



**HAL**  
open science

# Une muséologie du sensible : enjeux et conséquences pour les visiteurs déficients visuels

Cindy Lebat

► **To cite this version:**

Cindy Lebat. Une muséologie du sensible : enjeux et conséquences pour les visiteurs déficients visuels. Les cahiers de muséologie, 2022, 2, pp.8-22. hal-03708349

**HAL Id: hal-03708349**

**<https://hal.science/hal-03708349>**

Submitted on 2 Feb 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Cindy LEBAT**

***Une muséologie du sensible : enjeux et conséquences pour les visiteurs déficients visuels***

---

**Résumé**

Cet article aborde le recours aux dispositifs faisant appel aux sens dans les muséographies contemporaines et son impact sur l'expérience de visite des personnes en situation de handicap visuel. Il propose un cadrage sur les dispositifs sensibles et sensoriels dans les pratiques muséographiques et de médiation culturelle, en explicitant le contexte historique et social qui a rendu possible leur émergence. L'article est alors l'occasion de se pencher sur des formes muséographiques particulières, comme les muséographies d'ambiance ou d'immersion, et de les analyser au regard des enjeux muséologiques qu'elles soulèvent en termes d'expérience de visite et d'intention muséale. Puis, à partir d'un travail de terrain mené dans des musées franciliens et auprès de personnes déficientes visuelles, l'article s'intéresse aux conséquences de ces nouvelles formes muséographiques à la fois sur l'accessibilité de la visite, mais aussi sur les représentations du handicap relayées par l'institution muséale.

**Mots-clés** : accessibilité, handicap, médiation culturelle, muséographie, sensoriel.

**Abstract**

This article discusses the use of sensory devices in contemporary museographies and its impact on the experience of visually impaired visitors. With a focus on sensitive and sensory devices in museographic practices and cultural mediation, the article explains the historical and social context that made their emergence possible. It is then an opportunity to look at particular museum forms, such as museum mood or immersion. Then, based on fieldwork conducted in museums in the Paris Region and visually impaired people, the article highlights the consequences of these new museographic forms both on the accessibility of the visit and on the disability representations relayed by the museum institution.

**Keywords** : accessibility, cultural mediation, disability, museography, sensory.

## Introduction

Avec une approche large de l'usage des sens dans la muséologie contemporaine, cet article met à jour les fondements de cette démarche, perceptibles bien au-delà du champ des musées. Il fait apparaître les enjeux de la mobilisation des sens dans les musées, en revenant sur les conditions de l'émergence de cette muséologie du sensible et sur les nouvelles configurations de l'expérience du visiteur. La focale est mise sur les visiteurs en situation de handicap visuel, postulant qu'ils constituent une voie d'étude privilégiée en ce qui concerne l'usage des sens dans les visites muséales. Après avoir pointé l'essor de l'intérêt pour les expériences sensorielles et sensibles dans les propositions muséographiques, cet article cherche à en comprendre l'impact sur la réalité vécue par les personnes en situation de handicap visuel lors de leur visite de musée.

Nous tâcherons dans un premier temps de replacer cet engouement pour l'usage des sens dans un contexte plus large que celui des musées, afin de comprendre comment ces derniers ont pu s'en emparer. Les notions d'expérience sensible, d'ambiance ou encore d'immersion apparaîtront alors comme des éléments clés. Nous poursuivrons en nous intéressant de plus près à la façon dont le monde muséal s'est approprié ces concepts et ces approches, ouvrant la voie à une muséologie du sensible, prenant corps à travers des muséographies participatives et immersives. La notion de muséologie d'ambiance sera nécessairement mobilisée, car l'influence du lieu est un aspect fondamental dans l'expérience sensible du visiteur de musée. Ces nouvelles perspectives muséographiques induisent aussi l'émergence de nouvelles formes d'actions culturelles au sein des musées, centrées elles aussi sur l'implication du corps et l'engagement sensible du visiteur.

Cette première partie, historique et conceptuelle, laissera ensuite la place à la présentation de résultats issus d'enquêtes menées auprès de 34 espaces muséaux franciliens et de 32 individus en situation de handicap sensoriel (dont 17 personnes aveugles et malvoyantes)<sup>1</sup>. Cela nous permettra de pointer les incidences du développement de nouvelles formes muséographiques sur l'expérience et les pratiques de visiteurs présentant des besoins spécifiques, dans le but de souligner l'importance de penser et prendre en compte l'accessibilité dans chacune des actions initiées. Elles ne sont pas sans conséquence sur l'accessibilité, et doivent donc intégrer cette dimension dès leur élaboration. Nous montrerons d'abord comment ces nouvelles formes muséographiques, en influant sur l'expérience de visite, participent à l'instauration ou au relai de hiérarchies sensorielles venant normer la perception. Puis, nous mettrons en évidence à la fois l'utilité et les difficultés réelles de l'usage du tactile dans une perspective de mise en accessibilité.

---

<sup>1</sup> Travaux menés dans le cadre de notre recherche doctorale (LEBAT, 2018).

## 1. « Révolution sensorielle » : vers une muséologie du sensible ?

L'intérêt pour les sens et la sensorialité n'est pas à proprement parler une nouveauté (CORBIN 1990, p. 13). Néanmoins, il connaît un réel regain d'intérêt, et les évolutions constatées à la fois dans les intentions et les propositions muséales s'ancrent dans une histoire des sciences sociales qui accepte de plus en plus volontiers les émotions et le sensible comme des objets de recherche légitimes et objectivables au même titre que d'autres, plus classiques. Cet intérêt ravivé pour les questions liées au sensible et au sensoriel poussent certains auteurs à parler de « révolution sensorielle » (HOWES & MARCOUX 2006, p. 7).

### 1. 1. Expérience et engagement sensible, des injonctions contemporaines trouvant leur place au musée

Ce mouvement d'engouement face à la sensorialité amène les musées à initier des projets alliant muséologie et expériences sensibles. La prise en compte de ces approches sensorielles se traduit par plusieurs tendances, que nous englobons sous le terme de muséologie du sensible. Mais - dans les musées comme ailleurs - l'usage des sens n'est ni récent, ni véritablement innovant. Judith Dehail (2019) rappelle clairement les origines anciennes du recours au toucher dans les musées, qui était : « parfaitement accepté pour l'appréhension des objets au musée jusqu'au milieu du XIXe siècle ». C'est au cours du 19<sup>e</sup> siècle que la distance à l'objet que l'on connaît aujourd'hui s'est imposée, et avec elle la vue a pris le pas sur l'appréhension tactile des expôts, jusqu'à être : « instituée en mode sensoriel dominant de la modernité et les autres sens, en particulier le toucher, ont été relégués à l'arrière-plan et qualifiés de sens moins sophistiqués » (DEHAIL 2015).

Pourtant, les modes d'appréhension pluri-sensoriels, et notamment tactiles, retrouvent progressivement une place au musée. Les prémises de ce mouvement de redécouverte remonte aux années 1970, avec des projets comme le *tactile dome*, crée par August Coppola en 1971 au Palais des Beaux-Arts de San Francisco. Il se présente alors comme : « une sculpture intérieure montrant ce que les gens sentiront mais ne verront jamais »<sup>2</sup>, et nourrit l'objectif d'expérimenter le rapport aux sens et notamment au toucher, et de : « désorienter le monde sensoriel afin que le seul sens sur lequel le visiteur puisse compter soit le toucher ».<sup>3</sup> Il est aujourd'hui encore possible d'expérimenter ce *tactile dome*, avec la promesse de : « réveiller votre sens de l'odorat », « explorer votre sens du toucher » et « découvrir votre sens de l'aventure ».<sup>4</sup> À sa création en 1971, ce dispositif est le reflet d'un

---

<sup>2</sup> Site internet de l'exploratorium, disponible sur : [www.exploratorium.edu/visit/west-gallery/tactile-dome/1971-press-release](http://www.exploratorium.edu/visit/west-gallery/tactile-dome/1971-press-release) (consulté le 12 novembre 2017).

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> *Ibid.*

intérêt certain pour les expériences mobilisant le toucher, l'odorat et l'ouïe dans les musées. L'architecture des institutions muséales reflète elle-aussi ces logiques sensorielles et expérientielles. L'architecte japonais Hiroshi Naito, par exemple, valorise l'aspect organique de ses constructions, au service d'un engagement sensible, d'un lien émotionnel avec le lieu (GROUT 2015). Il est l'auteur du Makino Museum of Plants (Koichi, Japon, 1999), qui souligne l'importance du lieu dans l'expérience muséale. L'enjeu de cette approche de l'architecture est d'initier un processus d'engagement du visiteur dans ses dimensions corporelles, sensorielles et symboliques. Dans l'urbanisme plus globalement, la notion de ville expérientielle a fait son apparition. L'usager est invité à y vivre une expérience, à s'engager tout entier, cognitivement et corporellement. L'expérience s'impose alors en tant que concept opérant dans l'analyse de l'usage des sens. Ce sont les mêmes principes qui régissent les enjeux sensoriels dans la muséographie : « Un mot revient souvent aujourd'hui, à la fois dans la pensée muséologique et dans la publicité de plusieurs lieux et établissements à caractère muséal : expérience. Le visiteur se rend aux expositions, dans les parcs et dans les sites pour y "vivre des expériences uniques" » (MONTPETIT 2005). Le visiteur visite le musée, mais aussi il le vit : « Ce qui est signifiant avec Davallon et Montpetit, c'est le positionnement du visiteur qui se retrouve au centre. La notion de distanciation avec l'objet n'existe plus. Non seulement de manière physique, le visiteur déambule réellement dans le décor, mais également de manière psychologique. Il s'engage émotionnellement en fouillant dans son savoir et ses souvenirs propres. Cet engagement donne inmanquablement une expérience » (GÉLINAS 2014).

Cette notion d'expérience, par son caractère englobant, répond donc aux enjeux contemporains des musées. Cela se traduit par le développement de muséographies d'ambiance et muséographies immersives, impliquant et s'adressant aux visiteurs dans toutes leurs composantes (émotionnelle, sensorielle, cognitive, etc.). Cela permet de souligner d'une part l'importance capitale de la spatialité (dont les caractéristiques vont constituer l'ambiance d'un espace) et d'autre part la place et l'importance nouvelles attribuées au corps du visiteur s'engageant dans cet espace.

## **1. 2. Les formes du sensible : muséographies d'ambiance et immersives**

Ces nouvelles formes muséographiques, mobilisant les notions d'ambiance et d'immersion, soulignent l'importance du lieu et son influence sur l'expérience de visite. L'ambiance inclut l'ensemble des caractéristiques sensorielles d'un espace, ce dernier étant pensé tant dans ses dimensions physiques et objectives que sensibles et subjectives : « L'ambiance s'adosse à la sensorialité, aux affects et à l'expérience vécue et ne peut se conformer à une démarche par trop objectiviste ou positiviste – il en va ici des implications épistémologiques de la notion d'ambiance. Elle n'est pas non plus d'ordre purement subjectif. Nous avons vu qu'elle ne peut se passer de la matérialité de l'espace construit et aménagé (on parle alors

d'ambiances architecturales et urbaines) et qu'elle convoque par ailleurs une dimension anthropologique et collective irréductible à l'expérience individuelle » (THIBAUD 2012). Elle constitue « la base continue du monde sensible, la toile de fond à partir de laquelle s'actualisent nos perceptions et nos sensations » (THIBAUD 2012). L'intérêt de cette notion se situe dans son caractère complet et englobant, insistant particulièrement sur l'engagement des sens et du corps du visiteur et permettant d'amorcer une compréhension de la visite dans laquelle le lieu a un impact sur l'expérience vécue. L'ambiance comprend l'ensemble des caractéristiques – objectivables ou non – d'un espace, et suppose par elle – même un impact sur l'expérience et sur la réception de l'individu : « L'ambiance implique un rapport sensible au monde faisant appel à tous les sens de manière séparée ou simultanée, et engageant la sensibilité générale de la personne » (MANOLA 2012, p. 71). Le concept a été largement développé en géographie sociale et en urbanisme, mais il nous semble particulièrement opérant en ce qui concerne l'étude du musée. Nous l'utilisons donc pour penser cet ensemble de facteurs ayant un impact significatif sur l'expérience ; les dispositifs muséographiques mobilisant les sens du visiteur, puis plus largement l'engageant dans son ensemble, corporellement et sensoriellement, correspondent à une forme de muséographie dite immersive, dans laquelle l'ambiance joue un rôle primordial. Certains éléments périphériques répondant du dispositif muséal mais s'éloignant des offres de médiation culturelle à proprement parler sont également une composante capitale de l'expérience de visite. Le lieu, l'éclairage, l'orientation et les déplacements dans les espaces, la communication, etc. : tous ces éléments induisent des perceptions – sensorielles ou sensibles – liées dans le cas qui nous intéresse à la fois aux expôts et à l'environnement (le musée étant un lieu dont la spatialité joue un rôle essentiel).

L'influence du lieu a notamment été souligné par Marcus Weisen : « si nous voulons engager le corps et créer un accès aux œuvres, créons des bâtiments qui le permettent »<sup>5</sup>. Lors de la même conférence, Damien Masson ajoutait « les murs ne parlent pas, mais ils ont un langage. L'accès à ce langage se joue dans les interstices qui lient les œuvres mises à disposition et les expériences de visite ». Le lieu cadre – voire contraint – le corps ; en ce sens le visiteur s'engage corporellement en fonction de ce que lui permet ou non l'espace du musée. Il est plus ou moins disponible pour la rencontre avec l'œuvre et pour les différentes expériences sensorielles que lui proposera le musée. Le musée est donc le lieu d'une « participation corporelle active » (VERHAEGEN 2008), que certaines formes muséographiques vont venir accentuer ; portons à présent notre attention sur la muséographie immersive comme mode d'implication corporelle globale du visiteur, mêlant les enjeux de sensorialité et de spatialité de la muséologie contemporaine.

---

<sup>5</sup> Marcus Weisen, lors de la conférence des *Rencontres Muséo* organisée par Mêtis : « Faire parler les murs ! L'influence du lieu sur l'expérience de visite », Paris, 31 octobre 2017.

Les approches immersives visent, par la sollicitation plurisensorielle, à provoquer chez le visiteur un certain nombre d'émotions et à l'amener à vivre une expérience. Florence Belaën revient sur les objectifs et effets attendus de ce type de dispositifs, renvoyant à : « une expérience envoûtante, de "forte" intensité, qui se caractérise par une augmentation de l'émotion et une diminution de la distance critique ». Elle poursuit : « Le pari d'une médiation de type immersion est [...] de provoquer une émotion tellement forte que l'état psychologique du visiteur s'en trouve affecté, allant d'un sentiment de dépaysement total à un engagement citoyen » (BELAËN 2005). L'immersion peut être physique (c'est par exemple le cas de l'atelier des Lumières, Paris), ou virtuelle (avec l'usage de dispositifs tels que des casques de réalité virtuelle, par exemple au Muséum National d'Histoire Naturelle, Paris). Mais dans cette deuxième acception, et plus largement avec l'usage de nombre d'outils numériques, la question se pose de la sollicitation réelle des sens du visiteur : s'agit-il encore d'une expérience engageant le corps ?

L'injonction à l'expérience et à l'engagement corporel et sensoriel du visiteur se traduit donc par le développement de ces nouvelles formes muséographiques, mais également par l'émergence de nouvelles formes d'actions muséales, centrées sur l'engagement du corps du visiteur. L'exemple de l'usage de la danse au musée – en tant que dispositif de médiation culturelle – illustre cette évolution. La danseuse Aurélie Gandit témoigne, au sujet des visites-dansées qu'elle a menées au Musée des Beaux-Arts de Nancy : « La danse vient enrichir, supporter, contredire, apporter un point de vue corporel, ainsi que physique, sensible, voire émotionnel parfois, pour permettre au regardeur ou à la regardeuse d'entrer dans l'œuvre qui est à l'arrière » (GANDIT & HAYES 2017). Le développement de tout un panel d'activités au sein des espaces muséaux (yoga, danse, fitness et plus récemment encore l'escalade (au pavillon de l'Arsenal, Paris, depuis 2017) atteste de cette évolution corporelle des propositions et des pratiques muséales. Le Musée d'Art Contemporain de la ville de Paris développe aussi des visites contemplatives autour d'exercices de méditation, allant dans le sens d'un bien-être du corps et de l'esprit à travers le musée.

L'essor de ces tendances va de pair avec le développement d'un modèle communicationnel des musées dans les années 1980. L'accent est mis de plus en plus clairement sur la prise en compte des publics, dans toute leur diversité, dans le but d'élargir la fréquentation : la visite de musée doit devenir attractive. Cela aboutit à la multiplication des actions en direction des publics, dont la diversité est de mieux en mieux connue et prise en considération. Les années 1980 voient aussi naître, en France, de grands établissements comme le centre Pompidou (1977), le musée Orsay (1986) ou la Cité des Sciences et de l'Industrie (1986), où les publics sont au cœur des projets d'établissements. S'adressant de manière claire à des visiteurs, le musée se voit doté d'une « capacité communicationnelle » (DAVALLON 1992), qu'il va vouloir développer, pour s'adresser d'une part à plus de publics, et d'autre part à chaque visiteur ou chaque catégorie de public de manière spécifique. Jean

Davallon insiste sur ce développement communicationnel pour montrer comment, en plus de s'intéresser aux publics dans leur diversité, les musées s'intéressent aussi de plus en plus aux discours qu'ils transmettent, et aux modalités de cette transmission. L'exposition tout entière devient discours, et on comprend alors aisément comment s'est développée la problématique de l'engagement total du visiteur, pour une lecture complète de ce discours ainsi transmis, impliquant donc un corps (celui du visiteur) dans un espace (celui de l'exposition). Dans cette approche communicationnelle, l'espace et la rencontre directe avec l'œuvre prennent une place capitale, amenant à considérer l'exposition comme « un mélange de spatial et de discours [...] de rencontre et de langage » (DAVALLON 1992).

Les approches fondées sur la pluri-sensorialité et le modèle expérientiel se développent donc dans la muséographie, accompagnant ce contexte de redéfinition du musée, puisque « la transformation de la visite en une "expérience" facilite alors sa commercialisation et ainsi l'augmentation des chiffres de fréquentation du musée » (DEHAIL 2019). Elles sont donc pensées en partie pour répondre aux attentes des publics en leur proposant une expérience de visite renouvelée et satisfaisante. La fragmentation des publics amène les acteurs du secteur muséal à s'intéresser à la pluralité des modes de visite, de réception et d'appropriation des contenus. L'usage des sens est alors aussi mobilisé pour s'adresser à de nouveaux publics ; les jeunes publics sont par exemple particulièrement à l'honneur dans le cas de la Cité des Sciences et de l'Industrie, avec en son centre une approche pédagogique fondée sur la manipulation. Les sens sont au service de l'apprentissage et des objectifs didactiques que se fixent les musées. Cet établissement s'est également imposé dès sa fondation en leader dans le domaine de l'accessibilité et de l'accueil des publics en situation de handicap, notamment visuel. En témoigne l'article 2 de son décret fondateur qui, en 1985, affirme : « L'établissement public a pour mission de rendre accessible à tous les publics le développement des sciences, des techniques et du savoir-faire industriel »<sup>6</sup> et plus fortement encore la mise en place d'une « commission handicap » ayant abouti à la rédaction, en 1984, de la « Charte des personnes handicapées, place des personnes handicapées dans le Musée national des sciences, des techniques et des industries de La Villette » (AVAN 1984). Cela explique aussi le recours quasi-systématique à des éléments tactiles dans cet établissement.

Cet usage d'approches sensorielles multiples destinées à favoriser l'accueil des personnes en situation de handicap sensoriel se développe donc dans les musées, sous l'impulsion croisée de l'essor des muséographies sensibles, du développement de la médiation culturelle, et d'un contexte global – et notamment législatif – favorisant la prise en compte, le respect et la citoyenneté des personnes en situation de handicap (BAUDOT *et al.*, 2013).

---

<sup>6</sup> « Décret n° 85-268 du 18 février 1985 portant création de l'établissement public de la Cité des sciences et de l'industrie », 85-268, 1985.



## **2. Usage des sens et expérience de visite pour les visiteurs déficients visuels : résultats d'enquêtes**

Ainsi, les dispositifs sensoriels, et en premier lieu tactiles, semblent constituer une aubaine pour les visiteurs en situation de handicap visuel. Ils seraient en effet les grands gagnants de ce rééquilibrage des sens qui semble poindre dans les musées, et ils constituent à ce titre une voie d'entrée privilégiée pour analyser et interroger les réalités et les effets de ces nouvelles formes muséographiques. Nous nous appuyons donc sur les résultats d'une enquête par entretiens menée auprès de personnes déficientes visuelles ainsi que ceux d'une enquête par observation menée dans des musées franciliens afin de montrer comment ces dispositifs sensoriels – et plus particulièrement tactiles – conditionnent l'expérience de visite des personnes en situation de handicap. Nous nous intéresserons dans un premier temps à leur force normative, c'est-à-dire à la façon dont ils contribuent à façonner et relayer des hiérarchies sensorielles entraînant la persistance d'un modèle hégémonique de perception. Puis, en nous penchant davantage sur l'expérience de visite telle qu'elle est vécue par les personnes déficientes visuelles, nous jugerons l'efficacité des propositions tactiles en termes d'accessibilité.

### **2. 1. Normativité sensorielle ou redéfinition des modalités de l'expérience muséale ?**

Les muséographies immersives, les approches pluri-sensorielles, les adresses aux corps et aux sens : le monde muséal semble sur la voie de la reconnaissance de la pluralité des modalités d'appréhension du monde. Il nous importera pourtant de saisir les enjeux pour le visiteur de ces nouvelles modalités de réception et d'implication de soi proposées par les musées, et de les interroger au regard de l'expérience qu'elles permettent, en s'intéressant spécifiquement aux visiteurs en situation de handicap visuel. En somme, après avoir mis à jour la façon dont les sens se sont imposés dans la muséologie contemporaine, nous tâcherons de révéler si oui ou non cela constitue une révolution profonde des modes d'appropriation proposés, relative d'une part aux intentions muséales, et d'autre part aux hiérarchies sensorielles relayées.

Le développement de dispositifs muséographiques et de médiation culturelle impliquant corporellement et sensoriellement le visiteur amène à s'interroger sur le rôle fondamental du musée : que doit-il apporter au visiteur ? Doit-il être le relai d'expériences cognitives, pédagogiques, esthétiques, ludiques, ou de bien-être ? Aussi, la muséologie sensible gagnerait à être analysée du point de vue des intentions qu'elle nourrit : quel sens le musée donne-t-il à l'usage des sens ? Lorsque l'on sait que « dans la culture occidentale, les textes et l'écriture étaient traditionnellement associés au raisonnement, tandis que le corps était pratiquement lié aux émotions » (MARIANI 2007), il est en effet possible de se demander si

le musée est en train de prendre ses distances avec une ambition purement didactique, légitimant d'autres approches. Pourtant de nombreux auteurs associent quasi-systématiquement l'usage d'éléments sensoriels (notamment tactiles) à la transmission de savoirs, notamment dans les musées de sciences (MARIANI 2007). Pour Verhaegen également, l'implication corporelle des visiteurs est envisagée dans l'optique de les amener à développer « des stratégies cognitives » d'appropriation de l'exposition. Il parle alors de la « portée cognitive du geste », liant très clairement l'engagement corporel du visiteur à des enjeux d'assimilation de connaissances (VERHAEGEN 2008).

La remise en cause et la redéfinition des intentions muséales est donc à nuancer : l'usage des sens ne semble pas bousculer profondément les enjeux des musées et de la médiation culturelle, qui restent largement au service d'une expérience cognitive favorisant avant tout une transmission didactique de savoirs.

Enfin, un autre enjeu majeur de l'usage de dispositifs sensoriels dans les musées est la possibilité d'y voir un premier pas vers un rééquilibrage des registres de légitimité attribués aux différents sens, donnant une légitimité plus forte à des approches sensorielles nouvelles. Les musées semblent prendre de la distance par rapport à l'hypervisualité habituelle. Pourtant, il semble au contraire que, loin de remettre en question les hiérarchies sensorielles classiques du musée, les recours aux dispositifs sensoriels agissent plutôt dans le sens d'un renforcement des modes de perception traditionnels. Notons tout d'abord que les recherches menées sur la question font très clairement état d'une persistance de l'oculocentrisme des musées (CANDLIN 2003 ; KASTRUP & SAMPAIO 2012 ; LEBAT 2018). Les muséographies sensibles s'apparentent en réalité à une traduction nouvelle de cette hypervisualité constatée. Judith Dehail l'explique en prenant l'exemple de l'audioguide qui, loin de redonner une place forte à la sollicitation de l'ouïe, se révèle agir au service d'une meilleure structuration du regard : « En d'autres termes, il ne requiert qu'une attention diffuse, conçue pour donner la priorité au visuel » (DEHAIL 2015).

Le constat est similaire pour le toucher : le recours à l'haptique n'est souvent, dans les musées, que de l'ordre de la retranscription tactile du visuel. Nous observons par exemple que les éléments en relief à destination des visiteurs déficients visuels servent de support à une reconstitution (illusoire) de la vue. Le toucher n'est considéré que comme un palliatif à l'absence de la vue ; les musées n'imaginent pas, à l'heure actuelle et par le biais de la plupart des dispositifs de médiation culturelle mobilisant le toucher, que ce dernier puisse contenir en lui-même une dimension esthétique : « l'émotion esthétique est parfois mise au second plan dans la médiation culturelle tactile à destination des personnes en situation de handicap visuel. C'est une conséquence du présupposé selon lequel le beau serait exclusivement lié à la vue » (LEBAT 2018, p. 406). Pourtant, certaines recherches s'intéressant à l'haptique tendent aujourd'hui à légitimer le toucher, soulignant : « l'efficacité du système

perceptif haptique, qui peut appréhender presque toutes les propriétés auxquelles accède la vision » (GENTAZ 2005). Selon cette proposition, le tactile peut tout à fait prétendre mener à une expérience esthétique tout aussi légitime et intéressante que celle permise par la vue dans les musées. Mais dans les faits, même lorsqu'ils développent des approches tactiles, les musées accentuent la supériorité de la vue. C'est ce que ressent Sandrine, aveugle de naissance et rencontrée lors de notre enquête, qui rejette cette pensée visuelle hégémonique. Elle explique au sujet de reproductions en relief : « On a fait aussi des adaptations en relief de dessins du Petit Prince. Bah moi ça ne m'apporte pas grand-chose de toucher les dessins. Ça, j'ai l'impression que c'est beaucoup un truc de voyants. De vouloir nous montrer des trucs en relief, je ne sais pas pourquoi ça plaît aux gens qui voient de se dire qu'il y a des dessins en relief... Moi ça ne m'apporte rien du tout. Ça apporte quoi ? En fait c'est imposer une représentation qu'on peut déjà imaginer ? Moi le Petit Prince, si j'ai envie d'imaginer, pourquoi je vais aller regarder comment il est ? Moi ça me suffit de me l'imaginer. » (Entretien n° 26 : Sandrine, 43 ans, aveugle).

Ainsi, le sens du toucher ne profite que d'une faible reconnaissance dans l'univers muséal, et c'est avec lui la modalité de relation à l'environnement des personnes déficientes visuelles dans son ensemble qui est mise en doute.

Cette hégémonie de l'appréhension visuelle se déploie également avec le développement des outils interactifs numériques, qui impliquent souvent essentiellement la vue, le toucher n'étant pas mobilisé pour ses facultés perceptives : « Cet oubli du caractère culturel et, ainsi, relatif de nos références et priorités sensorielles est aujourd'hui aggravé par une exacerbation de la prédominance donnée à la vue et à l'ouïe due à l'usage croissant et massif des technologies dites d'information et de communication (TIC) » (LETONTURIER & MUNIER 2016). Prenons pour exemple les bornes interactives, dont l'usage se répand dans les musées. Parmi les espaces observés dans le cadre de notre enquête, le musée de l'Homme, le Muséum national d'Histoire naturelle, le Musée d'art et d'histoire du Judaïsme, le département des arts de l'Islam du musée du Louvre et le CNAM ont recours à des bornes interactives. Invitant le visiteur à découvrir ou approfondir un ou plusieurs thèmes évoqués dans l'exposition, ces bornes sont pensées comme des outils de médiation culturelle centraux. Toutefois, si elles sont dites « tactiles », elles sont en réalité essentiellement fondées sur la vue et par nature inaccessibles aux visiteurs déficients visuels. Le développement de ces outils dits interactifs ne sort en réalité pas le musée de la logique d'hypervisualité et d'hégémonie visuelle dans laquelle il est constitué. Les sens sont finalement très peu sollicités, malgré l'illusion d'une approche impliquante proposée par certains outils, notamment les expographies immersives numériques, qui nourrissent davantage une illusion d'immersion : « Le numérique est avant tout une image de synthèse projetée sur un écran. Même s'il peut donner une illusion tridimensionnelle – comme la peinture peut le faire – nous restons dans le bidimensionnel. C'est donc le sens de la vue

qui est le plus sollicité. » Puis, « Les mondes virtuels sont donc avant tout des médias qui excitent la vue. Le son 3D (ou *surround*) vient souvent renforcer la spatialisation. Mais ce ne sont que ces deux sens qui sont sollicités. Malgré les expériences et les inventions de différents prototypes, nous ne sommes pas encore arrivés à exploiter, à une plus large échelle, l'odorat, le goût et le toucher de manière numérique pour le public muséal. » (GELINAS 2014)

## **2. 2. Les approches tactiles, indispensables mais insuffisantes**

Enfin, après avoir mis à jour le processus de normativité à l'œuvre dans les musées, l'usage du tactile peut être abordé par le prisme de son efficacité en terme d'accessibilité : permet-il un accès et une expérience muséale complets, ainsi qu'une compréhension des œuvres réelle et satisfaisante pour les visiteurs déficients visuels ?

La persistance de l'occulocentrisme va de pair avec une marginalisation de l'haptique dans les musées. Les oppositions qu'il cristallise au sein de l'institution muséale (notamment pour des questions de conservation (CANDLIN 2004)) ne vont pas dans le sens d'une reconnaissance, et l'amène toujours à être malmené, caché et sous-estimé par rapport aux approches visuelles. En plus d'être peu reconnus dans l'univers professionnel du musée, les éléments tactiles sont peu mis en avant dans les muséographies et dans le discours de l'institution, tant par leur nombre que par leur place dans la scénographie. Les éléments traduits tactilement représentent une très faible proportion des collections des musées. En effet, si les approches tactiles à destination des personnes déficientes visuelles existent bel et bien, leur faible nombre fait rapidement relativiser l'enthousiasme qui s'en dégage. Sur les 34 espaces observés dans le cadre de notre enquête, 12 proposent des éléments tactiles à destination des publics déficients visuels, mais aucun n'en propose plus d'une dizaine (la plupart n'en propose d'ailleurs qu'un ou deux, et ces éléments ne sont parfois que des plans tactiles d'aide à l'orientation). L'haptique est indispensable pour les visiteurs déficients visuels, mais il reste marginal et peu reconnu. Marcus Weisen dresse le même constat : « Quelle est aujourd'hui l'offre de découverte tactile dans les musées pour les individus aveugles? [...] Dans les grands musées d'art et des cultures du monde, elle consiste le plus souvent dans une sélection d'une dizaine d'objets approximativement (presque toujours en marbre) » (WEISEN 2015, p. 118). Cela traduit une profonde inégalité dans la constitution d'un répertoire esthétique : « L'inégalité de la situation est ici sans mesure : les artistes voyants se constituent leur langage visuel et/ou sensoriel par l'expérience vécue d'un très grand nombre d'objets d'art et d'innombrables images qu'ils rencontrent dans les médias et les livres. L'étudiant d'art aveugle ne dispose que d'un corpus infiniment restreint d'objets d'arts connus de lui et qui accompagnent son développement artistique » (WEISEN 2015, p. 120). En conséquence, la liberté de choix des visiteurs en situation de handicap se voit réduite par le faible nombre de propositions.

L'expérience est ainsi restreinte par rapport à celle des autres visiteurs, et elle est également prédéterminée par le dispositif muséal.

De plus, par la forme même de ses outils, la médiation culturelle tactile se fait le relais de présupposés sur les personnes déficientes visuelles. En effet, le recours au tactile est très commun pour les visiteurs déficients visuels, mais il est de fait fondé sur un présupposé partagé selon lequel le sens de l'haptique serait particulièrement – et même *naturellement* – développé chez les personnes aveugles (et par extension ou par amalgame toutes les personnes déficientes visuelles) : « les personnes non-voyantes ou malvoyantes n'ont pas forcément le toucher comme sens premier de substitution. Pour appréhender le monde, elles n'ont bien souvent pas d'autre possibilité, mais ce n'est ni naturel, ni spontané » (GALICO & LAEMMEL 2004). Il n'y a en réalité pas de sensibilité tactile ou auditive accrue et innée, chez les personnes aveugles : « Les aveugles développent-ils, comme on le croit souvent, des capacités sensorielles tactiles et auditives supérieures ? En fait, on n'a trouvé de différence entre les aveugles précoces et les voyants ni dans les seuils tactiles de détection et discrimination, ni dans les seuils différentiels auditifs » (HATWELL 2003).

Sans nier ni minimiser l'importance du toucher, il s'agit simplement de mettre l'accent sur le nécessaire apprentissage qu'il requiert. Yvette Hatwell dans ses travaux sur l'haptique tâche de décomposer les étapes de la perception tactile, et met en lumière sa complexité : « Chez l'adulte voyant travaillant sans voir, [que,] pour chaque propriété des objets, une "procédure exploratoire" particulière doit être appliquée : frottement latéral de la surface pour la texture, pression pour la dureté, enveloppement et suivi des contours pour la forme et la taille, etc. [...] L'utilisation optimale du système tactile n'est pas innée, et même les enfants voyants ont du mal à mobiliser leurs mains dans leur fonction perceptive et à choisir les procédures exploratoires adaptées » (HATWELL 2003). La lecture de lignes en relief, appelée navigation tactile, est le fruit d'un apprentissage : elle s'éduque et doit être entraînée. Malgré l'importance de l'approche tactile soulignée par les personnes déficientes visuelles elles-mêmes, il n'y a aucune évidence du toucher, qui reste un mode d'appréhension difficile à maîtriser : « je ne suis pas vraiment à l'aise avec tout ce qui est toucher, retour d'informations qu'on peut avoir au toucher. Mais si je le travaillais, en apprenant le braille par exemple, j'aurais certainement plus de facilité à m'approprier l'information en touchant » (entretien n° 8 : Aurélien, 20 ans, malvoyant). Une des personnes rencontrées se définit même comme « très visuelle » (entretien n° 19 : Anne-Marie, 66 ans, aveugle) malgré la cécité, montrant donc qu'il n'y a pas un glissement évident vers le tactile avec la perte de la vision. Ainsi, lorsqu'il propose des éléments tactiles d'une grande complexité, le musée peut mettre en difficulté des personnes en les confrontant à l'échec de ce qu'elles sont pourtant supposées maîtriser, en tant que déficients visuels.

La pression normative peut donc s'exprimer par le biais de ces approches tactiles – pourtant pensées dans une démarche volontaire et réelle d'accessibilité. En conséquence, les dispositifs muséaux peuvent accentuer l'expérience du handicap des visiteurs déficients visuels. La visite du musée devient alors l'expérience du manque, mettant en lumière la déficience, car le musée impose un système perceptif dominant (la vue) et plus largement une hiérarchisation des sens. Même les éléments adaptés (tactiles) imposent une pression normative à l'intérieur même d'un mouvement de prise en compte du handicap.

## Conclusion

Outre le fait qu'il permette de faire le point sur l'émergence d'une tendance, celle de la muséologie du sensible, cet article fait émerger un certain nombre d'enjeux et problématiques liés à cette évolution vers une prise en compte globale de ses visiteurs. Il était important de situer ce mouvement au sein d'une tendance dépassant le cadre du musée et de la muséologie, ancrant résolument le musée dans son environnement. L'usage des sens connaît un regain d'intérêt qui s'est infiltré de manière très nette dans les musées. Et malgré des origines anciennes rappelé *supra*, il faut noter une créativité et un dynamisme importants sur le terrain dans le secteur des musées et de la médiation culturelle concernant le recours au sens et l'implication corporelle du visiteur. Malgré cela, nous avons souligné dans le présent article les implications réelles de ces évolutions présentées parfois comme des révolutions : l'engouement est à relativiser, car les innovations se font davantage sur la forme que sur le fond, n'entraînant pas un bouleversement profond des intentions muséales ou de l'expérience proposée. Plus encore : elles se font parfois le relai de processus de normativité et d'étiquetage (GOFFMAN 1975) et les possibilités qu'elles offrent en terme d'accessibilité pour les visiteurs déficients visuels mériteraient d'être affinées.

## Bibliographie

AVAN Louis, 1984 : *Charte des personnes handicapées, place des personnes handicapées dans le Musée national des sciences, des techniques et des industries de La Villette*, Paris, Parc de la Villette.

BAUDOT Pierre-Yves, BORELLE Céline & REVILLARD Anne, 2013 : « Politiques du handicap », *Terrains & travaux*, vol. 23, n° 2, p. 5-15.

BELAËN Florence, 2005 : « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, vol. 5, n° 1, p. 91-110.

CANDLIN Fiona, 2003: « Blindness, Art and Exclusion in Museums and Galleries », *International Journal of Art and Design Education*, vol. 22, n° 1, p. 100-110.

CANDLIN Fiona, 2004: « Don't touch! Hands off! Art, blindness and the conservation of expertise », *Body&society*, vol. 10, n° 1, p. 71-90.

CORBIN Alain, 1990 : « Histoire et anthropologie sensorielle », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 14, n° 2, 1990, p. 13-24.

DAVALLON Jean, 1992 : « Introduction. Le public au centre de l'évolution du musée », *Publics et Musées*, vol. 2, n° 1, p. 10-18.

DEHAIL Judith, 2015 : « Repenser les enquêtes de publics, changer le musée : Le cas du musée d'instruments de musique du point de vue de ses visiteurs », in LE MAREC Joëlle & MACZEK Ewa (dir.), *Musées et Recherche. Expérimenter et coopérer : dialogues sur le sens de l'innovation*, Dijon, OCIM, p. 149-168.

DEHAIL Judith, 2019 : « Agir avec scrupules, revenir au bon sens. Du rôle de l'alliance entre musée et recherche pour la réappropriation de notre sensorium », in LE MAREC Joëlle & MACZEK Ewa (dir.), *Musées et Recherche : Vulnérabilité, scrupules, dilemmes*, Dijon, OCIM, p. 43-54.

GALICO Agnès & LAEMMEL Christine, 2004 : « Quand le musée apprend des visiteurs », *La Lettre de l'OCIM*, n° 96, p. 25-31.

GANDIT Aurélie & HAYES Marisa, 2017 : « La visite dansée au musée : la pensée sensible du corps devant les collections d'art », *Repères. Cahier de danse*, vol. 38, n°1, p. 28a-33a.

GÉLINAS Dominique, 2014 : « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/cm/2000>.

GENTAZ Edouard, 2005 : « Explorer pour percevoir l'espace avec la main : le sens haptique », *Agir dans l'Espace*, Paris, Fondation Maison des Sciences de l'Homme, p. 33-56.

GROUT Catherine, 2013 : « L'architecture comme expérience sensorielle, culturelle et sociale », *Journal des anthropologies*, p. 134-135. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/jda.4762>.

HATWELL Yvette, 2003 : « Le développement perceptivo-moteur de l'enfant aveugle », *Enfance*, vol. 55, p. 88-94.

HOWES David & MARCOUX Jean-Sébastien, 2006 : « Introduction à la culture sensible », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 30, n° 3, p. 7-17.

KASTRUP Virginia & SAMPAIO Eliana, 2012 : « Le rôle de l'expérience esthétique tactile dans l'apprentissage des personnes handicapées visuelles dans les musées », *Savoirs* vol. 1, n° 28, p. 93-111. Disponible sur : <https://doi.org/10.3917/savo.028.0093>.

LEBAT Cindy, 2018 : *Les personnes en situation de handicap sensoriel dans les musées : réalités d'accueil, expériences de visite et trajectoires identitaires*, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Paris.

LETONTURIER Eric & MUNIER Brigitte, 2016 : « Introduction. La sensorialité, une communication paradoxale », in LETONTURIER Eric, MUNIER Brigitte & VALADE Bernard, *La voie des sens*, Paris, CNRS éditions, p. 17-28.

MANOLA Théa, 2012 : *Conditions et apports du paysage multisensoriel pour une approche sensible de l'urbain : mise à l'épreuve théorique, méthodologique et opérationnelle dans 3 quartiers dits durables : WGT (Amsterdam), Bo01, Augustenborg (Malmö)*, Thèse en Aménagement de l'espace, Urbanisme, Paris Est.

MARIANI Alessandra. 2007 : « L'immersion sensible : une autre façon de transmettre les contenus ? », *Muséologies. Les cahiers d'études supérieures*, vol 2, n° 1, p. 48-75.

MONTPETIT Raymond, 2005 : « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, vol. 5, n° 1, p. 111-133.

THIBAUD Jean-Paul, 2012 : « Petite archéologie de la notion d'ambiance », *Communications*, p. 155-174.

VERHAEGEN Philippe, 2008 : « Enjeux de la médiation corporelle au sein du média exposition », *Recherches en Communication*, n° 29, p. 81-100.

## **Notice biographique**

Cindy Lebat a soutenu en 2018 une thèse en sciences de l'information et de la communication à l'université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, consacrée à l'accueil des visiteurs en situation de handicap sensoriel dans les musées. L'auteure s'est plus particulièrement intéressée à l'expérience de visite permise et vécue par les visiteurs déficients visuels et déficients auditifs, ce qui l'a amenée à analyser les dispositifs plurisensoriels leur étant destinés. Elle développe depuis sa recherche de façon indépendante au sein du laboratoire Grhapes (INSHEA) et dans le cadre des activités de l'association Mêtis.

**Contact** : [cindy.lebat@gmail.com](mailto:cindy.lebat@gmail.com)