

Les termes utiles dans le cadre de la journée Partages du 6 décembre 2013 « Toucher : pour une approche multisensorielle du musée »

Avertissement : aucune des « explications » de ces termes utiles et récurrents n'est définitive ; chacune pourra être discutée au cours de la journée Partages.

Cognition (nom féminin) :

Ensemble des activités intellectuelles permettant l'acquisition de savoirs.

Cognition incarnée :

Concept selon lequel le corps participe activement aux processus mentaux et à l'acquisition de savoirs. S'oppose à « dualisme ».

Coordination intermodale :

Convocation et coordination d'informations procurées par plusieurs sens pour une action ou la reconnaissance d'un objet. À distinguer de « synesthésie ».

Ex : par la vision, le toucher et l'odorat, on reconnaît une fleur. La conduite d'une voiture mobilise à la fois la vue, l'ouïe, le toucher.

Conception universelle (ou <<Design for All>>):

Concept selon lequel un produit ou un environnement est utilisable par le plus grand nombre, sans adaptation nécessaire.

Le design universel se définit par 7 principes : usage équitable ; utilisation simple et intuitive ; informations perceptibles immédiatement ; tolérance à l'erreur ; faible niveau d'effort physique ; dimension et espaces prévus pour l'approche, l'atteinte, la manipulation et l'usage quelles que soient les contraintes de tailles, posture ou mobilité de l'utilisateur.

Dualisme (nom masculin) :

Courant de pensée selon lequel l'esprit et le corps sont distincts. S'oppose à la notion de « cognition incarnée ».

Ergonomie (nom féminin, issu du grec *érgon* signifiant « travail ») :

Science qui consiste à concevoir un objet ou un environnement adapté à ou plusieurs individu(s), à son activité et à ses usages.

Haptique (nom féminin issu du grec *haptomai* signifiant « je touche ») :

Science ayant pour objet les perceptions kinesthésiques, thermiques et tactiles.

« Haute Qualité d'Usage » :

Norme prenant en compte des critères de confort et de sécurité pour qu'un objet ou un espace convienne à tous.

Interactif (adjectif) :

Désigne un système qui réagit immédiatement aux sollicitations de l'utilisateur.

Ex : bornes interactives d'informations.

Kinesthésie (nom féminin, issu du grec *kinesis* signifiant « mouvement » et *aisthesis* : « sensibilité ») :

Perception consciente à la fois de la position et des mouvements des différentes parties du corps dans l'espace indépendamment de la vue ou du toucher. À distinguer de « proprioception ».

Ex : avoir conscience de la position de sa main sans la regarder.

Oculocentrisme (nom masculin) :

Primauté accordée à la vision par rapport aux autres sens.

Perception cutanée :

Par opposition à la perception haptique, la perception cutanée résulte de la stimulation d'un segment de la peau : on désigne ainsi un contact cutané sans exploration. À distinguer de « perception haptique ».

Ex : sensations éprouvées par la main posée sur la table.

Perception haptique :

Permet de percevoir la géométrie tridimensionnelle et les différents aspects d'un objet par exploration manuelle et active. À distinguer de « perception cutanée ».

Ex : déduction de la forme, de la taille, du matériau d'une table par une exploration manuelle active.

Proprioception (nom féminin, issu du latin *proprius* : « propre » et *capere* : « prendre ») :

Perception du corps, de sa situation et sa posture dans l'espace par les sensations procurées par ses différentes parties. À distinguer de « kinesthésie ».

Ex : garder ou perdre l'équilibre.

Multisensoriel (adjectif) :

Se dit d'un objet ou d'un dispositif qui convoque plusieurs sens de manière simultanée ou pas.

Ex : plan d'orientation à la fois visuel, en braille, en relief et audio.

Somesthésie (ou « sensibilité du corps » nom féminin, issu de du grec *soma* : « corps » et *aisthesis* : « sensibilité ») :

Désigne un ensemble de sensations de la peau et de différentes régions internes au corps (tendons, muscles, articulations, viscères).

Ex : sentir la chaleur, la douleur, la faim.

Synesthésie (nom féminin, issu du grec *syn* : « ensemble » et *aisthesis* : « sensibilité ») :
Phénomène neurologique involontaire et spontané par lequel différents sens sont associés lors de la stimulation de l'un d'entre eux. À distinguer de « Coordination intermodale ».
Ex : entendre une musique peut évoquer des couleurs et des formes.

Toucher (*nom*) :
Sens perceptif commun aux règnes végétal et animal relevant des perceptions sensorielles procurées par un contact physique. Ce sens est essentiel au développement de l'être humain car il lui permet : d'explorer, apprendre, reconnaître, se nourrir, marcher, se mouvoir, appréhender des objets, établir des contacts sociaux.

Tactile (*adjectif*) :
Se dit de l'objet que l'on peut toucher (*ex : plan en relief*) et/ou réagissant au contact (*ex : écran tactile*).