

Herkenhoff Carijó F., Almeida M. C. de et Quaresma J., 2015,
«Accès tactile : une introduction à la question de l'accessibilité esthétique
pour le public déficient visuel dans les musées»,
dans Moraes M. et Kastrup V., Exercices de voir et non-voir,
Tallant-Dijon, Les Doigts Qui rêvent, p. 171-192.

Sommaire

Introduction

L'interdiction de toucher

Information ou expérience esthétique?

La notion d'expérience esthétique

Adaptations et stratégies d'inclusion

Le problème de l'adéquation cognitive

Le problème de l'expression

L'utilisation des kits

La complexité de l'inclusion et ses conséquences au-delà des frontières du musée.

Notes

Références

Introduction (note 1)

L'idée que les déficients visuels doivent pouvoir disposer du même accès aux diverses sphères de la vie sociale devient chaque jour plus forte. En particulier, de nos jours, on ne doute plus du droit des handicapés à accéder à l'art, ni qu'il faille redresser au plus vite le grand tort qu'ont constitué des siècles d'exclusion de ce public des galeries d'art et des musées peu accueillants pour eux (note 2). Forts de cette conviction, beaucoup de musées et de centres culturels se sont lancés un nouveau défi, inédit dans leur histoire, celui d'accueillir un nouveau type de visiteur : le déficient visuel (note 3). Il s'agit véritablement d'un mouvement inédit, puisque, à de rares exceptions près (parmi lesquelles nous pouvons citer quelques œuvres d'art contemporaines, comme celles de Lygia Clark et Hélio Oiticica), les arts plastiques ont traditionnellement été conçus comme appartenant exclusivement au domaine visuel. Cependant, malgré la démarche empirique des musées au cours des dernières décennies, l'inclusion des déficients visuels dans ces espaces n'a pas eu lieu de façon immédiate ni sans difficultés. Au contraire, jusqu'à nos jours, les discussions autour de son application (note 4) sont fréquentes, et des obstacles significatifs persistent. Au Brésil, les musées ayant un programme d'accessibilité sont peu nombreux et, même lorsqu'il existe, ce qui est proposé demeure à un état naissant.

Nous pouvons affirmer avec certitude que parmi tous les freins à un accueil inclusif des personnes handicapées en général dans les musées, celui des déficients visuels est celui qui exige le plus d'inventivité afin d'être contourné avec succès. En Définitive, l'accueil de ceux qui ont partiellement ou complètement perdu la vue, exige non seulement de réorganiser l'espace physique du musée – ce qui en soi est déjà coûteux mais, et le défi est de taille, cela exige aussi la mise en place de stratégies pour que les œuvres plastiques et visuelles deviennent accessibles à l'appréciation des personnes sans vision. Rendre accessible des œuvres aussi visuelles que la peinture et la sculpture est une tâche pour laquelle il n'existe pas de règle préétablie ni de chemin tout tracé. Il n'y a pas de norme clairement établie pour rendre accessibles au toucher et aux autres sens les fonds des musées qui sont, et qui ont toujours été, visuels. Faire cela de façon à éveiller la curiosité de tous les publics, et pas uniquement des déficients visuels, s'avère être encore plus difficile ; il s'agit néanmoins d'un objectif qui caractérise l'idée même d'une inclusion effective.

Dans ce chapitre, nous essayons d'initier le lecteur à la question de l'accès aux musées à travers une discussion des objectifs mêmes des initiatives inclusives actuellement en cours au Brésil (note 5), leurs méthodes, stratégies, présuppositions et la valeur attribuée, implicitement ou explicitement, aux modalités sensorielles non visuelles, surtout à celle du toucher. Nous allons essayer de prouver que la conception communément répandue de la modalité tactile pourrait énormément profiter d'une discussion sur son fonctionnement ainsi que sur le potentiel de sa dimension esthétique.

En règle générale, la discussion sur l'accessibilité des musées au public doit passer par deux niveaux différents : l'accès à l'espace physique et l'accès aux œuvres. Ces deux problèmes sont différents et doivent être traités séparément. L'accès à l'espace physique décrit le besoin de créer un espace où l'on peut transiter, qui rend possible la locomotion de la personne aveugle avec un maximum d'autonomie et de sécurité. Cet objectif peut être atteint en enlevant les obstacles, en créant des plans tactiles, en installant des chemins podotactiles, des indications en Braille, etc. En 2004, l'ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas – Association Brésilienne des Normes Techniques) a publié la NBR 9050, qui comporte un ensemble de normes générales d'accessibilité à suivre pour les espaces d'exposition. Malgré le coût élevé de cette restructuration spatiale et toutes les difficultés inhérentes aux politiques institutionnelles de chaque musée, nous pouvons dire que l'accès à l'espace est un problème qui peut être conceptuellement bien réglé. Après tout, même si l'application Des normes d'accessibilité à l'espace est difficile, des normes sont disponibles. Il y a des raisons pour cela, puisque, en ce qui concerne l'accès à l'espace, ce qui doit être fait est relativement clair, bien que difficile à mettre en œuvre. En revanche, il n'existe pas de normes établissant des critères pour rendre les œuvres d'art accessibles au public aveugle. Au fond, cette absence est l'expression du fait que personne ne sait exactement ce qui doit être fait face à ce problème. Ainsi, chaque musée se voit chargé de créer ses propres stratégies de mise en accessibilité de ses fonds, tantôt en permettant que soient touchées des œuvres originales, tantôt en créant des adaptations accessibles au toucher.

S'agissant d'un domaine encore peu exploré, nous nous sommes focalisés sur le contact avec les œuvres d'art faites pour des aveugles et déficients visuels, qui privilégient le toucher. Ce choix a surtout été basé sur le fait qu'au Brésil les principales stratégies d'accessibilité pour ce public restent tactiles. Comme nous le constaterons, promouvoir l'accès à l'œuvre d'art, qui constitue après tout le

motif principal de la visite du musée, reste un sujet peuplé de controverses et d'incertitudes qui sont encore loin d'être réglées.

L'interdiction de toucher

Un axe fondamental des controverses sur l'accessibilité dans les musées pour les déficients visuels est le tabou relatif au toucher des œuvres, qui est régulièrement considéré comme endommageant. Toutefois, en analysant de plus près cet interdit, nous pouvons constater que la soi-disant incompatibilité des œuvres avec le toucher n'est pas seulement basée sur la possibilité d'endommagement, mais aussi sur une stigmatisation du toucher et de l'aveugle.

L'existence de cette stigmatisation est claire dans les arguments de l'historienne d'art Fiona Candlin (2004), qui cherche à modifier la notion du toucher producteur de dommages, en mettant en scène d'autres possibilités. Dans le cas où celui qui touche est une personne que nous considérons « importante », le toucher donne de la valeur à l'objet qui est touché, surtout si on y laisse une empreinte. Dans le cas de conservateurs des musées, qui ont beaucoup de contacts avec les œuvres, les manipulant souvent sans gants, la possibilité de dégradation n'est même pas imaginée, comme si le toucher de ces *experts* était neutre.

Le statut du toucher par le grand public est, par opposition, vu de manière radicalement différente à cause des associations péjoratives qui lui sont historiquement attribuées par des conservateurs et artistes plasticiens, qui le conçoivent comme une source de saleté et de dégradation. Au fond, cette conception est basée sur la notion d'un toucher et d'un savoir-faire de non-initié, qui s'opposerait à un toucher spécialisé, ou de la constitution d'un toucher dégradant en opposition à un toucher auquel nous attachons de la valeur. Dans certains cas, cette attitude négative est même sans proportion véritable avec le risque réel de dégradation qu'une exploration tactile continue pourrait provoquer, comme c'est le cas des œuvres faites de matériaux résistants qui ne s'usent pas, ainsi que celles qui, grâce à une hygiène des mains avant le toucher, ne s'abîment pas.

Le succès pédagogique du rituel de visite d'un musée dépend de la capacité culturelle de l'individu, laquelle peut être assimilée à une plus longue scolarisation, qui rendrait possible le décodage des significations du musée. Cette scolarisation est, bien sûr, intimement liée à une classe sociale plus élitiste. Ainsi, le musée demeure jusqu'à nos jours une institution tournée vers une minorité, un espace de conservation. Hetherington (2000) affirme que dans les musées nous accordons plus d'importance aux objets qu'à la personne, et c'est pour cette raison qu'il est conçu comme lieu où nous regardons, mais ne touchons pas.

L'idée d'élargir l'accès aux musées et galeries d'art à un plus grand public engendre deux positions (Barr, 2005). D'un côté, ceux qui défendent l'idée que de telles institutions doivent viser un accès à un plus grand nombre et créer des politiques sociales d'inclusion. De l'autre, ceux qui pensent que les efforts menés pour rendre la visite au musée plus intéressante pour un plus grand nombre, finit par

diminuer le niveau de difficulté d'idées complexes, favorisant une simplification exagérée. Pour ces derniers, l'art se destine intrinsèquement à un cercle restreint.

Dans ce contexte, le public déficient visuel fait face à une situation plutôt critique en ce qui concerne son accès esthétique aux musées, puisque la cécité a historiquement été associée à l'incapacité et même à l'ignorance, à l'opposé des musées, considérés comme des institutions d'érudition, bâtis pour le bénéfice d'un public voyant.

L'amalgame entre cécité et ignorance est enraciné dans ce que Belarmino (2005) nomme le paradigme oculocentrique : c'est-à-dire, l'identification du savoir avec la vue, qui disqualifie les autres sens dans le processus cognitif. Cette vision des choses, selon Humphrey (1994) se retrouve même chez Platon, qui faisait une distinction nette entre ce qu'il appelait les sens supérieurs, la vue et l'audition, et les inférieurs, l'odorat, le goût et le toucher, les premiers étant ainsi catégorisés grâce à leur capacité à susciter des connaissances rationnelles. Charles Feitosa (2004) soutient que cette hiérarchie des sens explique pourquoi les œuvres d'art sont faites pour l'audition et la vue. Selon Candlin (2006), cette hiérarchie [des sens] se retrouve également dans l'argumentation des historiens d'art du XX^e siècle, tels Erwin Panofsky, Bernard Berenson et Alois Riegl, pour lesquels le toucher ne serait pas un sens propice à la jouissance d'une œuvre d'art, étant une manière plus primitive que la vue, plus immédiate ou intuitive, « charnelle » (car proximale), non intellectuelle, de percevoir le monde. À l'opposé, l'art serait lié à la transcendance du corps, au sublime et au rationnel.

Ainsi, suite à une analyse critique de l'interdit du toucher dans le cadre des musées, il apparaît clairement qu'une initiative d'accessibilité qui soulignerait seulement le caractère endommageant du toucher pourrait finir par freiner la promotion d'une inclusion effective en se basant sur des préjugés et la stigmatisation, souvent sans même s'en rendre compte.

Information ou expérience esthétique?

Afin de procéder à une évaluation rigoureuse des stratégies inclusives, il faut avant tout mieux connaître quelques éléments de la problématique. Il faut faire une distinction entre les différentes façons de promouvoir l'accessibilité. En définitive, selon la manière dont nous rendons possible l'appréciation tactile, nous pouvons obtenir des résultats très différents. Une première stratégie serait de privilégier l'information, en valorisant l'aspect pédagogique de l'expérience artistique. Lors des approches qui invitent à suivre cet objectif, l'on propose au public déficient visuel, à travers des audioguides ou des textes en braille, des informations sur l'histoire de l'art, sur une période ou un mouvement déterminé ou sur la vie et l'œuvre de l'artiste en question. L'œuvre est décrite verbalement, le contexte historique est expliqué, et ainsi de suite. Tout ceci est fait pour que le visiteur soit mieux informé, plus instruit sur l'art après sa visite qu'avant. Néanmoins, quand bien même nous sommes d'accord sur l'importance de l'information sur l'art – la connaissance des conditions dans lesquels une œuvre a été créée, sa signification et son importance par rapport à l'histoire de l'art, la lecture ou l'écoute sur son contenu –, nous devons également admettre que

recevoir des informations sur une œuvre n'équivaut pas à sa contemplation. En définitive, l'expérience esthétique d'une œuvre d'art ne se réduit pas à une acquisition d'informations. Ainsi, une autre sorte de politique pourrait privilégier plutôt la promotion de l'expérience esthétique à travers un contact direct avec l'œuvre. Une telle orientation se soucie moins de l'acquisition d'une connaissance formelle de l'œuvre, des mouvements et des artistes par le public, et davantage de l'émotion esthétique qui peut être éveillée par l'expérience de l'œuvre.

Cependant, bien que l'opposition information versus esthétique (note 6) semble évidente, les musées qui possèdent des programmes d'accessibilité n'ont pas toujours conscience des effets produits par les différentes formes d'accès. Nous ne pensons pas qu'il soit nécessaire de choisir entre l'information et l'esthétique, mais qu'il est problématique de faire la confusion des deux, comme si, au fond, il s'agissait de la même chose. Nous ne pensons pas non plus que l'esthétique et l'information soient forcément opposées. Il est sans doute possible de provoquer des expériences esthétiques à travers une bonne description verbale ; inversement, le contact sensoriel avec une œuvre ne crée pas obligatoirement des expériences esthétiques. Toutefois, il nous paraît évident qu'un programme inclusif avec des objectifs esthétiques est fondamentalement différent d'un programme avec des objectifs informatifs. En confondant ces deux dimensions, nombre de musées se croient parfaitement accessibles à un public déficient visuel quand, en réalité, leur proposition d'inclusion se limite à l'information. Or: l'expérience esthétique reste l'objectif principal de tout musée. Elle doit, par conséquent, être présente dans ce qui est proposé au}, aveugles. Ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne les musées d'art, mais cela vaut aussi pour les autres types de musées. Un musée de science qui ne ferait que proposer des informations aux visiteurs pourrait parfaitement être remplacé par un livre aussi informatif.

La notion d'expérience esthétique

De quelle esthétique parlons-nous ici ? En définitive, qu'entendons-nous par expérience tactile ? Lorsque nous abordons ce point, nous courons le risque de tomber dans l'imprécision, à cause des différentes manières de comprendre le terme esthétique. Le bon sens considère souvent que la principale caractéristique de l'expérience esthétique, c'est le sentiment du beau. Selon cette perspective, la véritable œuvre d'art est celle qui éveille des sensations de beauté, d'harmonie et de perfection chez le spectateur. Cette façon traditionnelle de comprendre l'expérience esthétique nous semble limitée, car il n'est pas difficile de citer des exemples d'œuvres d'art dont la principale caractéristique est de provoquer l'incompréhension, l'angoisse ou même le sentiment de laideur. Donc, lorsque nous parlons d'expérience esthétique, ne nous limitons pas à l'expérience de la beauté.

Afin de mieux expliquer ce que nous entendons par expérience esthétique, nous nous tournons vers les idées de John Dewey (2005). Cet auteur essaye de démontrer que l'art ne doit pas être placé sur un piédestal, éloigné de l'expérience quotidienne. L'art ne peut pas être isolé de la condition humaine qui l'a fait exister, ni des conséquences qu'il engendre dans l'expérience vécue. Ainsi, la notion d'expérience esthétique ne correspond pas à la transcendance, et n'exige pas du sujet une préparation longuement travaillée dans une académie d'art. Bien au contraire, Dewey observe que

dans la vie ordinaire, nous vivons des situations banales qui possèdent un caractère esthétique : tempêtes, voyages ou dégustation de mets savoureux. L'expérience esthétique engendrée par une œuvre d'art n'est ni plus ni moins qu'une forme plus intense de cette expérience esthétique primaire, présente dans la vie de tous les jours. C'est une expérience importante, particulière dotée d'un caractère d'exhaustivité (cf. Dewey, 2005).

C'est à partir de cette idée d'expérience esthétique que nous défendons la possibilité et la nécessité d'une esthétique tactile. En définitive, il est certain que, dans notre expérience commune, nous rencontrons des sentiments esthétiques dans le domaine tactile. Imaginons, par exemple, la sensation d'un bain de mer ou la rencontre avec le vent qui nous met dans un état esthétique irréfutable. Ainsi, de même qu'il existe des expériences à caractère esthétique liées au toucher dans notre expérience quotidienne, nous pensons qu'il est possible d'avoir une esthétique tactile dans l'art. Considérer la vue comme le sens esthétique par excellence et le toucher comme étant exclu de toutes sphères esthétiques (note 7), voilà une forme de méconnaissance de la potentialité de nos sens et de notre cognition. De plus, accepter cette idée revient à ne pas prendre en compte que les personnes aveugles, par exemple, peuvent être tout aussi capables de ressentir des expériences esthétiques que n'importe qui d'autre, mais avec un fonctionnement cognitif différent. C'est le premier pas indispensable pour que les différences soient prises au sérieux et que la façon de vivre de chacun soit traitée avec respect.

Une bonne approche de l'accessibilité est donc celle qui ne s'occupe pas uniquement des droits des personnes aveugles en ce qui concerne l'accès à l'information et aux espaces environnants, mais celle qui va au-delà, qui essaye de trouver un compromis esthétique (Quaresma et Kastrup, manuscrit). Il est primordial que soient élaborées des initiatives inclusives de qualité artistique. Considérer que, pour inclure des personnes aveugles dans les musées, il suffit de rendre l'espace de déambulation plus accessible et permettre le toucher ne suffit pas. Car le musée est bien plus qu'un espace physique. Lorsque nous exigeons et que nous mettons en place une investigation sur la manière dont les déficients visuels perçoivent le monde, leurs spécificités et leurs potentialités, nous pourrions garantir un minimum de conditions nécessaires à l'expérience esthétique, qui va au-delà de la simple activité reconnaitive habituellement mise à disposition par les solutions d'accessibilité. Ce que nous défendons, c'est une inclusion plus inventive et véritablement tactile (note 8).

De plus, nous pensons que des œuvres de qualité conçues pour le public aveugle susciteront également de l'intérêt chez le public voyant, donnant lieu à une inclusion véritablement intégrante.

Bien loin de ce tableau idéal, ce que nous constatons actuellement est une espèce de cercle vicieux. Des solutions peu réfléchies s'imposent au nom de l'inclusion ; bien que hautement déficitaires, de telles solutions sont bien acceptées par la plupart des publics auxquels elles sont destinées ainsi que par d'autres musées, étant donné la rareté des solutions dans ce secteur; ce genre de succès engendre la création de solutions similaires à celles qui existent déjà.

Adaptations et stratégies d'inclusion

À présent, nous allons analyser quelques-unes des stratégies inclusives les plus fréquemment utilisées dans les musées et les centres culturels : les adaptations de peintures (aussi bien en hauts-reliefs qu'en trois dimensions), les stratégies multi-sensorielles, la production de copies de sculptures et l'utilisation de « kits tactiles ». Nous verrons que les stratégies inclusives laissent bien souvent à désirer concernant leur adéquation à la modalité perceptive du toucher, tantôt dans sa dimension expressive, tantôt pour le respect de la capacité cognitive du déficient visuel (très souvent infantilisé). En général, elles laissent également à désirer en ce qui concerne leur visibilité, leur divulgation et leur accessibilité au public voyant.

Une des difficultés majeures auxquelles les musées et les centres culturels sont confrontés lorsqu'ils accueillent un public déficient visuel est celle de rendre leurs tableaux, gravures et photographies accessibles à un public qui ne dispose pas du sens leur permettant de les apprécier. En conséquence, de nombreux efforts ont été faits pour que soient inventés de nouvelles stratégies et dispositifs qui permettraient au public déficient visuel d'apprécier ces formes d'art d'une autre façon. Une option largement employée est de créer des versions tactiles, en haut ou bas-relief, des œuvres en question. L'objectif est de rendre les contours visuels en contours tangibles, préservant ainsi, de façon apparemment fidèle, la bidimensionnalité de l'œuvre originale.

Quelques musées travaillent, de façon alternative ou complémentaire, avec des adaptations tridimensionnelles, qui sont généralement des maquettes reproduisant le contenu des œuvres. Ainsi, si un tableau représente un couple assis sur un banc public, on crée une maquette qui cherche à reproduire ce contenu dans sa globalité, en gardant, autant que possible, la disposition spatiale des éléments qui composent la scène. Le choix de la maquette implique que soient généralement éliminés quelques-uns des éléments considérés comme moins importants, de façon à la rendre plus facilement accessible à l'exploration par le toucher. Le public déficient visuel est convié à toucher cette adaptation bi ou tri dimensionnelle et, dans le cas de certaines maquettes où les pièces peuvent être détachées de la base, il est recommandé de manier les différents éléments, qui se prêtent à une sorte de jeu d'assemblage.

Un troisième moyen de donner accès au contenu des peintures sont les adaptations multi-sensorielles. Ici, la disposition spatiale des éléments de l'œuvre est mise au second plan, étant donné que l'objectif est de faire naître des expériences sensorielles liées au contenu de l'œuvre. Une autre pratique souvent utilisée est celle de la mise à disposition de différents matériaux, comme le tissu ou le bois, pour illustrer les caractéristiques physiques de ce qui est représenté dans la peinture. Si le tableau représente une jeune fille portant une robe de soie, on mettra un morceau de ce même tissu à la disposition du public pour qu'il puisse le toucher. Parfois nous retrouvons aussi des appels à l'odorat, à l'audition et au goût comme moyen complémentaire de produire des sensations liées au thème du tableau. S'il s'agit d'une œuvre représentant un jardin rempli de roses, on positionne à côté un dispositif qui émet des odeurs diffusant, dans cet exemple, le parfum de cette fleur.

Quant aux sculptures, l'adaptation n'est pas toujours indispensable. Après tout, il s'agit d'objets tangibles et tridimensionnels. Ainsi, quelques musées choisissent de rendre disponibles au toucher

des déficients visuels quelques-unes des œuvres de leur fonds. Toutefois, cette solution n'est possible que lorsque les pièces sont faites de matériaux résistants, comme le bronze. Quand ce n'est pas le cas, les originaux peuvent être remplacés par des copies fabriquées dans un autre matériau (la résine, par exemple), parfois en modèle réduit, parfois aux dimensions originales.

Le problème de l'adéquation cognitive

Au premier abord, toutes les formes d'adaptation des œuvres d'art que nous avons décrites semblent aussi prometteuses et capables de répondre aux besoins du public auquel elles sont vouées. Elles sont très souvent véritablement considérées comme d'excellentes solutions aux problèmes d'accès aux arts plastiques. Toutefois, une évaluation plus approfondie révèle que, très souvent, certaines caractéristiques de base nécessaires à un bon fonctionnement cognitif du toucher ne sont pas dûment prises en compte lors de la conception des adaptations. Comme nous le démontrerons par la suite, il est fréquent que des adaptations ne prenant pas en compte un fonctionnement propre au toucher ne parviennent pas à fournir aux non-voyants les conditions qui rendent possible la compréhension de l'œuvre. Sans le vouloir, quelques-uns des moyens d'accessibilité le plus souvent utilisés génèrent plus de confusion que d'inclusion.

Analysons l'exemple des copies en deux dimensions. Ce genre de reproduction présente de sérieux problèmes, étant généralement peu compréhensible et inefficace. La raison en est très simple : une représentation en haut-relief conserve la structure essentiellement visuelle de l'œuvre. Il n'est pas rare qu'elle fasse appel à des éléments visuels qui ont peu ou qui n'ont pas de sens pour le fonctionnement usuel de la modalité tactile, tels que les lois de la perspective et la superposition apparente des objets sur des plans différents (voir Hatwell et Martinez-Sarocchi, 2006; Almeida *et al.* Sous presse). Le toucher est un sens tridimensionnel par excellence et il rencontre d'immenses difficultés dans l'exploration des représentations en deux dimensions des objets. Habituellement, cette modalité perceptive cherche toujours les propriétés tridimensionnelles des objets et des formes. Par exemple, des repères comme les bords, les extrémités supérieures et les concavités sont extrêmement importants pour l'identification des objets par le toucher (note 9).

Ces éléments sont absents des représentations en deux dimensions ce qui équivaut à enlever au toucher les points de référence sur lesquels il s'appuie. Un deuxième problème est que le toucher, contrairement à la vue, n'est pas expert pour reconnaître la forme pure des objets ; il les reconnaît surtout à travers leurs propriétés matérielles : leur texture, leur poids, leur température, leur dureté ou leur malléabilité (Lederman *et al.* 1990 ; Lederman, 1997) – des propriétés qui sont également absentes du haut-relief. Les adaptations des tableaux doivent donc faire face à un double problème. D'une part, elles présupposent une familiarité avec des éléments visuels étrangers au toucher, tels que la perspective et la superposition. D'autre part, le seul élément qui permet de reconnaître le contenu est la forme des objets, qui y sont dépourvus de leurs propriétés matérielles originelles. Pour le déficient visuel (ainsi que pour tout voyant qui les explorent par le toucher), les représentations en haut-relief ressemblent, la plupart du temps, à une confusion généralisée, dans laquelle il est difficile de reconnaître quoi que ce soit. En comparaison avec cette forme d'adaptation, les maquettes tridimensionnelles sont beaucoup plus efficaces; la compréhension des œuvres est

nettement meilleure lorsqu'on fait appel à ce recours, surtout si on tient dûment compte du choix des matériaux qui seront utilisés dans la production des maquettes.

L'exposition des sculptures semble moins compliquée. Au premier abord, les sculptures semblent être des œuvres tant visuelles que tactiles. Toutefois, lorsque nous observons des personnes aveugles toucher des sculptures sans l'aide d'informations complémentaires, nous pouvons remarquer une difficulté inattendue dans la compréhension des pièces. Il est fréquent que les aveugles doivent faire face à des problèmes pour reconnaître le contenu de l'œuvre (un phénomène qui peut également être observé chez des voyants dont les yeux sont masqués et qui explorent des sculptures avec les mains). Ce genre de problème ne surgit pas toujours, mais le fait qu'il surgisse chez certaines personnes lorsqu'elles se trouvent face à certaines œuvres montre que l'appréciation des sculptures n'est pas quelque chose d'aussi naturel pour le toucher. Mais pourquoi, puisque les sculptures sont des objets tangibles et tridimensionnels ? Eh bien, dans la sculpture, les propriétés matérielles des objets représentés se trouvent totalement modifiés. Tous les éléments différents, toutes les parties différentes de la pièce présentent les mêmes propriétés matérielles – celles du matériau dont elle est faite.

S'il est indispensable à la perception tactile d'une chevelure d'identifier sa texture, sa malléabilité et sa température, alors, il est normal que nous retrouvions quelques problèmes pour l'appréciation de certaines pièces (des bustes, par exemple). Cette même chevelure, tactilement reconnaissable grâce à ses propriétés matérielles spécifiques, acquiert, lorsqu'elle est sculptée, les propriétés matérielles du marbre, du bronze, de la résine, etc. Et il est vrai que la modification de ces propriétés, essentielles à la perception tactile, rend très difficile la compréhension de certaines pièces, faisant que l'expérience de reconnaissance de l'œuvre est une activité plus ou moins bien réussie, et que le contact esthétique avec l'œuvre d'art devient improbable (Almeida *et al.*, Sous presse).

Ceci ne signifie bien évidemment pas que les personnes aveugles ne doivent pas toucher les sculptures. Premièrement, la reconnaissance des pièces n'est pas toujours compromise. De plus, l'expérience du toucher d'une œuvre peut avoir d'autres significations. Par exemple, le fait que ce soit une œuvre importante, liée à un certain mouvement ou produite par un artiste de renom, sont des raisons qui font que l'on peut avoir envie de toucher une pièce. Certaines précautions sont les bienvenues lorsque sont exposées des sculptures, car elles rendent plus aisée l'appréciation des œuvres, comme le choix de pièces pas trop volumineuses, qui rendent l'activité d'exploration moins fatigante, ou la mise à disposition de pièces présentant différentes textures, qui donnent davantage de pistes à explorer à celui qui perçoit tactilement.

Le problème de l'expression

Nous avons constaté que le manque de prise en compte du fonctionnement cognitif du toucher peut donner lieu à la création d'adaptations bidimensionnelles de peintures, gravures et photographies qui permettent peu, ou pas du tout, la compréhension par un public déficient visuel. S'il est urgent de dénoncer l'échec de ce genre d'adaptation, nous devons néanmoins insister sur le fait que cet échec

est de la faute des musées et non des déficients visuels : c'est le musée qui fait une invitation équivoque au déficient visuel et non pas le déficient qui répond de manière inadaptée. En mettant à la disposition des aveugles ce genre d'adaptations, le musée fait de l'expérience esthétique – et même de l'information – une possibilité lointaine, conduisant les visiteurs à se perdre dans une longue activité de reconnaissance.

Nous pourrions imaginer que, par contraste, l'esthétique soit plus souvent ressentie lors d'adaptations tridimensionnelles des peintures, puisque la tridimensionnalité et l'utilisation de différents matériaux offrent des conditions plus favorables à une perception tactile dans laquelle il y a du sens. En effet, ce stratagème est plus réussi que lorsque nous faisons appel à du haut-relief pour ce qui est du contenu du tableau, car il permet au déficient visuel de comprendre quels objets sont représentés ainsi que leur position relative à l'intérieur de l'œuvre. Ainsi, accompagné d'informations verbales pertinentes, cela peut certainement apporter une contribution positive à l'acquisition de connaissances sur un mouvement artistique déterminé. Néanmoins, en dépit de tous ces avantages, apprécier la peinture par le biais de ce genre d'adaptation demeure une expérience décevante. Cette déception est, en partie, le fruit d'une sorte d'infantilisation retrouvée dans certaines utilisations de cette technique, dans laquelle ce qui est proposé au déficient visuel appartient au domaine de la proposition ludique (nous reviendrons plus loin sur ce point). Mais la déception est surtout due au manque de conditions propices à l'obtention d'expériences esthétiques. Ce cas de figure est certainement très différent de celui des adaptations en haut-relief, où l'échec provient d'un manque de compréhension du matériel en soi. Après tout, lorsque la maquette est faite avec du matériel approprié, les aveugles sont largement en mesure d'identifier les objets. Le problème, lorsqu'il s'agit d'art, est que, quand bien même cette identification est réussie, elle n'est pas suffisante. La simple reconnaissance d'objets ne suffit pas à créer une expérience esthétique. Le plus grand problème, en ce qui concerne les maquettes, est la perte d'expressivité de l'œuvre. Selon Arnheim (2002), l'expression fait référence à la perception des qualités dynamiques des objets, des qualités qui sont, quant à elles, structurelles et qui peuvent être perçues par toutes les modalités sensorielles. Nous pouvons dire d'une peinture qu'elle est agressive, délicate, gaie, triste, douce, sombre, légère, etc. Toutes ces qualités, ces ingrédients qui sont à la base de l'expérience esthétique, dépassent la simple information que nous nous trouvons devant la représentation d'une femme, d'un vase ou d'un arbre, d'un oiseau ou d'une nature morte. Ce qui importe, ce sont les qualités dynamiques que possèdent ces éléments. Selon Arnheim :

Nous ne pouvons pas faire justice à ce que nous voyons en décrivant seulement sa taille, sa configuration, sa longueur d'ondes ou sa vitesse. [...] Tant que nous ne parlons que de simples mesures ou enregistrements d'un objet visuel, il est possible que nous ne décrivions pas son expression directe. Par exemple : voici un hexagone, un chiffre, une chaise, un pic-aigrette, un marbre byzantin. Mais, dès que nous ouvrons les yeux aux qualités dynamiques transmises par n'importe lequel de ces objets, nous les voyons chargés d'un sens expressif (Arnheim, 2002, p. 437).

Lorsque nous transposons la scène représentée par un tableau à une maquette en négligeant cette problématique, nous perdons des éléments expressifs de la peinture. Il est très important, toutefois, de constater que la faute n'en est absolument pas à une quelconque déficience qui serait inhérente à l'expérience tactile : cette perte de sens a lieu également lorsque l'adaptation est explorée par la vision. Tout ce qui reste revient à de simples descriptions de « choses ». Lorsque nous adaptons des

œuvres d'art visuelles pour les aveugles, nous courons toujours un risque grave de transposer des objets, sans transposer en rien leur expressivité – et, ainsi, de perdre la liberté d'un vol d'oiseau, la tristesse de la lumière, la fraîcheur d'un jardin. Dans une adaptation inexpressive, il y a un sens pédagogique et ludique, mais il n'y a aucun sens esthétique. Des éléments expressifs tactiles, auditifs, poétiques, entre autres, peuvent être des recours beaucoup plus intéressants et leur utilisation doit encore être mieux explorée dans un effort pour effectuer de nouvelles expériences. Il est urgent d'abandonner l'idée que la meilleure forme d'adaptation est celle qui reproduit le contenu et des éléments visuels dans une espèce de copie tactile correspondante. Le résultat de ce genre d'approche, que nous pourrions qualifier de représentationnelle, ce sont des pièces qui plaisent uniquement à ceux qui, aveugles ou voyants, oublient qu'une œuvre d'art n'est pas un simple objet et qui croient donc que des représentations d'objets peuvent remplacer une œuvre d'art. Il est nécessaire de créer des adaptations expressives, de trouver de nouveaux chemins, parmi lesquels l'un des meilleurs peut être l'exploration de la dimension expressive des autres sens.

L'utilisation des kits

La plupart des musées brésiliens accessibles proposent des « kits » d'accessibilité. Ces kits réunissent un matériel adapté au public déficient visuel, c'est-à-dire des reproductions d'œuvres faisant partie des fonds du musée, y compris des copies bi- et tridimensionnelles, ainsi que des représentations multi-sensorielles, telles que celles que nous avons décrites auparavant. Ce matériel est, en règle générale, isolé des œuvres d'art exposées, rangé dans une armoire ou un coffre, et apporté seulement lorsqu'un déficient visuel visite le musée. Il est évident qu'ainsi isolés, les kits ont l'avantage, pour les musées, d'être mieux conservés et d'occuper moins d'espace. D'un autre côté, l'utilisation des kits caractérise le genre d'initiative qui n'intègre pas, dans la mesure où le matériel destiné aux déficients visuels est séparé des autres œuvres d'art du musée. La plupart des visiteurs n'en connaissent même pas l'existence. Il est clair que, non seulement on présuppose que le matériel du kit doit être préservé du toucher par beaucoup de personnes, mais aussi – et ceci est bien plus grave – que ce matériel n'apporterait rien aux voyants. Pour cette raison, les kits finissent par contribuer à une ségrégation encore plus grande entre aveugles et voyants à l'intérieur de l'espace du musée.

De plus, les kits représentent une perte d'autonomie pour le public à qui ils sont destinés, puisque, pour y avoir accès, il faut faire appel à une tierce personne. Pour des groupes de personnes aveugles qui ont planifié leur visite à l'avance, et qui veulent être accompagnés, ce problème peut passer inaperçu. Toutefois, lorsqu'une institution se veut accessible à tous et qu'elle cherche véritablement à inclure de nouveaux publics, on s'attend à ce que soient créées les conditions permettant aux handicapés de se rendre à n'importe quelle exposition à n'importe quel moment. Dans le cas contraire, une visite qui n'a pas été planifiée à l'avance devient impossible. L'utilisation du kit en tant que principale ou unique adaptation ne prend pas en considération qu'un aveugle puisse vouloir aller seul au musée, ou même accompagné par un ami, à n'importe quel moment, et qu'il puisse exiger de déambuler et d'apprécier seul les œuvres d'art, tout comme n'importe quel autre visiteur en aurait le droit.

Un autre problème du kit est de réduire l'accès du non-voyant à une toute petite partie (souvent dérisoire) du musée. S'il arrive à l'accueil d'un musée qui détient un ou plusieurs kits tactiles comme seule ou principale adaptation, le non-voyant se voit immédiatement dirigé, la plupart du temps, vers la salle où se trouvent les kits. Il devient très souvent évident que ce sont les seules – et uniques – salles où on pense qu'il ira. Généralement, les accompagnateurs désignés à l'attention des personnes aveugles ne peuvent pas faire visiter les parties du musée qui ne figurent pas dans ce petit script. Au fond, les kits sont une espèce de musée alternatif à l'intérieur du musée. Lorsque le kit est le seul outil dont dispose le musée, ce musée alternatif est tout ce à quoi ont accès les handicapés et, réciproquement, il n'est utilisé que par eux. Or, comme nous l'avons dit au début de ce texte, l'inclusion doit faire valoir les droits et les opportunités des personnes avec et sans handicap, dans n'importe quel environnement social. De ce point de vue, les kits vont à l'encontre de l'idée même d'inclusion.

Une dernière objection à l'utilisation des kits concerne une confusion entre les différentes sortes de besoins que peuvent présenter les visiteurs. Parfois, nous nous trouvons face à des adaptations réalisées au départ à l'attention des enfants ou des handicapés mentaux, mais qui sont proposées au public non-voyant. D'autres fois, bien que le matériel ait été créé spécifiquement pour le public déficient visuel, il est de nature infantile et paraît plus approprié pour des enfants. Il semblerait qu'il y ait une confusion, comme si la déficience visuelle impliquait forcément une restriction intellectuelle. Cette équivoque, que nous avons mentionnée plus tôt comme une des raisons d'exclusion au long de l'histoire, perdure actuellement plus souvent que nous pourrions l'imaginer. Il est très important de ne pas mettre dans un même sac les multiples formes de déficiences, comme si les besoins des handicapés étaient toujours les mêmes ou qu'ils pouvaient, en quelque sorte, être équivalents. Un adulte non-voyant, tout comme un adulte voyant, va au musée d'art à la recherche d'art; il ne s'attend pas à être accueilli avec un matériel à caractère avant tout ludique et plutôt adapté à un enfant. Il est certain, comme nous venons de l'affirmer, que les meilleures solutions d'inclusion doivent être celles dont la portée englobe les publics les plus divers : le matériel développé pour répondre aux besoins des déficients visuels peut également être intéressant pour d'autres visiteurs, y compris pour des voyants, qu'ils soient adultes ou enfants. Toutefois, l'extension des solutions inclusives à plusieurs publics doit se baser sur l'adéquation du matériel pour tous. Dans le cas contraire, les conséquences peuvent être diamétralement opposées à ce qui était souhaité: au lieu de se sentir acceptés, certains déficients visuels se sentent « trahis », infantilisés et infériorisés par des solutions qui méconnaissent leurs véritables limites et sous-estiment leurs véritables capacités (note 10).

La complexité de l'inclusion et ses conséquences au-delà des frontières du musée

Nous avons essayé de présenter une introduction à la question problématique de l'accessibilité des musées aux déficients visuels et ses multiples aspects qui transcendent souvent la simple application de normes techniques. Nous avons pu constater qu'un musée ou une galerie d'art qui applique toutes les normes d'accessibilité, ne présente pas forcément des conditions esthétiquement accessibles. Pour cela, il faudrait une politique basée sur la compréhension des spécificités et potentialités cognitives du toucher, sur le questionnement d'une tendance à croire que celui-ci est la cause de dégradations, ainsi que sur l'inventivité lors de la transmission du caractère expressif d'une œuvre destinée à la contemplation visuelle vers sa jouissance tactile. Cette dernière exigence

demande, à son tour, que nous comprenions qu'une adaptation ne remplit pas la fonction de reproduire à la lettre l'œuvre originale, puisque d'habitude son aspect matériel et sa dimension, propriétés caractérisant le plus souvent la manière de faire connaissance et d'expérimenter par le toucher, sont transformées. Au contraire, sa force réside justement dans la récréation, dans la relecture de l'œuvre. Cette conception laisse une plus grande part à la création et, par conséquent, à la possibilité de rendre palpable, à celui qui ne voit pas, l'expressivité de l'œuvre qu'il contemple.

La prise en compte de tous ces aspects qui entourent la notion d'accessibilité des musées aux déficients visuels a une finalité : la création d'un terrain propice au développement d'expériences esthétiques pour ce public, ce qui signifie rendre plus significative son expérience de visite du musée.

Un aspect important à prendre en considération est que nous ne proposons pas que la permission de toucher soit donnée sans restrictions, mais plutôt qu'une analyse soit faite au cas par cas, selon la fragilité et la rareté des œuvres en question. De façon générale, cependant, il est impératif que le toucher ne soit pas interdit *a priori*, mais que soient étudiés les coûts et les bénéfices de la mise à disposition des pièces à l'appréciation tactile.

Pour que l'accessibilité puisse effectivement se faire, nous croyons qu'elle doit s'appuyer sur deux piliers : l'investigation cognitive-esthétique et l'engagement politique. La première doit garantir que le paradigme oculocentrique ne s'impose pas de manière déguisée, comme lors de l'adaptation au toucher d'œuvres dont l'esthétique reste visuelle, faisant appel à des codes formels, donnant lieu à des résultats peu intéressants ou même incompréhensibles au toucher. Le deuxième doit, à son tour, établir un canal de communication entre le musée et le public-cible de son accessibilité et s'assurer que ce dernier puisse analyser la qualité d'inclusion qui lui est proposée grâce aux critiques et aux expériences. Ce feedback doit être légitimé par la révision des solutions et même par la planification des initiatives en soi. C'est donc sur ces deux piliers que doit reposer une intégration entre les aspects scientifiques et politiques qui entourent l'accessibilité.

Étant donné que le paradigme oculocentrique méprise la valeur cognitive des sens autres que la vue, il est très important, pour que l'inclusion soit efficace, qu'un mouvement de résistance à cette tendance soit à la base de toute initiative de démocratisation de la culture à l'attention du public déficient visuel. Par conséquent, nous avons essayé d'éviter le risque de reproduire une esthétique qui serait adaptée aux autres sens, mais qui finirait, face à la difficulté de compréhension des adaptations, par renforcer davantage encore les *a priori* existants sur la supériorité cognitive de la vue sur les autres sens, en effectuant une inclusion qui exclut.

En somme, nombreux sont les défis qui existent pour réaliser une initiative d'accessibilité efficace pour les déficients visuels dans les musées, et ils sont de plus remplis de stigmatisations, de controverses, de méconnaissances. Néanmoins, être attentif à ces problèmes signifierait que nous reconnaissons qu'ils portent en eux le germe de la possibilité d'un changement paradigmatique graduel, mais véritable, qui peut bénéficier à la fois aux non-voyants et aux voyants.

Note 1. Ce travail est le fruit d'une recherche réalisée avec le NUCC-UFRJ (Núcleo de Pesquisas Cognição e Coletivos – Centre de Recherche sur la Cognition et les Collectifs – de l'Université Fédérale de Rio de Janeiro), sous la direction du professeur Virgínia Kastrup. Au cours de la partie de travail de terrain, les auteurs ont réalisé des visites techniques dans plusieurs musées à Rio de Janeiro et à São Paulo. Lors des visites aux musées de Rio de Janeiro, qui ont eu lieu en 2009, les auteurs ont été accompagnés par un groupe de déficients visuels de l'Institut Benjamin Constant, qui a également participé à des discussions apportant à ce texte des contributions significatives. Les visites dans les musées de São Paulo ont eu lieu à l'occasion d'un stage qui a été fait par les auteurs, sous la conduite de Viviane Sarraf en 2008. Nous remercions chaleureusement Virgínia Kastrup, Viviane Sarraf et les déficients visuels qui ont participé à notre groupe de discussion et aux visites de musées : Virgínia Menezes, Alexandre Barel, Valéria et Waldir.

Note 2. À ce sujet voir également les chapitres de Sarraf et Kastrup insérés dans ce recueil.

Note 3. Voir Sarraf, 2008, pour une discussion historique de l'accessibilité dans les musées.

Note 4. Voir, p. ex., Candlin, 2004, 2006; Darraj, 2008; Almeida *et al.*, sous presse, Quaresma et Kastrup, manuscrit.

Note 5. Pour plus d'informations sur les musées brésiliens qui détiennent un programme d'accessibilité, consulter le site <http://museuacessivel.incubadora.fapesp.br/portal>, élaboré par la RINAM (Rede de Informação de Acessibilidade em Museus – Réseau d'Information sur l'Accessibilité dans les Musées), créé par Viviane Sarraf.

Note 6. Ce sont Hatwell et Martinez-Sarocchi (2006) qui ont introduit cette distinction en ce qui concerne l'accessibilité pour les déficients visuels dans les musées.

Note 7. Cette position, bien que souvent seulement implicite, est manifestement soutenue dans l'œuvre de certains auteurs (voir, par exemple, Révész, 1950, *L'Univers du toucher* traduit aux éditions Les Doigts Qui Rêvent). Pour une perspective différente, toutefois, voir Arnheim (1990) et Lôwenfeld (1951).

Note 8. Pour une dimension plus étendue, voir Almeida *et al.*, sous presse.

Note 9. Pour une dimension plus détaillée à ce sujet, voir Gibson, 1962 ; Almeida *et al.*, sous presse.

Note 10. C'est ce qui s'est passé, par exemple, pour quelques déficients visuels qui ont participé à notre groupe de discussion et de visites aux musées.

Références

Almeida, M. C. de, Carijó, F. & Kastrup, V. (sous presse), Por uma estética tátil: sobre a adaptação de obras de artes plásticas para deficientes visuais.

Arnheim, R. (1990), "Perceptual aspects of art for the blind", *Journal of Aesthetic Education* vol. 24, p. 57-65.

Arnheim, R. (1989), *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*, São Paulo: Edusp/Pioneira, 2002.

Associação Brasileira de Normas Técnicas (2004), NBR 9050, "Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos".

Barr, J. (2005), "Dumbing down intellectual culture: Frank Furedi, lifelong learning and museums", *Museum and Society*, vol. 3, p. 98-114.

Belarmino, J. (2004), "Cegueira, cultura e mundividência tátil", dans *Aspectos comunicativos da percepção tátil: a escrita em relevo com o mecanismo semiótico da cultura*, Thèse de Doctorat en Communication et Sémiotique, Pontificia Universidade Católica de São Paulo.

Candlin, F. (2004), "Don't touch! Hands Off!: art, blindness and the conservation of expertise", *Body & Society*, vol. 10, p. 71-90.

Candlin, F. (2006), "The Dubious inheritance of Touch: arthistory and museum access", *Journal of Visual Culture*, vol. 5, p. 137-153.

Dewey (1934), *Art as experience*, New York: Perigee, 2005.

Feitosa, C. (2004), *Explicando a arte com filosofia*, Rio de Janeiro: Ediouro.

Gibson, J. (1962), «Observations on active touch», *Psychological Review*, vol. 69, p. 477-490.

Hatwell, Y. & Martinez-Sarocchi, F. (2000), « La lecture tactile des cartes et dessins et l'accès des aveugles aux œuvres d'art », dans Hatwell, Y., Sleri, A., Gentaz É. (éd.), *Toucher pour connaître : psychologie cognitive de la perception tactile manuelle*, Paris: Presses Universitaires de France, p. 267-286.

Hetherington, K. (2000), "Museum and the visually impaired: the spatial politics of Access", *The Sociological Review*, n° 11.3, p. 444-463.

Humphrey, N. (1994), *A evolução e a gênese da consciencia*, Rio de Janeiro: Campus.

Lederman, S., Klatzky, R., Chataway, C. & Summers, C. (1990), "Visualmediation and the haptic recognition of two dimensional pictures of common objects", *Perception & Psychophysics*, n° 11.47(1), p. 54-64.

Lederman, S. (1997), "Skin and touch", *Encyclopedie of human biology*, Academie Press, vol. 7, p. 51-63.

Lowenfeld, V. (1951), "Psycho-aesthetic implications of the art of the blind", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, n° 10(1), p. 1-9.

Quaresma, J. & Kastrup, V. (Manuscrit), *Arte e produção de subjetividade : acessibilidade a museus para deficientes visuais*.

Révész, G. (1950), *The psychology and art of the blind*, Londres: Longmans Green.

Sarraf, V. P. (2008), *Reabilitação do Museu: políticas de inclusão cultural por meio da acessibilidade*, mémoire de Master en Sciences de l'information, Université de São Paulo.