



OLYMP' TOUCH

Sport told
through touch



Sommaire

- 2 — 3 INTRODUCTION**
- 4 — 5 POURQUOI CET OUVRAGE ?**
- 6 — 11 LES CONCEPTEURS**
- 12 — 14 LA CONCEPTION DE L'OUVRAGE :
UN SAVOIR-FAIRE FRANÇAIS UNIQUE, MADE IN PARIS**
- 15 UNE EXPÉRIENCE POLYSENSORIELLE**
- 16 — 17 UN OUVRAGE D'ART CRÉATIF :
À COLORIER ET À ENCADRER**
- 18 — 20 UN OUVRAGE INCLUSIF ET UNE PREMIÈRE MONDIALE**
- 21 VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE**
- 23 ÉLÉMENTS TECHNIQUES**
- 23 CONTACT PRESSE**

Introduction

—

**UN OUVRAGE D'EXCEPTION EN GAUFRAGE
POUR VIVRE UNE EXPÉRIENCE SENSORIELLE
DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES DE PARIS 2024
À VOIR, À TOUCHER ET À COLORIER**

À l'approche des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, Créanog et les Éditions du patrimoine sont fiers de présenter Olymp' Touch, un ouvrage en gaufrage spécialement conçu pour célébrer les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

Dans cet ouvrage réalisé avec passion et expertise, la technique d'impression en relief offre une expérience immersive et captivante, invitant les lecteurs à plonger au cœur de l'action. Chaque détail est méticuleusement conçu pour susciter une expérience sensorielle unique reliant le regard et le toucher.

Cette innovation technique et artistique permet aux lecteurs de ressentir l'énergie vibrante des performances sportives des athlètes comme jamais auparavant.





Les 12 planches révèlent l'essentiel des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 : leurs emblèmes, le relais de la flamme, la cérémonie d'ouverture à Paris, mais aussi des disciplines spectaculaires ; le sprint, le saut en hauteur, le plongeon, le surf, l'équitation, le judo, la gymnastique artistique, la boccia ou encore le goalball.

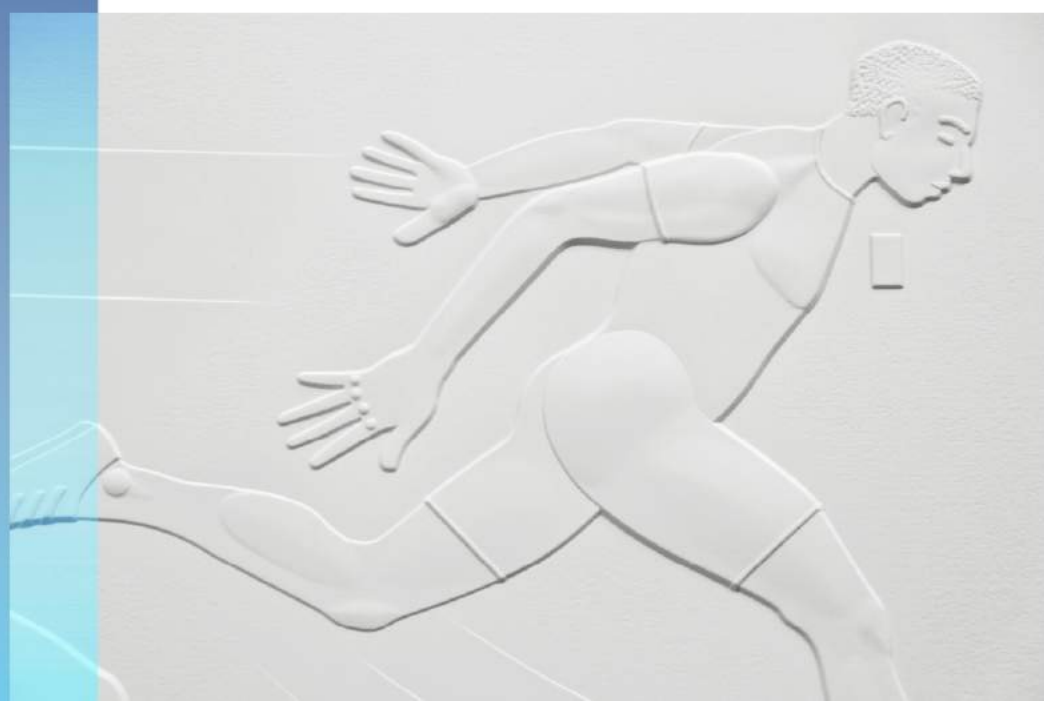
Le QR code sur la couverture donne accès à un texte pour chaque planche, un complément d'informations sur le contexte et l'histoire pour une expérience polysensorielle de la lecture.

Lauréat de l'Olympiade Culturelle 2024, *Olymp' Touch* est un ouvrage pour tous publics et tous âges, dont chaque planche peut être explorée séparément ou coloriée.

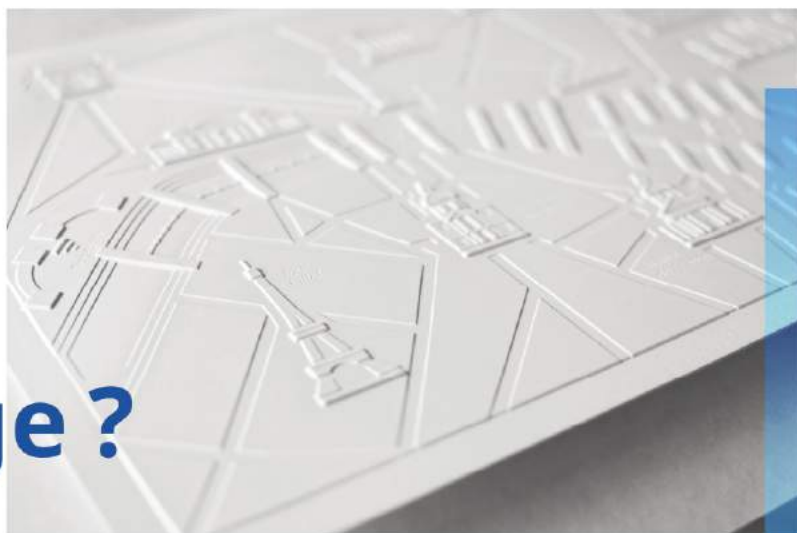
Ouvrage inclusif, le gaufrage d'exception permet également aux personnes déficientes visuelles de percevoir pour la première fois les Jeux Olympiques et Paralympiques.

Cet ouvrage a été créé en collaboration avec les experts en images tactiles, Hoëlle Corvest et Christian Bessigneul, professeur émérite à l'École Supérieure des Arts Graphiques Estienne de Paris.

Bilingue français-anglais, cet ouvrage est ouvert à une diffusion internationale.



Pourquoi cet ouvrage ?



ASSOCIER LA CULTURE, L'ARTISANAT ET LE SPORT

« On oppose parfois le sport et la culture, mais je crois au contraire qu'ils ont beaucoup de choses en commun : la performance, les émotions, la recherche de la beauté du geste, mais aussi, surtout, leur capacité à proposer une diversité de disciplines qui sont autant de canaux d'expression uniques pour se construire, s'émanciper, trouver sa voie, se sentir bien... L'Olympiade Culturelle, c'est l'occasion, pour la 1ère fois, de montrer tout ce qui nous rassemble. C'est l'occasion de célébrer cette proximité de valeurs, de sens et de diversité que le sport et la culture ont en commun. »

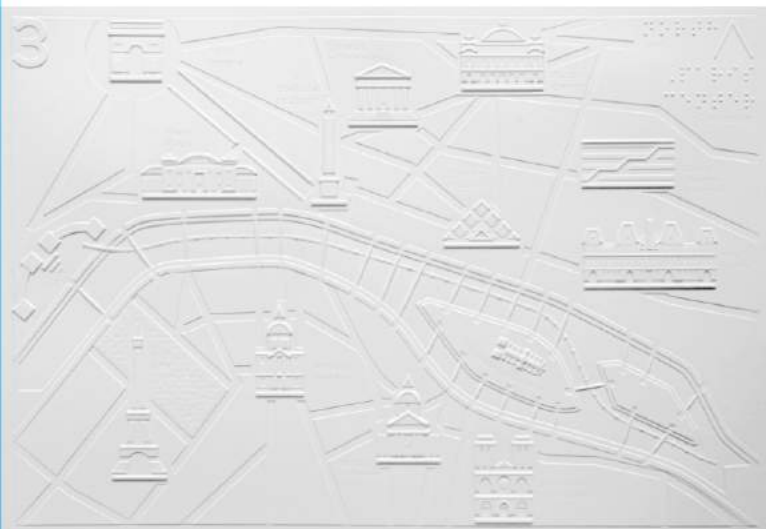
Tony Estanguet

Olymp' Touch est bien plus qu'un simple ouvrage, c'est une fusion parfaite entre le sport et la tradition artisanale française.

Conçu avec passion et expertise, chaque page en gaufrage, technique d'impression en relief célèbre l'héritage culturel et la modernité des Jeux Olympiques et Paralympiques. Cette approche novatrice offre une expérience immersive et captivante, invitant les lecteurs à plonger au cœur de l'action.

En associant le sport à la tradition française de l'artisanat d'art, Olymp' Touch transcende les frontières de l'imagination. Chaque détail est méticuleusement conçu pour offrir une expérience sensorielle unique, permettant aux lecteurs de ressentir l'énergie vibrante des compétitions comme jamais auparavant.

Lauréat de l'appel à projet « Inspiration », le projet Olymp' Touch a bénéficié d'une subvention de Paris 2024 et du Ministère de la Culture dans le cadre de l'Olympiade Culturelle. Le projet bénéficie du label « Olympiade Culturelle ».



OLYMPIADE CULTURELLE

(Source : [site olympics.com](https://www.olympics.com))

Allier l'art et le sport, "le muscle à l'esprit" comme le disait Pierre de Coubertin, est l'un des fondements de l'Olympisme. A l'occasion des Jeux de Paris 2024, art et sport dialoguent et s'enrichissent. Pour des Jeux ouverts, participatifs, fédérateurs et inclusifs, Paris 2024 encourage chacun : artistes, compagnies, associations, collectivités, clubs sportifs... à être acteur de la programmation culturelle des Jeux. Sur les territoires, dès aujourd'hui, la culture offre au plus grand nombre l'occasion de participer à l'Olympiade Culturelle Paris 2024.

LAURÉAT DE L'APPEL À PROJET « INSPIRATION »

Dans le cadre de l'Olympiade Culturelle, le ministère de la Culture et le CO des JOP 2024 ont lancé un appel à projets national commun dans une volonté forte de changer les regards sur le handicap par le prisme de l'art. Destiné à tisser les liens entre art, sport et handicap, cet appel à projets a suscité un intérêt marqué auprès des acteurs culturels, avec plus de 500 propositions déposées. Le jury composé de représentants de Paris 2024, du ministère de la Culture et de personnalités qualifiées, dont Hamid Allouache, danseur et référent handicap et diversité, et Cathy Bouvard, directrice des Ateliers Médicis, a retenu 15 projets. Source : ministère de la Culture.

olympiade-culturelle.paris2024.org

L'appel à projets Inspiration a pour objet d'encourager et de soutenir financièrement les créations artistiques permettant de répondre aux objectifs suivants :

- Enrichir la dimension inclusive de la programmation de l'Olympiade culturelle dans le respect des valeurs Olympiques et Paralympiques
- Changer les regards et apporter une meilleure compréhension et appréhension du handicap à un large public grâce à des expériences artistiques
- Consolider les liens entre la création, le sport et le handicap et l'ouverture à de nouvelles perspectives de collaborations artistiques
- Soutenir la création artistique

Les concepteurs

L'ouvrage *Olymp' Touch* a été conçu par Créanog en collaboration avec les experts en images tactiles, Hoëlle Corvest et Christian Bessigneul, professeur émérite à l'École Supérieure des Arts Graphiques Estienne de Paris. Co-édité par les Éditions du patrimoine, il est diffusé dans toutes les librairies et sur les plateformes de vente en ligne à partir du 28 juin 2024. Bilingue français-anglais, cet ouvrage est ouvert à une diffusion internationale.

CRÉANOG

Fondé en 1994 par Laurent Nogues, Créanog est à la fois un studio de création et un atelier de réalisation et de gravure spécialisé dans les techniques du gaufrage et de marquage à chaud. Depuis plus de trente ans, Créanog imagine et réalise des outils de communication de prestige pour des univers aussi différents que la joaillerie, la mode, le parfum, la beauté ou encore le monde des champagnes et spiritueux.

Soucieux de perpétuer mais aussi de renouveler les savoir-faire qui font sa réputation, Créanog réinterprète les codes, expérimente, et ouvre constamment de nouvelles voies, tant techniques qu'esthétiques. Véritable laboratoire, Créanog est un lieu d'innovation où les révolutions techniques – de la programmation 3D à la commande numérique permettant de graver les outils en laiton et de projeter la gravure vers de nouveaux horizons – sont au service de l'excellence.





© Philippe Chancel



LAURENT NOGUES

Diplômé de l'École Olivier de Serres en 1991, Laurent Nogues choisit d'inscrire son travail dans l'héritage spirituel des Créations Fournier, imprimerie longtemps dirigée par son père. Il crée sa propre structure - Créanog - en 1994, rue de Rennes à Paris. En plein développement, l'atelier s'installe en 1998 au Viaduc des Arts, nouvelle pépinière parisienne des métiers de la création.

Laurent Nogues cherche sans cesse à investir de nouveaux territoires. Ainsi, à travers la collection de livres tactiles Sensitinéraires, développée pour le compte des Editions du patrimoine, il propose de donner un sens nouveau au gaufrage : le relief sur papier permettant aux non-voyants de découvrir les merveilles du patrimoine français. À ce titre, Laurent Nogues a reçu en 2015, en duo avec Christian Bessigneul le Prix Liliane Bettencourt pour l'Intelligence de la main « Talents d'exception ». En 2011, Laurent Nogues s'est vu décerner le titre de Maître d'Art par le ministre de la Culture et de la Communication. Il est également membre du cercle des Entreprises du Patrimoine Vivant depuis 2008 et membre des Grands Ateliers de France depuis 2010.

MAÎTRE D'ART

(Source : Institut Pour Les Savoir-Faire Français)

Inspiré par les "Trésors nationaux vivants" du Japon, le titre de Maître d'art a été créé en 1994 par le ministère de la Culture et de la Communication afin de sauvegarder les savoir-faire remarquables et rares détenus par des professionnels des métiers d'art, tant dans le champ de la création artistique que de la préservation du patrimoine. Ce dispositif concerne principalement des techniques spécifiques qui ne peuvent être transmises qu'au sein d'un atelier et pour lesquelles il n'existe pas de formation par ailleurs.



PRIX LILIANE BETTENCOURT DE L'INTELLIGENCE DE LA MAIN FONDATION BETTENCOURT SCHUELLER

(Source : Fondation Bettencourt Schueller)

Le Prix Talents d'exception récompense un artisan d'art pour la réalisation d'une œuvre résultant d'une parfaite maîtrise des techniques et savoir-faire d'un métier d'art. Celle-ci doit révéler un caractère innovant et contribuer à l'évolution de ce savoir-faire.

LABEL ENTREPRISE DU PATRIMOINE VIVANT

(Source : Institut Pour Les Savoir-Faire Français)

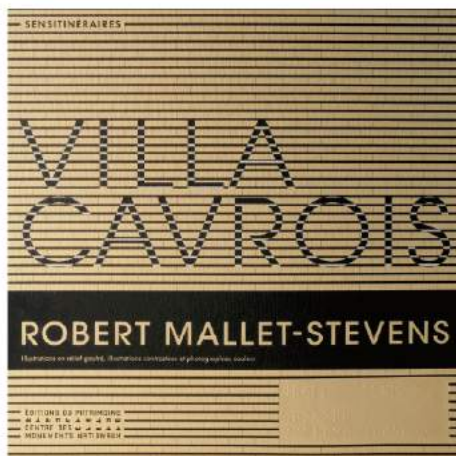
Depuis sa création en 2005, le label EPV met en lumière des entreprises uniques qui savent concilier l'innovation et la tradition, le savoir-faire et la création, le patrimoine et l'avenir, le local et l'international. Ce label d'État est rattaché au ministère de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique, et il est décerné par les préfets de région. Attribué pour une période de cinq ans, le label EPV rassemble des fabricants partageant une certaine vision des activités qui doivent être celles de leur entreprise : une vision entrepreneuriale où le respect du caractère historique et patrimonial de l'entreprise et de ses savoir-faire et outils ne s'opposent en rien, mais vient plutôt nourrir, la qualité de la production, la relation harmonieuse aux partenaires locaux, les démarches innovantes et la haute-technicité de la production. Il est le seul label d'État décerné à une entreprise pour l'ensemble de son activité, et garantissant l'excellence de ses savoir-faire.

LES GRANDS ATELIERS DE FRANCE

L'Association Les Grands Ateliers de France créée en 1993, allie une cinquantaine d'artisans du secteur des métiers d'art dont des Maîtres d'Art, des lauréats du Prix Liliane Bettencourt pour l'Intelligence de la Main® et des Meilleurs Ouvriers de France. Unis à travers leur diversité, ils échangent, s'interrogent, questionnent les limites de leurs techniques réciproques et collaborent afin de concevoir des objets exceptionnels. Pour chacun d'entre eux, créateurs ou restaurateurs, le respect de la matière et de l'œuvre qui en découle demeure un principe intangible.

Une philosophie commune alliant savoir-faire et savoir-être soude cette pléiade, profondément ancrée aux notions de la transmission. Ses membres, choisis et re-cooptés chaque année par l'ensemble de la communauté, garantissent l'intégrité des valeurs humaines et professionnelles de l'association : Les Grands Ateliers.





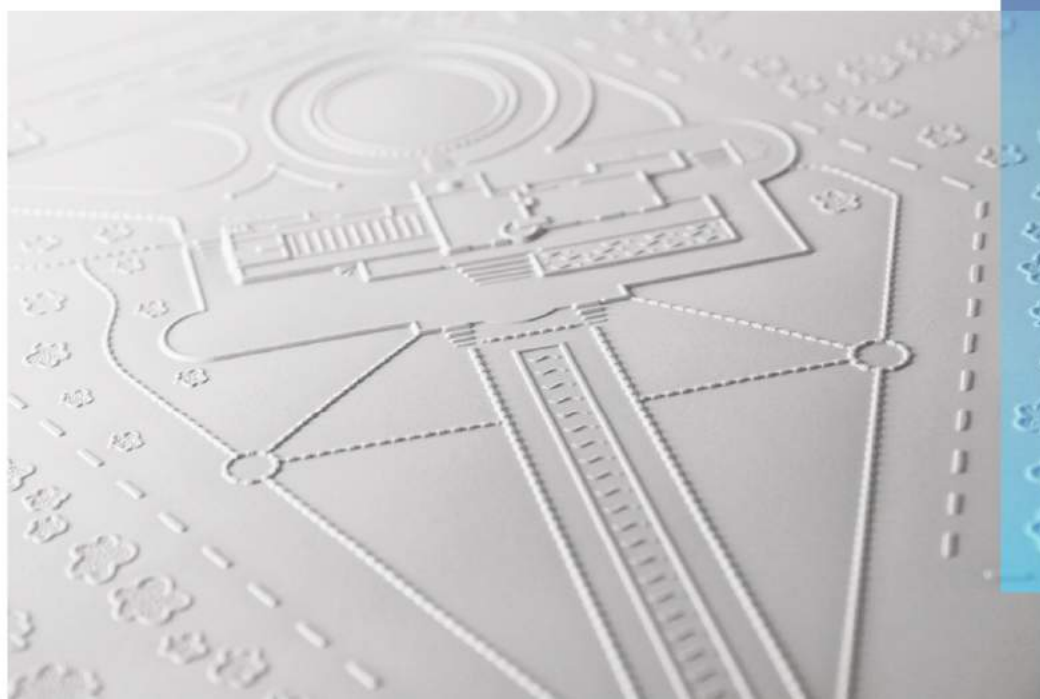
LES ÉDITIONS DU PATRIMOINE

Ce sont près de 600 titres différents qui sont proposés par les Éditions du patrimoine à l'amateur comme au spécialiste : guides, monographies, livres d'art ou revues, souvent disponibles dans plusieurs langues (jusqu'à 11 traductions pour certains d'entre eux !). Au total, plus de 700 références qui reflètent la richesse du patrimoine géré par le Centre des monuments nationaux et par ses différents partenaires, publics ou privés.

Une trentaine de collections bien identifiées structurent le catalogue et permettent de trouver pour chaque titre le contenu et la forme les plus appropriés, ainsi que le prix de vente le plus juste. Direction éditoriale du Centre des monuments nationaux, les Éditions du patrimoine sont aussi l'éditeur délégué des services patrimoniaux du ministère de la Culture.

Assurant à ce titre une mission de service public depuis 1996, elles ont pour vocation de rendre compte des derniers acquis de la recherche dans les domaines du patrimoine, de l'architecture, de l'histoire de l'art et de l'archéologie, et d'en diffuser la connaissance. Elles s'adressent aux amateurs et aux professionnels, aux étudiants et aux chercheurs, mais aussi aux enfants et aux publics en situation de handicap.

www.monuments-nationaux.fr/editions-du-patrimoine





HOËLLE CORVEST

Ancienne Responsable du développement de l'accessibilité inclusive au public handicapé visuel à la Cité des Sciences et de l'industrie et au Palais de la Découverte (1986-2016).

Coordinatrice de la collection d'ouvrages "à voir et à toucher" éditée par la Cité des Sciences et collaboratrice aux éditions audio-tactiles du Musée du Louvre et des Éditions du Patrimoine.

CHRISTIAN BESSIGNEUL

Christian Bessigneul a fondé l'Institut pour la Recherche d'Applications Gravées. Il a conçu de nombreux ouvrages tactiles en gaufrage et à forts contrastes pour la Cité des Sciences, le musée du Louvre et les Éditions du Patrimoine...



La conception de l'ouvrage

UN SAVOIR-FAIRE FRANÇAIS
UNIQUE AU MONDE,
MADE IN PARIS

UNE INNOVATION « MADE IN PARIS »

Le projet d'ouvrage tactile Olymp' Touch est une innovation française entièrement réalisée à Paris. L'ouvrage Olymp' Touch bénéficie de l'innovation dans la technique de gaufrage développée par Laurent Nogues. Savoir-faire français mêlant haute technologie (programmation et visualisation 3D / commande numérique) et gravure à la main, cette innovation permet de créer plusieurs niveaux de relief ainsi que des moyens de structures et de microstructures discriminants de très haute qualité indispensable à l'interprétation d'une image. Ce traitement technique assure à la lecture tactile le discernement efficace des formes.

Autorisant des créations toujours plus ambitieuses, les inventions mécaniques et avancées technologiques (programmation et visualisation 3D / commande numérique) entrent en parfaite complémentarité avec le travail irremplaçable de la main qui perfectionne la nervosité d'une arête, conditionne la qualité de l'ombre d'un relief, et donne à l'objet son caractère d'exception.



« Nous sommes à l'aube
d'une vraie révolution,
à la pointe de la lecture tactile »

Laurent Nogues



DE L'IDÉE À L'OBJET

Au début des années 1990, Laurent Nogues multiplie les expérimentations : incrustation de textile sur papier, travail du bois, effets de surimpression sur métallisation, gaufrage sur cuir... Conscient du formidable potentiel du gaufrage, soucieux d'en renouveler l'approche et de faire mieux connaître cette technique, Laurent Nogues décide très vite de doter son atelier d'un studio de création, avec un objectif : faire collaborer créatifs et artisans en amont de chaque projet.

Au quotidien Créanog concilie création graphique, savoir-faire artisanal et approche innovante pour imaginer des objets uniques au service de ses clients.



LE GAUFRAGE

Le gaufrage est une technique ancienne issue de la frappe de monnaie telle que pratiquée sous l'Antiquité. Le gaufrage nécessite la réalisation d'un outil – une gravure – traditionnellement en laiton. L'apparition du numérique a révolutionné le monde de la gravure même si pour de nombreux motifs la main de l'homme reste irremplaçable.

En 2014 Créanog s'est doté de son propre laboratoire de gravure et conçoit aujourd'hui la majorité de ses outils. Une fois réalisé, l'outil est fixé sur une presse mécanique capable d'exercer de fortes pressions. Des feuilles de papier sont alors passées manuellement en presse, une à une, afin de leur imprimer la forme de la gravure, cette fois en relief.

Pour réaliser le gaufrage, Créanog utilise traditionnellement une contrepartie en plâtre, spécificité de l'atelier. La souplesse du plâtre permet d'obtenir de très hauts reliefs et ces plâtres ont une durée de vie très importante. La réalisation de la contrepartie est au cœur du métier de l'atelier.

Le travail sur l'ouvrage Olymp' Touch est très conséquent et complexe. Ce projet s'appuie sur une équipe particulièrement expérimentée dans la retranscription tactile et le développement d'écritures spécifiques de gravures.

La combinaison de la gravure numérique et gravure main sont indispensables pour la réalisation de ce genre d'ouvrage. En effet, seul l'humain peut projeter une gravure. Cet esprit unique du graveur, sa pratique de la gravure main et la connaissance du savoir-faire permettent d'appliquer à ce nouvel outil numérique une efficacité inégalée. Le numérique fait le travail « de base ». La main apporte ce supplément dans l'esthétique, la sensibilité et l'efficacité de la gravure.



AUTRE EXPERTISE : LE MARQUAGE À CHAUD

Le marquage à chaud est une technique héritée de la tradition de l'enluminure des livres au Moyen Âge. Comme pour le gaufrage, la technique du marquage à chaud nécessite la réalisation d'un outil en laiton ou en magnésium – un fer à dorer – en relief et en négatif du motif ou du texte à exécuter.

Le fer à dorer est fixé sur une presse mécanique capable de fortes pressions et chauffée jusqu'à 160°C. Une fois le fer à dorer fixé, il convient d'appliquer par pression et par chaleur un film pigmenté sur le support papier. Grâce au fer à dorer la matière se dépose sur le papier et dessine le motif ou le texte.

Cette technique permet de jouer avec une gamme très complète de teintes métalliques, ou non, ainsi qu'avec différents effets : mat, brillant, diffraction, etc.

Cette technique est présente sur la 1ère et la 4ème de couverture de l'ouvrage Olymp' Touch.

Une expérience polysensorielle

—

© Valentin Quatrehomme



UN OUVRAGE À VOIR ET À TOUCHER

Olymp' Touch est bien plus qu'un simple livre, c'est une œuvre d'art sensorielle. Chaque page en gaufrage transporte les lecteurs dans un voyage visuel et tactile, leur permettant de découvrir la grandeur des Jeux Olympiques d'une manière jamais vue auparavant. Chaque détail est méticuleusement conçu pour susciter une expérience sensorielle unique reliant le regard et le toucher.

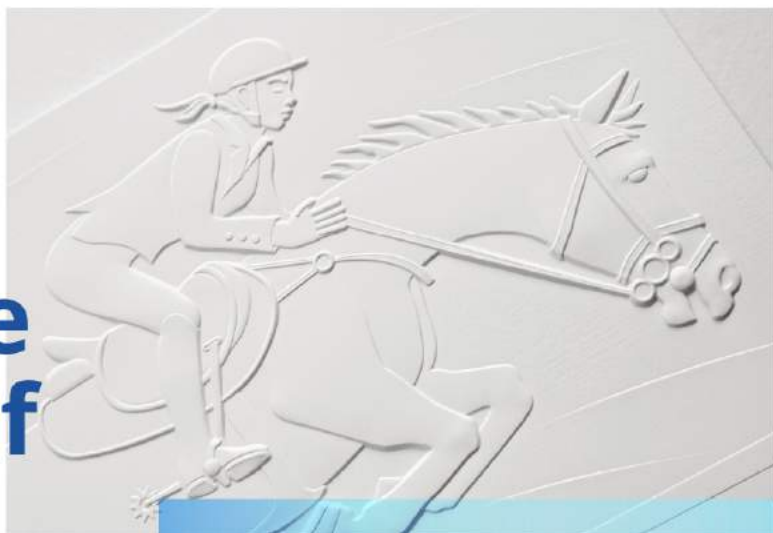
« Il est même possible que la vision obtenue par le toucher soit plus profonde, plus proche de la main et de l'esprit de l'artiste que celle résultant du regard. » Sophie Curtil, dans « Le livre tactile, un territoire à explorer » La Revue des livres pour enfants, 216 (04/2004).

Les voyants comme les non-voyants ont besoin de leurs mains pour voir, compléter par le tact et par la prise la perception des apparences. L'art se fait avec les mains, elles sont l'instrument de la création mais aussi l'organe de la connaissance.

Le QR code donne accès à un texte pour chaque planche, avec un complément d'informations sur le contexte et l'histoire pour une immersion polysensorielle de la lecture.



Un ouvrage d'art créatif



UN OUVRAGE À COLORIER ET À ENCADRER

Ces 12 planches révèlent l'essentiel des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 : leurs emblèmes, le relais de la flamme, la cérémonie d'ouverture à Paris, mais aussi des disciplines spectaculaires ; le sprint, le saut en hauteur, le plongeon, le surf, l'équitation, le judo, la gymnastique artistique, la boccia ou encore le goalball.

Olymp' Touch est composé de 12 planches en gaufrage, impression en haut relief :

- Planche 1 : Le relais de la flamme avec les symboles olympiques et paralympiques
- Planche 2 : Le parcours de la flamme à travers les régions du monde
- Planche 3 : L'inauguration sur la Seine à Paris, avec ses principaux monuments historiques du centre-ville
- Planche 4 : Le sprint : les positions caractéristiques des départs et arrivées des courses
- Planche 5 : Le saut en hauteur : technique du « fosbury »
- Planche 6 : La gymnastique artistique
- Planche 7 : Les épreuves de plongeon
- Planche 8 : Le Surf
- Planche 9 : L'équitation : saut d'obstacle
- Planche 10 : Le Judo
- Planche 11 : La Boccia
- Planche 12 : Le Goalball



UN SUPPORT PRÉCIEUX

Pour la création de l'ouvrage *Olymp' Touch*, Laurent Nogues a choisi un papier japonais dont le velouté et la « mémoire » permettent de garantir une qualité unique de gaufrage.

Ce papier supporte la déformation sans brisure et imprègne l'exacte définition de la gravure qui demeure constante dans la durée. Or, appuyer sur un relief sans qu'il s'enfonce est indispensable pour permettre une efficacité de lecture parfaite. Seul ce papier japonais aux qualités exceptionnelles permet d'obtenir cette perfection du gaufrage et de la lecture tactile.



Inclusivité



© Valentin Quatrehomme

UN OUVRAGE INCLUSIF ET UNE PREMIÈRE MONDIALE

CONTEXTE

Dans une société où l'image est reine, notre environnement devient de plus en plus inégalitaire pour les personnes en déficience visuelle. Cette inégalité est encore plus frappante dans le secteur du sport où l'image est le vecteur principal de la communication autour des différentes disciplines.

À ce jour, aucun outil ne permet au public handicapé visuel d'avoir une perception personnelle réelle du sport : que ce soit sa diversité, son historique, ses symboles, ses mouvements, ses valeurs, les noms qui marquent chaque discipline... Seules quelques références de livres audio et/ou en braille sont disponibles pour répondre à ce besoin. C'est malheureusement insuffisant et réducteur.

OLYMP' TOUCH : UN OUVRAGE INCLUSIF

Pour la première fois dans le monde, les Jeux Olympiques et Paralympiques seront présentés au public à partir d'images tactiles en haut relief. Une nouvelle façon de découvrir et d'avoir une perception personnelle des JOP Paris 2024.

Au terme d'une reconstruction mentale, l'image peut être perçue par une personne en déficience visuelle, c'est-à-dire reconstruite et imaginée, susceptible d'être vécue, éprouvée, pensée et questionnée.

La lecture tactile en relief enrichit la connaissance et l'appartenance à une culture commune dont les déficients visuels sont souvent privés et pour qui les références verbales n'ont que peu de sens, car les mots ne suffisent pas. Ils perçoivent ainsi d'autres cultures, modes de vie, expressions artistiques passées ou étrangères rendues familières aux voyants par des livres ou des documentaires télévisés.

Cet ouvrage devient ainsi un outil de mémorisation inclusif et de partage inédit.

OLYMP' TOUCH bénéficie du parrainage de la FAAF, de l'INJA et de l'APIDV, et est soutenu par les athlètes aveugles paralympiques Yvan Wouandji Kepmegni et Gaël Rivière, et par Laëticia Bernard, journaliste non-voyante de Radio France, championne d'équitation.

Notre vision : permettre aux personnes en déficience visuelle de percevoir et de partager notre patrimoine culturel et sportif universel : l'accès universel à la culture et au sport n'est pas un luxe, c'est une nécessité.

FAAF

Créée en 1917 et reconnue d'utilité publique le 27 août 1921. La Fédération des Aveugles et Amblyopes de France rassemble en son sein des militants, des usagers, des professionnels et bénévoles engagés ensemble pour une plus grande inclusion sociale et économique des personnes déficientes visuelles.

www.aveuglesdefrance.org

INJA

Depuis sa création, l'Institut National des Jeunes Aveugles a pour mission d'être, pour les jeunes déficients visuels, une porte d'entrée dans le monde des voyants. En facilitant l'accès au savoir, à la communication, à la relation, l'INJA a pour objectif le développement de l'autonomie et l'inclusion sociale.

www.inja.fr

APIDV

Créé en 1949, le GIAA/apiDV est une association de personnes déficientes visuelles pour les personnes déficientes visuelles qui a pour objectif d'accompagner, de promouvoir, d'intégrer dans la société les personnes aveugles et malvoyantes en s'appuyant sur leur participation active.

www.apidv.org

YVAN WOUHANDJI KEPMEGNI

Aveugle depuis l'âge de dix ans, Yvan Wouhandji Kepmegni est membre de l'Équipe de France de football à 5 depuis 2010. Champion d'Europe en 2011 et vice-champion paralympique en 2012 à Londres. Médaille d'or aux Championnats d'Europe en 2022.

GAËL RIVIÈRE

Médaille de bronze de Cécifoot au Championnat du Monde en 2007, médaille d'or au Championnat d'Europe en 2009 et en 2011, médaille d'argent Jeux Mondiaux IBSA, aux Jeux Paralympiques de Londres en 2012 et au Championnat d'Europe en 2019.

LAËTITIA BERNARD

Aveugle de naissance, Laëtitia Bernard est journaliste à Radio France. En 1997, elle devient championne de France d'handisport de saut d'obstacles. Elle renouvelle l'exploit en 1998, 2000, 2002 et 2005. Elle est également championne de France de dressage en 1997 et en 2000.



UN BEL OBJET UNIVERSEL

Présenté et diffusé gratuitement dans les associations et organismes soutien aux personnes en déficience visuelle, des ateliers de lecture tactile dédiés sont organisés pour le public en déficience visuelle dans les différents réseaux des partenaires institutionnels et associatifs du projet.

Le premier atelier a lieu le 20 juin 2024 à la FAAF.

L'EXPOSITION FAIR PLAY,

« Design et métiers d'art, beaux joueurs de l'inclusion ? »

L'ouvrage Olymp' Touch sera exposé du 29 mai au 22 septembre 2024 à l'exposition Fair Play, design et métiers d'art, beaux joueurs de l'inclusion ? au JAD (Jardin des Métiers d'Art et du Design).

L'exposition Fair Play, design et métiers d'art, beaux joueurs de l'inclusion ? interroge la façon dont les métiers d'art et du design s'emparent des enjeux sociétaux, notamment ceux liés à l'inclusion. Afin de donner à voir comment mieux saisir la vulnérabilité et y répondre, Fair play propose aux visiteurs cinq parcours pour découvrir les trois chapitres de l'exposition : L'inclusion par le partage, L'inclusion par l'adaptation et Les nouveaux desseins de l'inclusion. 3 ouvrages réalisés par Créanog ont été sélectionnés par le collectif SISMO en charge du commissariat et de la scénographie de cette exposition : VILLA CAVROIS, AMAZONIA TOUCH et le dernier né, OLYMP' TOUCH.

www.le-jad.fr



QUELQUES CHIFFRES SUR LA DÉFICIENCE VISUELLE

DANS LE MONDE :

Estimations de l'OMS (Organisation Mondiale de la Santé). Source : OMS 13/10/2022
Selon l'OMS, 253 millions de personnes présentent une déficience visuelle : 36 millions d'entre elles sont aveugles et 217 millions présentent une déficience visuelle modérée à sévère.

Selon l'OMS, un doublement du nombre de déficients visuels serait à prévoir d'ici 2050. La cécité et la malvoyance vont devenir, avec la maladie d'Alzheimer, les fléaux du grand âge.

EN FRANCE :

Estimations de la Fédération des Aveugles de France (FAAF)

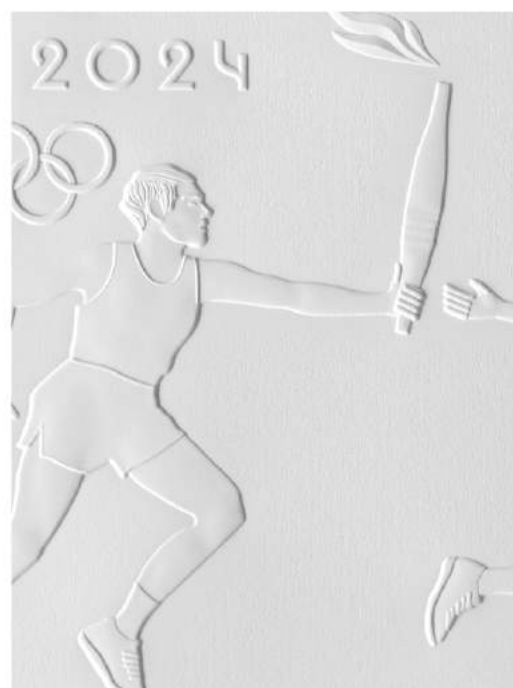
En France, près de 1,7 millions de personnes sont atteintes d'un trouble de la vision. Seuls 6% des livres sont adaptés à l'usage des aveugles et malvoyants.

Visuels presse

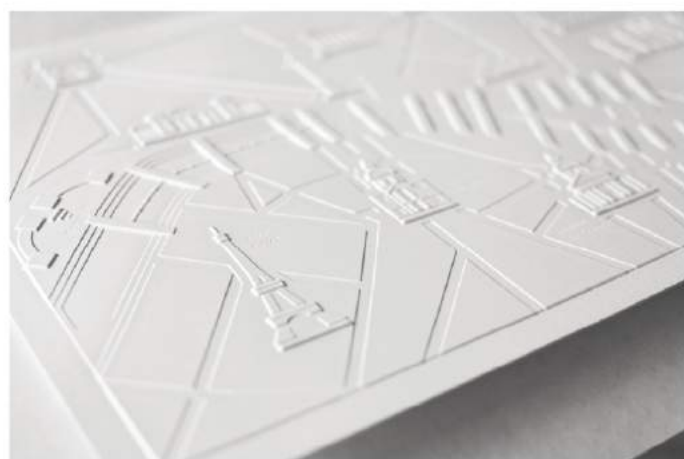
—



A



1



2



3



4



5



6



7



8



9



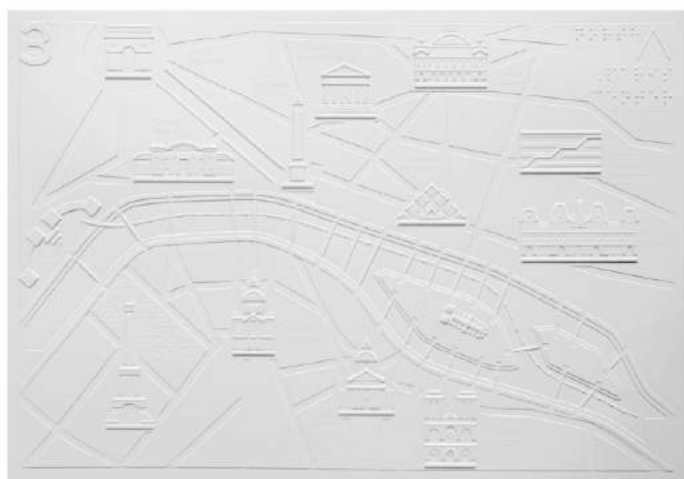
B



10



11



12



13

créanog

ÉLÉMENTS TECHNIQUES DE L'OUVRAGE

ISBN 978-2-7577-1012-8

Format pochette:

L 312 mm x H 224 mm x ép. 19,5 mm

Pages: 12 planches relief, en gaufrage,
format L 300 mm x H 210 mm

Prix: 60 € TTC

CONTACT PRESSE

Gaëlle Dupré

gaëlle@creanog.com

T +33 (0)6 89 57 30 99



C