



Le sensible comme projet: regards croisés

Alexandra Borsari, Emeline Brulé

► To cite this version:

Alexandra Borsari, Emeline Brulé. Le sensible comme projet: regards croisés. Hermès, La Revue - Cognition, communication, politique, 2016, La voie des sens, 74. hal-01592247

HAL Id: hal-01592247

<https://hal.science/hal-01592247>

Submitted on 5 Oct 2017

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.

(2016) Le sensible comme projet : regards croisés, Hermès n°74

Résumé :

Depuis le début du XXe siècle, de nombreuses pratiques de design (entendues comme la mise en forme de productions industrielles) se sont intéressées à la réception et à la perception sensorielles. A partir d'un regard croisé entre design et anthropologie, cet article propose un panorama de l'histoire et de l'évolution de la question des sens dans le design. Il la replace ensuite dans le contexte du tournant matériel, puis aborde les ambitions et perspectives d'une approche sensible avec deux exemples : l'amélioration du quotidien de personnes dites en situation de déficience visuelle et celle de l'observance de traitements contraignants.

Issu de processus industriels visant à uniformiser l'expérience, le design sensoriel est de plus en plus préoccupé par l'individu et tente de conjuguer sensorialité et sensibilité propre à chacun. Cette double tension est aussi celle de l'anthropologie, aux prises avec la diversité et l'unicité de l'espèce humaine.

Abstract

Since the beginning of the XXth century, numerous design practitioners (as people aiming at shaping industrial productions) have claimed or advocated interest for sensory reception, transmission and overall perception. Using insights from design and anthropology, we propose an overview of the history of the ways designers proposed to take into account senses. We then situate it inside the larger context of the material turn, before questioning its ambitions and perspectives using two examples: design for people living with visual impairments and adherence to treatments. If sensory design emerged from industrial concern of proposing universal language and experience, it is more and more concerned with ways to take into account a variety of bodies and sensibilities. Much like anthropology, which is constantly addressing the human species diversity and unity.

Mots-clefs : design, anthropologie, sensible, sensoriel, tournant matériel.

La définition du sensible adoptée dans cet article articule sensibilité et sensorialité. Alors que le second terme renvoie aux sens dans leur manifestation physique et au fonctionnement cérébral, le premier évoque la dimension sociale du sensible : ce qui peut être exprimé et ce qui relève de la personnalité, du milieu social, du genre, etc. Les deux notions sont également le résultat d'une histoire de la perception. Issu de cette histoire, l'intérêt croissant pour le sensible observé à

partir du début du XX^e siècle dans différentes disciplines scientifiques, mais aussi dans les sphères économique et culturelle, a imprégné le design. Si certains font débiter l'histoire du design à la préhistoire, comme Victor Margolin¹, nous ne nous y intéresserons ici qu'en tant que pratiques de mise en formes, en images² et en mots de productions industrielles. Le design s'est ainsi emparé prioritairement du qualificatif sensoriel, probablement parce qu'il s'est développé avec l'idéal de rationalisation industrielle et ce, même si les évolutions actuelles le montre plus proche de la sensibilité.

L'intérêt des designers pour les sens participe d'un recentrage sur l'individu, le corps, la recherche du bien-être et d'un environnement à la mesure de l'être humain dans un hypothétique rapport direct au monde³ par les sens. Le design sensoriel tente de conjuguer deux objectifs *a priori* incompatibles : une compréhension universelle et une individualisation de l'expérience, comme s'il se détachait de l'industrie globalisée pour promouvoir les valeurs de la proximité et les particularités individuelles.

Le point de vue développé ici s'appuie sur une double expérience : en design et en anthropologie. Les recherches menées sur la culture matérielle⁴ et sur les sens accompagnent la redécouverte de l'expérience dans sa globalité et plus seulement dans sa narration *a posteriori*. Les tournants sensible et matériel reflètent une même volonté de se rapprocher de la matière : le corps, le monde physique. Cette approche croisée vise à saisir l'apport du design dit sensoriel - c'est à dire de productions prenant en compte les sens qu'elles mobilisent et les sensations et émotions induites - dans son effort de compréhension du sensible au service de la communication, considérée ici au niveau de la rencontre entre un objet et l'utilisateur pour lequel il a été conçu.

La première partie est un panorama de l'histoire et de l'évolution de la question sensorielle dans le design. La seconde vise à comprendre sur quel terreau ce retour aux sens a pu se développer tandis que la troisième porte sur les ambitions et perspectives.

Théorisations et pratiques : les sens dans l'histoire du design

1 Margolin Victor, *World history of design*, Londres, Bloomsbury Academic, 2015.

2 Huyghe Pierre-Damien, *A quoi tient le design*, Saint Vincent de Mercuze, De L'incidence, 2014.

3 Borsari Alexandra, Thèse de doctorat, p.191 et *sqq.*, consultable en ligne : <http://www.alexandraborasari.org/ph-d-political-science/>

4 La culture matérielle est le domaine d'investigation privilégié de l'anthropologie des techniques. Dans les pays anglo-saxons, la *material culture* est étudiée par les *material studies* dont le département d'anthropologie de UCL à Londres est l'un des fers de lance. En France, ce courant de recherche qui s'intéresse aussi à l'archéologie et à la paléo-anthropologie est tout particulièrement incarné par l'UMR Archéologies et Sciences de l'Antiquité, ArScAn, qui s'appuie sur l'héritage d'André Leroi-Gourhan : notamment à l'Université de Nanterre, mais aussi par le Centre Norbert Elias de l'EHESS à Marseille. Techniques et Culture est la revue phare des études sur la culture matérielle en France.

La mobilisation de la *Gestalttheorie* ou psychologie de la forme par l'école du Bauhaus a préfiguré l'intérêt de certains designers et écoles pour le design dit sensoriel. La *Gestalt* a été élaborée au début du XX^e siècle comme une théorie universelle des formes⁵ visant à expliciter la perception. Elle s'inscrivait dans un courant phénoménologique et mettait « en évidence des structures perceptives ou comportementales » qui sont des « régularités, toujours révocables selon les individualités observées, et non des lois déterministes et prédictives⁶ ». En d'autres termes, il s'agissait d'expliquer la manière dont les formes sont appréhendées : la théorie de la *Gestalt* soulignant qu'« une forme est toujours plus, ou autre, qu'une simple somme de ses parties⁷ ». Cette théorie a été diffusée dans les années 1930 par des artistes et designers, comme Gropius, Albers, Klee ou encore Kandinsky.

À la fin des années 1950 et jusque dans les années 70, la phénoménologie a connu un regain d'intérêt dans le champ de l'architecture et de l'urbanisme, aux États-Unis et en Europe⁸. Jorge Otero-Pailos identifie ce mouvement comme une réaction à deux phénomènes : une vision estimée fonctionnaliste de l'architecture moderne par les architectes alors en activité et la mainmise des historiens sur l'histoire de l'architecture. La figure de « l'architecte-historien⁹ » s'est construite à partir de la phénoménologie - Merleau-Ponty - pour proposer une vision critique de l'architecture, en analyser l'impact sur la perception et établir une historiographie « floue » et polysémique¹⁰.

C'est également aux États-Unis, à partir des années 1950, qu'est apparue l'ergonomie dans le design industriel, pour un design « centré sur l'humain¹¹ » ainsi que l'expression *design sensoriel* ou *sensory design* dans l'industrie agro-alimentaire¹². Il s'agissait d'évaluer les saveurs pour quantifier l'acceptabilité de la nourriture - notamment pour l'armée. En 1951, en se fondant sur des études des comportements des consommateurs, Louis Cheskin publia *Color for profit*¹³, proposant la notion de transfert de sensation pour expliquer comment la couleur, entre autres, influe sur l'estimation de la valeur d'un produit, y compris sur le goût. Cette période a vu l'apparition des premiers prototypes

5 Rosenthal Victor, Visetti Yves-Marie, « Sens et temps de la Gestalt », in *Intellectica*, vol. 28/1, pp. 147-227, 1999.

6 *Id*, p. 156.

7 *Id*, p. 161.

8 Cf. Rasmussen Steen Eiler, *Experiencing Architecture, Second Edition*, MIT Press, 1964 et Bloomer Kent et Moore Charles, *Body, Memory, and Architecture*, Yale University Press, New Haven, 1977.

9 Otero-Pailos Jorge, « Phenomenology and the Rise of the Architect-Historian », in *Repenser les limites : l'architecture à travers l'espace, le temps et les disciplines*, Paris, INHA (« Actes de colloques »), 2005, [En ligne], mis en ligne le 31 octobre 2008, consulté le 20 décembre 2015. URL : <http://inha.revues.org/1449>

10 *Id*.

11 Dreyfuss Henry, *Designing for People*, 1955, Allworth Press, illustrated edition, 2003.

12 Moskowitz Howard R., Beckley Jacqueline H., Resurreccion Anna V.A., « Sensory and Consumer Research in Food Product Design and Development, 2nd Edition », Wiley-Blackwell, 2012. Et Charvet Pello Régine, Bonnamy Louise, Bassereau Jean-François, « Le design sensoriel comme moteur d'une approche anthropocentrée », in *Actes des Ateliers de la Recherche en Design*, Bordeaux, décembre 2007, en ligne, consulté le 20/12/2015, <http://docplayer.fr/8097838-Les-ateliers-de-la-recherche-en-design-3-bordeaux-11-12-decembre-2007-recueil-de-textes-universite-de-nimes.html>

13 Cheskin Louis, *Color for profit*, Liveright, 1951.

d'interfaces olfactives, comme Sensorama¹⁴ ou Smell-O-Vision¹⁵, conçus pour accompagner l'expérience cinématographique. Avec la forte diffusion de la télévision et l'expansion du cinéma, le design sonore prit également de l'importance et devint un élément narratif¹⁶.

Dans les années 1970-80, la question sensorielle s'est déplacée vers le marketing. Le design sensoriel était alors décrit comme une série de méthodes permettant de comprendre la perception et l'expérience d'un produit en évaluant l'impact de chaque sens et leurs inter-influences¹⁷. Cela s'appuyait sur différentes disciplines de recherche émergentes comme la psychophysique, la substitution sensorielle¹⁸ ou, encore, la psychologie perceptuelle, une branche de la psychologie cognitive, comme celle de Gibson. Ce dernier critiquait les approches béhavioristes supposant une appréhension uniforme des caractéristiques de l'environnement. Avec le concept d'*affordance*, Gibson a proposé une approche écologique et dynamique de la perception¹⁹ : notion détournée par Donald Norman pour désigner et théoriser les possibilités d'usage perçues²⁰. En s'appuyant sur ces théories, le design sensoriel épousait l'évolution du système de production et de consommation, qui visait désormais à proposer des « styles de vie²¹ », des expériences. Il s'agissait de déterminer la réception d'un artefact ou d'un système, comme dans le cas japonais de l'ingénierie *kansei* - *kansei* signifiant *faculté de sentir*²².

La démocratisation des artefacts dits interactifs, depuis les années 1990, a renforcé cet intérêt pour l'expérience polysensorielle dans de nombreuses disciplines du design, comme le design émotionnel, de services, ou encore l'*affective computing*. Si les sens auditifs et visuels sont le plus souvent pris en compte, la recherche sur les environnements virtuels s'est intéressée aux sens vestibulaire, olfactif, et parfois même gustatif²³. De nombreux travaux portent également sur la substitution sensorielle²⁴. Le polysensoriel est mis à profit pour améliorer les apprentissages, par Bruno Munari²⁵ par exemple, en accord avec les études sur l'encodage par élaboration - les processus de mémorisation par l'établissement de liens avec les expériences passées ou avec des

14 Heilig Morton, « El Cine del Futuro », *Espacios*, 23-24, 1955.

15 Gilbert Avery, "Hollywood Psychophysics", in *What the Nose Knows*, Crown Publishers, 2008.

16 Beck Jay, "The evolution of sound in cinema", in *The Routledge Companion to Film History*, ed. William Guynn, 2011.

17 <http://certesens.univ-tours.fr/>

18 Bach-y-Rita Paul, "Vision Substitution by Tactile Image Projection", *Nature* 221, 1969.

19 Gibson James J., *The ecological approach to visual perception*, 1979, Londres, LEA Publishers, 1986, p.134.

20 Norman Donald, *The Psychology of Everyday Things*, Basic Books, 1988.

21 Briggs Asa et Burke Peter, *Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*, Polity, 2002.

22 Levy Pierre, "Beyond kansei engineering: The emancipation of kansei design", *International Journal of Design* 7 (2), 2013.

23 Kortum Phillip, *HCI Beyond the GUI: Design for Haptic, Speech, Olfactory and Other Nontraditional Interfaces*, Morgan Kaufmann, 2008.

24 Maidenbaum Shachar, Abboud Sami, Buchs Galit, Amedi Amir, "Blind in a virtual world: Using sensory substitution for generically increasing the accessibility of graphical virtual environments," in *Virtual Reality (VR)*, IEEE, 2015.

25 Coşkun Orlandi Ayşe E., "Experimental experience in design education as a resource for innovative thinking: The case of Bruno Munari", *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 2(2), 2010, pp.5039–5044.

concepts maîtrisés²⁶. De même, l'architecture renoue avec les études sensorielles comme l'illustre *Questions of Perception - Phenomenology of Architecture*, numéro spécial d'*Architecture + Urbanism*, paru en 1994, dans lequel Holl, Pallasmaa et Pérez-Gómez prônent une approche phénoménologique, créative et éthique, célébrant l'expérience de l'architecture sans la réduire à des paramètres évaluable *a priori*.

Ce court panorama nous permet d'entrevoir une grande diversité d'approches, tant du point de vue des objectifs que des méthodes. Depuis les intérêts pour une phénoménologie critique à la volonté de maîtriser tous les aspects de la réception d'un artefact, un glissement s'opère en faveur d'une prise en compte des aspects sensoriels comme des dimensions à contrôler pour unifier l'expérience.

Conjuguer sensorialité et sensibilité : un contexte global

La volonté de prévoir la réception d'un artefact se double aujourd'hui de celle de prendre en compte la diversité des perceptions. Elle entre en résonance avec un contexte plus large de recentrement sur l'individu et de réaction à l'idée que les faits sociaux pourraient être déchiffrés comme des textes : la focalisation sur la métaphore du langage empêchant de saisir la globalité de l'expérience²⁷. Certains praticiens et chercheurs en design sensoriel cherchent cependant toujours un langage commun²⁸, en s'appuyant notamment sur les sciences cognitives, dans l'espoir de décrypter le fonctionnement des représentations indépendamment des cultures et sociétés concernées. Pourtant, si les sciences cognitives peuvent fournir des clés de compréhension relatives au fonctionnement du cerveau, elles n'offrent pas une grille de lecture universelle des représentations. L'anthropologie permet cette prise en compte de l'unité de l'espèce humaine et de la diversité des comportements qui ne peuvent être compris sans un effort d'interprétation situé : prenant en compte les caractéristiques et l'histoire du milieu et du groupe dans lequel un artefact s'inscrit.

Tim Ingold plaide pour une anthropologie immergée dans le monde, investie totalement, à l'encontre d'un usage presque exclusif de la narration écrite²⁹. À ses yeux, l'anthropologie est

26 Kortum Phillip, *HCI Beyond the GUI: Design for Haptic, Speech, Olfactory and Other Nontraditional Interfaces*, *opp.cit.*

27 "La résurgence des sens dans les années 1990 est en partie une réaction à leur effacement dans les années 1970 à cause du virage "textuel" selon lequel la culture peut être considérée "comme un texte" (voir Geertz, 1973)." In Howes David, Marcoux Sébastien, "Introduction à la culture sensible", *Anthropologie et Sociétés*, vol.30, n°3, 2006, p.9.

28 « Au moment où toutes les forces de l'entreprise, de la conception au marketing, se tournent vers l'utilisateur, le consommateur, pour y puiser des pistes d'innovation, quand la mondialisation met ces utilisateurs dans des contextes culturels et sociaux si différents, il devient capital de disposer d'un langage fiable et quasi universel qui permette à tous les partenaires du projet de s'entendre sur le résultat attendu pour cet utilisateur qui est alors placé au centre du processus. » *Actes de la journée du sensoriel*, 20 mars 2007, p.3, en ligne, consulté le 20/12/2015, http://blog.rcp.fr/wp-content/uploads/2009/06/JDS1_Actes.pdf

29 Ingold Tim, *Being alive, Essays on movement, knowledge and description*, Londres, Routledge, 2011, p.243.

*embedded*³⁰. Ce virage assumé par une partie de l'anthropologie, notamment anglo-saxonne, est à rapprocher de l'intérêt pour la dimension historique des faits humains : partie prenante d'un processus qui les dépasse, ils sont eux-mêmes processus³¹. Pour Tim Ingold, c'est le fameux "*weather-world*" contre la planète, sphère observée à distance ou conceptualisée : le sol concret *versus* la terre abstraite³².

Ce retour à l'expérience explique en partie les propos d'Anne-Marie Boutin, présidente de l'Agence pour la promotion de la création industrielle (APCI)³³ : faire simple, faire proche pour faire agréable. Il est possible que la situation géopolitique, en exacerbant les angoisses, influe sur ce mouvement. Il est plus probable que ce rééquilibrage vers le corps et la proximité soit le résultat d'un mode de vie en zones urbaines denses perçues comme étant artificielles - entièrement ou presque fabriquées par l'être humain - et imposant des interactions permanentes avec ses semblables³⁴. L'identification de l'agréable à portée de main serait l'aspiration première de l'être humain. Mais c'est oublier à quel point cette vision témoigne déjà d'un certain confort. Quant à l'argument d'un dépassement nécessaire de la technique, faut-il rappeler que la technique est, selon les termes de Pierre Lemonnier, « une action socialisée sur la matière³⁵ » ? La focalisation sur l'agréable peut cependant se comprendre en termes de marketing. Au Royaume-Uni, le tournant matériel a été porté par un intérêt pour la consommation³⁶ et la notion d'usage³⁷ : le *techno-push* semblant céder la place à de la conception *user centered*. L'innovation, autre concept talisman, serait dictée par les usages, d'où un recentrement sur l'individu.

Le sensible comme ambition

Dans le domaine du marketing et de l'agro-alimentaire, la volonté de contrôler des propriétés sensorielles de manière univoque et universelle pour véhiculer une représentation ou une

30 *Ibid.*

31 Cf. également BONNOT Thierry, *L'attachement aux choses*, Paris, CNRS Editions, 2014, p.186.

32 Ingold Tim, *Being alive, Essays on movement, knowledge and description*, *op.cit.*, p.96.

33 « Tout le monde souhaite posséder des produits «confortables et faciles» et s'épanouir dans une société à la fois agréable et conviviale. La seconde est que les entreprises ont constaté que les seules innovations technologiques ou techniques ne suffisaient plus. Elles doivent aussi être d'ordre culturel et social. » Actes de la Première journée du sensoriel, 20 mars 2007, p.10, disponibles en ligne, consulté le 15/12/2015, http://www.valesens.com/temp/images/stories/actes_jds_2007.pdf

34 Borsari A. *Id.*, p.282.

35 Lemonnier P., *Les salines de l'Ouest, Logique technique, logique sociale*, Lille, Presses Universitaires de Lille, Editions de la MSH, coll. Travaux et Documents, 1980, p.1.

36 Cf. Coupaye Ludovic, Douny Laurence, « Dans la Trajectoire des Choses », *Techniques & Culture* [En ligne], 52-53 | 2009, mis en ligne le 27 août 2012, consulté le 20 décembre 2015. URL : <http://tc.revues.org/4956>

37 Pascal Plantard définit la notion d'usage comme un ensemble de pratiques socialisées fondant de nouvelles normes : « in Musso P., Coiffier S. et Lucas J.-F., *Pour Innover, modéliser l'imaginaire*, Paris, Manucius, 2015, p.53.

valeur préalablement identifiée avec des utilisateurs, semble dominer. Cette représentation, ou cette valeur, peut être comprise comme une dimension symbolique influant sur les comportements d'achat. Ces propositions (validées en cas d'impact positif sur les ventes) font le grand écart entre la reconnaissance des processus multiples de l'élaboration du sens et le fantasme de la manipulation par un vocabulaire sensoriel universel non polysémique, impossible même dans une aire culturelle donnée. Mais l'intérêt pour le design sensoriel vient aussi d'une réaction à des approches esthétisantes - en design industriel par exemple - ou fonctionnalistes - en architecture – et d'une volonté de ramener des paramètres subjectifs, de travailler l'expérience d'un monde transformé, ce que deux expériences de terrain nous ont montré.

La première a porté sur la prise en charge de mineurs déficients visuels par l'Institut des Jeunes Aveugles (IJA) de Toulouse. Au travers d'observations participantes et d'entretiens non directifs, nous nous sommes intéressées à l'expérience des objets, notamment éducatifs, par les enfants. Lorsque ceux-ci décrivent des objets qui leurs appartiennent, ou lorsqu'on leur présente un nouvel artefact, ils évoquent en premier lieu l'odeur, la texture ou la sensation de chaleur, les associant à des souvenirs³⁸. L'aspect visuel aurait pu être considéré comme secondaire. Pourtant, que ce soit pour les personnes qui ne les ont jamais perçues ou pour celles qui les perçoivent à peine, les couleurs gardent des significations fortes. Significations sociales, d'abord (un objet blanc pouvant être perçu comme stigmatisant – « ça crie que je suis aveugle » -) mais aussi émotionnelles ou symboliques, parce que des significations ont été associées aux couleurs au travers de descriptions orales. Enfin, la multi-modalité sensorielle permet de proposer des supports utilisables également *avec* des voyants.

Dans la salle sensorielle utilisée pour le développement psychomoteur, les enfants peuvent explorer en toute sécurité diverses installations, objets et textures, dans des lumières colorées à intensité variable, avec un fond sonore. L'exploration est nécessaire à la construction de leur schéma corporel et se fait sans contraintes. Si elle est associée à des notions nécessaires à la vie quotidienne, par exemple associer le concept de clé avec leur bruit, la froideur du métal ou leur poids, une grande latitude est laissée dans les représentations utilisées. Cette enquête a également permis d'explorer les possibles représentations d'objets imperceptibles sans la vue, comme les bâtiments. En général, elles sont démultipliées : maquettes, récits, explorations proprioceptives, dessins tactiles, etc., ce qui permet un va-et-vient entre des représentations de détail et des représentations globales, sans être pour autant limité par le sens visuel. La diversité des approches polysensorielles vise à proposer des visions poétiques en s'appuyant sur des modalités et des capacités de perceptions très différentes.

38 Brulé, Bailly, Gentes A., 2015.

La seconde enquête de terrain a été effectuée au cours d'une recherche en anthropologie de deux ans, menée avec l'i-Lab d'Air Liquide et le CNRS³⁹. Elle a porté sur l'oxygène moléculaire dans le cadre de l'oxygénothérapie de longue durée à domicile, à partir d'une biographie d'objet technique : l'oxygène servait de fil conducteur depuis l'usine de séparation des gaz de l'air jusque chez les patients. De manière inattendue, l'imaginaire associé à l'oxygène s'est révélé très pauvre. Tandis que les contenants et la maladie donnent lieu à de nombreuses expressions (« la cuve chante, crache... », par ex.) la molécule est presque absente des représentations et il semble que cela soit dû, en grande partie, à sa nature insaisissable : inodore, incolore, imperceptible au goût et au toucher, elle reste invisible. Pourtant, la zone de contact est étendue et intime puisqu'elle va des voies respiratoires aux cellules du sang. Même expliqué, le cycle de la respiration ne génère pas plus de représentations. Ce constat peut-il contribuer à améliorer le quotidien des patients en les aidant à mieux suivre leur traitement ? Il semble que l'une des pistes les plus intéressantes à ce jour soit celle d'une appréhension de l'oxygène par les sens : cela suppose de réorienter la R&D sur des modes de dispensation à la mesure du patient et de son univers sensoriel (car ce qui n'est pas perçu par les sens n'a pas d'existence pour lui) et qui soient en résonance avec sa sensibilité propre.

Au-delà de la sphère marketing, le design sensoriel est complémentaire d'une approche anthropologique pour répondre à des questions précises - comment aider des enfants déficients visuels, comment favoriser l'observance de traitements médicaux contraignants, etc. -, mais aussi pour renouveler l'approche de la matière et la question du rapport au monde. En effet, l'implication des sens dans la communication, et plus encore lorsqu'il faut pallier un déficit, est avant tout l'appréhension d'un environnement en relation avec le corps humain. L'intérêt suscité par le design sensoriel peut également être compris comme une tentative d'échapper à un cadre scientifique jugé trop étroit. En contextualisant les approches, il valorise les différences de sensibilité. À ce titre, il est une manière d'œuvrer pour plus de diversité, d'inter-compréhension. Afin de rendre compte de ces potentialités, nous proposons de réserver le terme sensoriel au champ de la perception physiologique par les sens, et d'utiliser celui de sensible pour décrire l'intérêt pour le sensoriel et la sensibilité; intérêt qui nous apparaît caractéristique de l'évolution actuelle des préoccupations du design et de l'anthropologie.

Merci à Tiphaine Kazi-Tani pour ses interrogations, à Hélène Jeannin et Thierry Bonnot pour leurs suggestions de lecture.

³⁹ Borsari A., « De l'objet innovant à l'objet patrimonial : l'oxygène d'Air Liquide », Colloque « Imaginaire, industrie et innovation », 21-28 Sept. 2015, Cerisy-la-Salle, publication des actes en cours.

Repères bibliographiques

Borsari A., thèse de doctorat, en ligne, <http://www.alexandraborsari.org/ph-d-political-science/>

Brulé É., Bailly G., Gentes A., *Identifier les besoins des enfants en situation de déficience visuelle : état de l'art et étude de terrain*, Proceedings IHM'15, ACM Press, 2015.

Holl Steven, Pallasmaa Juhani et Pérez-Gómez Alberto, *Questions of Perception – Phenomenology of Architecture*, numéro spécial d'*Architecture + Urbanism*, 1994.

Ingold Tim, *Being alive, Essays on movement, knowledge and description*, Londres, Routledge, 2011.

Rosenthal Victor, Visetti Yves-Marie, *Sens et temps de la Gestalt*, in *Intellectica*, vol. 28/1, pp. 147-227, 1999.

Warnier Jean-Pierre, *Construire la culture matérielle : l'homme qui pensait avec ses doigts*, Paris, Puf, 1999.