionnalité, notamment les travaux des chercheuses états-uniennes **Georgina Kleege et Elizabeth Ellcessor**. Cette dernière critique en effet la notion d'universalisme, puisqu'elle propose de considérer plutôt les variations infinies des situations spécifiques des individus. Bien que cette notion soit proposée dans le cadre d'une étude sur l'universalité des médias numériques, il nous semble intéressant de la transposer dans le champ de la culture et des musées, en mobilisant les outils qu'elle présente. *Son interrogatory kit for the study of access* comprend **l'étude de la réglementation, de l'usage, de la forme, du contenu et de l'expérience**, avec une mise en perspective assez complète pour être pertinente dans d'autres domaines que celui du numérique.

Dans ces débats autour des termes d'universalité et d'inclusion, nous nous rendons également compte qu'il est très difficile d'établir une solution pouvant être considérée comme sans défaut : en effet, nous avons débattu autour de la présence ou non de pictogrammes signalant les dispositifs, par exemple ceux conçus pour désigner un certain type de handicap. Ainsi, s'il est possible d'argumenter que l'absence de pictogrammes permet à tous les publics de prendre en main ces dispositifs, sans se sentir freinés par leur non-appartenance à la catégorie préalablement concernée, leur présence est parfois revendiquée par les communautés de personnes en situation de handicap elles-mêmes, et est perçue comme la reconnaissance par l'institution de leur situation spécifique et de leur identité.

Nous évoquons enfin la question de **l'Intelligence Artificielle en tant qu'outil** de la médiation culturelle, par exemple avec l'outil *Ask Mona* du Château de Versailles, dérivé d'Open AI, ou l'application *Peekigo*, permettant de créer des visites personnalisées individuellement. Or, ces dispositifs vont à l'encontre de la notion de « conception universelle », en isolant le visiteur dans une expérience qui ne saurait être collective. Il s'agit ainsi de penser le musée, l'exposition, la médiation, comme des outils pensés collectivement pour le « public universel », de façon inclusive et plurielle, en plaçant par exemple la question au centre des problématiques de la société, comme le décrit Charles Gardou, cité par Muriel

Molinier : « **Déghettoïser cette question [du handicap] pour la situer où elle doit être : dans le quotidien professionnel** ».

## Bibliographie

« Accessibilité universelle et musée inclusif » : compte-rendu de la séance du DU 2023-2024  
<https://du-delphinelevy.panthonsorbonne.fr/sites/default/files/2024-01/CR%20Se%CC%81ance%207%20-%20Accessibilite%CC%81%20universelle%20et%20muse%CC%81e%20inclusif%20-%20Andre%CC%81%2C%20Russo-Ricci%20%26%20Benvenuto.pdf>

CROSS, Lily, « Les outils de l'accessibilité : le cas du parcours « Essentiel » au musée national de la Marine à Paris, pour les visiteurs aveugles ou malvoyants », mémoire du DU, 2024.

CIACCHERI, Maria-Chiara, *Museum Accessibility by Design: A Systematic Approach to Organizational Change*, Maryland, Rowman & Littlefield, 2022.

ELLCESSOR, Elizabeth, *Restricted Access. Media, Disability and the Politics of Participation*, New York, New York University Press, 2016.

GARDOU Charles, *Handicap, une encyclopédie des savoirs : des obscurantismes à de Nouvelles Lumières*, Toulouse, érès, 2014.

GISSEN, David, *The Architecture of Disability: Buildings, Cities, and Landscapes beyond Access*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2023.

GISSEN, David et KLEEGER Georgina, , "More than meets the Eye", *Future Anterior : Journal of Historic Preservation, History, Theory and Criticism*, vol. 16, no. 1, 2019, p. 57-67.

KLEEGER, Georgina, *More than Meets the Eye: What Blindness Brings to Art*, New York, Oxford University Press, 2017

LEBAT, Cindy, *Améliorer la perception et la prise en compte du handicap dans les organisations : le cas des musées en France*, rapport d'étude, Métis-ICCA, 2023.

MOLINIER, Muriel, « La voie de l'inclusion par la médiation au musée des beaux-arts : des publics fragilisés au public universel », *Culture & Musées*, vol. 37, 2021.

MOLINIER, Muriel, "Universal Design in Museum Mediation: Inclusive Communicative Label Proposal", in FUGLERUD Kristin Skeide, LEISTER Wolfgang & TORRADO Juan Carlos (dir.), *Shaping Sustainable, Equitable and Resilient Future for All, Conference Compendium of the Seventh International Conference on Universal Design (UD2024)*, 2024, p.115-122.  
<https://hal.science/hal-04817600>

MOLINIER Muriel, « Un cartel, des cartels : de la vulgarisation à l'inclusion, vers une médiation en conception universelle », in TEIXEIRA Sidélia, FRAYSSE Patrick & SÉJALON-DELMAS Nathalie (dir.), *Médiations scientifiques potentielles : musées et collections de l'Université Fédérale de Bahia/Brésil et de l'Université de Toulouse/Paul Sabatier/France*,

Salvador de Bahia, Brésil : éditions EDUFBA (Collection « Pesquisa em Patrimônio : museologia »), 2022, p.115-136.

<https://ut3-toulouseinp.hal.science/hal-03914155>

PORCEDDA Aude, KEHAIYA Eva et ZAKIA Hammouni, *Musée pour tous, regards croisés sur l'accessibilité universelle*, Paris, Editions Herrman, 2025.

Nation-Unies, Haut-Commissariat des droits de l'Homme, *Convention relative aux droits des personnes handicapées*, 12 décembre 2006.

<https://www.ohchr.org/fr/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-persons-disabilities>