

Design, perception et émotion : la narration comme outil de conception spatiale

Amira ElHadji

Département Espace, Institut Supérieur des Beaux-Arts de Tunis/ Université de Tunis, Tunisie.

Résumé : Cet article explore comment le design d'expérience, à travers une approche phénoménologique et narrative (storytelling), transforme l'espace en vecteur émotionnel et immersif. À travers l'analyse d'une scène du film « Alice au pays des merveilles » de Burton, en 2010, et la création de l'installation « Heure du thé », il démontre que l'architecture peut générer une immersion sensorielle « déroutante ». L'étude révèle que l'émotion est au cœur de la perception spatiale, renouvelant ainsi la conception architecturale. Le design devient ainsi un outil stratégique de création de sens architectural.

Mots-clés : Design, émotion, espace, expérience, immersion, perception.

Abstract : This article explores how experience design, through a phenomenological and narrative approach (storytelling), transforms space into an emotional and immersive medium. By analyzing a scene from the Burton's film « Alice in Wonderland », in 2010, and the creation of the installation « Tea Time », it demonstrates how architecture can evoke a « disorienting » sensory immersion. The study reveals that emotion is at the heart of spatial perception, thus redefining architectural design. Consequently, design becomes a strategic tool for creating architectural meaning.

Keywords : Design, emotion, experience, immersion, perception, space.

I. INTRODUCTION

Face aux crises systémiques contemporaines [Morin, 2005, pp.115-134], une approche collective intégrant des micro-actions transformatrices s'impose, notamment dans le champ du design. Inspiré par Gilbert Simondon (2024), ce travail envisage la technique comme médiation évolutive entre humain et environnement, dépassant la simple fonctionnalité pour intégrer des dimensions éthiques et culturelles. La phénoménologie de Merleau-Ponty (1963) éclaire cette réflexion en ancrant l'expérience dans la corporéité et la perception.

Notre étude analyse le design d'expérience à travers une méthodologie hybride, combinant analyse de corpus d'étude : les images cinématographiques d'une séquence du film « Alice au pays des merveilles » de Tim Burton (2010), la scène de l'heure du thé, et création d'une installation immersive « Heure du thé » inspirée de cette scène filmique. L'objectif est d'explorer comment la spatialité narrative et les éléments visuels façonnent l'immersion cognitive et émotionnelle, l'expérience et l'émotion, renouvelant ainsi la conception architecturale. Cette approche systémique révèle comment l'espace, en tant que construit sémantique et sensoriel, active une empathie chez l'utilisateur ou le spectateur.

Ce travail s'articule en trois parties. La première examine la narration spatiale : la notion du *storytelling*. Nous y abordons les notions de figure spatiale, de configuration spatiale, et la manière dont la narration relie ces espaces à l'histoire et à l'expérience vécue par l'utilisateur ou le spectateur. La deuxième invite à analyser l'impact du design et de la narration sur la perception et l'émotion des utilisateurs ou spectateurs, en montrant comment l'expérience spatiale devient immersive, engageante et mémorable grâce à l'intégration du *storytelling*. Nous pouvons y traiter la dimension affective de l'espace conçu. La troisième considère les résultats obtenus et leurs implications. Alors en quoi la narration spatiale peut-elle modifier notre perception sensorielle et émotionnelle ? De quelle manière la perception sensorielle révèle-t-elle l'émotion lors de l'expérience spatiale narrée ? Est-il possible d'assurer une expérience « déroutante » susceptible de provoquer une immersion cognitive et émotionnelle chez l'utilisateur ou le spectateur ?

II. LE STORYTELLING : L'ARCHITECTURE « NARRÉE »

Qu'est-ce que le *storytelling* ? Ce terme signifie en français une communication narrative qui se définit littéralement comme l'art de raconter une histoire. L'art de la narration est une pratique qui nous accompagne depuis l'Antiquité. Ces dernières années, nous parlons plus souvent du *storytelling* et de l'importance de raconter des histoires pour impliquer et passionner les individus. Cette notion a touché différents domaines, y compris celui de la conception spatiale. Giorgio Tartaro converse sur l'importance de la communication en matière de design : « tant que vous ne l'entendez pas raconté par l'architecte, vous n'appréciez pas pleinement la partie esthétique du projet. Plus on en parle, plus on la remarque » [Corradi, 2020]. Selon cette déclaration, la narration fait partie de la conception architecturale, du projet.

Cette partie explore la façon dont l'architecture devient un vecteur de narration, transcendant ses dimensions utilitaires pour s'inscrire dans une expérience immersive et émotionnelle. Dans son texte « Espace et narration : théorie et pratique », Fernando Lambert [1998, p.111] a parlé de la narrativisation de l'espace dans le roman, autrement dit, l'inscription de l'espace dans le récit, par la narration. Ceci est aussi valable pour le cinéma et l'architecture. De façon générale, la perception de l'espace a beaucoup à avoir avec l'imaginaire. L'espace va au-delà d'un simple décor et agit comme actant narratif, capable de structurer et de transformer le récit. Lambert analyse comment les configurations spatiales influencent la perception du temps, des personnages et de l'action, faisant de l'espace un véritable langage dans la construction du sens.

Les réflexions de Lambert (1998) s'inscrivent dans la continuité des travaux de Florence de Chalonge (2005). Dans son ouvrage « Espace et récit de fiction : Le cycle indien de Marguerite Duras » [2005, pp.197-219], de Chalonge analyse l'espace comme une structure dynamique participant activement à la construction du récit, influençant sa signification. En mobilisant des approches sémiotiques et phénoménologiques, elle démontre que la spatialité narrative n'est pas un simple cadre, mais un opérateur façonnant la perception de l'individu. Son étude révèle ainsi comment les configurations spatiales, par leur plasticité et leur symbolique, deviennent des vecteurs essentiels de la narrativité.

Nous montrerons à travers l'analyse de l'espace de notre corpus, comment l'architecture, lorsqu'elle est pensée comme une narration spatiale, se transforme en un outil puissant de communication. Nous visons à révéler que l'architecture dépasse sa simple fonction de structure physique pour devenir un espace-temps, où règne l'imaginaire, offrant aux individus une expérience immersive chargée d'émotions et de sens. La scène de l'heure du thé met en évidence un moment clé qui offre au spectateur une expérience spatiale « déroutante » et immersive. A travers la mise en scène, le cadrage et les interactions des personnages, Burton a créé un espace qui reflète l'absurdité de ce monde, tout en plongeant le spectateur dans une expérience proche de celle d'Alice.

À notre avis, cette scène^{fig.1} donne une représentation symbolique de la présence spatiale du spectateur. Le corps de ce dernier est confronté à un lieu où l'ordre n'a pas de sens. Dès que le spectateur entre dans la scène, il est d'emblée frappé par l'excentricité visuelle de l'espace : une longue table du thé, pleine de tasses, théières, assiettes et objets divers, est disposée de manière chaotique. La table, qui semble être interminable, symbolise un espace hors de toute norme spatiale habituelle. Tout semble être en désordre. L'usage des différents angles de caméra accentue cette impression. Ici, le spectateur est plongé, tout comme Alice, dans une atmosphère de désorientation, où l'espace semble à la fois ouvert et oppressant.



Figure 1 : Séquence du film « Alice au pays des merveilles » de Tim Burton, 2010

Le déplacement erratique du Chapelier fou autour de la table, sans logique spatiale apparente, instaure une dynamique désordonnée qui structure l'expérience perceptive du spectateur, médiée par le regard d'Alice. Lors de la scène de l'heure du thé, les frontières entre intérieur et extérieur se brouillent : bien que la table soit située dans un jardin, les objets et comportements évoquent un espace clos, coupé du réel. Ce lieu, reflet de l'esprit excentrique du Chapelier, fonctionne comme une hétérotopie¹ où les normes spatiales et temporelles sont suspendues. La temporalité y est distordue : figée dans une boucle (toujours à l'heure du thé), elle accentue l'impression d'un espace irréel, hors du temps.

L'immersion spatiale du spectateur est intensifiée par l'usage de couleurs vives et contrastées, dont la saturation visuelle tranche avec le décor naturel plus sombre, générant une atmosphère à la fois onirique et déstabilisante. Les disproportions perceptibles des objets, liées aux cadrages, accentuent l'irrationalité de l'espace représenté. Cette étrangeté visuelle est prolongée par un environnement sonore chaotique : dialogues accélérés, rires décalés, bruits de casse et de chute. L'instabilité sonore, combinée aux mouvements désordonnés du Chapelier, produit une spatialité mouvante, en rupture avec les repères sensoriels habituels.

Dans cette scène, heure du thé, le spectateur partage l'expérience spatiale d'Alice à travers une série de procédés visuels, sonores et narratifs qui le plongent dans un espace où règnent l'absurde et la folie. Tim Burton parvient à créer une hétérotopie, un lieu à la fois coupé du monde réel et du temps. Le spectateur, tout comme Alice, se retrouve pris dans cet espace avec une logique chaotique, où la désorientation devient une expérience immersive sensorielle totale. L'architecture participe ici activement à la narration en traduisant visuellement les états mentaux des personnages et les ruptures spatio-temporelles du récit. Les espaces sont instables, déformés ou disproportionnés, reflétant un monde où la logique ordinaire est suspendue. Cette architecture onirique guide le spectateur à travers une narration sensorielle et symbolique.

L'étude ici présente permet de révéler une phénoménologie d'espace imaginaire au cinéma. Nous saisissons une richesse et une complexité de cet espace. Nous nous sommes arrêtés au monde d'Alice, son ici et son ailleurs, ainsi que la manière dont nous le percevons. Que retenir sur les espaces imaginaires au cinéma ? Leur représentation met en évidence le phénomène de bilocation, défini comme la coexistence simultanée dans deux espaces distincts. Le spectateur, ancré physiquement dans la réalité, accède parallèlement à un espace imaginaire. La bilocation permet au spectateur d'exister simultanément dans plusieurs réalités, mondes ou états de conscience. Le cinéma explore la possibilité pour l'esprit de naviguer entre différents espaces. Ce phénomène crée une expérience immersive pour le spectateur qui est amené à remettre en question la nature de la présence dans le film.

III. EMOTION ET PERCEPTION : L'EXPÉRIENCE SENSIBLE DE L'ESPACE NARRATIF

Le *storytelling* en architecture façonne l'espace comme un récit immersif, où chaque élément construit une séquence perceptive porteuse de sens. Cette mise en scène spatiale mobilise la sensibilité de l'individu, en liant perception, mémoire et émotion. L'expérience de l'espace narratif devient alors une forme d'engagement sensoriel et affectif, inscrite dans une dynamique de lecture subjective. L'espace n'est plus seulement un cadre, mais un vecteur d'émotions, structurant la relation entre l'individu (sujet percevant) et le récit. Ainsi, la perception spatiale devient une expérience incarnée, à la fois cognitive et sensorielle.

Nous proposons de montrer que l'espace cinématographique et son adaptation architecturale (l'installation « Heure du thé » que nous avons créée pour mener notre enquête) sont conçus, par une certaine émancipation de l'affect, comme une expérience « déroutante ». Nous faisons aussi postuler que la perception de la forme de l'espace produit de l'effet sur l'homme. Assurément, la création spatiale repose sur un processus intentionnel où la forme et l'ambiance sont conçues pour susciter une réponse émotionnelle. Elle vise à générer une expérience vécue, engageant le corps et les sens de l'individu dans une relation active à l'espace. Ce processus favorise l'immersion, en inscrivant cet individu dans une narration perceptive et affective.

Dans la séquence^{fig.1} du film, analysée plus haut, l'expérience sensible de l'espace cinématographique repose sur une hybridation constante entre perception visuelle, émotion et narration. L'architecture mouvante, les échelles instables et les contrastes chromatiques construisent un espace délibérément déstabilisant, engageant le spectateur dans une exploration sensorielle. Le spectateur perçoit l'espace non seulement comme décor, mais comme acteur narratif, porteur d'affects. Les ambiances visuelles et sonores amplifient cette immersion, brouillant les repères spatio-temporels [Bouko, Bernas, 2012]. Ainsi, cette séquence propose une spatialité narrative qui se vit autant qu'elle se comprend.

Pour la conception de l'installation « Heure du thé », notre enquête sur le terrain, nous nous sommes appuyée sur le design d'expérience. Nous avons alors adopté la théorie de l'espace d'Abraham Moles et

¹ Le concept d'hétérotopie de Michel Foucault (1984) nous permet de réfléchir à la question de la spatialité en tant que relations de juxtaposition, de proximité, de mouvements, etc. : l'espace est significatif par l'assemblage de relations et d'objets en réseau. Il aborde l'imaginaire comme étant la représentation qui façonne la compréhension de la réalité de l'espace. Ce concept nous a aidé à réfléchir un espace « au-delà » du visible, pour parvenir à un « espace autre ».

Elizabeth Rohmer. Pour ces auteurs de « La Psychologie de l'espace » (1998), l'espace n'existe qu'en se référant à un sujet. De ce point de vue, « l'espace n'existe que par ce qui le remplit » [Moles, Rohmer, 1998, p.17]. Nous avons aussi eu recours à la pensée de Merleau-Ponty qui pour lui « l'expérience révèle sous l'espace objectif, dans lequel le corps finalement prend place, une spatialité primordiale dont la première n'est que l'enveloppe et qui se confond avec l'être même du corps » [Ricoeur, 2016, pp.20-30], d'où la notion du « corps propre » ou phénoménal. Cette réflexion Merleau-Pontienne définit l'espace comme une spatialité qui tire sa validité à partir du corps propre, c'est-à-dire, que la spatialisation est un processus physique dont nous voulons saisir le sens véritable.

En réfléchissant l'espace de notre enquête sur le terrain : l'installation « Heure du thé », nous nous sommes interrogée sur comment un espace peut-il refléter l'identité de l'espace cinématographique dans la scène de l'heure du thé du film « Alice au pays des merveilles » de Burton ? Cela inclut l'utilisation de symboles visuels et sémantiques pour créer une connexion émotionnelle avec les usagers. Nous avons ainsi visé le sens : les systèmes d'objets de cette installation ont leurs places déterminées dans un système de possibles qui a un sens, et favorisent les interactions entre usager et l'espace en question : cela se traduit par l'aménagement d'un espace qui encourage la conversation et l'échange.

Notre enquête sur le terrain s'est déroulée, à l'Ecole Supérieure des Sciences et Technologies du Design (ESSTD), comme un *workshop* sous le thème « Neuro-design / En quête des données » durant les Rencontres Annuelles Internationales du Design (RAID) du 10 au 12 mai 2022. Cette installation^{fig.2} consiste à faire immerger l'utilisateur plus rapidement dans l'univers d'Alice. Celui-ci se manifeste avec une certaine présentation favorisant l'imaginaire : le damier au sol, la présence d'horloges qui évoque la notion d'hors temps, la porte qui marque le lieu d'interruption d'une limite à ne pas franchir, des rapports de proportion qui n'ont plus de sens, une dominance de la couleur rouge, la présence des cartes de jeu, des friandises, des tasses de thé, des assiettes et théières, etc.

L'immersion dans cette mise en scène se fait doucement et suite à des étapes différentes. L'utilisateur se trouve devant un espace qui épouse parfaitement la taille réelle de l'homme. Il est totalement absorbé, sensoriellement et émotionnellement, par cette mise en scène : construire cet espace comme installation « c'est de l'art, et ça doit être l'art suprême. Ce n'est pratiquement que de l'émotion, puissante, et elle ne s'adresse qu'aux émotions » [Taut, 1919, p.87]. Nous avons aussi articulé des spatialités fluides créées à travers des stimuli. L'utilisateur est amené ainsi à interagir et communiquer avec cet espace en manipulant les objets, en mangeant les friandises ou en buvant du thé, etc.



Figure 2 : L'installation « Heure du thé » © Amira El Hadji

L'installation « Heure du thé » possède une multiplicité de lecture parce qu'elle est l'objet d'une subjectivité complexe. Mais ces lectures sont symboliques et ont toutes de la valeur. Elles amènent l'utilisateur au-delà de l'espace vers une idée d'un monde imaginaire. Ainsi, l'univers de la séquence du film « Alice au pays des merveilles » sur laquelle nous travaillons se fait proche, et ce non seulement à travers le discours architectural de l'installation, mais dans la perception et le sentiment dégagé. Cette installation crée une sensation d'émerveillement propre à l'espace poétique.

Nous notons un usage de sensations visuelles, auditives, tactiles et parfois gustatives qui participe à la création d'une immersion dans l'espace cinématographique de notre corpus et dans l'espace de notre enquête sur le terrain. Ces espaces échappent aux conventions du monde extérieur. Cet usage de sensations différentes

permet de provoquer des émotions uniques, oscillant entre la perplexité, l'émerveillement et la curiosité, des sentiments que nous cherchons à éveiller chez les individus.

L'analyse de l'installation « Heure du thé » illustre comment le design d'expérience peut transformer un espace en un lieu d'immersion et d'interaction sensorielle [Alberganti, 2013]. De la sorte, l'espace forme une partie intégrante de son spectateur/usager puisque, d'une part, il met l'utilisateur en interaction avec la géométrie de l'espace architectural, chargé de messages : il s'agit, ici, d'une vision dynamique du corps mouvant (subjectivité). D'autre part, il met le spectateur en interaction avec la géométrie de l'espace cinématographique, chargé de messages : il s'agit, ici, d'une vision statique du corps fixe (objectivité). Chaque aspect de ces espaces (architectural et cinématographique) agit sur les sens et peut provoquer des réactions physiologiques ou psychologiques. Induisant des émotions, les stimuli influencent directement la perception sensorielle et cognitive. L'immersion ne se limite pas ainsi à une simple simulation ; elle implique une interaction complexe entre les sens, le corps et l'esprit dans la construction de la réalité perçue.

IV. L'IMMERSION SPATIALE : D'UNE EXPÉRIENCE PASSIVE À UNE EXPÉRIENCE DÉROUTANTE

Dans le cadre de cette recherche, nous nous situons dans le contexte de l'intervention du design d'expérience dans la création spatiale. Il nous semble que cette approche nécessite l'intégration du design à différentes échelles afin de proposer une méthode de création spatiale créant une expérience caractérisée par la sensation de plaisir. Nous soulignons que cette installation révèle une autre dimension : l'hétérotopie. Nous sommes donc passés de la création d'espace à la création d'expérience.

Nous essayons, dans notre analyse, de souligner les étapes (degrés) d'immersion établies dans cette expérience « Heure du thé ». Durant cette expérience mélangée, l'utilisateur passe par diverses étapes selon son état et son niveau d'immersion. Dans un premier temps, il est face à une seule spatialité, qui lui permet de démarrer l'expérience. Il suffit donc que l'invité se tienne à une distance relativement proche de l'installation pour aborder le début d'une immersion.

Ultérieurement et après avoir franchi cette première étape, l'évolution de cette expérience se concrétise à travers une émission de son (séquence sonore du film « Alice au pays des merveilles »). Ce son a immédiatement modifié la perception de l'espace. Cette musique a créé une présence invisible qui a occupé l'espace. Ce contenu sonore produit un effet psychologique profond sur l'invité en l'enveloppant dans une ambiance mystérieuse et féérique. Il agit comme connexion avec cette installation, brisant l'isolement du lieu en le liant à un espace imaginaire : l'invité vit la séquence sonore. Cette musique stimule ses émotions et son imagination en fonction du rythme et des tonalités du son perçu. Une troisième étape prend la suite dans cette expérience, et ce en invitant l'invité à boire le thé et/ou manger les friandises. Cette action promet une appropriation de l'espace vu que nous donnons à l'invité le droit de bouger librement à gauche et à droite. En effet, cette perception gustative va compléter le cube d'images qui renforce les relations spatiales autour de la table. Une quatrième étape s'inscrit dans cette expérience par l'ajout d'un stimulus olfactif : une odeur de thé. La diffusion de cette odeur dans l'environnement des invités a eu un effet notable sur ces derniers. Ce stimulus olfactif crée une ambiance particulière dans l'espace et évoque l'heure du thé.

Notre recherche-action implique une collaboration avec l'Association Tunisienne de Neurosciences Cognitives (ATNC). Celle-ci est directement impliquée dans le processus de recherche en étudiant simultanément les résultats des expériences. Nous avons ainsi mesuré les réponses des individus ; cela inclut des questionnaires et des mesures physiologiques du rythme cardiaque. Ces mesures physiologiques sont en partie déterminées par les interactions cœur-cerveau mesurables par la variabilité de la fréquence cardiaque à travers l'HNL².

Pour mener notre étude qualitative, trente individus ont participé à cette expérience. Nous avons mesuré l'intensité de l'émotion à travers la mesure du rythme cardiaque et l'observation des réactions physiologiques des individus. L'objectif de cette recherche exploratoire est de mettre en évidence l'état émotionnel des individus. Plus précisément, selon la succession des étapes de l'expérience, l'état émotionnel des individus est tour à tour neutre (situation initiale) puis surpris puis joyeux (complication) et à nouveau surpris (résolution). Aussi la présente recherche a comme but de repérer l'émotion³ que traduit cette expérience.

² Le système HNL, acronyme de *Heart Never Lies*, est une technologie basée sur l'analyse de la variabilité de la fréquence cardiaque (VFC) pour mesurer l'intensité des émotions.

³ Les individus ont traduit lexicalement ce changement d'état émotionnel en fonction de leur propre ressenti.

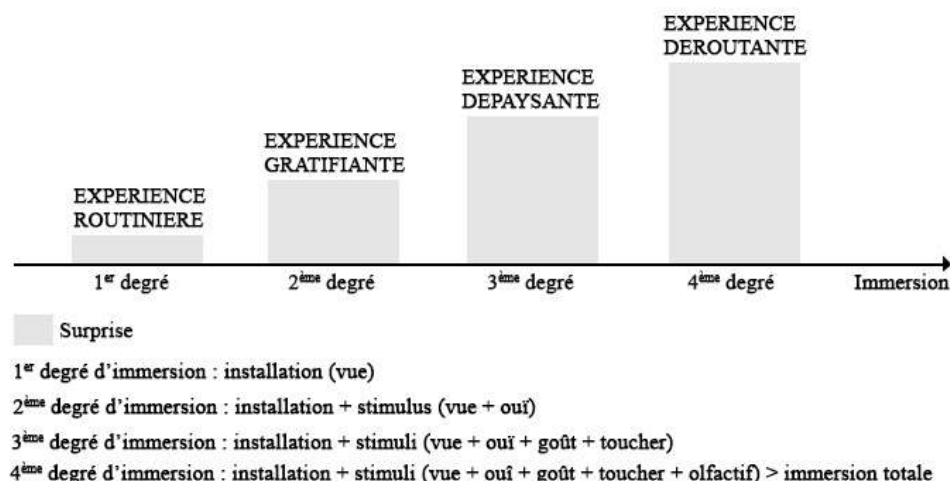


Figure 3 : Les degrés d'immersion © Amira El Hadji

Les résultats de notre enquête sur le terrain mettent en valeur l'importance des émotions et des interactions sensorielles dans la création d'une immersion dans un espace. Nous confirmons que l'immersion est étroitement liée à l'intensité des émotions ressenties. Notre recherche a mis ainsi en évidence les différents degrés^{fig.3} d'immersion vécus par les individus. Et d'après les résultats scientifiques, l'émotion de la surprise qui se majore progressivement a témoigné le degré d'immersion. L'analyse des degrés d'expérience⁴ selon Jean-Marie Schaeffer (2015) a permis de définir les degrés d'immersion, allant d'une expérience passive à une expérience déroutante. Ces degrés illustrent comment l'engagement cognitif et émotionnel des individus évolue en fonction des stimuli.

Cette installation, renvoyant à un autre espace (la scène de l'heure du thé dans le film « Alice au pays des merveilles » de Tim Burton), est accessible aux individus et laisse entrevoir un côté illusoire de l'espace réel (la salle de classe). Elle illustre l'évasion et l'absurde laissant réfléchir sur la question du temps dans cette spatialité. C'est un lieu qui enferme une dimension culturelle et conçu selon les principes hétérotopiques. Nous notons une immersion totale (espace hétérotopique) qui témoigne la sensation de plaisir.

L'objectif de cette installation est de changer la vision du monde, d'un espace, des individus pour leur faire vivre des expériences transformantes. Nous reconnaissons l'émotion comme l'élément remarquable qui change la perception des individus. Ainsi, pour penser l'expérience comme un événement « mémorable », il faut établir un cadre d'émergence « d'expériences déroutantes ».

V. CONCLUSION

Cette étude démontre que la narration spatiale, analysée à travers la séquence du film « Alice au pays des merveilles » [Burton, 2010] et l'installation « Heure du thé » (qui est un espace hybride adapté à cette séquence filmique), transforme l'espace en un médiateur d'expériences sensorielles et émotionnelles. L'approche phénoménologique [Merleau-Ponty, 1963] et les principes hétérotopiques (Foucault, 1984) révèlent comment le design d'expérience active une immersion cognitive et affective, passant d'une perception passive à une interaction déroutante. Les résultats confirment que l'émotion constitue un vecteur clé dans la reconfiguration mémorielle et perceptive de l'espace architectural.

⁴ Jean-Marie Schaeffer (2015) distingue « ce que l'on vit de ce que l'on a retenu ». Il reconnaît quatre degrés d'expériences : l'expérience routinière (sans impact sur l'utilisateur) ; l'expérience gratifiante (qui interpelle l'utilisateur) ; l'expérience dépaysante (qui produit un effet de surprises) et enfin l'expérience déroutante (qui est perçue comme extraordinaire par l'utilisateur). Pour Géraldine Hatchuel (2018), l'expérience déroutante correspond à un « invécu à vivre » : émotions méconnues qui changent la perception du monde d'une personne.

Ces degrés d'expérience soulignent que l'appréciation est un processus dynamique et que l'engagement de l'invité joue un rôle important dans la façon dont cette installation est perçue et vécue. Schaeffer a mis l'accent sur la diversité des interactions possibles avec l'art, ou le design dans notre cas, qui peuvent enrichir notre compréhension du monde. Sa théorie des degrés d'expérience invite à considérer la manière dont nous percevons et interprétons l'espace, tout en reconnaissant que chaque niveau d'expérience contribue à notre appréciation globale de cet espace.

Certes, l'analyse de la notion spatiale dans notre corpus d'étude et dans l'installation nous a permis de voir comment le design permet de créer un espace avec une ambiance immersive. Le design s'est révélé ainsi comme moyen de création de sens architectural : *storytelling*. Il serait aussi un outil de création spatiale qui prend en compte les émotions et les comportements des usagers. Par la narration spatiale, le design d'expérience peut créer des récits engageants qui sensibilisent aux enjeux systémiques et inspirent des comportements durables. En intégrant des imaginaires alternatifs, il favorise l'empathie, le bien-être collectif et la résilience des communautés face aux crises contemporaines.

Nous proposons ici un renouvellement de la pensée spatiale. Une pensée qui entraîne l'intégration des différentes échelles du design d'expérience, qui sont l'immersion (sensorielle et cognitive), l'expérience et l'émotion. Leur articulation propose une méthode innovante de penser l'espace. L'utilisateur ne se contente plus de traverser un espace, il est amené à y participer, à le sentir et à en comprendre le sens. Alors, dans quelle mesure le *storytelling* contribue-t-il au bien-être des usagers et à leur sentiment d'appartenance ? Cette question ouvre la perspective sur le rôle de la narration dans l'architecture. Elle soulève encore de nombreuses questions, notamment sur la mémoire spatiale. Cette approche pourrait être le cœur d'un projet d'expérimentation.

Vidéographie

- [1] Burton, T. (2010). *Alice au pays des merveilles*.

Webographie

- [2] Morin, A. (2005). *Possible links between self-awareness and inner speech theoretical background, underlying mechanisms, and empirical evidence*. Journal of Consciousness Studies. Imprint Academic. (Vol. 12, No. 4-5). 115-134. Disponible sur : [Possible links between self-awareness and inner speech... - Google Scholar](#) (consulté le 02/06/2025).
- [3] Corradi. (2020). Architecture et communication : le *storytelling* des projets *outdoor* – Entretien avec Giorgio Tartaro. Corradi. Disponible sur : [Architecture et communication : le storytelling des projets outdoor – Entretien avec Giorgio Tartaro | Approfondissements | Corradi Français](#) (consulté le 09/06/2025).
- [4] Lambert, F. (1998). *Espace et narration : théorie et pratique*. Études littéraires. (Vol. 30, No. 2). 111-121. Disponible sur : <https://doi.org/10.7202/501206ar> (consulté le 09/06/2025).
- [5] Ricoeur, P. (2016). Architecture et narrativité, Etudes Ricoeuriennes / Ricoeur Studies. *ResearchGate*. (Vol. 7, No. 2). 20-30. Disponible sur : [\(PDF\) Architecture et Narrativité](#) (consulté le 13/06/2025).

Bibliographie

- [6] De Chalonge, F. (2005). *Espace et récit de fiction : Le cycle indien de Marguerite Duras*. Villeneuve-d'Ascq. Presses Universitaires du Septentrion.
- [7] Simondon, G. (2024). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris. Editions Flammarion.
- [8] Merleau-Ponty, M. (1963). *Phénoménologie de la perception*. Paris. Gallimard.
- [9] Foucault, M. (1984). Des Espaces autres. In : *Dits et Ecrits, Vol. IV*. Paris. Gallimard.
- [10] Bouko, C. Bernas, S. (2012). *Corps et immersion, ou, Les pratiques immersives dans les arts de la monstration*. Paris. L'Harmattan.
- [11] Moles, A. Rohmer, E. (1998). *Psychologie de l'espace*. Paris. L'Harmattan.
- [12] Taut, B. (1919). *Die Stadtkrone*. Munich. Eugen Diedrichs.
- [13] Alberganti, A. (2013). *De l'art de l'installation : la spatialité immersive*. Paris. L'Harmattan.
- [14] Schaeffer, J. M. (2015). *Expérience esthétique*. Paris. Gallimard.
- [15] Hatchuel, G. Asensia A. (2018). *Le Design d'expérience : scénariser pour innover*. Nouvelle-Aquitaine. FYP éditions.