

L'ART TACTILE : DU HANDICAP À LA CRÉATION D'UNE CULTURE NON VISUELLE

Anne-Lise MITHOUT
Université Paris Diderot (Paris)

Depuis les années 1990, les politiques du handicap sont, dans le monde entier, guidées par le principe « d'inclusion », c'est-à-dire la volonté de transformer la société de manière à rendre toutes les activités accessibles à tous les citoyens, indépendamment de leurs spécificités. Au Japon, une attention particulière a notamment été portée à la promotion de l'emploi des personnes handicapées, de l'intégration scolaire et de l'accessibilité des bâtiments publics. Si ces domaines font aujourd'hui l'objet d'une politique claire qui affiche des objectifs ambitieux, d'autres secteurs comme les loisirs, les arts et la culture sont perçus comme moins prioritaires et la question de leur accessibilité n'a émergé dans les débats publics que depuis une dizaine d'années.

Cette contribution vise à dresser un état des lieux des initiatives développées en faveur de l'accessibilité des musées pour le public malvoyant et non-voyant, ce qui est une manière de poser la question de l'accessibilité de la « culture visuelle », objet de ce colloque, à un public qui ne voit pas. Dans la pratique, cette question est envisagée de deux façons. D'un côté, on assiste à la naissance d'initiatives visant à promouvoir l'accessibilité des musées et des « arts visuels » pour le public malvoyant et non-voyant, dans une perspective de compensation d'un handicap perçu comme un manque, une déficience. Mais certains militants préfèrent au contraire travailler au développement d'une « culture tactile » qui, plutôt que de s'adresser uniquement à un public handicapé, apporterait à tous les publics une nouvelle expérience de l'art (dans une perspective qu'on qualifie « d'inclusive »).

Comment se construit la culture non-visuelle au Japon, entre ces deux pôles parfois contradictoires ? On analysera dans un premier temps les termes dans lesquels sont définis, en politique et en pratique, les enjeux de l'accessibilité des musées au public déficient visuel, puis on présentera les résultats d'un travail de terrain fondé sur des visites d'expositions et des entretiens avec des conservateurs réalisés à l'automne 2011¹⁴⁹ et à l'été 2016.

¹⁴⁹ L'enquête de 2011 et la prise de contacts avec les professionnels japonais de ce secteur se sont déroulées dans le cadre de rencontres professionnelles pour le compte de

De la compensation du handicap au Design Universel

Le principal mot-clé des politiques du handicap à l'heure actuelle, au Japon et dans le monde entier¹⁵⁰, est le concept « d'inclusion ». En 1995, l'ONU définit comme une priorité la création d'une « société inclusive », c'est-à-dire « une société pour tous dans laquelle chaque individu, chacun avec ses droits et ses responsabilités, a un rôle actif à jouer » (ONU 1995). Cet appel est ancré dans la perspective théorique du « modèle social du handicap » (OLIVER 1990), selon laquelle le handicap ne doit pas être défini uniquement en termes médicaux, mais aussi en termes sociaux : on distingue alors la déficience (un dysfonctionnement physique ou cognitif) et le handicap (le désavantage subi en raison d'une déficience dans un environnement social donné, déficience qui peut être plus ou moins « handicapante »). Suivant cette perspective, il est alors possible, à déficience égale selon les critères médicaux, de diminuer le handicap en faisant varier des paramètres sociaux et environnementaux. C'est l'émergence de cette nouvelle conception du handicap, promue sur la scène internationale notamment par les classifications de l'OMS, qui a donné naissance, surtout dans les années 2000, à des politiques fondées non plus sur la réhabilitation des personnes handicapées (c'est-à-dire sur la compensation de la déficience individuelle permettant d'augmenter l'adéquation des personnes handicapées aux normes de la société ordinaire), mais sur une transformation générale de la société visant à rendre celle-ci accessible à tous les citoyens.

C'est pourquoi l'idée d'inclusion est très liée à celle d'accessibilité et au concept technique qui en dérive, celui de Design Universel, que l'on peut définir comme « la conception de produits et d'environnements utilisables par tous, dans la mesure la plus large, sans nécessiter d'adaptation ou de design spécialisé » (MACÉ 1974, cité par STEPHANIDIS 2009 : 28). Les bâtiments ou produits issus du design universel ne sont pas conçus spécifiquement pour les personnes handicapées : contrairement aux technologies d'assistance qui visent à compenser la déficience d'un

la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris, au cours desquelles j'ai principalement tenu le rôle d'interprète. J'exprime à nouveau tous mes remerciements aux personnes qui m'ont permis de participer à ce voyage.

¹⁵⁰ Cette convergence internationale est due, d'une part, à l'action des associations militantes de tous les pays (marquée par l'influence certaine du Disability Right Movement américain, quoique cette influence se fasse ressentir à des degrés variables selon les pays) et, d'autre part, à celle des Nations Unies qui, à partir de l'Année Internationale des Personnes Handicapées (1981), promeut le droit des personnes handicapées à la vie en autonomie et à une participation sociale totale.

individu, ils ont pour objectif de minimiser le besoin d’assistance personnalisée de tous les citoyens.

Au Japon comme dans beaucoup de pays, le Design Universel a d’abord été une question architecturale. À partir des années 1970 dans certaines villes et de 1980 au niveau national, des travaux sont entrepris pour développer l’accessibilité des bâtiments publics et des transports en commun, ce qui permet à la fois de répondre aux besoins de personnes handicapées et à ceux des personnes âgées (MLIT 2001 : 10). À cette époque, on parle de *shakai no bariafurika*, c’est-à-dire d’un processus de suppression des barrières qui limitent l’accès des personnes handicapées ou âgées à l’espace public. À partir des années 2000, avec la diffusion du concept d’inclusion, le périmètre des politiques d’accessibilité s’élargit pour toucher de nouveaux champs comme le travail ou l’éducation (NAIKAKUFU 2008). Promulguée en 2013, la Loi de Suppression de la discrimination en raison d’un handicap (*Shōgaiisha sabetsu kaijo hō*) comporte des dispositions favorisant l’accès des personnes handicapées à un ensemble d’activités très large et défend en particulier le droit à prendre part à des activités sportives ou de loisirs.

C’est dans ce contexte que se sont développées les initiatives visant à promouvoir l’accessibilité des musées pour les personnes handicapées, et notamment le développement d’une culture non-visuelle (tactile) pour les personnes aveugles et malvoyantes, ce qui est plus spécifiquement l’objet de cette présentation.

Comment se construit la culture tactile au Japon, entre les deux objectifs parfois contradictoires de compensation du handicap et de création d’expériences artistiques et culturelles « inclusives » ?

Vers une culture tactile ?

Analysons maintenant quelques exemples concrets d’initiatives menées dans ce domaine, en montrant comment ils s’articulent entre ces deux pôles. Ces exemples sont tirés de deux enquêtes de terrain réalisées en 2011 et 2016, au cours desquelles on a réalisé des visites d’expositions (ayant ou non une politique d’accessibilité affichée) et mené des interviews avec quatre conservateurs investis dans la promotion de l’accessibilité muséale, ainsi qu’avec un artiste aveugle.

- La galerie Tom : entre idéal et contraintes financières

L'une des plus célèbres initiatives en matière de musée accessible au public déficient visuel est la galerie¹⁵¹ Tom (*TOM gyararī*). C'est une salle d'exposition qui a été créée en 1984 à Tōkyō, dans le quartier de Shibuya, par un couple d'amateurs d'art ayant eu un fils aveugle. L'objectif des fondateurs était alors de construire un lieu qui leur permettrait de donner aux personnes déficientes visuelles accès à l'art contemporain. C'est pourquoi la devise de la galerie est : « Nous, les aveugles, avons aussi le droit de voir Rodin » (*bokutachi mōjin mo Rodan wo miru kenri ga aru*). La galerie organise des expositions dans lesquelles le sens du toucher est fortement sollicité : elle expose des sculptures ou des objets sur lesquels les visiteurs peuvent poser les mains. Il s'agit d'expositions très courtes qui ne durent généralement pas plus de deux semaines, ce qui permet donc à la galerie de renouveler très fréquemment son offre et de donner à ses visiteurs accès à des formes artistiques extrêmement variées. Des conférences sur le thème de l'accessibilité des musées sont également organisées une fois par an, faisant intervenir des professionnels du monde entier.

Néanmoins, lorsque je visite cette galerie pour la première fois, en 2011, l'exposition du moment est consacrée à des œuvres qui se présentent sous la forme de grands morceaux de tissus brodés de motifs de couleurs et formes variés, ressemblant vaguement à des drapeaux, accrochés au plafond, hors d'atteinte pour le visiteur de taille moyenne. Lorsque j'interroge le conservateur sur l'accessibilité de cette exposition au public non-voyant, il me présente poliment ses excuses :

Malheureusement, on ne peut pas toucher cette exposition-là. Il nous arrive maintenant de faire aussi des expositions non-tactiles. Parce qu'il faut bien gagner de l'argent.

En effet, la galerie, créée grâce à la fortune personnelle de ses fondateurs, se trouve dans un équilibre financier très précaire. Ses directeurs ont donc opté pour un renouvellement très fréquent des expositions qui permet de faire revenir régulièrement un public d'habités. Toutefois, du fait de ce rythme de renouvellement, il est difficile pour la galerie de trouver une quantité suffisante d'œuvres présentant un véritable intérêt tactile pour le public déficient visuel, celles-ci demeurant rares en l'état actuel de la création artistique au

¹⁵¹ Le mot « galerie » étant à entendre au sens de « salle d'exposition » et non de « lieu d'achat et vente d'œuvres ». L'entrée de la galerie est payante, comme celle d'un musée, et les œuvres exposées ne sont pas vendues.

Japon. En effet, non seulement l'éventualité d'une présentation à un public non- ou malvoyant est très rarement envisagée par les artistes, le monde de l'art étant traditionnellement ancré dans la logique des « arts visuels », mais de plus, l'organisation d'expositions tactiles posent de véritables défis en matière de conservation des œuvres qui, pour que l'exposition se déroule de manière satisfaisante pour tous les acteurs, doivent être pris en compte dès le moment de la création (les matériaux les plus fréquemment utilisés présentant des risques élevés de dégradation en cas de toucher répété). De ce fait, finalement, moins de la moitié des expositions présentées chaque année dans la galerie sont directement accessibles au toucher.

La galerie Tom est donc un lieu où les personnes déficientes visuelles et leurs proches se rassemblent autour d'œuvres d'art et peuvent, dans certains cas, faire des expériences tactiles, mais, le plus souvent, échangent à l'oral à propos d'œuvres décrites par les accompagnateurs voyants, dans la logique de la compensation du handicap visuel par l'audiodescription. Ainsi, tout en s'inscrivant dans l'idéal d'un musée universel que les visiteurs non-voyants pourraient découvrir de manière autonome, elle tend à devenir, du fait de multiples contraintes d'ordre pratique, plutôt un musée partagé où les visiteurs déficients visuels sont particulièrement bienvenus quoiqu'ils ne puissent pas nécessairement le visiter sans assistance.

- Le Minpaku : musée universel et expositions militantes

Le musée national le plus avancé en matière d'accessibilité au Japon est incontestablement le musée national d'Ethnologie (*Minpaku*), situé dans le département d'Ōsaka. En effet, depuis 2001, celui-ci compte dans ses rangs un anthropologue des religions, M. Hirose Kojirō, qui se trouve être lui-même aveugle et fait figure de pionnier de l'accessibilité muséale au Japon. Auteur de plusieurs ouvrages en lien avec le handicap visuel et notamment d'une *Invitation à la culture tactile (Sawaru bunka e no shōtai)* (HIROSE 2009), il est à l'origine de différents types d'initiatives au Minpaku.

D'une part, il a permis que toutes les collections permanentes du musée soient accessibles au toucher (c'est pourquoi elles ne sont pas protégées par des vitrines en verre), quoique ce fait ne soit guère communiqué au grand public (afin de limiter les risques de dégradation des objets exposés). Il a également contribué au développement d'audioguides extrêmement complets pour ces collections. Ainsi, le Minpaku tout entier est aujourd'hui un musée très accessible pour le public déficient visuel, car il offre une gamme complète de possibilités de compensation du handicap.

D'autre part, il organise régulièrement des expositions spéciales consacrées à l'Histoire des aveugles et à la culture tactile, en particulier des expositions présentant l'alphabet Braille et les systèmes d'écritures en relief qui existaient au Japon avant l'introduction de celui-ci, ou encore les liens traditionnels entre cécité et musique. Il s'agit donc là d'une activité non plus dédiée spécifiquement au public déficient visuel, mais plutôt à la promotion de la culture non-visuelle auprès du public voyant, dans une perspective qui n'est donc plus celle de la compensation, mais de la mise en valeur des spécificités culturelles et historiques de la déficience visuelle.

Enfin, depuis 2012-2013, il a mis en place un « coin tactile » et un « coin braille » dans le musée, destinés tout autant au public voyant qu'au public déficient visuel. Le « coin tactile » présente quelques objets issus de différentes cultures, cachés dans un tiroir ou derrière un rideau et destinés à être découverts par le toucher. Le « coin braille » est principalement destiné aux enfants et propose une découverte ludique du Braille, dans une salle où est également possible l'écoute d'histoires enregistrées dans une cinquantaine de langues ; ce choix de disposition traduit la volonté des concepteurs du lieu de présenter l'écriture et la lecture tactiles comme une forme particulière de langage, au même titre que celles qui peuvent exister dans les cultures étrangères.

Le Minpaku a ainsi rendu ses collections accessibles au public déficient visuel, dans une perspective de compensation du handicap, mais il poursuit également un objectif militant : celui de présenter les traditions historiques des aveugles comme une culture à part entière et pas seulement comme des vecteurs de compensation de la déficience visuelle. Les visiteurs sont ainsi invités à découvrir un univers non visuel stimulant leur sens du toucher. Ces initiatives bénéficient de la notoriété et des moyens techniques et financiers du Minpaku. Néanmoins, lorsqu'on observe le comportement des visiteurs dans le coin braille et le coin tactile, on constate que la grande majorité d'entre eux n'ont guère conscience de la volonté d'innovation à l'origine de la création des espaces. Ils s'y arrêtent quelques instants, jouent rapidement avec les objets à toucher, puis repartent voir les collections permanentes. L'idéal du musée tactile se heurte, dans ce cas, à la préférence nette des visiteurs voyants pour une approche visuelle des collections et une découverte moins approfondie, moins ciblée sur des objets particuliers.

- Vers une nouvelle expérience de l'art : « *Tsunagu × tsutsumu × tsukamu* »

Enfin, observons le cas d'une exposition innovante qui s'est tenue en 2016 au musée départemental d'Art de Hyōgō (à Kōbe). « *Tsunagu × tsutsumu × tsukamu* » (*Relier × envelopper × attraper*) a été créée à l'initiative de l'une des conservatrices de ce musée, intéressée par le caractère novateur de l'idée de « musée universel », et organisée avec l'aide du professeur Hirose du Minpaku.

Cette exposition est mise en place dans une salle à laquelle on accède après s'être caché les yeux derrière un masque occultant et dans laquelle on se déplace sans rien voir, en suivant un fil tendu qui trace un parcours entre les œuvres. Trois sculptures sont exposées. On les découvre l'une après l'autre en les touchant, progressivement guidé par une voix préenregistrée qui met des mots sur les sensations tactiles liées à l'exploration des sculptures et accompagne le visiteur dans l'interprétation et la mise en sens de ces perceptions, jusqu'à la reconnaissance des objets et figures représentés par les sculptures.

Il s'agit là d'une véritable expérience « inclusive », visant à proposer non plus un service complémentaire ou une assistance au public déficient visuel, mais bien une découverte à laquelle tous les visiteurs, voyants ou non, peuvent prendre plaisir et qui stimule le sens du toucher d'une manière nouvelle et inhabituelle pour le public voyant. Cette exposition s'inscrit donc bien dans le projet de développer une « culture tactile » apportant à tous une nouvelle expérience de l'art, même si les compétences des visiteurs voyants en matière de compréhension tactile sont en principe moins développées que celles des visiteurs non-voyants, ces derniers ayant une habitude de compensation de la déficience visuelle par les autres sens.

On peut cependant noter un certain nombre de contraintes matérielles liées à son organisation : en particulier, chaque statue ne peut être touchée que par une personne à la fois et l'accueil simultané de nombreuses personnes dans la salle risquerait de créer un bruit de fond qui nuirait à la qualité d'une expérience en partie fondée sur l'écoute. L'exposition doit donc nécessairement demeurer de taille limitée et n'accueillir qu'un faible nombre de visiteurs.

Ces trois exemples mettent en lumière comment l'idéal de la création d'un musée universel se traduit en pratique, en s'accommodant de diverses contraintes, en tentant de trouver un équilibre entre prise en compte des besoins des visiteurs déficients

visuels, volonté d'ouverture de l'art tactile au grand public et difficultés financières et matérielles.

Conclusion

Cette contribution s'attache à montrer que la volonté de créer une expérience « inclusive » de l'art, par opposition à une approche visant à la compensation du handicap, émerge au Japon depuis une dizaine d'année à travers des initiatives individuelles, mais qui pour l'heure ne bénéficient que d'un soutien institutionnel limité et peinent à toucher un large public.

Les efforts de promotion d'une vision plus positive du handicap qui sont faits dans le cadre de la préparation des Jeux Paralympiques de 2020, dans les médias mais aussi dans les écoles, laissent penser que le contexte actuel est favorable au développement de ce genre de projets. Néanmoins, la création d'une véritable « culture tactile » pour le grand public nécessiterait une coopération forte à la fois de la part des artistes, pour créer des œuvres faites pour être touchées, et de celle des écoles, pour développer une véritable éducation du toucher et promouvoir l'utilisation de ce sens dans un monde qui demeure dominé par la culture visuelle.

Bibliographie

HIROSE, Kōjirō. *Sawaru bunka e no shōtai*. Kyōto, Sekai shisōsha, 2009.

MLIT. « Bariafurika no shakai keizai hyōka no kakuritsu e mukete – bariafurika no shakai keizai ni kan suru kenkyū [Vers la création d'une évaluation sociale et économique de l'accessibilité – recherche sur la socio-économie de l'accessibilité]. » *Kokudo kōtsū seisaku kenkyū* [Recherches sur le territoire et les politiques des transports], 2001 : 3. Document en ligne : <http://www.mlit.go.jp/pri/houkoku/gaiyou/pdf/kkk3.pdf>.

NAIKAKUFU. *Bariafurika-yunibāsarū dezain ni kan suru kankei kakuryō kaigi* [Réunion du Cabinet sur l'accessibilité et le Design Universel]. 2008.

OLIVER, Michael. *The politics of disablement*. Londres, Macmillan Press, 1990.

ONU. *Program of Action of the World Summit for Social Development*. Copenhague, 1995.

STEPHANIDIS, Constantine. *The Universal Access Handbook*. Boca Raton, CRC Press, 2009.