

CRIPVERSATION

Portfolio

<https://hubs.ada-x.org/3P7M6pV/cripversation>

CRIPVERSATION	1
Portfolio	1
Adresse pour accéder à Cripversation sur AlloAda	1
Documentation en ligne	1
Description de Cripversation en Français [FR] (English below)	2
Short description of CripVersion in English	3
Documentation visuelle / visual documentation	4
Résidence au LaboHSI, 1-2 Mai, UQAM	4
Discussion d'idéation collective	4
1ères notes pour les valeurs et les formes du projet	5
1ers croquis et idéations	6
1ers essais de traduction des rêves de prothèses en LSQ	8
Création d'un enregistrement audio pour le futur feu de partage	9
Recherche pour l'embossage des dessins	10
Embossage d'un plan de navigation de l'espace de réalité virtuelle	11
Vernissage et 1ers essais à la Maison Antoine Beaudry	13
Création d'un livret de frustration de lignes de désirs	
Détail du livret de frustration et des lignes de désirs	
Résidence de création chez AdAX pour une marionnette de navigation	14
Exploration de CripVersion à la Maison Antoine Beaudry via la renarde	17

Adresse pour accéder à Cripversation sur AlloAda

<https://hubs.ada-x.org/3P7M6pV/cripversation>

(Changer de navigateur si les sons sont mélangés)

Documentation en ligne

<https://anosprotheses.noblogs.org/cripversation/>

Description de Cripversation en Français

[FR] (English below)

Cripversation est un prototype d'installation interactive multisensorielle, permettant de naviguer un environnement de réalité virtuel intercapacitaire. Il a été développé sur [AlloAda](#), par les membres de A nos Prothèses et en collaboration avec AdaX à l'été 2025, à l'occasion d'une exposition à la [Maison Antoine Beaudry](#).

La recherche a commencé par une résidence de création début Mai hébergée par le laboratoire Handicap Sourditude et Innovation, pendant laquelle la majorité des artistes de À nos prothèses a commencé à réfléchir aux enjeux et possible de la RV pour les artistes de la diversité capacitaire. Nous nous sommes tout de suite rendu compte de l'inaccessibilité des environnements de réalité virtuelle. En effet, la VR est en général, pensée pour la vue, les casques sont reboutants pour la majorité des personnes vivant avec des vertiges, une hypersensibilité, des nausées, des troubles de la vue, de l'équilibre et de l'audition, les manettes sont inadaptées pour les personnes à mobilité réduite et pour faire simple, tous nos efforts, soins et joie d'accessibilités créatives, sont devenus inutile pour un environnement digital. Nous avons pressenti l'importance de recourir à des interfaces haptiques, et avons invité l'expertise de Liane Décary-Chen, qui nous a introduit à Makey Makey.

Les débuts furent difficiles, voire désagréables. Nous avons reconnu que comme beaucoup d'artistes Crip, de la diversité capacitaire, la frustration constitue notre paysage de départ. La nécessité, nos amitiés, nos désirs et notre sens de l'humour constituent nos principaux moteurs de création. Nous avons ainsi créé un livret de frustration et de lignes de désirs pour avancer petit à petit, tout en prenant note de tout ce qui continue de poser problème.

Dans l'espace de réalité virtuelle, nous avons placé quelques reproduction d'oeuvre physiques, des cartels en LSQ (1ere photo) et une audiodescription générale. Pour mieux nous comprendre et nous repérer tous ensemble, nous avons réalisé une cartographie du projet en braille et en gravure avec des légendes (photo 2 et 3). Nous avons aussi créé une sonorisation des différentes bulles d'exposition. Les photos 3, 4, 5, 6, 7, 8 présentent la création puis l'usage de la renarde, une première prothèse-poupée-marionnette de navigation tactile, permettant de naviguer Cripversation, sans casque, loin de l'écran et de la souris, grâce à une projection et à la sonification de l'univers.

Le projet a été construit en collaboration avec la plupart des artistes du collectif A nos prothèses, il a été porté en particulier par Mikki Bradshaw (sonification, connectivité de la renarde, sous titrage des récits de prothèses, cartographie braille), goldjian charlo (design général, cartographie, renarde), Emilie Peltier (cartels en LSQ), Denise Beaudry (cartographie en braille), Carlos Parra (sons), développé par Jules Galbraight, avec le soutien Stéphanie Lagueux (AdaX). CripVersion a été principalement financée par le CAM, ainsi que par le CALQ et AdaX.

Nous avons créé un 1er prototype, mais nous avons encore beaucoup de frustration et de désirs.

[EN]

Short description of CripVersetation in English

Cripversetation is a prototype interactive multisensory installation that allows users to navigate an intercapacitive virtual reality environment. It was developed on AlloAda by members of A nos Prothèses in collaboration with AdaX in the summer of 2025, on the occasion of an exhibition at Maison Antoine Beaudry.

Frustration being our primary landscape, necessity, friendship, desire, and humor are our main creative drivers. We have created a booklet of frustrations and desires to move forward step by step, while taking notes of everything that continues to pose a problem. We presented the importance of using haptic interfaces, and invited the expertise of Liane Décary-Chen, who introduced us to MakeyMakey.

In the virtual reality space, we have reproductions of physical works, labels in LSQ (first photo), and a general audio description. To better understand and locate ourselves together, we have mapped out the project in Braille and engraving with captions (photos 2 and 3). We have also created a soundtrack for the various exhibition bubbles. Photos 3, 4, 5, 6, 7, and 8 show the creation and use of the fox, the first tactile navigation prosthesis-doll-puppet, which allows users to navigate Cripversetation without a headset, far from the screen and mouse, thanks to a projection and the sonification of the universe.

The project was developed in collaboration with most of the artists from the A nos prothèses collective, and was led in particular by Mikki Bradshaw (sonification, connectivity of the fox, subtitling of prosthesis stories, Braille mapping), Goldjian Charlo (general design, mapping, fox), Emilie Peltier (LSQ labels), Denise Beaudry (Braille mapping), and Carlos Parra (sounds), developed by Jules Galbraight, with support from Stéphanie Lagueux (AdaX). CripVersetation was mainly funded by CAM, as well as CALQ and AdaX.

We have created the first prototype, but we still have a lot of frustration and desires.

Documentation visuelle / visual documentation

Résidence au LaboHSI, 1-2 Mai, UQAM

Discussion d'idéation collective



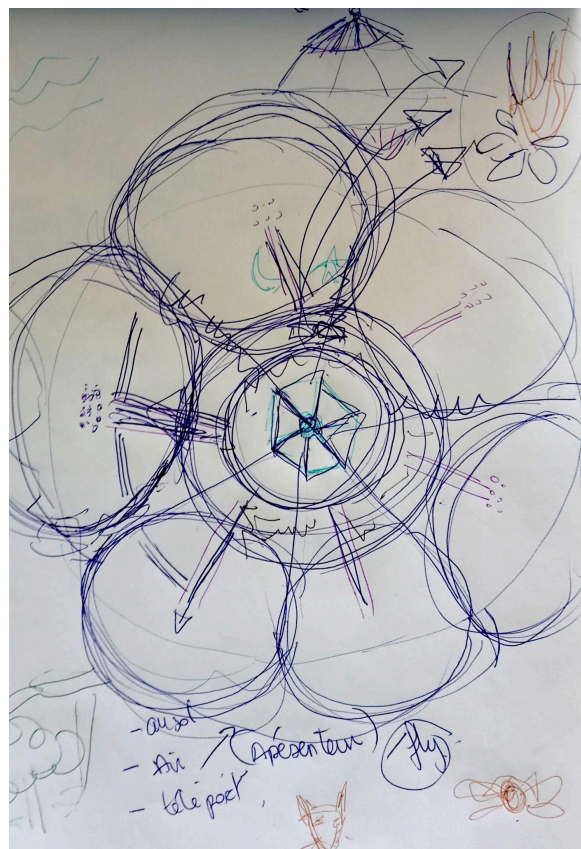
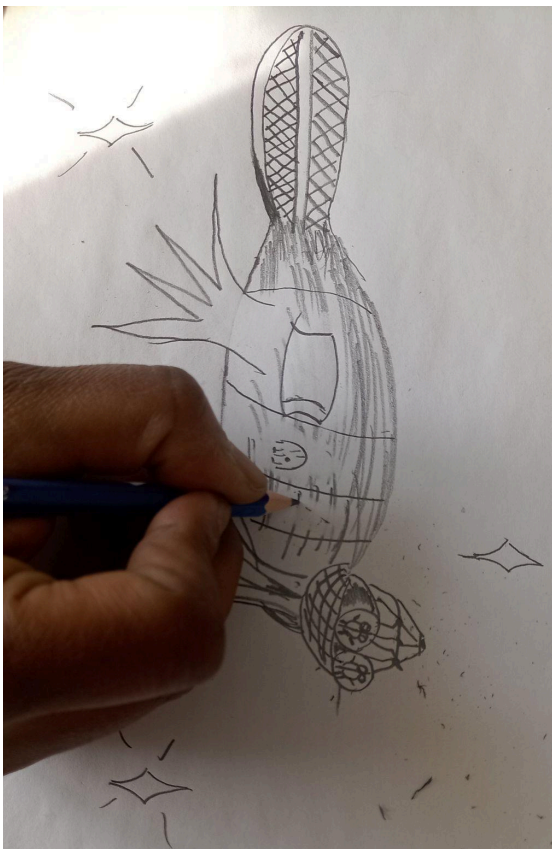
Discussion d'ébauche de Cripversation, avec Denise Beaudry, Stéphanie Lagueux, Véro Leduc, Karine Rathle, Mikki Bradshaw, Florence Marcellin crédit cc-by goldjian

1ères notes pour les valeurs et les formes du projet



Premières notes pour les valeurs et les formes du projet

1ers croquis et idéations



1ers croquis et idéations, par Mikki Bradshaw, goldian charlo

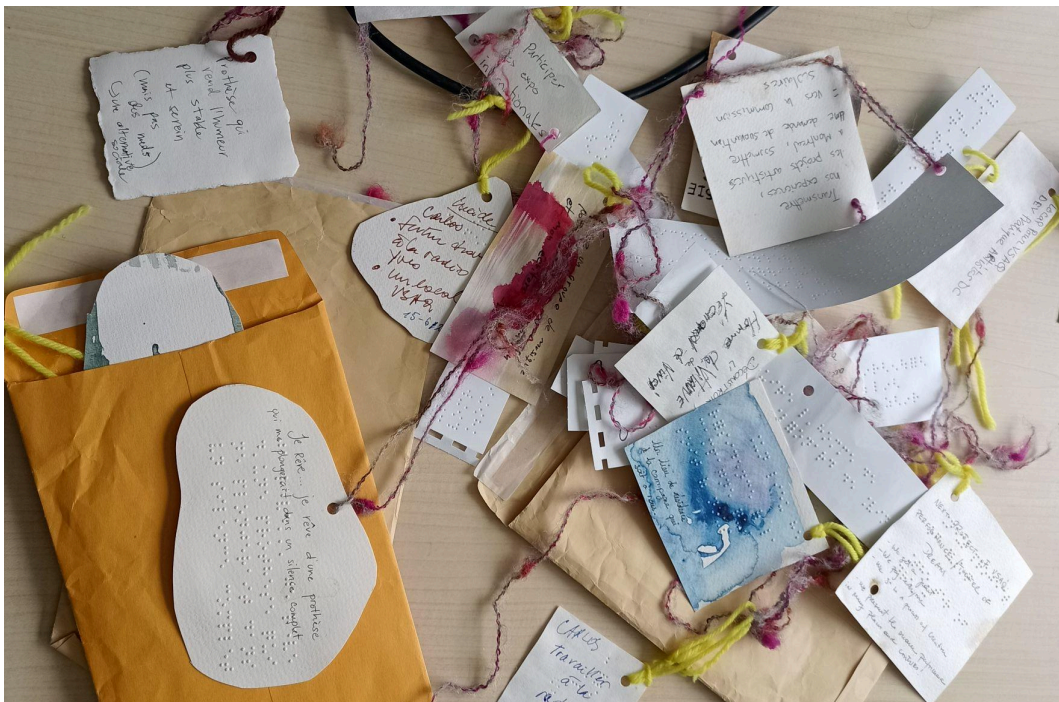


Intervention de Liane Decary Chen, introduction au MakeyMakey



Implémentations par Jules Galbraith

1ers essais de traduction des rêves de prothèses en LSQ



Premiers essais de traduction des rêves de prothèses en LSQ, avec Geneviève Veilleux et Emilie Peltier

Création d'un enregistrement audio pour le futur feu de partage



Enregistrement d'un poème sonore par Florence Marcellin, audio Mikki Bradshaw



future feu du partage, extension physique de Cripversation

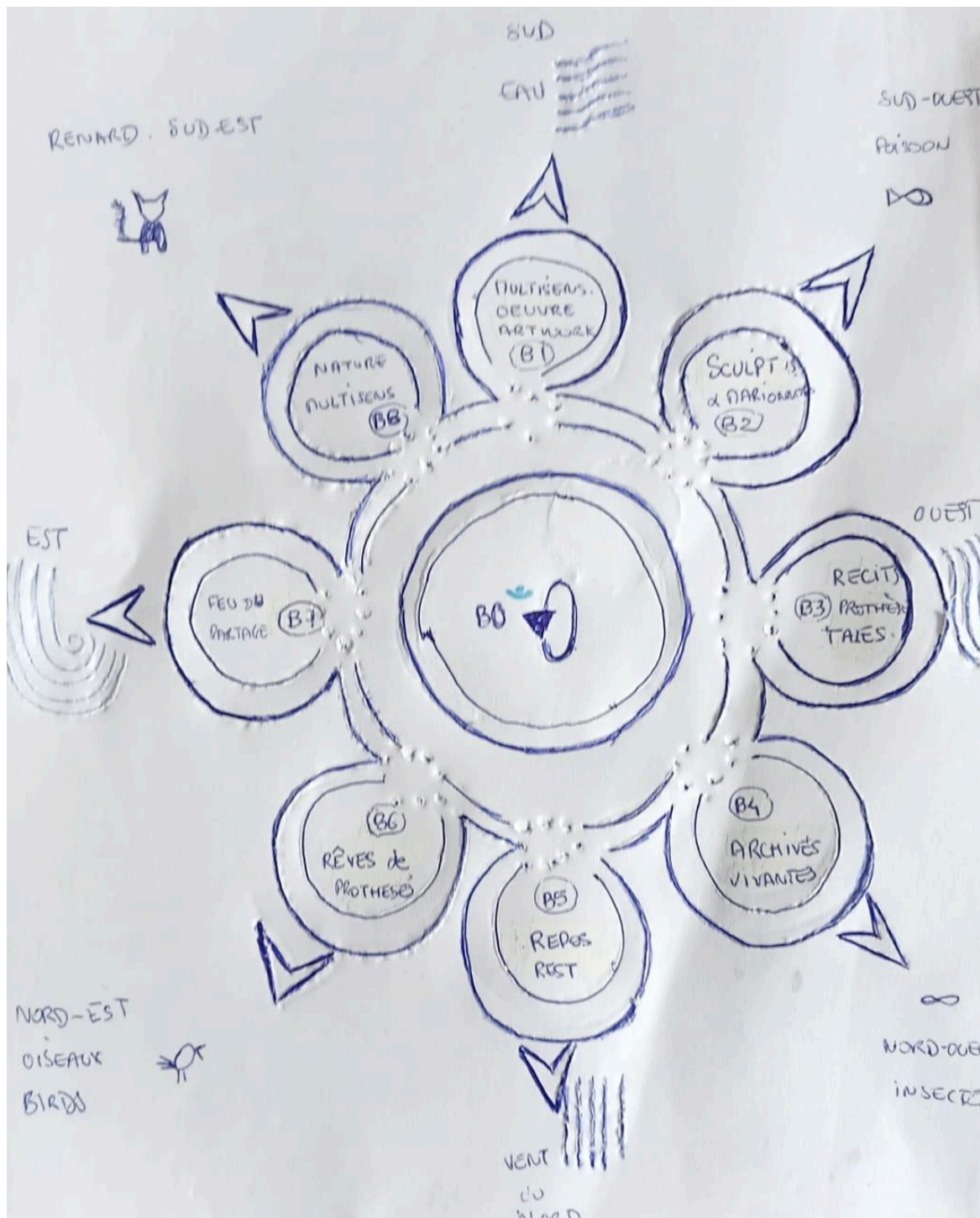
 [Fire with music et Florence.mp4](#)

Recherche pour l'embossage des dessins



Denise Beaudry nous présente les techniques de gravure inversées

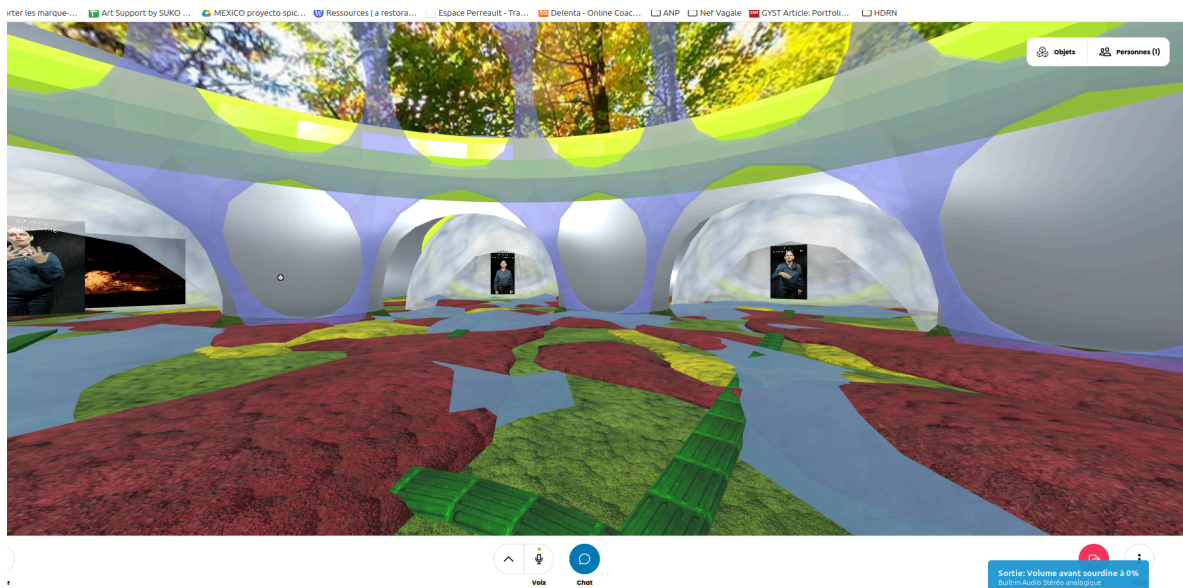
Embossage d'un plan de navigation de l'espace de réalité virtuelle



Eau Sud	ŒUVRE MULTISENSUELLE	B1
Water South	MULTISENSORY ARTWORK	
Agua Sur	OBRA MULTISENSORIAL	
Feu Est	FEU DU PARTAGE	
Fire East	SHARING FIRE	B7
FUEGO ESTE/ORIENTE	FUEGO PARA COMPARTIR	
Vent Nord	ZONE DE REPOS	
Wind North	REST ZONE	B5
VIENTO NORTE	ZONA DE REPOSO	
Terre Ouest	RÉCITS de PROTHÈSES	
Earth West	PROSTHETIC TALES	B3
TIERRA OCCIDENTE	RELATOS de PROTESIS	
Poisson Nord/Ouest	SCULPTURES & MARIONNETTES	
Fish North West	SCULPTURES & PUPPETS	B2
PESCADOS NOROCCIDENTE	ESCULTURAS & TÍTERES	
Renard SUD EST	NATURE MULTISENSUELLE	
Fox SOUTH EAST	MULTISENSORY NATURE	B8
ZORRO SUREORIENTE	NATURALEZA MULTISENS	
Oiseaux Nord EST	RÊVES de PROTHÈSES	
Bird NORTH EAST	PROSTHETIC DREAMS	B6
AVES NORTHEST	SUEÑOS de PROTESIS	
Insectes Nord OUEST	ARCHIVES VIVANTES	
Insect NORTH WEST	LIVING ARCHIVES	B4
INSECTOS NOROCCIDENTE	ARCHIVOS VIVOS	
Ether Centre	CŒUR DU VAISSEAU	B0
Ether CENTER	HEART OF THE SHIP	
ETHER CENTRO	CORAZÓN DEL ESPACIO	

Embossage d'un plan de navigation de Cripversaton

Vernissage et 1ers essais à la Maison Antoine Beaudry

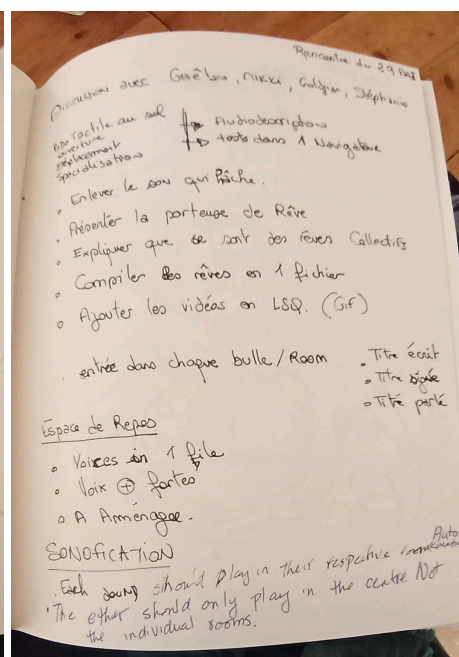
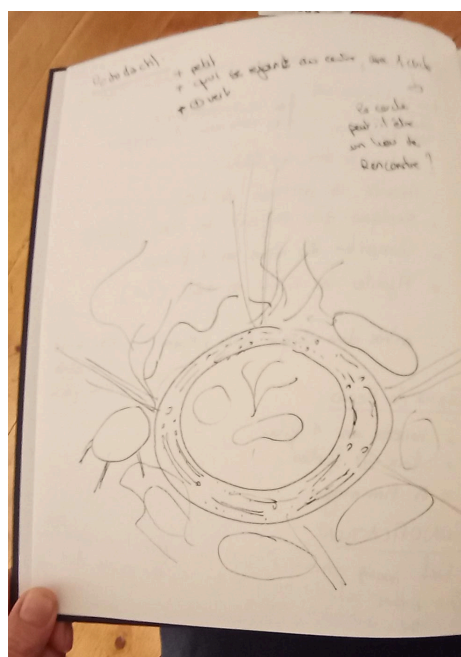
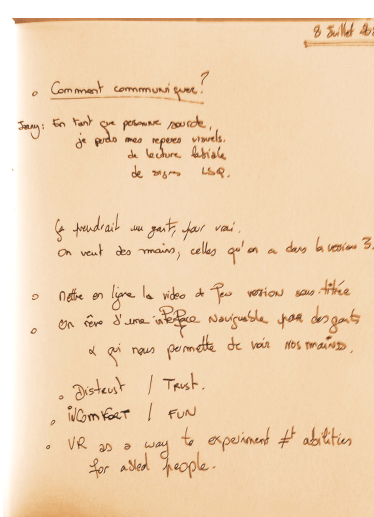
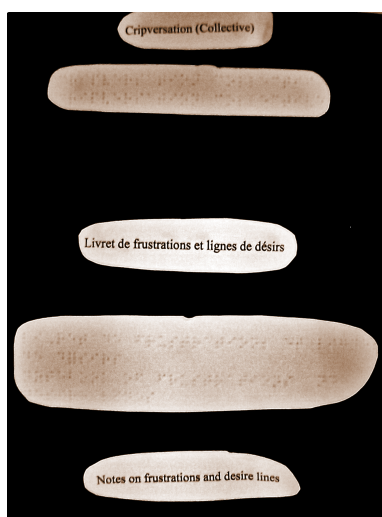


Navigation de Cripversation par des publics lors du vernissage



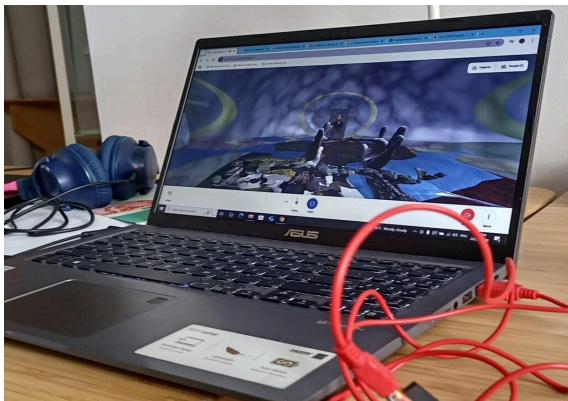
Exploration de Cripversion par des membres et assistants de A Nos Prothèses

Création d'un livret de frustration de lignes de désirs



Détail du livret de frustration et des lignes de désirs

Résidence de création chez AdAX pour une marionnette de navigation



Et la renarde fut _cc by goldjian

Résidence et Atelier CripVersion à la Maison Antoine Beaudry

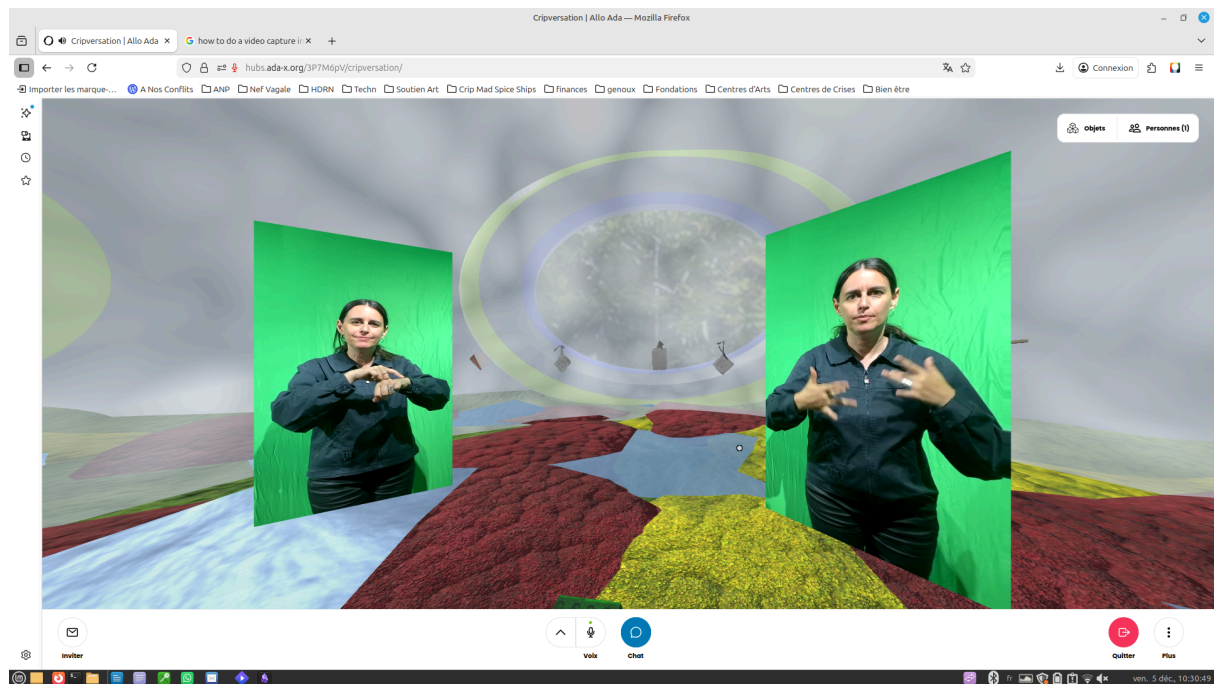


Exploration de Cripversion avec la renarde par Carlos Parra et Karine Rathle

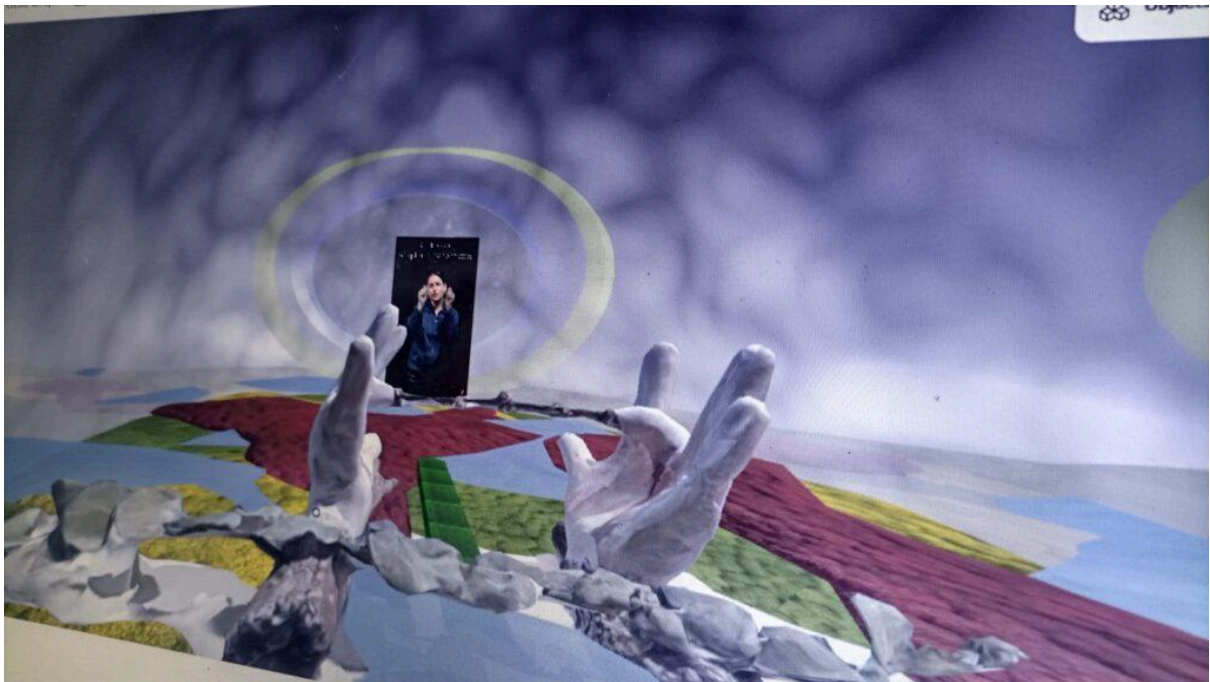


Exploration de Cripversion avec la renarde par les membres de ALPHA

Accessibilité LSQ de Cripversion

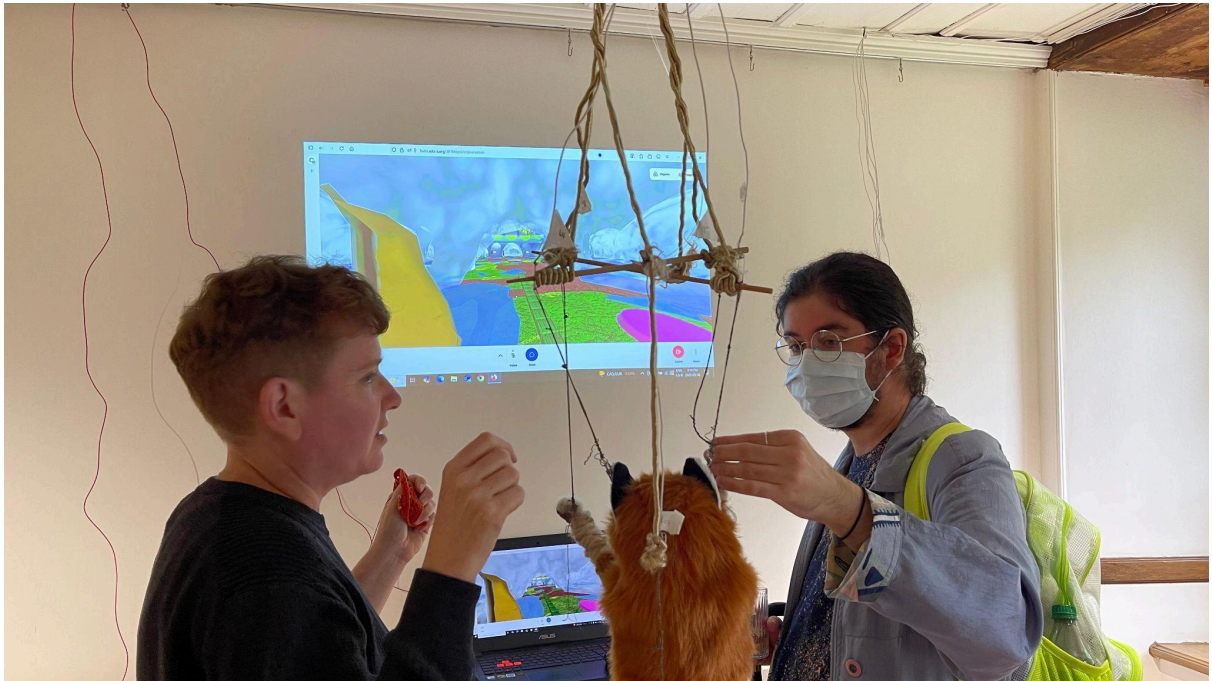


Détail de Cripversion: rêves de prothèses en LSQ

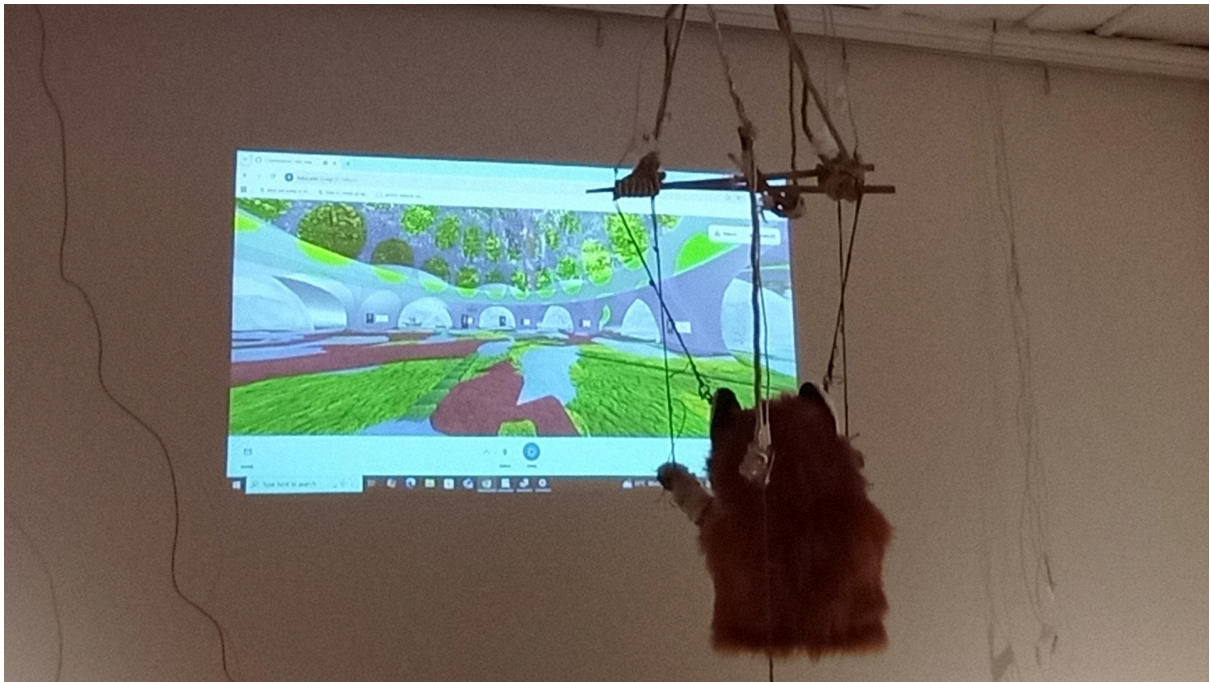


Détail de Cripversion: sculpture de Véro Leduc (Connexion) digitalisée et Cartel en LSQ par Emilie Peltier

Cripversion au finissage



Public utilisant la renarde et les casques. photos par Stéphanie Lagueux



La renarde est un avatar cc by goldjian