

ANEMOIA



La nostalgie

d'un espace



qui n'a jamais existé

École Camondo
2025 - 2026

Camille Rey

ANEMOIA

La nostalgie d'un espace qui n'a jamais existé

Mémoire dirigé par
Julien Verhaeghe

À Danielle Rey,
qui a nourri cette quête.

*J'ai choisi l'architecture d'intérieur parce que
certains espaces m'ont mieux comprise que
beaucoup de mots.*

SOMMAIRE

I. UNE APPROCHE SENSIBLE ET PHILOSOPHIQUE : ENTRE PERCEPTION & MÉMOIRE

- I.1. Le corps, premier lieu de la mémoire
- I.2. L'espace au prisme des sens
- I.3. Atmosphères : ce qui « reste » d'un lieu
- I.4. Accordage : vers une justesse spatiale

II. DIMENSION CULTURELLE ET GÉNÉRATIONNELLE : VIVRE DANS LE TEMPS DES IMAGES

- II.1. Grandir dans un présent saturé
- II.2. La réminiscence contemporaine, entre ruines
et traces partagées
- II.3. « Liminal spaces » : habiter l'irréel
- II.4. Nostalgie algorithmique :
entre isolement et refuge

III. NOSTALGIE & ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR : L'ESPACE COMME MÉDIUM PSYCHIQUE

- III.1. Lire les mondes intérieurs :
la « langue de l'habiter »
- III.2. Traduire l'anemoia :
de la référence au geste spatial
- III.3. Espaces de soin : gestes discrets, enjeux réels
- III.4. Vers une éthique de l'accordage
- III.5. Éthique du projet : ce que l'anemoia engage

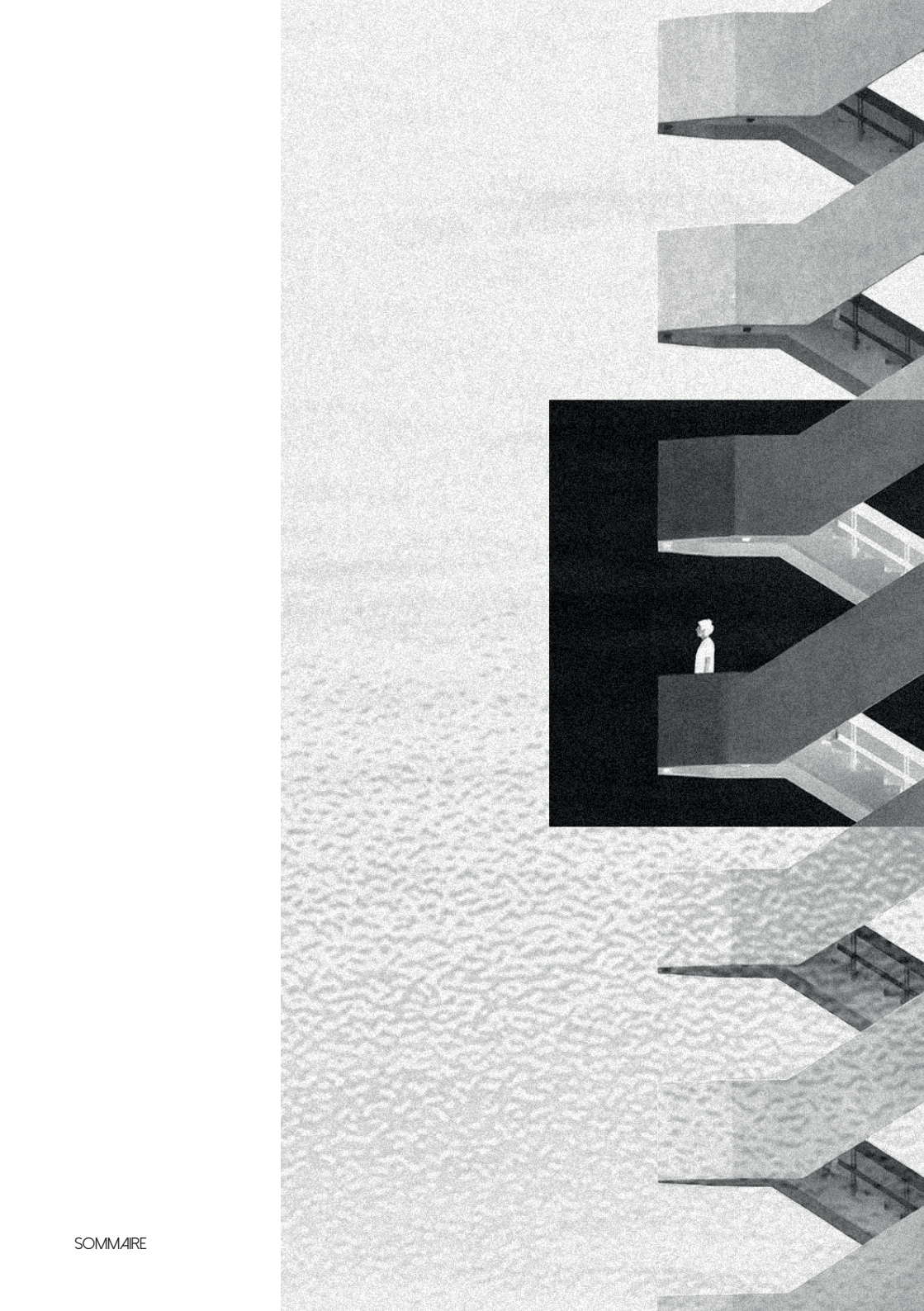


TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	10
I. UNE APPROCHE SENSIBLE ET PHILOSOPHIQUE	21
II. DIMENSION CULTURELLE ET GÉNÉRATIONNELLE	49
III. NOSTALGIE & ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR	83
CONCLUSION	116
REMERCIEMENTS	125
BIBLIOGRAPHIE	127
ICONOGRAPHIE	131
ANNEXES	135

Sauf mention contraire, les images non légendées sont des compositions graphiques de Camille Rey, réalisées à partir d'un corpus d'images d'inspiration, d'archives numériques et de générations IA.

INTRODU

Avez-vous déjà eu la sensation d'éprouver une nostalgie intense pour une époque que vous n'avez pourtant jamais vécue ? Ce n'est pas un souvenir précis, plutôt une impression. Une image se dessine dans votre esprit, un lieu, une odeur, une composition innée qui vous enveloppe comme une bulle invisible.

Si je vous parle de ce phénomène, la nostalgie, c'est parce qu'un jour je me suis retrouvée dans une église abandonnée en Italie, et sans comprendre pourquoi, j'ai été prise d'une émotion intense, semblable à celles que l'on ressent pour des souvenirs précieux, jusqu'aux larmes. Pourtant, cette vieille bâtisse en ruines, Sant'Egidio ^[fig.1], perchée au sommet de Bussana Vecchia, je n'y avais jamais mis les pieds. Je ne connaissais pas son histoire, mais sa seule présence suffisait à m'émouvoir, comme si le lieu, d'un coup, me renvoyait à une

UCTION

mémoire qui ne serait pas la mienne. On pourrait rapprocher cette sidération d'expériences parfois appelées « syndrome de Stendhal », lorsque la rencontre avec un lieu ou une œuvre déclenche une émotion disproportionnée avec ce que l'on croit en savoir. C'est de cette nostalgie-là que je veux parler ici. Pas celle qui nous transporte dans un passé que nous avons vraiment traversé, que l'on rejoint via un fragment de nous-même figé quelque part dans un monde qui, même s'il n'existe plus, a malgré tout existé.

Je veux parler d'une forme particulière de nostalgie, qui ne se rattache à aucun souvenir précis mais serre pourtant la gorge : l'**anemoia**. Néologisme inventé en 2012 dans son projet numérique *The Dictionary of Obscure Sorrows*¹, avant d'être formellement publié dans l'ouvrage éponyme paru en 2021, il désigne une nostalgie tournée vers un temps que l'on n'a pas connu. Koenig insiste sur le caractère insaisissable de ce passé imaginaire et décrit l'anemoia comme une « nostalgie d'un moment qui n'a jamais eu lieu », mais que l'on ressent pourtant comme si l'on pouvait y retourner. Les psychologues qui étudient ce phénomène soulignent que la mémoire n'est pas un enregistrement parfait². Il s'agit plutôt d'un processus créatif qui reconstruit constamment des images à partir de souvenirs réels, d'histoires et d'éléments imaginaires. Felipe De Brigard³, philosophe et chercheur en sciences cognitives, démontre que le cerveau comble naturellement les lacunes en mêlant expériences et imagination pour

1. KOENIG John,

« anemoia – n. nostalgia for a time you've never known », *The Dictionary of Obscure Sorrows*, New York: Simon & Schuster, 2021, p. 36.

2. SCHACTER Daniel

Lawrence, « Constructive memory: past and future », *Dialogues in Clinical Neuroscience*, vol. 14, n°1, mars 2012, pp. 7-18.

3. DE BRIGARD Felipe

« Nostalgia and Mental Simulation », *In The Moral Psychology of Sadness*, édité par Anna Cottib, London : Rowman & Littlefield, 2018, pp. 155-182.



FIG. I - Église Sant'Egidio, Bussana Vecchia (Sanremo, Ligurie, Italie)

Photo ©CAMILLE REY, Juillet 2022.

créer des scènes crédibles. L'anemoia, en effet, repose sur cette mémoire reconstructive : nous ressentons une véritable nostalgie pour des environnements que nous n'avons jamais vécus, mais que nous avons assimilés à travers des films, des photos, des jeux vidéo, des playlists ou des récits familiaux. Ce n'est pas une pathologie en soi, mais une manière d'exprimer un malaise face au présent et d'explorer d'autres façons possibles d'habiter le temps. Je reviendrai plus loin sur la définition qu'en propose Koenig et sur la manière dont cette notion est discutée dans les champs de la psychologie et de la philosophie.

**Il y a des espaces que l'on traverse
sans que rien ne s'y accroche vraiment.**

L'expérience de Bussana Vecchia n'est pas restée un épisode isolé. Depuis, j'ai retrouvé ce même trouble dans des lieux qui, en apparence, n'ont rien d'exceptionnel. Il y a des espaces que l'on traverse sans que rien ne s'y accroche vraiment. Et puis il y a ceux qui nous prennent de biais, presque discrètement. Une lumière trop basse sur un plafond trop haut, un radiateur un peu trop chaud sous une fenêtre simple vitrage, une odeur de vieux tissu et de poussière tiède. Des choses minuscules, et pourtant quelque chose s'y noue. On ne sait pas exactement ce qui se passe, seulement que l'on se sent étrangement chez soi dans un lieu que l'on ne connaît pas. Ce n'est pas un souvenir, ce n'est pas non plus une simple impression passagère. C'est une nostalgie sans objet identifiable, comme la trace d'un passé qui n'aurait jamais eu lieu.

4. « Backrooms » :

fiction participative
(creepypasta) née sur
internet : 4chan (2019)
décrivant un labyrinthe
infini d'espaces intérieurs
vides produisant un
sentiment d'étrangeté
familière, cf ROGERS
Reece, « How to 'No-Clip'
Reality and Arrive in the
Backrooms », Wired,
11 mai 2022.

Peu à peu, j'ai compris que c'est dans ce type de sensations que se jouait mon désir d'architecture d'intérieur. Je retrouve cette anemoia dans certaines maisons anciennes où tout semble suspendu au silence des habitants disparus, dans des photos de salons modestes aux rideaux trop courts, dans des couloirs éclairés par des néons tremblants, dans des jeux vidéo qui proposent de se perdre dans des architectures vides, dans des images de « backrooms »⁴ et d'espaces liminaux⁵ qui circulent sans fin sur les réseaux. Une partie de la culture visuelle de la génération à laquelle j'appartiens met en scène des lieux ordinaires chargés d'une mélancolie diffuse, comme si le simple fait d'être là, dans une lumière un peu oblique, suffisait à faire remonter une émotion dont on ne sait pas d'où elle vient.

5. « Liminal spaces » :

esthétique en ligne d'images
de lieux de transition (couloirs,
halls, parkings, etc.) vides,
familiers et inquiétants. cf
« Liminal space (aesthetic) »,
EBSCO
Research Starters.

Nous évoluons au sein d'un présent dense et rythmé par des flux continus, des sollicitations brèves, des images qui s'enchaînent. Après s'y être morcelée et empiée, la temporalité se réactualise presque instantanément. Désormais, le passé se consulte en quelques secondes au travers d'archives accessibles à volonté, de fragments remobilisés, d'esthétiques rétro réemployées, ou encore de filtres dits « vintage ». Le futur, à l'inverse, se donne moins facilement à imaginer ; il paraît plus opaque, moins porteur de promesses. Dans ce contexte, une nostalgie singulière peut émerger : elle ne correspond plus à un « avant » précis, mais à un sentiment de manque plus profond. L'anemoia peut être le nom que l'on donne à ce manque quand il prend la forme d'un espace. On se surprend à désirer des lieux que l'on n'a jamais habités, des atmosphères que l'on n'a jamais vécues, des époques que l'on ne peut pas raconter, mais que l'on reconnaît pourtant immédiatement.

C'est à partir de là que ce mémoire a commencé à s'écrire pour moi. À force d'être traversée par ces impressions de familiarité sans souvenir, la question a fini par se déplacer : ce n'était plus seulement « pourquoi suis-je émue ici ? », mais « qu'est-ce que ces lieux font à ma manière de me tenir dans l'espace, d'y passer, d'y rester ? ». La nostalgie très réelle que je ressens pour des espaces qui ne font pas partie de mon histoire est devenue une sorte de test, presque une provocation adressée à mon futur métier : comment l'architecture d'intérieur peut-elle incarner et traduire la nostalgie d'un monde jamais vécu ? En filigrane, c'est là que se joue l'enjeu central de ce travail : comprendre comment l'espace et le psychique se répondent, et comment l'on pourrait travailler l'espace pour approcher le plus justement possible le ressenti que l'on souhaite rendre possible chez celles et ceux qui l'habitent.

Pour ne pas rester seule avec ce sentiment, je suis allée chercher des appuis du côté de la philosophie et de la théorie de l'architecture. Chez Maurice Merleau-Ponty, dans *Phénoménologie de la perception* (1945)⁶, j'ai trouvé cette idée qui a tout questionné : le corps n'est pas un objet posé dans un décor, il est le point à partir duquel un monde apparaît. Nous ne regardons pas les lieux « de l'extérieur », nous sommes pris dedans. L'idée d'« être-au-monde » formulée par Martin Heidegger⁷ puis reprise par Maurice Merleau-Ponty, rappelle que la perception n'est jamais désincarnée. Elle est située, engagée, déjà prise dans un monde commun. Dans cette continuité, l'architecte finlandais Juhani Pallasmaa⁸ souligne que l'expérience architecturale ne se réduit ni à la façade ni à la seule perspective visuelle. Elle mobilise aussi l'odorat, le toucher, l'acoustique, les variations de température, autrement dit toute une série de micro-qualités sensibles. Ce sont elles, souvent, qui s'inscrivent durablement dans la mémoire et structurent notre rapport aux lieux.

6. MERLEAU-PONTY

Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll.

« Bibliothèque des Idées », 1945, p. 171.

« Le corps est notre moyen général d'avoir un monde ».

7. HEIDEGGER Martin,

Être et Temps, Traduit de l'allemand par François Vezin, Paris : Gallimard, coll.

« Tel », 1986, § 12, p. 88.

« L'être-au-monde est une structure nécessaire a priori du Dasein ».

8. PALLASMAA Juhani,

The Eyes of the Skin.

Architecture and the Senses, Chichester, John Wiley & Sons,

2012, p. 22.



Le philosophe Gernot Böhme ⁹ et le théoricien de l'esthétique Tonino Griffero ¹⁰ ont quant à eux développé les notions d'« atmosphères » et d'« espaces émotionnels » pour nommer ce climat sensible. Ils soutiennent l'idée qu'il ne se situe ni entièrement dans les choses ni entièrement en nous, mais quelque part entre les deux, et qui donne à notre présence une certaine tonalité affective. Alberto Pérez-Gómez ¹¹, enfin, historien et théoricien de l'architecture, invite à concevoir l'architecture comme un geste d'« accordage » : il s'agirait de remettre nos existences en cohérence avec le monde qui nous entoure, lorsque ce lien s'est rompu ou distendu.

9. BÖHME Gernot,

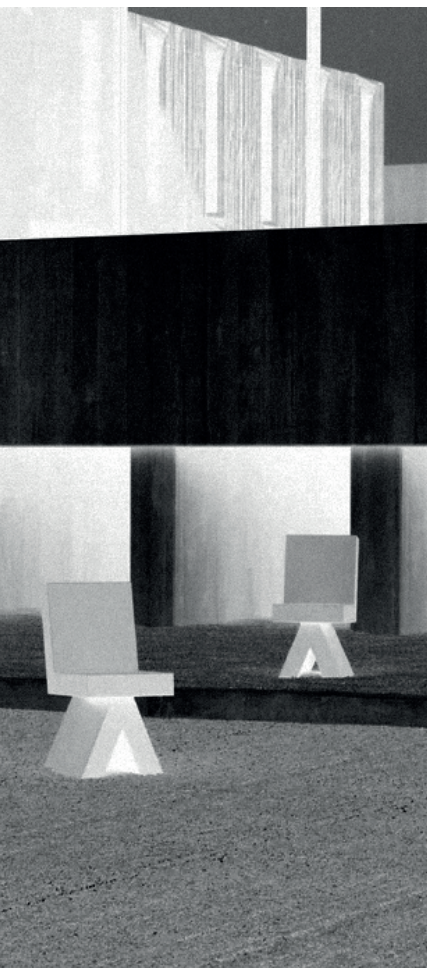
« Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics », Thesis Eleven, vol. 36, 1993, p. 122.

situe l'atmosphère « entre » le sujet et l'objet : « elle n'est ni une propriété de l'objet, ni un état d'âme subjectif, mais la réalité de leur relation ».

10. GRIFFERO Tonino,

Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces, Londres, traduit de l'italien par Sarah De Sanctis, Londres, Ashgate, 2014, p. 29.

décrit les atmosphères comme des sentiments déversés dans l'espace, possédant une « objectivité vague » qui s'impose à nous de l'extérieur tout en résonnant intimement.



L'ensemble de ces lectures m'a aidée à clarifier ce que je sentais confusément : la nostalgie n'est pas qu'un mouvement orienté vers le passé. Elle naît au moment précis où un corps rencontre de façon harmonieuse, ou au contraire, conflictuelle, une atmosphère donnée. Être saisi par l'anemoia, ce n'est donc pas se construire une fausse biographie, mais plutôt constater qu'il manque à notre présent certaines qualités : une certaine lumière, un certain type de silence, des matières particulières. Et c'est ce manque qui nous pousse parfois à chercher ces qualités dans des

II. PÉREZ-GÓMEZ Alberto,

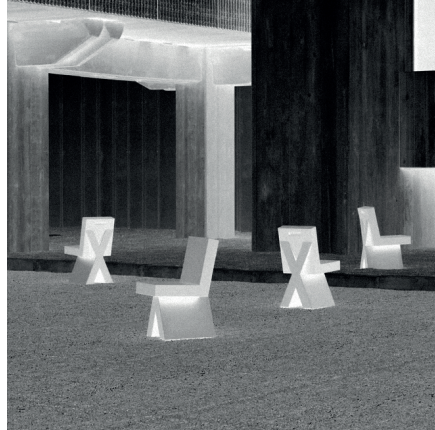
« Attunement » : *Architectural
Meaning after the Crisis
of Modern Science*,

Cambridge (MA), MIT Press,

2016, p. 19.

définit l'architecture
comme un « accordage »
(attunement) visant à rétablir
l'harmonie affective rompue
entre l'habitant et son
environnement.

images ou dans des lieux qui,
pourtant, n'appartiennent en
rien à notre propre histoire.
La nostalgie devient alors
une manière détournée de
dire que le monde tel qu'il
est construit ne suffit pas tout
à fait à notre sensibilité.



12. HARTOG François,

Régimes d'historicité.

Présentisme et expériences

du temps, Paris, Seuil,

coll. « L'Univers historique »,

2003, p. 28.

Ce constat résonne avec la condition culturelle
que je viens d'esquisser : un temps saturé d'images, de flux,
de recyclage permanent du passé, que l'historien François
Hartog décrit comme un « régime d'historicité présentiste »,
où le présent tend à occuper l'horizon sans que le passé ou
le futur disparaissent pour autant, mais en étant constamment
rejoués, reformatés, compressés ¹². Dans ce contexte, les
« avant » et les « après » se confondent au sein d'un présent
démessuré. Notre mémoire collective se fabrique ainsi à partir
de fragments visuels partagés, plutôt que d'expériences
vécues.

L'anemoia peut être comprise comme un symptôme :
celui d'un besoin d'ancrage, de continuité et de douceur, que
des environnements standardisés peinent à offrir. L'architecture
d'intérieur occupe alors une position centrale. Grâce à sa
propension à la neutralité, à ses surfaces lisses, ses plans
modulables, elle peut renforcer cette impression d'un monde
sans prise, où l'on circule beaucoup mais où l'on se dépose
peu. Cependant, elle peut également faire l'exact contraire:

devenir un outil pour réinsuffler de la densité sensible, de la mémoire et de l'attachement. L'architecture d'intérieur agit là où tout se joue concrètement ; dans une chambre, un couloir, une salle d'attente, un lieu de soin ou de refuge. Elle engage alors des questions de lumière, de rythme, de seuils, de matières, qui déterminent très directement la manière dont on se sent autorisé à être là, à respirer, à ralentir.

**Le signe d'un désajustement
entre notre sensibilité
et les espaces que nous habitons.**

Ce mémoire ne cherche donc pas à produire une théorie exhaustive de la nostalgie, ni à célébrer naïvement un « retour au passé ». Il se place dans un endroit plus fragile, mais que je crois plus juste : là où le sentiment d'anemoia révèle quelque chose de notre manière actuelle d'habiter. Mon hypothèse est la suivante : la nostalgie d'un monde jamais vécu n'est pas un caprice romantique, mais le signe d'un désajustement entre notre sensibilité et les espaces que nous habitons. Simultanément, elle peut constituer une ressource pour envisager d'autres manières de concevoir, plus attentives et incarnées, voire susceptibles d'avoir une portée réparatrice. La question qui a guidé cette étude pourrait ainsi se formuler ainsi :

Comment l'architecture d'intérieur, en manipulant les atmosphères, peut-elle accueillir et transformer cette nostalgie imaginaire en une expérience réconciliatrice entre l'intimité et le lieu habité ?

Comment concevoir des espaces qui ne se contentent pas de rejouer des formes anciennes, mais qui offrent un présent dans lequel on puisse enfin se sentir en phase, même sans passé partagé avec le lieu ?

Pour tenter d'y répondre, j'ai souhaité suivre un chemin en trois temps, proche de la manière dont la question s'est construite pour moi.

D'abord, je reviendrai aux origines : la manière dont un lieu s'inscrit dans le corps, comment la perception incarnée et les atmosphères fabriquent une mémoire du lieu, y compris lorsqu'aucune histoire n'y a encore été vécue. Ce premier temps posera un cadre sensible et philosophique, en croisant phénoménologie du corps et théories contemporaines des atmosphères.

Dans un deuxième temps, je replacerai l'anemoia dans le paysage culturel et générationnel actuel. Comment notre rapport au temps est-il transformé par les images et les récits qui nous entourent ? Que nous disent les photographies de ruines, les installations qui travaillent la trace et l'absence, les esthétiques numériques et les univers fictifs que nous habitons virtuellement de notre manière d'être au monde ? Il s'agira de montrer en quoi la nostalgie d'un monde jamais vécu est un symptôme ancré dans notre époque, et ce qu'elle révèle de nos manières actuelles d'habiter le temps et les lieux.

Enfin, le troisième temps portera la réflexion là où mon futur métier se joue concrètement : l'architecture d'intérieur envisagée comme médium psychique. J'y interrogerai la possibilité de concevoir des espaces qui répondent à ce besoin de refuge, de lenteur et de continuité, sans enfermer les usagers dans un passé stagnant ni céder au décor nostalgique simpliste. J'aborderai la figure de l'architecte d'intérieur comme celle d'une praticien·ne de l'écoute et de l'accordage, capable de transformer une nostalgie flottante en lieux qui soutiennent réellement des existences fragilisées.



01



UNE APPROCHE SENSIBLE ET PHILOSOPHIQUE :

ENTRE PERCEPTION
& MÉMOIRE

I.1. LE CORPS, PREMIER LIEU DE LA MÉMOIRE

Pour comprendre ce que l'anemoia vient bousculer dans notre rapport au monde, il faut d'abord accepter une chose très simple : nous n'entrons jamais dans un espace avec un cerveau nu. Nous y entrons avec un corps chargé d'habitudes, de peurs, de plaisirs, de micro-souvenirs qui ne prennent pas toujours la forme d'images. Avant même que je me dise « cette pièce est belle » ou « cet endroit me met mal à l'aise », quelque chose en moi s'est déjà ajusté. Ma respiration s'adapte, mon pas ralentit ou s'accélère, mes épaules se relâchent ou se crispent.

C'est exactement ce que Maurice Merleau-Ponty met en lumière lorsqu'il affirme que « le corps est notre moyen général d'avoir un monde »¹³. Voir un lieu, ce n'est pas seulement le cadrer avec ses yeux, c'est y être engagée tout entière, dans une forme de présence qui précède la réflexion. La mémoire ne se réduit alors pas à des scènes bien

13. MERLEAU-PONTY
Maurice, *Op. cit.*, p. 171.

rangées dans un album intérieur. Elle renvoie à une manière de se sentir au monde. Je ne me souviens pas seulement d'un salon chez mes grands-parents, mais d'une certaine façon de me déplacer, de moduler ma voix, d'un rythme. La mémoire peut aussi prendre la forme de sensations très précises : dans la cour de l'école, en primaire, le froid aux chevilles et, en même temps, la chaleur aux joues.

Le corps retient ainsi des traces tangibles la pression du canapé, les strates texturées du sol carrelé ou tapissé, le contact d'une rambarde sous la main. Nos yeux retiennent les variantes de lumière, les angles dans lesquels on se sent spontanément le plus à l'aise, comme un chat qui s'approprie des endroits insolites et singuliers qui deviennent ses repères de sieste préférés.

L'anemoia s'inscrit justement lorsque ces mêmes postures, températures, lumières et angles se réveillent dans un lieu qui, lui, ne fait pas partie de mon histoire, et que le corps reconnaît quelque chose sans pouvoir dire quoi. Comment expliquer que, dans un lieu où je n'ai jamais mis les pieds, un sentiment de familiarité me prenne de plein fouet, comme si j'y avais déjà vécu quelque chose de précieux ou de douloureux? Ce n'est pas un souvenir au sens strict, puisqu'aucun événement précis ne peut être rappelé. Pourtant, la sensation est là, très concrète, parfois même envahissante. On pourrait ainsi dire que le corps reconnaît un « climat » avant même que la pensée ne trouve les mots.

Cette reconnaissance silencieuse, soit le fait d'être touchée par un lieu sans pouvoir l'inscrire dans l'histoire de sa propre vie, oblige à revoir la façon dont on peut appréhender la mémoire : elle n'est plus seulement ce qui revient du passé,

mais aussi ce qui résonne au présent. Certains lieux rencontrent des dispositions déjà là en nous, des sensibilités déposées au fil du temps, sans que nous soyons capables de retracer leur trajectoire. Ce n'est pas une scène précise qui remonte, mais une tonalité : le calme un peu lourd d'une chambre en fin d'après-midi, la façon dont un couloir étroit retient les bruits, la lumière d'un réverbère qui découpe un coin de pièce la nuit. Ce sont des ambiances minuscules, presque anonymes, mais qui, d'un coup, donnent l'impression de reconnaître un monde sans pouvoir dire quand on l'a habité.

Merleau-Ponty parle d'« être-au-monde »¹⁴ pour désigner ce rapport fondamental qui précède la séparation entre sujet et objet. En autres termes, on n'aborde jamais un espace comme observatrice extérieure face à un décor. On y est toujours impliqué, ne serait-ce que par la manière dont notre corps s'y oriente et s'y laisse affecter. La lecture de Merleau-Ponty m'a surtout permis de clarifier cette intuition. Lorsqu'un lieu me touche, sans raison évidente, je ne l'explique pas par une simple disposition personnelle. J'y vois plutôt l'effet d'une forme de rencontre : mon histoire corporelle, mes habitudes perceptives, et ce que le lieu engage, entrent en contact. L'anemoïa prend place dans ce décalage entre l'intensité de l'expérience spatiale, et l'absence de récit pour le contenir. Cette expérience peut évoquer la mélancolie, mais elle ne s'y confond pas.

14. Ibid, MERLEAU-PONTY Maurice, Avant-propos, p. ii-v



II. LE CORPS. PREMIER LIEU DE LA MÉMOIRE

La nostalgie, même lorsqu'elle procède d'une reconstruction ou d'une projection, garde généralement un point d'ancrage : un « avant » que l'on peut, au moins en partie, raconter. Elle suppose un passé, réel ou fantasmé, auquel il reste possible de se référer. La mélancolie est quant à elle, dans une perspective psychanalytique, une tonalité de fond : elle renvoie à une perte dont l'objet demeure indéterminé et qui, dans la durée, infléchit la manière d'être au monde. L'anemoia se situe entre les deux. Elle reprend ce sentiment diffus de manque, sans cause nettement assignable, mais s'en écarte en le rapportant à l'espace. Ainsi, le manque se projette dans des lieux, ou dans des images de d'espaces, jusqu'à devenir perceptible, presque tangible. Ce qui fait défaut n'est pas seulement une personne ou une époque, mais une manière d'habiter. On ne regrette pas un événement vécu, mais plutôt l'absence de lieux capables d'accueillir certains états intérieurs. C'est ce glissement qui m'intéresse comme future architecte d'intérieur : la nostalgie cesse d'être seulement un affect individuel pour devenir un indice sur la qualité des espaces que l'on propose d'habiter.

En tant que future architecte d'intérieur, c'est ce moment de rencontre entre un corps et un lieu qui m'intéresse.

Si le corps
est le premier médium de la mémoire,
que signifie alors
concevoir un espace ?

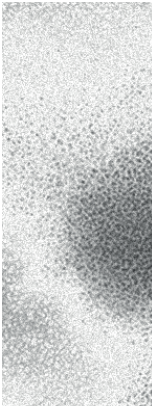
I.2. L'ESPACE AU PRISME DES SENS

Si le corps est ce par quoi un monde advient, alors l'architecture ne peut plus être pensée comme une simple affaire de formes et de vues. Au sein de l'École Camondo, c'est précisément ce que j'ai appris : l'architecture d'intérieur ne se réduit pas à un décor que l'on regarderait à distance, elle se joue dans un ensemble de conditions sensibles dans lesquelles le corps est plongé. C'est aussi, à mon sens, ce qui la distingue de l'architecture « bâtiminaire » : là où cette dernière se concentre souvent sur l'objet architectural, le geste urbain ou la figure construite, l'architecture d'intérieur se permet d'entrer plus frontalement dans la vie intérieure de l'habitant, ses fragilités, ses routines, ses peurs et ses besoins de refuge. Juhani Pallasmaa le rappelle avec force lorsqu'il critique la domination de la vue dans la culture architecturale moderne et oppose une architecture de la rétine, conçue d'abord pour l'image, à une architecture du corps qui engage l'ensemble des sens¹⁵. Pour lui, un lieu ne se résume pas à ce que l'on en voit, mais à ce que l'on y touche, y sent, y entend. Cette manière de penser donne une assise théorique à ce que je ressens intuitivement : un intérieur ne réussit pas lorsqu'il est seulement photogénique, il réussit lorsqu'il tient dans le corps.

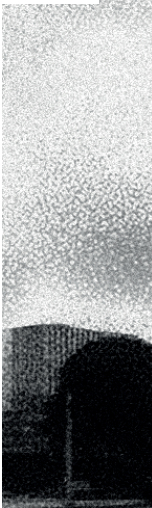
15. PALLASMAA Juhani,
The Eyes of the Skin.
Architecture and the
Senses,
Op. cit., p. 22.

En considérant le corps comme partie prenante d'un dispositif sensible, on peut rapprocher l'architecture d'intérieur de la scénographie. En effet, celle-ci assume d'organiser une expérience, en réglant un parcours, une durée et une certaine disposition du visiteur, que ce soit au théâtre, au musée ou dans une exposition temporaire. L'architecture d'intérieur ne se présente pas toujours en ces termes, mais elle procède souvent par gestes similaires. Elle ouvre ou resserre une perspective, ménage un seuil, suspend l'attention ou, au contraire, la concentre. Il s'agit d'arbitrer ce que l'espace donne à éprouver, au-delà de ce qu'il donne simplement à voir. En ce sens, Juhani Pallasmaa met avant le fait que ces dispositifs façonnent notre manière d'être au monde bien au-delà du moment où nous quittons le lieu ¹⁶. Pour interroger l'anemoia, cette parenté offre un appui. Elle invite à regarder certains intérieurs du quotidien comme des scénographies involontaires. Ainsi, l'architecture d'intérieur n'illustre pas un récit, mais façonne directement un climat.

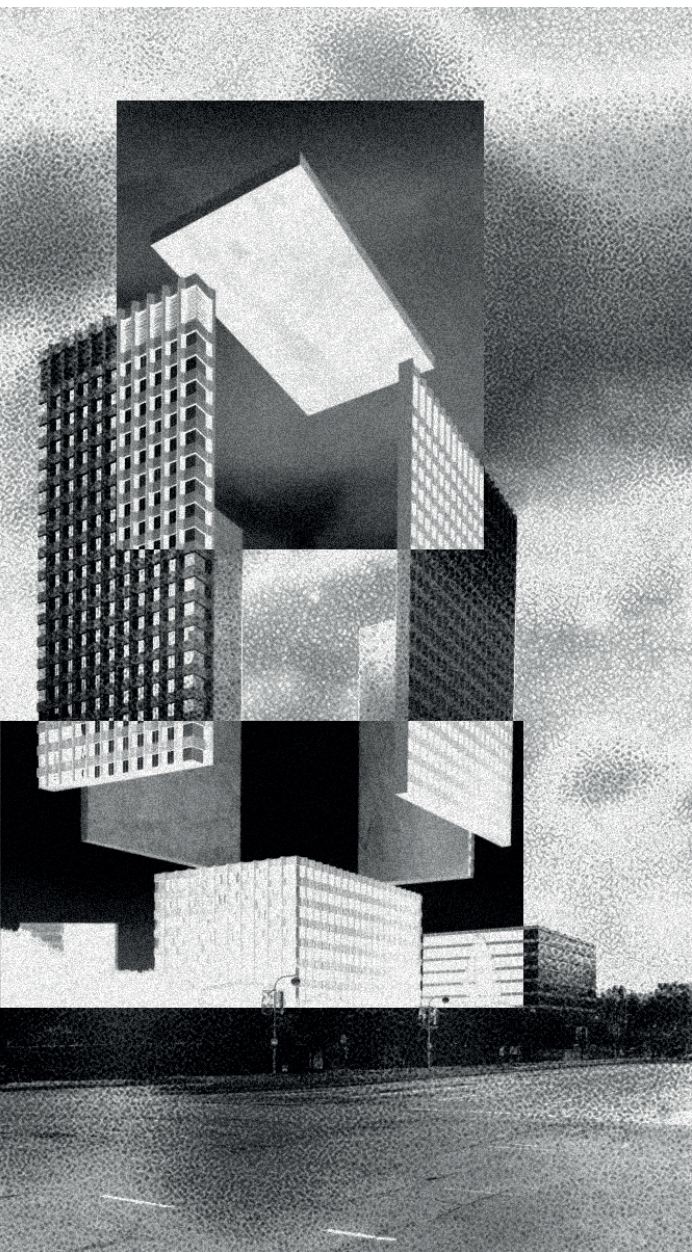
**« L'architecture structure
notre être au monde
et constitue une défense
contre le temps et l'oubli ».** ¹⁷



16. Ibid,
PALLASMAA Juhani,
chapitres sur la domination
de la vision et la mémoire
des détails, pp. 33-72.



17. Ibid,
PALLASMAA Juhani,
citation p.72.



Lorsque j'essaie de comprendre pourquoi certains espaces déclenchent en moi une anemoia, je me rends compte que ce ne sont presque jamais des lieux pensés pour impressionner. Ce sont plutôt un palier d'immeuble trop large pour ce qu'il a à accueillir, un couloir d'hôpital aux murs crème légèrement écaillés, une salle d'attente un peu trop silencieuse. Ce que je ressens ne vient pas d'une composition grandiose, mais de morceaux de sensations. Juhani Pallasmaa insiste sur cette mémoire du détail : nous nous souvenons d'un espace par la manière dont la poignée tourne dans la main, par l'odeur de la poussière au soleil, par le frottement d'un tissu sur une banquette, par le bruit de la pluie sur une verrière¹⁸.

18. Ibid., p. 65.

Ces petites choses composent une expérience intérieure cohérente et laissent des traces profondes, bien plus que l'image d'ensemble. La différence entre un espace pensé pour être photographié et un espace pensé pour être habité se joue souvent à cet endroit. Une image d'intérieur peut être parfaitement équilibrée et séduisante sans laisser aucune empreinte tangible une fois que l'on y est vraiment. À l'inverse, certains lieux qui n'ont rien de « publiable » restent longtemps en nous, précisément parce qu'ils ne cherchent pas à se montrer, mais à accueillir.

I.3. ATMOSPHÈRES : CE QUI « RESTE » D'UN LIEU

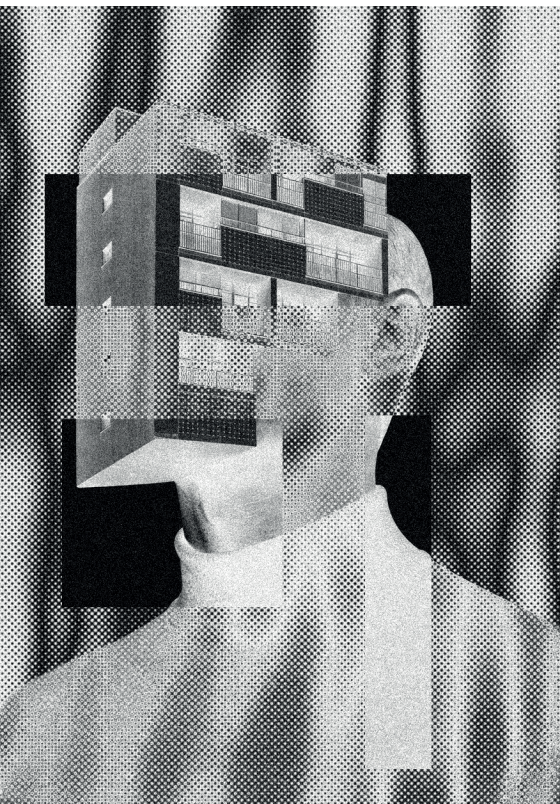
Pour parler de cette qualité diffuse qui enveloppe un espace, la notion d'« atmosphère » proposée par le philosophe allemand Gernot Böhme est particulièrement précieuse. Dans ses travaux sur une esthétique des atmosphères, il décrit l'atmosphère comme un « ton affectif » d'un lieu, un climat sensible qui se dégage de la situation et qui appartient à la fois à l'espace et à celui qui le perçoit¹⁹. L'atmosphère n'est pas un objet que l'on pourrait isoler ou mesurer, elle flotte entre le lieu et nous. Ce déplacement théorique est important parce qu'il échappe à la séparation classique entre sujet et objet. L'atmosphère n'appartient ni complètement au bâtiment, ni complètement à la personne. Elle résulte d'une rencontre. Elle est produite par les matières, la lumière, les proportions, les sons, mais elle est aussi accueillie par une sensibilité singulière. Elle n'est pas purement subjective, car plusieurs personnes peuvent la ressentir de manière similaire, mais elle n'est pas non plus réductible à une donnée physique.

19. BÖHME Gernot,
« Atmosphere as the
Fundamental Concept of
a New Aesthetics »,
Op. cit., p. 122.
« Atmosphere is the
common reality of the
perceiver and the
perceived ».

20. GRIFFERO Tonino,
Op. cit, p. 29.

Tonino Griffero, philosophe italien qui reprend et approfondit ce paradigme dans *Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces*, parle d'« espaces émotionnels » pour souligner que nous ne nous contentons pas de percevoir des formes, nous sommes affectés par elles²⁰. Un couloir trop étroit, une pièce trop haute, une lumière trop crue peuvent suffire à créer une nervosité ou une gêne. À l'inverse, un éclairage tamisé, la douceur de certaines matières, ou encore une acoustique feutrée peuvent apaiser et faire sentir une

certaine qualité d'attention, sans qu'un discours soit requis. L'espace ne se réduit alors ni à la forme, ni à ce qui se donne immédiatement à voir : il se perçoit et s'éprouve. Dans cette perspective, l'architecture ne se réduit pas à des volumes. Elle organise des conditions sensibles et, avec elles, des dispositions affectives. L'usager peut en faire l'expérience sans disposer des mots pour l'expliquer, en percevant simplement qu'un lieu l'accueille, ou au contraire, l'opprime.



Lorsque je repense à l'église en ruine de Bussana Vecchia ²¹, ou à d'autres lieux qui ont déclenché chez moi cette nostalgie sans histoire, ce qui revient d'abord, ce n'est pas un détail précis, c'est ce climat général. Une salle immense mais étonnamment silencieuse, une lumière qui tombe en biais sur des murs fissurés, la poussière qui tourne lentement, la sensation que le temps s'est épaissi. Ce n'est pas tant que je projette un passé personnel sur ce lieu, c'est plutôt que le lieu me met dans un certain état, que je reconnais sans pouvoir le dater. Il y a là une forme de mémoire qui ne raconte rien de précis, mais qui s'impose malgré tout comme une évidence sensible.

21. Église Sant'Egidio

(fig.1), Bussana Vecchia
(Sanremo, Ligurie, Italie).

Cette idée entre en résonance, de loin, avec ce que Freud appelait l'« inquiétante étrangeté » ²², ce moment où quelque chose semble à la fois familier et dérangent. L'anemoia serait alors comme une version adoucie de cette expérience. Le lieu n'est pas menaçant, mais légèrement décalé. Il donne l'impression d'être chez soi ailleurs, comme si un souvenir flottant avait trouvé soudain un support matériel. La nostalgie se cristallise alors sur une tonalité plus que sur une scène. Dans le cas de l'anemoia, l'atmosphère joue un rôle central. La nostalgie ne s'accroche pas à un souvenir défini, elle se fixe sur un certain mode d'être. Il y a quelque chose dans la manière dont l'espace est accordé qui entre en résonance avec une attente ou une blessure intérieure. Certains lieux donnent forme, pour un instant, à un monde intérieur que l'on ne savait pas formuler. D'où cette impression, assez troublante, que le lieu ne se contente pas d'être reconnu : il nous « reconnaît » aussi.

22. FREUD Sigmund,

L'inquiétante Étrangeté et autres essais, trad. Bertrand Féron (Paris : Gallimard, coll. « Folio Essais », 1985),
p. 215.

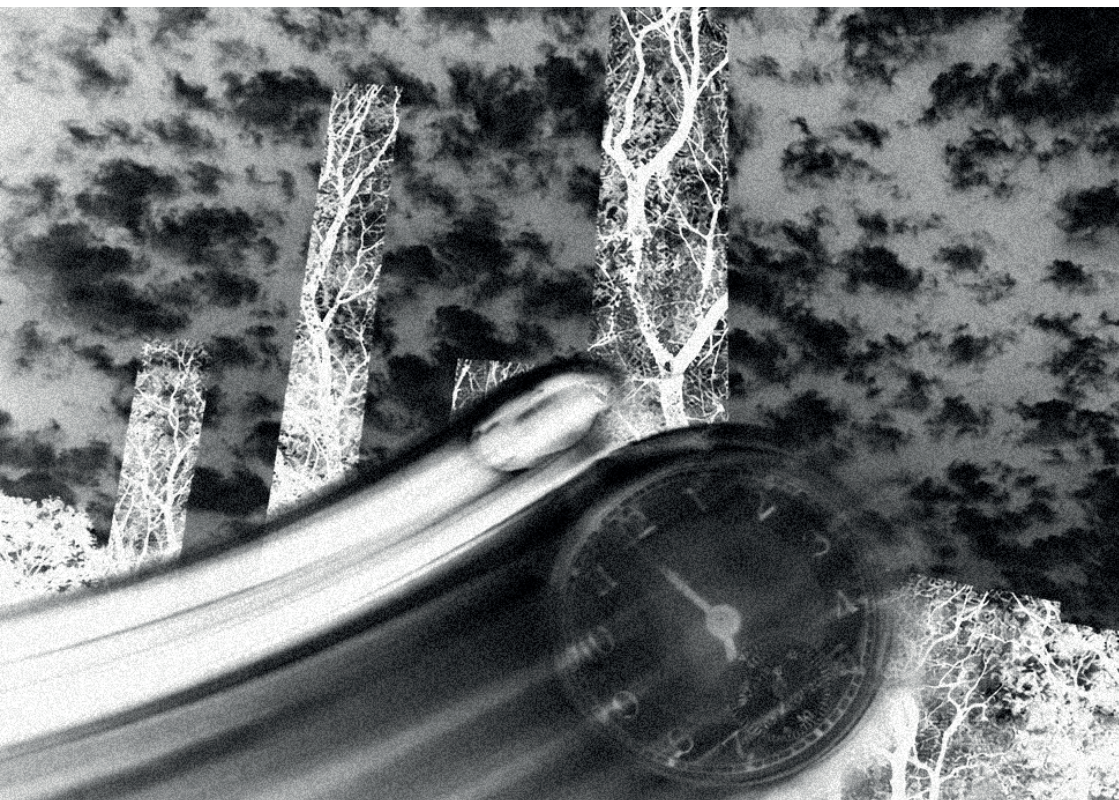
**« Cette variété de l’effrayant
qui remonte au depuis
longtemps familial ». ²³**

23. Ibid,
FREUD Sigmund,
citation p. 215.

24. BÖHME Gernot,
Op. cit, p. 122.

25. GRIFFERO Tonino,
Op. cit, p. 29.

À mon sens, l'anemoia s'éprouve rarement dans un espace parfaitement lisse et maîtrisé ; elle se manifeste plutôt dans des lieux qui laissent apparaître leurs aspérités, leurs accidents, leurs traces d'usage. Elle ne tient pas à une représentation grandiose ou héroïque, mais à des détails presque ordinaires, dans des fragments sensoriels discrets. Si l'on s'attelle à l'exercice d'imaginer une scène, ce sont souvent des détails qui reviennent. Imaginez une lumière d'après-midi d'hiver, une chaise en formica légèrement usée, une odeur de poussière froide... Et, presque malgré soi, quelque chose se réactive, sans que l'on puisse en situer l'origine. Il se produit alors une forme d'accord immédiat entre ce que le lieu propose et une mémoire qui ne relève pas uniquement de l'expérience individuelle. On a alors l'impression, que quelque chose de plus diffus et de partagé est touché. Cette expérience rejoint ce que décrivent Gernot Böhme ²⁴ et Tonino Griffero ²⁵ lorsqu'ils envisagent l'atmosphère comme un espace intermédiaire, ni entièrement subjectif, ni strictement objectivable. C'est un espace où se rejoue notre manière d'habiter le monde, au croisement de souvenirs, d'imaginaires et du présent.



Pour l'architecture d'intérieur, cela influence l'anticipation d'un projet. Travailler un espace, ce n'est pas seulement choisir un style ou une ambiance globale, c'est questionner et orchestrer finement les points de contact avec le corps : où est-ce que la main se pose, qu'est-ce que le pied rencontre, comment le son circule, est-ce que la lumière protège ou expose. Ce sont ces décisions qui déterminent la possibilité même d'une relation sensible au lieu.



Dans ce contexte, on pourrait ainsi dire que l'anemoia dévoile une forme de justesse involontaire : un lieu qui n'a pas été conçu pour moi, que je ne connais pas, parvient pourtant à entrer en résonance avec une sensibilité qui se cherche. Cet espace anticipe, sans le savoir, un besoin d'abri, de

lenteur, de densité. Il ne s'agit pas là d'une nostalgie qui se rapporte à un passé identifiable. Par l'émotion, elle signale qu'une certaine manière d'habiter manque ou fait défaut, et que les atmosphères jouent un rôle déterminant dans la possibilité de la percevoir.

I.4. ACCORDAGE : VERS UNE JUSTESSE SPATIALE

La notion d'« accordage » développée par l'historien et théoricien de l'architecture Alberto Pérez-Gómez m'a permis de rassembler beaucoup de choses qui se jouaient déjà en filigrane dans ce mémoire. Dans *Attunement - Architectural Meaning after the Crisis of Modern Science*, il remet en cause une architecture réduite à la performance, à la mesure et au contrôle, et défend l'idée que le rôle de l'architecture est de soutenir ce qu'il appelle nos capacités humaines fondamentales, en mettant en cohérence un lieu, une culture et des existences singulières²⁶. L'accordage ne relève pas d'un supplément poétique ajouté après coup. Il conditionne, plus fondamentalement, la capacité d'un bâtiment à être autre chose qu'un objet performant. Sans lui, on obtient un dispositif efficace, mais pas nécessairement un milieu où l'on puisse réellement habiter. L'enjeu n'est donc pas de viser une forme idéale, mais de construire une justesse sensible entre l'espace et celles et ceux qui l'éprouveront au quotidien.

26. PÉREZ-GÓMEZ

Alberto,

Op. cit, p. 19.

Le terme d'accordage appelle spontanément l'évocation de la musique. Un instrument peut être irréprochable dans sa conception, or un léger désaccord suffit à rendre son jeu dissonant. Transposé à l'espace, le parallèle permet de mieux comprendre un point essentiel. Un projet peut satisfaire l'ensemble des contraintes techniques et réglementaires, et malgré tout produire une atmosphère inconfortable, par excès d'exposition, par tension, ou simplement parce qu'il impose un rythme qui ne laisse pas place à l'apaisement.

L'accordage ne vise pas un confort uniforme. Il relève plutôt d'une quête d'équilibre, fragile, qui se décide dans des détails concrets. Un appui de fenêtre, par exemple, rend par sa hauteur l'accoudement évident, ou au contraire, inconfortable. La profondeur d'une assise détermine si l'on s'y installe vraiment, ou si l'on ne fait qu'y passer. À l'échelle globale, l'ouverture vers l'extérieur module immédiatement la sensation recherchée, entre respiration et exposition. La lumière, elle, sculpte l'espace et en indique l'intention. Elle infléchit la perception et donne le ton du lieu. Ce sont ces nuances qui décident, en pratique, si un endroit autorise l'usager à se déposer, à habiter vraiment, ou le pousse, au contraire, à rester sur la défensive.

L'anemoïa trouve naturellement sa place dans cette perspective. Elle apparaît comme un signal d'alerte : elle montre qu'il existe des qualités d'espace qui nous manquent dans le présent, au point que nous allons les chercher dans des lieux que nous n'avons jamais fréquentés, dans des images de ruines, dans des intérieurs fictifs, dans des mondes virtuels. Ainsi, ce que je peux éprouver dans un lieu, comme dans cette église abandonnée en Italie, ne relève pas seulement d'un souvenir imaginé. On peut plutôt y percevoir un ajustement, une adéquation sensible à ma manière d'être, alors même que je n'ai aucune histoire avec ce lieu. De ce fait, l'accordage devient un outil critique : il ne désigne plus uniquement une qualité singulière, repérable dans certains espaces. Il révèle le désajustement de nombreux environnements ordinaires, standardisés, suréclairés, qui finissent par neutraliser toute singularité.



FIG. 2 - Peter Zumthor, *Therme Vals*, Vals, Suisse.

- Vue intérieure des bains et lumière zénithale.

Photo ©D.R.

Les architectures qui m'ont le plus marquée vont dans ce sens. Quand Peter Zumthor décrit son travail, il insiste moins sur la forme des bâtiments que sur la manière dont ils doivent être vécus, sur l'odeur de la pierre, la densité du silence, la manière dont le corps ralentit en les traversant. Ses thermes de Vals, souvent photographiés pour leurs grandes parois de pierre ^(fig.3), sont surtout racontés par ceux qui y sont allés comme une expérience rythmique et sensorielle : la température de l'eau, la réverbération sourde des voix, le passage de l'ombre à la lumière. La piscine, avec ses parois de gneiss sombre, ses couloirs étroits qui s'ouvrent sur des bassins plus larges et la lumière qui glisse par fentes au plafond ^(fig.2), rend très concret ce lien entre espace et atmosphère. Rien n'y est spectaculaire au sens d'une image de catalogue. Tout est construit pour que le corps sente des variations de température, d'ombre et de résonance sonore qui installent peu à peu une forme de calme. Ce qui reste, c'est un état intérieur légèrement déplacé. On sent que le projet a cherché une justesse avec un contexte, un paysage, une manière de se tenir au monde, plutôt qu'à imposer une figure formelle ²⁷.

27. ZUMTHOR Peter,

Atmosphères

Environnements

architecturaux - objets

entourants, trad. Éléonore

Mazel et Catherine de

Smet (Bâle : Birkhäuser,

2008), p. 23-31.

voir : *L'harmonie des*

matériaux (p. 23) -

Le son de l'espace (p. 29)

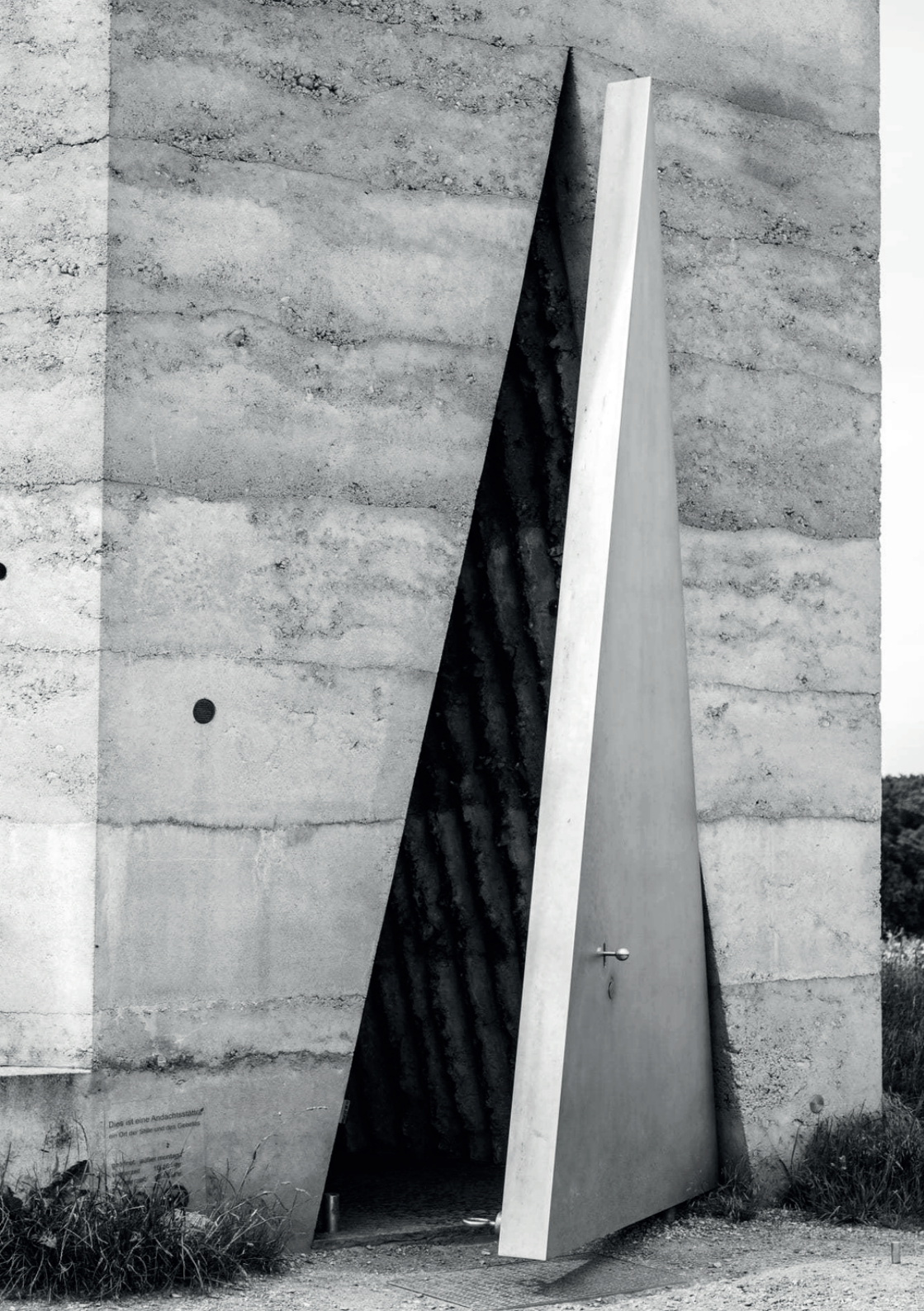
- *La température de*

l'espace (p. 31).



FIG. 3 - Peter Zumthor, *Therme Vals*, Vals, Suisse. - Vue intérieure des bains, quartzite de Vals et béton.

Photo ©D.R.



Dies ist eine Andachtsstätte
am Ort der Stille und des Gebets

Die Kirche ist eine Andachtsstätte
am Ort der Stille und des Gebets



FIG. 4 - Peter Zumthor, Chapelle Bruder Klaus, Wachendorf - Vue extérieure.
Photo © D.R.

La chapelle Bruder Klaus de Peter Zumthor prolonge et radicalise cette démarche ^(fig.4). De l'extérieur, un volume simple posé dans un champ. À l'intérieur, un espace creusé dans le béton, noirci par le feu, percé d'ouvertures minuscules vers le ciel ^(fig.5). Le sol légèrement incliné, l'odeur de suie, le son amplifié des pas transforment cette petite pièce en expérience physique de retrait. On ne vient pas y « voir » quelque chose, on vient y sentir la densité d'un intérieur. Ces types de projets donnent une épaisseur très concrète à la notion d'accordage.

Par contraste, l'accordage met aussi en lumière le rôle de l'architecte d'intérieur. Concevoir un espace ne consiste pas seulement à ordonner des fonctions et des circulations, mais à composer un milieu qui rende possibles certains états psychiques. Cela implique d'accepter que chaque décision concrète sur la lumière, les seuils, les matières, les sons, engage une certaine manière de laisser les gens habiter leur propre vie. Penser l'architecture d'intérieur comme un travail d'accordage, ce n'est pas lui attribuer une mission thérapeutique qu'elle ne peut pas assumer seule. C'est reconnaître qu'elle participe à stabiliser ou au contraire à fragmenter notre expérience du monde. L'anemoia devient alors une forme de boussole discrète : elle indique, par l'émotion, où le lien entre espace et existence se ressaisit, et où il se défait.

C'est à partir de cette idée que je propose, dans la suite du mémoire, de replacer ce trouble nostalgique dans le temps et la culture qui sont les miens, puis de voir comment l'architecture d'intérieur peut en faire une matière de projet plutôt qu'un simple motif esthétique.



FIG. 5 - Peter Zumthor, *Chapelle Bruder Klaus*, Wachendorf. - Vue intérieure.

Photo ©D.R.



ANEMOIA. LA NOSTALGIE D'UN ESPACE QUI N'A JAMAIS EXISTÉ

02

DIMENSION CULTURELLE ET GÉNÉRATIONNELLE :

VIVRE DANS LE TEMPS DES IMAGES

À la fin de ce voyage au plus près du corps, des atmosphères, de la justesse fragile entre un lieu et une existence, il me faut maintenant replacer l'anemoia dans le temps qui est le nôtre. Le trouble que je décris ne surgit pas dans le vide. Il se manifeste entre des écrans allumés en permanence, des fils d'actualité, des récits fragmentés. C'est ce contexte générationnel que j'aborde ici : comment la culture visuelle de ma génération amplifie, transforme ou récupère cette nostalgie d'un monde jamais vécu.

II.1. GRANDIR DANS UN PRÉSENT SATURÉ

Les historiens montrent que chaque époque se raconte à travers une certaine manière de percevoir la relation entre passé, présent et futur. François Hartog parle de « présentisme » pour désigner un régime d'historicité dans lequel le présent occupe presque tout l'espace mental, au point de brouiller les frontières entre ce qui a été et ce qui vient ²⁸. Le passé et le futur cessent alors d'être des repères stables, l'un comme héritage, l'autre comme promesse. Ils sont plutôt mobilisés au gré du présent, comme une réserve d'images et de motifs dans laquelle on vient chercher, recomposer, recycler. Pour moi, ce n'est pas une proposition seulement théorique. Je le constate dans mon propre rapport au temps, tel qu'il s'est construit avec les usages numériques.

Je n'ai pas connu un monde dépendant de l'attente, avec le téléfilm programmé à heure fixe ou où l'on découvrait une photo, seulement plusieurs jours après avoir développé la pellicule. Une grande partie de mon expérience du temps s'est construit autour d'une sur-stimulation visuelle, en accès libre et constant. Il peut s'agir, par exemple, d'extraits de films anciens montés en boucle, d'archives numérisées ou encore de comptes ²⁹ de curation d'images qui recyclent des morceaux de culture populaire.

28. HARTOG François,
Régimes d'historicité
- *Présentisme et*
expériences du temps,
Op. cit., pp. 27-28.

29. Interfaces de défilement infini sur les réseaux sociaux : feed (flux) ou FYP (For You Page sur TikTok).
Il s'agit d'un algorithme qui « pousse » continuellement ces contenus vers l'utilisateur en anticipant ses goûts, favorisant une immersion passive et sans fin.



En quelques minutes, je peux traverser plusieurs décennies d'ambiances, de styles, d'univers. Le temps ne se présente plus comme une ligne continue, mais comme une mosaïque d'images disponibles à volonté, que l'on peut recomposer sans cesse.

Dans ce contexte, faire défiler un fil numérique est devenu un geste réflexe. On parle aujourd'hui de « scroll » pour désigner ce mouvement répétitif du doigt sur l'écran qui permet de dérouler un flux potentiellement infini de contenus. Le terme de « doomscrolling » est apparu pour qualifier le fait de continuer à consommer des informations anxiogènes même lorsque l'on se sent déjà mal. Des études en psychologie³⁰ et en sciences des médias³¹ associent ces pratiques à une fatigue attentionnelle, à une impression de flou temporel et à une augmentation des symptômes anxieux, en particulier chez les jeunes adultes. Le temps passé devant l'écran ne se contente pas de remplir les journées. Il fragmente la durée en une succession de micro-présents sans continuité nettement perceptible. On peut faire défiler des images pendant des heures, avec l'impression, une fois l'écran refermé, qu'il ne reste rien de vraiment consistant.

Dans un tel régime, le rapport au passé change de nature. L'historienne de la culture Svetlana Boym distingue, dans *The Future of Nostalgia*³², deux formes principales de nostalgie. La nostalgie dite restauratrice vise la reconstruction d'un passé supposé intact. Elle se tourne vers une origine idéalisée et tend, pour y parvenir, à lisser les conflits, les ambiguïtés, les zones d'ombre. On en voit aujourd'hui des traductions dans des esthétiques de reconstitution, où l'imitation des signes est censée suffire à retrouver un

30. WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO) REGIONAL OFFICE FOR EUROPE, *Mental health of adolescents in the WHO European Region*, Copenhagen, WHO Regional Office for Europe, **2021**, p. 9.

31. KIDD Jenny, « Deep Nostalgia : Remediated memory, algorithmic nostalgia and technological ambivalence », *Memory Studies*, vol. 16, n° 6, **2023**, p. 1421.

32. BOYM Svetlana, *The Future of Nostalgia* (New York : Basic Books, **2001**), p. 41-49.
« La nostalgie restauratrice ne se pense pas comme de la nostalgie, mais plutôt comme la vérité et la tradition ».

33. KIDD Jenny,
Op. cit, p. 1421.

monde plus simple. On peut ainsi retrouver des intérieurs néo-haussmanniens standardisés, des cafés thématiques années 1970 ou des aménagements volontairement plus rustiques dans l'esprit maison de campagne. À l'inverse, la nostalgie réflexive ne cherche pas à rétablir un « avant ». Elle assume la distance, et s'attache davantage aux fissures, aux manques, aux écarts. Elle s'intéresse moins à la restitution d'un décor qu'au questionnement de ce que le présent fait au temps.

34. De l'anglais « *vieille école* ». Terme initialement issu de la culture hip-hop, utilisé ici par extension pour qualifier une production culturelle (musique, style) d'un passé récent (années 1980-2000) perçue comme authentique, « culte » ou indémodable, par opposition à la production actuelle.

35. Terme emprunté à l'aénologie (le millésime), désignant aujourd'hui des objets ou vêtements anciens de marque ou de qualité, devenus des références esthétiques.

Je me reconnais davantage dans cette seconde forme. Je ne souhaite pas revenir à une époque précise que j'idéaliserais. Ce qui me manque n'est pas une date, mais une certaine manière d'habiter le temps. Pourtant, même cette nostalgie réflexive se trouve aujourd'hui prise dans le régime du présentisme que décrit Hartog. Le passé y devient un matériau disponible en continu que les plateformes filtrent, découpent et recomposent. Des chercheurs parlent de « nostalgie algorithmique » pour désigner la façon dont les réseaux sociaux construisent, pour chacun, des passés sur mesure à partir de ce que nous regardons, enregistrons et partageons³³. Une chanson dite « old school »³⁴ apparaît parce que l'on a écouté une playlist nostalgique, des extraits de séries d'enfance sont remontés et réinjectés dans le fil. De la même manière, des intérieurs « vintage »³⁵ surgissent parce que l'on a sauvegardé une image de salon ancien. Progressivement, la mélancolie devient un format.

Ce qui m'intéresse ici, ce n'est pas seulement la technique, mais l'effet qu'elle produit. À force d'être constamment exposé à des morceaux reconstitués du passé, on en vient à éprouver une discordance avec son propre présent. L'avenir, fréquemment présenté comme imprévisible, voire inquiétant, a du mal à fournir des images attrayantes. À l'inverse, le passé, lui, se présente à travers des séquences déjà assemblées, des filtres et des listes de lecture. Entre les deux, le présent peut parfois sembler être une zone indistincte, traversée par des stimuli, mais difficile à vivre pleinement. Dès lors, il n'est pas étonnant que surgisse une nostalgie qui ne se rattache plus à un souvenir clair, mais à un manque plus diffus. C'est sur ce fond que l'anemoia, à mon sens, prend racine. Elle s'appuie sur des images, des films, des récits, mais elle exprime surtout une difficulté à se sentir en prise avec le temps présent.

Or, ce chapitre générationnel n'est pas un simple arrière-plan. Il conditionne la manière même dont l'anemoia se forme et se partage. Plus largement, une partie de ma génération a grandi dans ce présent saturé, en construisant sa mémoire autant à partir d'images trouvées que d'expériences vécues. Cela ne signifie pas que ces images seraient moins « vraies », mais qu'elles deviennent des matériaux à partir desquels se fabriquent des scènes intérieures. C'est sur ce terrain que se déploie ce que j'appelle la réminiscence contemporaine, que j'aborde dans la section suivante : un ensemble d'images, de lieux et d'ambiances qui, en circulant massivement, offrent paradoxalement à chacune et chacun la sensation très intime d'avoir perdu quelque chose qu'il n'a jamais eu.

II.2. LA RÉMINISCENCE CONTEMPORAINE,

Le paysage d'images dans lequel je grandis n'est pas neutre. Parmi tous les flux qui défilent, une famille de motifs revient avec insistance. Je la nomme « réminiscence contemporaine ». Ce n'est pas un mouvement officiel, encore moins une catégorie critique stabilisée, mais une manière de désigner ce goût partagé pour des lieux ordinaires ou abîmés, chargés d'une mélancolie diffuse. Couloirs d'école désertés, halls d'immeubles vides, salons modestes éclairés par une télévision oubliée, parkings souterrains semi éclairés, cages d'escalier sans fenêtres. Ces images ne racontent pas une histoire précise, elles installent un climat. Elles donnent l'impression d'entrer dans un souvenir collectif sans pouvoir dire à qui il appartient.

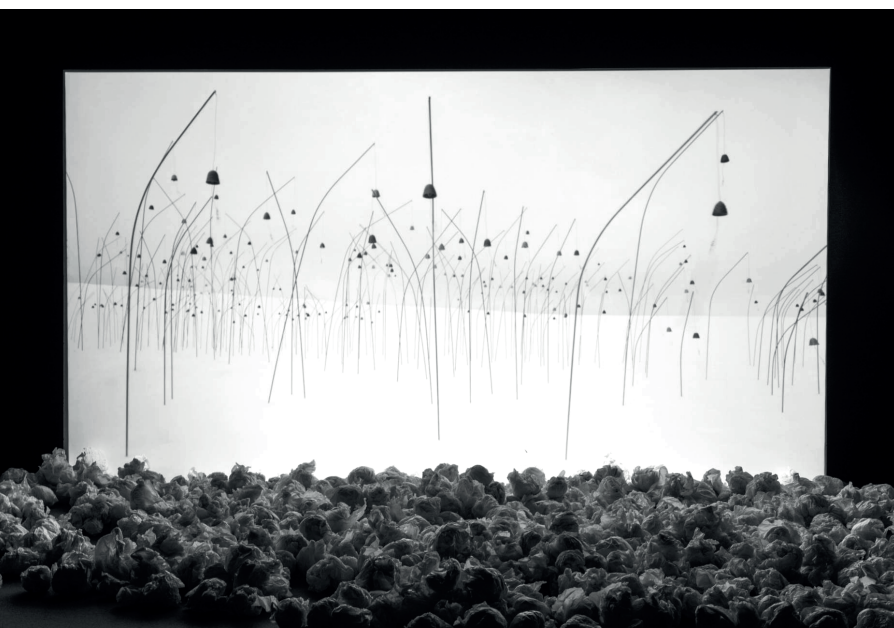


FIG. 6 – Christian Boltanski, *Animitas*, (Chili), 2014, ADAGP, Paris.
- Installation de clochettes sur tiges métalliques, désert d'Atacama.
Photo ©Archives Boltanski.

ENTRE RUINES ET TRACES PARTAGÉES

Des artistes ont travaillé ce trouble bien avant qu'il ne circule massivement sur les réseaux. Les regarder de près m'aide à mieux comprendre ce que ma génération fait aujourd'hui avec ses propres images. Parmi eux, Christian Boltanski illustre cette mémoire anonyme à travers des installations qui tiennent plus du rituel que du monument. Dans la série *Animitas* (fig.6), par exemple, il plante au milieu du désert chilien des centaines de tiges métalliques surmontées de petites cloches. Le vent fait sonner ces clochettes en continu, comme si l'air lui-même portait la rumeur de vies disparues. Il n'y a ni

biographie, ni visage, ni récit. Pourtant, face à ce champ sonore minimal, on éprouve très nettement la présence d'un passé que l'on n'a jamais vécu, une sorte de deuil sans objet précis, qui tient autant à l'atmosphère du lieu qu'à l'installation elle-même³⁶.

36. BLISTENE Bernard

(dir.),

Christian Boltanski : Faire son temps (Paris : Éditions du Centre Pompidou, 2019), p. 140-145.



FIG. 7 - Anselm Kiefer, *Sternenfall (Chute d'étoiles)*, 2007.
Installation in situ pour l'exposition Monumenta, Grand Palais, Paris.
Photo ©D.R.

Anselm Kiefer, de son côté, donne forme à des paysages et des architectures en ruine, faits de béton, de plomb, de paille, de cendre, où les couches de matière accumulent des strates de temps (fig.7). Qu'il s'agisse de ses grandes toiles de bâtiments éventrés ou de ses installations dans ses ateliers, la ruine n'est pas une simple image spectaculaire. Autrement

dit, c'est un palimpseste ; un lieu où l'histoire a laissé des traces épaisses, voire parfois écrasantes. Il ne s'agit pas ici d'une nostalgie confortable d'un passé idéalisé, mais d'une confrontation à ce qui demeure lorsque les récits se sont effondrés. Là encore, l'émotion ne résulte pas d'un souvenir précis que l'on retrouverait, mais d'une atmosphère de fin, difficile à nommer.

FIG. 8 - Chiharu Shiota, *In Silence*, 2002, ADAGP, Paris.
Photo ©Sunhi Manga.



L'artiste japonaise Chiharu Shiota, dans un registre plus intime, déplace la question de la mémoire vers des dispositifs sensibles. Dans *In Silence* (fig.8), un piano calciné est pris au piège d'un entrelacs serré de fils noirs qui envahissent la pièce entière. On ignore qui jouait de cet instrument, et ce qui a conduit à cette

scène désormais figée. Pourtant, quelque chose s'impose, l'impression d'un souvenir interrompu, comme si la musique s'était arrêtée net et qu'il n'en subsistait qu'un reste matériel. Ici encore, l'effet ne tient pas à un récit explicite, mais à une atmosphère dense, qui compose avec la ruine, le silence et la tension.

FIG. 9 - Sophie Calle, *Douleur exquise*, 1984-2003.
 Vue de l'installation (Centre Pompidou, exposition « M'as-tu vue », 2003-2004).
 Photo ©Centre Pompidou, Georges Meguerditchian / Dist. RMN-CP



37. HELL Julia et
 SCHÖNLE Andreas, (dir.),
Ruins of Modernity, Durham,
 Duke University Press,
 2010, pp. 6-8.

À l'inverse, l'artiste française Sophie Calle, dans *Douleur exquise*, organise au contraire un protocole narratif autour d'une rupture amoureuse, en invitant d'autres à raconter leurs propres histoires de douleur^(fig.9). Ses enquêtes dans les chambres d'hôtel ou

les appartements d'inconnus montrent des intérieurs occupés, puis désertés, où persistent des détails minuscules. Ainsi, dans les deux cas, l'espace devient le support d'une mémoire qui échappe à une seule biographie.

Le choix de ces quatre artistes tient à la cohérence d'un même geste : chacun, à sa manière, fait de l'espace un opérateur de mémoire et d'affect. Avec Boltanski, Kiefer, Shiota et Calle, il ne s'agit pas de figurer un souvenir : ils façonnent des dispositions sensibles qui déplacent la résonance vers le spectateur. L'espace, la matière, la lumière et les objets agissent comme des déclencheurs d'affects qui ne sont pas forcément rattachés à des scènes vécues. Ce que l'on éprouve chez eux ressemble beaucoup à ce que je ressens dans l'anemoia : un sentiment de familiarité, de perte ou de douceur, sans pouvoir remonter à un souvenir bien rangé.

Ce que j'appelle réminiscence contemporaine prolonge cette logique, mais dans un environnement saturé de flux et de partages. La ruine n'est plus seulement l'objet d'une installation dans un musée ou d'un travail d'atelier, elle devient un motif récurrent de photographies virales. Usines désaffectées, maisons abandonnées, piscines vides, parkings souterrains, cages d'escalier désertes. Ces images circulent parfois pour la beauté de leur composition, parfois pour l'impression de temps suspendu qu'elles dégagent. Une partie de la critique a forgé le terme de « ruin porn » pour désigner les images qui se contentent de sublimer la désolation, en particulier dans les villes frappées par la désindustrialisation, sans interroger les réalités sociales qui s'y attachent ³⁷. Le regard glisse sur la ruine comme sur un décor esthétique, sans se demander qui y a vécu ni pourquoi elle existe.

Cette critique trace pour moi une frontière essentielle. Elle m'oblige à distinguer une ruine utilisée comme motif décoratif, presque comme un filtre appliqué sur le monde, d'un travail plus exigeant sur la fragilité réelle des lieux. La réminiscence contemporaine qui m'intéresse ne consiste pas à accumuler des images de murs écaillés ou de fenêtres brisées pour produire un effet mélancolique. Elle commence là où l'on se demande ce que ces traces disent de notre manière d'habiter. Pourquoi ces couloirs vides, ces salles d'attente abandonnées, ces salons modestes éclairés par une lumière dorée touchent tant de personnes qui n'y ont jamais vécu.

Pour beaucoup de membres de ma génération, ces images deviennent une sorte de mémoire commune de substitution. Nous ne partageons pas forcément les mêmes histoires familiales, les mêmes villes d'origine ou les mêmes milieux sociaux, mais nous reconnaissons tous quelque chose dans ces intérieurs ordinaires, un peu usés, où la lumière tombe de travers. Ce qu'elles donnent à sentir, c'est une lenteur, un silence, une usure, qui manquent souvent. Pourtant, leur circulation massive n'empêche pas un effet très intime : elles évoquent le sentiment d'une réminiscence solitaire, comme si l'on retrouvait un fragment de soi sans passé identifiable.

Au-delà de la photographie, cette esthétique irrigue des films, des séries, des clips et des jeux vidéo. On la retrouve également dans certains projets d'architecture et d'architecture d'intérieur, lorsque ceux-ci visent une forme de densité sensible. Il n'est pas toujours question d'une prise de position consciente. Souvent, il s'agit d'un éloignement intuitif des surfaces lisses et standardisées, propres à l'architecture commerciale ou aux logements produits en série.

Cette réminiscence contemporaine joue un rôle crucial dans notre réflexion. Elle permet de comprendre que l'anemoia ne relève pas uniquement d'une expérience intime, silencieuse, au détour d'un voyage ou dans une église abandonnée. De ce fait, elle s'inscrit dans un imaginaire partagé. Elle se nourrit d'images qui circulent, d'œuvres qui questionnent la trace, et d'une culture visuelle qui cherche dans les lieux abîmés ou ordinaires, des appuis, afin de ressentir autre chose que le rythme rapide et la transparence généralisée des surfaces contemporaines.

38. BOYM Svetlana,

Op. cit, p. 41-49.

*« La nostalgie restauratrice
ne se pense pas comme
de la nostalgie, mais plutôt
comme la vérité et la
tradition ».*

Contrairement à la nostalgie restauratrice qui rêve d'un retour impossible vers un passé figé, intact, ce mouvement me semble relever davantage de ce que Boym ³⁸ nomme nostalgie réflexive. Il ne s'agit pas d'idéaliser un hypothétique âge d'or. L'enjeu se situe ailleurs ; dans la recherche de manières d'habiter qui résistent au lissage ambiant, qui assument la fragilité des choses et acceptent que le temps laisse ses marques.

En suivant cette piste, on peut parvenir à tisser des liens entre les travaux des artistes que j'ai évoqués, les images qui envahissent quotidiennement nos écrans, et mes propres moments d'anemoia. Ce qui importe dans ces différents registres, ce n'est pas la fidélité à un passé vérifiable, mais la capacité d'un espace à faire naître un climat intérieur. Cette capacité qui nous servira de point d'appui pour la suite, en examinant comment des univers fictifs, notamment dans les jeux vidéo et les mondes animés, mettent en scène des lieux où se prolonge le désir d'habiter un temps moins fragmenté.

II.3. « LIMINAL SPACES » :

La réminiscence contemporaine ne se limite pas aux photographies d'intérieurs modestes ou de ruines. Elle se déploie aussi dans des univers entièrement construits par et pour les écrans, qui occupent une place centrale dans la culture visuelle de ma génération.

Parmi eux, les esthétiques dites « dreamcore »³⁹, « liminal spaces »⁴⁰ ou « backrooms »⁴¹ mettent en scène des espaces presque vides, souvent banals, mais transformés par une lumière étrange, une perspective légèrement fausse, une répétition troublante. Ces images ne montrent pas des lieux exceptionnels^(fig.10). Elles semblent au contraire venir de couloirs de bureaux, de salles de classe désertées, de halls de centres commerciaux, de parkings souterrains. Pourtant, elles déclenchent très souvent les mêmes commentaires : « j'ai l'impression d'être déjà venue ici », « ça me rassure et ça me met mal à l'aise en même temps ». C'est exactement le terrain de l'anemoia.



FIG. 10 - Esthétique « Dreamcore ».
- Image virale Internet
Source ©(Auteur inconnu).

39. « Dreamcore » :

Esthétique numérique caractérisée par des visuels oniriques et surréalistes, mêlant nostalgie de l'enfance (couleurs pastel, grain lo-fi) et éléments perturbants pour reproduire la logique floue du rêve.

40. « Liminal spaces » :

esthétique en ligne d'images de lieux de transition (couloirs, halls...) vides, familiers et inquiétants. Cf. « Liminal space (aesthetic) », EBSCO Research Starters.

HABITER L'IRRÉEL

41. « Backrooms » :
fiction participative
(creepypasta) née sur
internet (4chan, 2019)
décrivant un labyrinthe
infini d'espaces intérieurs
vides produisant un
sentiment d'étrangeté
familier.
Cf Ibid., Reece Rogers.



FIG. II - Esthétique « Backrooms ».

- Image de synthèse (3D) d'espaces de bureaux vides et infinis.

Source ©4chan / Kane Pixels, 2019 - Image virale issue d'Internet.

Le phénomène des « backrooms » naît d'une image postée sur un forum en ligne à la fin des années 2010 : un couloir jaune, tapissé de moquette, éclairé par des néons au plafond, sans fenêtre ni repère clair. À partir de cette seule image, tout un récit collectif se construit. Les backrooms seraient un espace infini composé de pièces de ce type, dans lesquelles on « tombe » par accident, en sortant du monde réel (fig.11). Ce scénario est devenu un mythe partagé, décliné en milliers de variations visuelles et sonores. Ce qui frappe, ce n'est pas tant la peur que ces images inspirent, que la familiarité profonde qu'elles mobilisent. Beaucoup de personnes de ma génération reconnaissent des bouts d'école primaire, de bureaux administratifs, de centres de loisirs ou de salles d'attente dans ces décors qui n'existent pourtant pas en tant que lieux identifiés. La sensation d'« être déjà venu » sans pouvoir dire où ni quand rejoint précisément ce que je décris comme anemoia.

On pourrait rapprocher ces espaces des « non-lieux » définis par Marc Augé⁴² pour parler des espaces de transit de la surmodernité. Les non-lieux sont ces endroits fonctionnels, standardisés, conçus pour le passage plutôt que pour l'habitation, comme les gares, les aéroports ou les centres commerciaux. Ils produisent une forme d'anonymat et de déliaison, où l'on ne laisse pratiquement aucune trace de soi. Les backrooms et les liminal spaces en reprennent certains codes, mais en les renversant. Là où le non-lieu réel est saturé de flux, les backrooms sont figées, désertes, comme si le temps s'y était arrêté. Là où le non-lieu semble interchangeable, ces images produisent au contraire une mémoire collective paradoxale. En termes de sociologie de la mémoire, on pourrait dire qu'elles fabriquent une sorte de mémoire sans événement. Maurice Halbwachs rappelle que nos souvenirs se construisent à partir de cadres collectifs qui donnent forme à ce dont nous nous souvenons⁴³. Les liminal spaces numériques fonctionnent un peu comme ces cadres, mais débarrassés d'histoire explicite. Ils proposent une forme vide dans laquelle chacun peut glisser ses propres réminiscences.

42. AUGÉ Marc,

Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité, Paris, Seuil, coll. « La Librairie du XXe siècle »,

1992, p. 100.

43. HALBWACHS

Maurice,

La Mémoire collective, Paris, Presses Universitaires de France (PUF),

1950, p. 132.

**« Un espace qui ne peut se
définir ni comme identitaire,
ni comme relationnel, ni
comme historique définira un
non-lieu ». ⁴⁴**

44. AUGÉ Marc,

citation

Op. cit., p. 132.



FIG. 12 - *Outer Wilds* (Jeu vidéo).

Source ©Mobius Digital / Annapurna Interactive, 2019.

Ce glissement vers des mondes irréels ne se limite pas aux images fixes. Les jeux vidéo auxquels ma génération est attachée participent eux aussi à la fabrication de ces espaces d'anemoia. Certains, comme *Outer Wilds*^(fig.12) mettent en scène un système solaire miniature où l'on explore des planètes qui se désagrègent à chaque boucle temporelle. On y revient pourtant inlassablement au même feu de camp, devant la même fusée bricolée, dans la même nuit étoilée. Ce retour cyclique à un foyer minuscule,

entouré d'un univers instable, produit une forme de nostalgie très singulière. On sait que tout va disparaître dans quelques minutes, mais cette cabane avec son feu et sa musique devient un repère affectif. Ce que l'on regrette, ce n'est pas un passé réel, c'est la possibilité d'un monde habitable dans un cosmos qui se défait. L'anemoia prend ici la forme d'un attachement à un foyer qui n'a jamais existé ailleurs que dans le jeu, mais que l'on reconnaît comme un lieu possible pour soi.



FIG. 13 - **Minecraft** (jeu vidéo).
© Mojang Studios / Microsoft. - création anonyme.

Minecraft, de son côté, propose un paysage extrêmement abstrait, fait de blocs, de textures simples, de sons répétitifs. Pourtant, c'est un des rares jeux où des millions de joueurs passent des heures à construire des maisons, des jardins, des villes entières ^(fig.13). On y recrée des chambres d'enfance, des villages idéalisés, des refuges troglodytes, des cabanes perchées. L'esthétique très pixelisée laisse une grande place à la projection. Ce n'est pas la ressemblance qui compte, mais la cohérence sensorielle minimale qui permet au corps de s'installer mentalement dans ces espaces. Le bruit d'une porte qui s'ouvre, la variation de lumière entre l'intérieur et l'extérieur, la répétition des gestes de construction suffisent à faire naître un sentiment de « chez soi ». Là encore, il s'agit d'un chez soi qui n'a jamais existé physiquement, mais qui laisse une trace très réelle dans la mémoire.



FIG. 14 - *The Last of Us Part I* (jeu vidéo). - Intérieur d'un palais de justice.
Source © Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment.



FIG. 15 - *The Last of Us Part I* (jeu vidéo). - Intérieur d'un musée océanographique.
Source © Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment.



FIG. 16 - *The Last of Us* (Série TV). - Intérieur d'un musée inondé.
Source ©HBO / Warner Bros. Discovery, 2023.

The Last of Us, enfin, est un cas intéressant parce qu'il relie la question des mondes parallèles à celle du récit. Le jeu^(fig.14), puis la série^(fig.16), se déroulent dans un monde post-apocalyptique où des villes américaines sont envahies par la végétation, les bâtiments fissurés par le temps, les intérieurs domestiques figés au moment de la catastrophe. Ainsi, on déambule au travers de salons où la table est encore dressée, de chambres d'enfant délaissées, ou encore de centres commerciaux reconvertis en abris de fortune. Cette dualité scénaristique durcit le contraste avec la beauté silencieuse de certains espaces, qui font apparaître, en contrepoint, une forme de quiétude presque idéale^(fig.15). Quelques éléments tels qu'une lumière de fin de journée, filtrée par des rideaux chargés de poussière, ou une terrasse reprise par les plantes, suffisent à faire basculer la perception. C'est dans cette ambivalence, entre menace et possibilité de refuge, que l'anemoia se situe. Ce que l'on regrette, ce n'est pas le monde réel tel qu'il était, mais un monde possible, plus lent, plus simple, qui n'a jamais existé autrement qu'en négatif de la catastrophe. Ces décors n'imposent pas seulement une ambiance, ils dessinent une manière d'habiter, faite de petits refuges, de seuils, de coins où l'on peut, malgré tout, se sentir humain.

Dans ces cas-là, l'espace virtuel ou imaginaire ne se réduit pas au divertissement. Il fonctionne comme un terrain d'expérimentation des ambiances, où l'on voit ce qu'une combinaison de lumière, de sons, de matières et de rythmes peut faire naître comme impression de déjà-vécu, sans souvenir correspondant. La réminiscence contemporaine y prend une dimension interactive. Il ne s'agit plus seulement de regarder des images : on circule, on s'arrête, on revient... On s'approprie un lieu le temps d'une partie. Et, presque malgré soi, on y laisse des traces, modestes, même limitées aux données d'un serveur ou à la mémoire d'une console. De ce fait, on constate que l'anemoia n'est plus seulement suscitée par des lieux rencontrés au hasard, elle est cultivée, rejouée, testée dans ces espaces parallèles.

**45. « dreamscapes
numériques »**

Néologisme (dream +
landscape) désignant
des environnements
architecturaux oniriques
générés en 3D. Le
terme s'est imposé pour
qualifier cette esthétique,
notamment suite à la
publication de : Elli Stuhler
(dir.), *Dreamscapes &
Artificial Architecture* (Berlin
: Gestalten, 2020).

Pour l'architecture d'intérieur, cela pose une question très directe. Lorsque des personnes de ma génération me parlent d'un « intérieur idéal », il est probable qu'elles mobilisent, sans toujours le dire, des images venues de ces mondes. Un salon baigné d'une lumière dorée, une pièce encombrée mais rassurante, un long couloir vide où le temps semble suspendu, un balcon envahi de plantes, une cabane improvisée autour d'un feu... Ces motifs ne relèvent pas seulement du décor, ils expriment une attente d'atmosphère. Comprendre ce que produisent les backrooms, les dreamscapes numériques ⁴⁵, les jeux comme *Outer Wilds*, *Minecraft* ou *The Last of Us*, c'est donc aussi se donner des outils pour entendre ce que l'anemoia essaye de dire du point de vue de l'espace : le besoin de lieux qui acceptent la lenteur, la trace, le retrait, dans un monde qui, lui, ne cesse de défiler.

II.4. NOSTALGIE ALGORITHMIQUE : ENTRE ISOLEMENT ET REFUGE

Ce jeu entre images, mondes parallèles et désir de refuge n'est pas sans lien avec la fragilité psychique de ma génération. Les études menées depuis la pandémie montrent une augmentation nette des symptômes d'anxiété et de dépression, touchant désormais plus d'un adolescent sur sept en Europe, en parallèle d'un temps d'écran quotidien très élevé et d'un usage quasi constant des réseaux sociaux⁴⁶. De ce fait, il ne s'agit pas de réduire l'anemoia à un simple indicateur pathologique, mais de reconnaître qu'elle se déploie dans un climat où la question même d'adhérer au réel devient difficile. Dans un autre registre, certains cliniciens décrivent des expériences de dépersonnalisation ou de déréalisation. Il s'agit de moments où l'on a l'impression de ne plus être vraiment soi, ou de regarder le monde comme à travers une vitre. Pour autant, l'anemoia n'est ni un diagnostic ni un trouble. Elle rejoint une question de fond : comment se sentir présent à un monde qui file trop vite, ou paraît trop lisse pour que l'on puisse s'y reconnaître ?

46. *Mental health of adolescents in the WHO European Region*, Op. cit., p. 9.

Le rapport indique qu'environ 16 % des adolescents souffrent d'un trouble mental en Europe.

47. Scroll :
De l'anglais to
scroll (littéralement
« dérouler »). Action de
faire défiler verticalement
le contenu sur un écran
tactile. Ce geste, rendu
fluide et sans fin par
les interfaces actuelles
(infinite scroll), favorise une
immersion automatique et
hypnotique.

48. « doomscrolling » :
Néologisme formé
de doom (fatalité) et
scrolling. Désigne la
consommation compulsive
d'actualités anxiogènes
sur les réseaux sociaux.
Ce phénomène, parfois
traduit par « défilement
morbide », enferme
l'utilisateur dans une
boucle d'hypervigilance et
de détresse.

49. KIDD Jenny,
« Deep Nostalgia :
Remediated memory,
algorithmic nostalgia
and technological
ambivalence »,
Op. cit., p. 1421.

Avant l'ère du scroll⁴⁷, d'autres refuges existaient déjà, comme la lecture. Pour beaucoup, elle a longtemps incarné ce rôle ; on se plongeait dans un roman et pendant un moment, le monde extérieur se retirait. Il ne s'agissait pas forcément de fuir. Lire permettait de se construire, de se projeter, d'élargir son horizon. Aujourd'hui, le mouvement de retrait passe plus souvent par un fil de contenus qui ne se termine jamais. On fait défiler des vidéos courtes, des montages, des images de lieux, des extraits de films, des playlists d'ambiances. Le geste ressemble à celui de la lecture, mais la temporalité n'est plus la même. Là où un livre impose une durée finie, le scroll ne propose jamais de fin. Ainsi, le refuge se transforme en boucle.

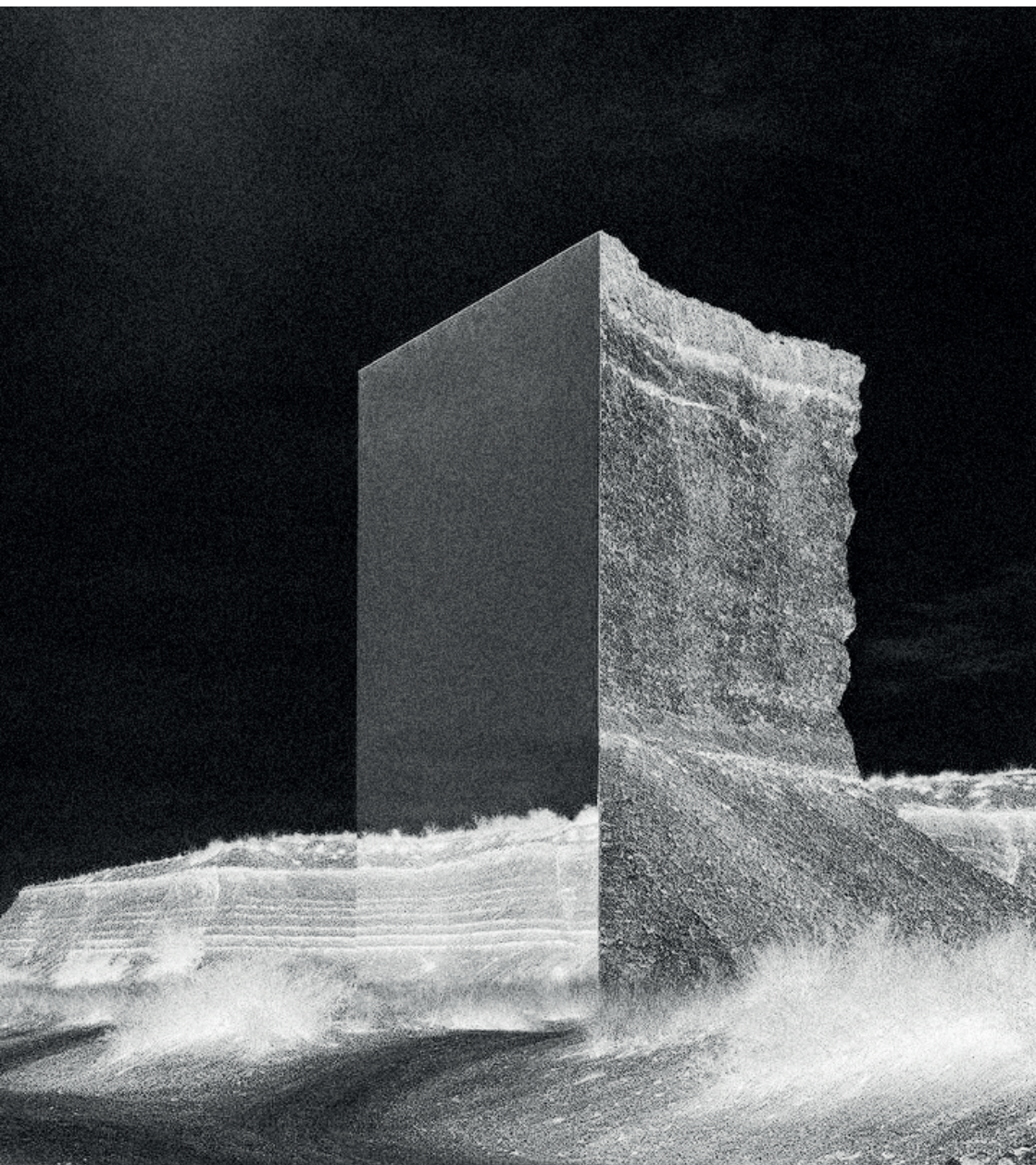
Les recherches sur le « scroll » et le « doomscrolling»⁴⁸ montrent que ce flux continu a un effet direct sur notre perception du temps et sur notre état émotionnel⁴⁹. Les heures passées à faire défiler des contenus produisent une impression de flou temporel, où les journées se ressemblent et se superposent. De ce fait, l'attention se fragmente, les affects se succèdent sans avoir le temps de se déposer. Ce qui pouvait initialement être considéré comme un espace de respiration, devient alors un espace de saturation, où l'on alterne entre sidération, distraction et légère euphorie, sans véritable ancrage. Dans ce contexte, l'anemoia apparaît comme une forme de résistance paradoxale. Elle exprime le désir d'un temps plus épais, d'ambiances qui dureraient un peu, d'un quotidien où l'on pourrait revenir, plutôt que de s'abandonner à une succession d'images, aussitôt oubliées.

Ma génération construit son architecture mentale autant à partir d'univers numériques que de lieux physiques réels. De ce fait, l'écart se creuse entre les environnements que nous habitons concrètement et ceux où nous nous sentons, psychologiquement, vraiment en sécurité. La nostalgie peut alors fonctionner comme une ressource pour tenir, voire comme une stratégie de survie. En quête d'apaisement, on se tourne vers des images rassurantes : revoir des séries anciennes, enregistrer des photos d'intérieurs enveloppants, écouter en boucle des musiques associées à une période supposée plus simple. Le geste relève alors moins du divertissement que d'une forme de protection. C'est dans cette perspective qu'émerge la notion de « nostalgie algorithmique ». Elle fonctionne comme une bulle protectrice : l'algorithme identifie ce qui nous calme, et il nous en propose des déclinaisons infinies, des variations autour des mêmes thèmes rassurants. Une cuisine très végétalisée, une chambre encombrée de livres, un salon avec vue sur la pluie qui ruisselle le long des vitres embuées, un parc de jeux pour enfants désert en fin de journée.

Le risque est double. D'un côté, ces cocons visuels peuvent encourager un retrait où le sentiment d'habiter se réduit à la fréquentation d'images confortables. On habite un fil ⁵⁰ plus qu'un lieu. De l'autre, ils fixent parfois un idéal d'espace inaccessible dans la réalité, soit pour des raisons économiques, soit parce que les lieux que nous habitons sont pris dans des contraintes, des conflits, des compromis. La nostalgie d'un monde jamais vécu peut alors se transformer en frustration silencieuse, voire en colère contre un présent jugé trop brutal ou trop lisse. On se sent davantage « chez soi » dans les images numériques que l'on fait défiler, seul.e face à nos écrans, que dans son propre lieu d'habitation.

50. « fil » :

Raccourci pour « fil d'actualité » (*newsfeed*). Désigne le flux continu de contenus qui défilent verticalement sur les réseaux sociaux.



Pour autant, ces bulles, ces parenthèses de retrait, ne se laissent pas réduire à une simple fuite. Elles signalent un besoin réel : trouver, fût-ce par l'imaginaire, un endroit où relâcher la vigilance, sans être aussitôt évalué, exposé, comparé. En ce sens, l'anemoia telle qu'elle se manifeste dans la culture visuelle de ma génération devient un indicateur précieux. Elle révèle ce que nos espaces contemporains peinent à offrir : des atmosphères qui prennent soin, des temps qui ne soient pas entièrement pris dans la productivité, des lieux où la vulnérabilité ne soit pas vécue comme un défaut. Elle met aussi en lumière la fatigue que suscitent la standardisation et le lissage des intérieurs, ces espaces pensés pour plaire au plus grand nombre, interchangeables d'un appartement à l'autre, d'un hôtel à un autre, où l'on reconnaît le style avant de se reconnaître soi-même.

Pour l'architecture d'intérieur, cela ouvre un chantier très concret. Si une partie de ma génération cherche refuge dans des images et des mondes virtuels, ce n'est pas forcément par rejet du réel, mais parce qu'elle n'y trouve pas toujours des espaces à « sa mesure ». Mon futur métier se situe précisément à cet endroit de friction. Concevoir un intérieur ne pourra pas se limiter à répondre à un programme, à un budget, à un style. Il s'agira également de résister à l'attrait de l'uniformité rassurante, et entendre, au-delà de la nostalgie d'un monde jamais vécu, une demande en hausse d'un présent plus habitable. Pour y répondre, cela implique des choix de lumière, de matière, de rythme spatial, qui laissent une place aux aspérités, aux traces, aux usages singuliers plutôt qu'à la seule conformité à une image de catalogue.

51. « vintage » :

Terme emprunté à
l'œnologie (le millésime),
désignant aujourd'hui
des objets ou vêtements
anciens de marque ou
de qualité, devenus des
références esthétiques.

Ce détour par les images et les pratiques de ma génération permet ainsi de replacer l'anemoia dans les conditions contemporaines qui la façonnent. Ce n'est pas une singularité marginale, mais un langage partagé, fabriqué par les arts, les réseaux, les algorithmes et nos fragilités. Elle dit quelque chose de notre manière actuelle d'habiter le temps, et donc l'espace. À partir de là, la question peut se resserrer encore : comment l'architecture d'intérieur peut-elle se saisir de cette nostalgie imaginaire sans la réduire à un décor rétro ou à un style « vintage »⁵¹, mais en la transformant en matière de soin pour les existences qui lui sont confiées ? _____



FIG. 17 - Bibliothèque, *The Brutalist*

- L'espace comme scène psychique. Une architecture de l'intériorité qui évoque le cabinet d'analyse ou le sas de décompression. L'espace n'est plus seulement fonctionnel, il devient un dispositif d'écoute et de retrait.

Source © Still du film *The Brutalist*.



03

NOSTALGIE & ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR :

L'ESPACE COMME MÉDIUM PSYCHIQUE

L'architecture d'intérieur est le lieu où tout ce que j'ai décrit jusqu'ici prend corps. Là où les atmosphères ne sont plus seulement des concepts, mais des décisions de plan, de lumière, de matière, de seuil. Elle ne se réduit ni au dessin d'un objet spectaculaire, ni à la production d'images destinées à circuler sur des écrans. Elle engage des façons d'habiter, des manières de rentrer chez soi, de se préparer le matin, de supporter une attente, de traverser une période de fragilité.

Dans ce cadre, l'anemoia n'est pas un thème décoratif optionnel. Elle apparaît plutôt comme un symptôme précieux. Elle signale un décalage entre les intérieurs que ma génération traverse réellement et les mondes qu'elle cherche à habiter mentalement. Ce décalage n'est pas seulement individuel. Il croise ce que j'ai décrit dans les parties précédentes : un régime de présent étiré, une culture d'images qui recycle le passé, des esthétiques de refuge qui prolifèrent dans les jeux vidéo, les séries, les communautés en ligne. La question qui se pose alors à l'architecte d'intérieur est simple et vertigineuse à la fois : comment concevoir des espaces qui n'exploitent pas seulement cette nostalgie, mais qui la prennent au sérieux comme une demande adressée au présent ?

C'est dans cette perspective que je souhaite envisager l'espace intérieur comme un véritable médium psychique, au croisement du corps, des images mentales et des récits que l'on se fait de sa propre vie.

III.1. LIRE LES MONDES INTÉRIEURS :

La pensée d'Alberto Pérez-Gómez m'a beaucoup aidée à formuler cette intuition. Dans ses travaux sur le sens de l'architecture, il décrit celle-ci comme un art de l'accordage. Il ne s'agit pas seulement de résoudre des problèmes fonctionnels, mais de créer des situations où une existence trouve une forme de justesse avec le monde qui l'entoure. L'architecture, écrit-il, participe à accorder des corps, des histoires, des imaginaires avec un contexte donné, plutôt qu'à appliquer des normes abstraites⁵². Cette idée d'accordage résonne directement avec l'anemoia telle que je l'ai suivie : ce qui se cherche, dans cette nostalgie pour des mondes jamais vécus, ce n'est pas un décor passéiste, mais un ajustement, une manière d'être au monde qui fasse un peu moins mal.

52. PÉREZ-GÓMEZ

Alberto,

*Attunement. Architectural
Meaning after the Crisis
of Modern Science*
(Cambridge (MA) : MIT
Press, 2016),
p. 19.

LA « LANGUE DE L'HABITER »

Pour que cet accordage ait lieu, il faut d'abord apprendre à lire les mondes intérieurs des personnes à qui l'on s'adresse. L'anemoia ne se présente pas comme une demande claire. Elle surgit plutôt à travers des phrases hésitantes, des images floues, des souvenirs mélangés. Une personne peut dire qu'elle voudrait « quelque chose de chaleureux » sans pouvoir préciser si cela renvoie à une cuisine de grand-mère, à un salon de série américaine ou à une bibliothèque silencieuse. Une autre peut évoquer son malaise dans des espaces très blancs, très alignés, sans savoir dire autre chose que « je ne me sens pas chez moi ». Le travail de l'architecte d'intérieur commence pour moi dans cet espace d'indécision, là où les mots manquent encore.



53. VIOLA Augusto Antonio,

La Langue de l'Habiter : Analyse du chez-soi, Document pédagogique / Descriptif de cours (UE), Paris, École Camondo, année universitaire 2023-2024, section « Objectifs pédagogiques ».

Les travaux d'Augusto Antonio Viola sur la « langue de l'habiter » décrivent précisément ce moment. Il propose de considérer l'habiter comme un langage à part entière, fait de gestes, de habitudes, de préférences sensorielles, que les personnes expriment souvent sans en avoir pleinement conscience⁵³. Sa démarche repose sur deux mouvements : une approche dialectique, qui met en place des dispositifs pour libérer la parole, et une approche expérientielle, qui confronte la personne à des situations spatiales concrètes afin de faire émerger ce à quoi elle tient dans le fait d'être chez elle. Dans ce cadre, les désirs exprimés ne sont pas pris comme un programme à exécuter, mais comme une matière à distinguer, traduire et interpréter⁵⁴.

54. Ibid., p.2.

Lire, ici, ne signifie pas interpréter psychologiquement les personnes, mais prêter attention aux mondes qu'elles mobilisent lorsqu'elles parlent de leurs attentes spatiales. Concrètement, cela suppose d'ouvrir un temps d'écoute qui dépasse largement le simple entretien de programme. Au lieu de se contenter de lister des surfaces et des fonctions, il s'agit de proposer une enquête : demander de raconter un lieu où l'on s'est déjà senti vraiment chez soi, même si ce n'était pas son propre logement, ou au contraire un lieu où l'on ne parvenait pas à se poser. Inviter une personne à rassembler des images d'espaces associés à un sentiment d'apaisement, qu'elles proviennent de films, de jeux vidéo, de souvenirs d'enfance ou de lieux de passage, constitue un exercice éclairant (cf annexe 2). Une démarche comparable apparaît déjà, de façon informelle, dans certains échanges entre architecte d'intérieur et client, lorsque l'on cherche à cerner une sensibilité plutôt qu'un style. Il arrive alors que reviennent des descriptions

récurrentes de cuisine encombrée, de couloir de lycée, de cage d'escalier, de bibliothèque, de banc dans une cour... L'enjeu n'est pas l'esthétique en tant que telle, mais les qualités éprouvées : la lumière, la densité, la possibilité de se retirer, la manière dont le corps se sent exposé ou, au contraire, enveloppé.

En application

Un projet mené dans le cadre de mes études m'a permis d'éprouver concrètement cette manière de travailler. Il s'agissait d'imaginer la maison idéale d'un retraité, à partir d'un entretien approfondi centré sur ses habitudes d'habiter (cf annexe 1). Au départ, sa demande semblait assez générale : une maison « simple », « lumineuse », « pas trop grande ». En l'écoutant raconter les lieux marquants de sa vie, d'autres éléments se sont dessinés : l'importance d'une table proche d'une fenêtre donnant sur la rue, pour continuer à observer le passage du monde sans être obligé d'y participer ; le souvenir d'un couloir trop long et trop sombre dans un ancien logement, associé à un sentiment de vulnérabilité ; le plaisir, enfin, de s'asseoir près d'un mur un peu épais, qui donne une impression de solidité. Le projet qui en est sorti ne ressemblait pas à un catalogue de maisons pour retraités. Il organisait plutôt une séquence d'espaces où ces constantes affectives trouvaient une forme. Il en a émergé une pièce principale compacte, traversée par une lumière latérale, avec un seuil épais entre l'entrée et le séjour et un recoin où s'asseoir, en étant légèrement en retrait. L'enjeu n'était donc pas de rejouer un passé idéalisé, mais de convertir une mémoire diffuse en choix spatiaux concrets.

55. DAY Christopher,
*Places of the
Soul : Architecture and
Environmental Design as
a Healing Art*, 2e édition,
Oxford, Architectural Press
(Elsevier), **2004**, p. 27.

La psychologie environnementale montre que ces récits et ces images sont des indices précieux pour comprendre ce qui fait qu'un lieu est vécu comme soutenant ou au contraire agressif. Dans *Places of the Soul*, l'architecte britannique Christopher Day, engagé dans l'architecture écologique et les environnements de soin, met l'accent sur une écoute qui dépasse la demande formulée. Les besoins les plus décisifs ne se présentent pas, selon lui, sous la forme de prescriptions techniques. Ils affleurent plutôt à travers des souvenirs, des images, des descriptions incomplètes⁵⁵. Une phrase en apparence simple, comme « je voudrais un endroit lumineux », peut renvoyer à une scène très située, par exemple une table de cuisine traversée par une lumière oblique en fin d'après-midi. De même, « je ne veux pas de couloir » peut réactiver le souvenir d'un corridor trop long, vécu enfant comme une épreuve. Ces informations, en apparence anecdotiques, orientent pourtant le projet autant que les contraintes normatives.

Or, penser l'architecture d'intérieur comme un médium psychique ne revient pas à plaquer une grille psychologisante sur les habitants. Il s'agit plutôt d'admettre que les décisions spatiales engagent une manière d'exister dans un lieu. La hauteur sous plafond, la possibilité de se retirer dans un recoin, l'ouverture d'une fenêtre, le filtrage de la lumière ou encore la place d'une table dans la pièce, sont des paramètres qui ont une incidence directe sur l'expérience habitée. À programme égal, un même plan peut donner une sensation de mise à nu, ou au contraire de protection. Ma responsabilité, en tant que future architecte d'intérieur, commence là : dans cette attention à ce que l'espace fait réellement aux corps et aux imaginaires, au-delà de ce qu'il montre en image.

III.2. TRADUIRE L'ANEMOIA : DE LA RÉFÉRENCE AU GESTE SPATIAL

Dans cette perspective, la nostalgie ne peut pas être prise comme un motif à illustrer. Svetlana Boym, en distinguant la nostalgie « restauratrice » et la nostalgie « réflexive »⁵⁶, donne un cadre utile pour ne pas se perdre. La première cherche à restaurer un passé supposé intact, à effacer les fissures de l'histoire. Elle se manifeste, par exemple, dans les reconstitutions historiques très littérales, les intérieurs qui imitent à l'identique un style haussmannien, industriel ou campagne chic, comme si l'on pouvait revenir à un âge d'or figé. La seconde assume au contraire la distance. Elle ne cherche pas à revenir en arrière, mais à interroger ce qui manque dans le présent. Elle joue avec les fragments, les ambivalences, les couches de mémoire.

56. BOYM Svetlana,
The Future of Nostalgia
(New York : Basic Books,
2001),
- nostalgie restauratrice
(pp. 41-49).
- nostalgie réflexive
(pp. 49-55).

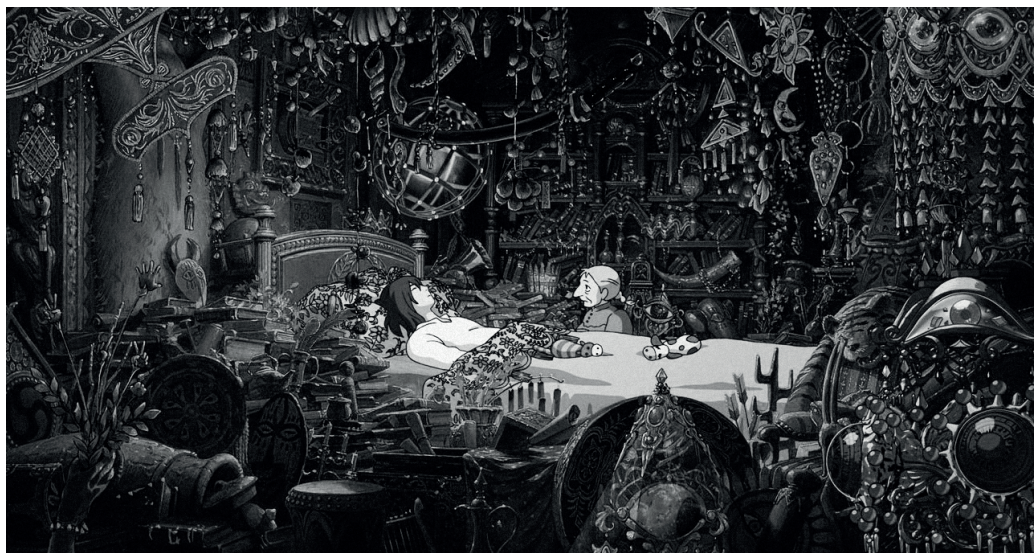


FIG. 18 - La chambre de Hauru, *Le Château Ambulant* - Une esthétique de la sédimentation
Source ©Hayao Miyazaki, *Le Château Ambulant*, Studio Ghibli, 2004.

L'anemoïa, telle que je l'expérimente et l'étudie, se situe entièrement du côté de cette nostalgie réflexive. Il ne s'agit pas de reproduire des décors de films ou des ambiances de jeux vidéo à l'identique. Lorsque quelqu'un me dit qu'il aime les intérieurs des films de Hayao Miyazaki, par exemple, je n'entends pas qu'il souhaite vivre dans un espace littéralement dessiné comme dans *Le Voyage de Chihiro* ou *Le Château Ambulant* (fig.18). Dans ces références, ce qui persiste n'est pas d'abord un style, mais un ensemble de qualités subtiles. On peut prendre pour exemple des maisons un peu en désordre, où chaque objet semble avoir une histoire, bercées par des bruits de bois qui travaille avec des jardins qui ne sont ni parfaitement taillés, ni complètement sauvages. En d'autres termes, des lieux où l'habiter est visible et où la vie ne se confond pas avec un style.

Dès lors, traduire l'anemoia en espace impose une distinction : ce qui relève de l'image et ce qui relève de la qualité. Une illustration nostalgique fonctionne souvent par signes, en additionnant des marqueurs reconnaissables (carreaux de ciment, affiches rétro, mobilier « patiné », palettes codées). Elle fabrique des intérieurs immédiatement identifiables comme « vintage », « industriel » ou « bohème », parfaitement photogéniques, mais parfois pauvres à habiter. Cette traduction spatiale, au contraire, part de qualités qui sensibilise véritablement l'expérience : la densité d'un lieu, l'épaisseur d'un mur, la manière dont un seuil marque ou atténue un passage, les types de lumière, les sons et odeurs ambiants... Elle accepte que le résultat ne soit pas immédiatement lisible comme un style, et qu'il puisse même décevoir un peu en image.

57. ZUMTHOR Peter,

Atmosphères.

Environnements

*architecturaux – objets
entourants,*

Op. cit, **p. 23-31.**

voir : L'harmonie des
matériaux (**p. 23**),

Le son de l'espace

(**p. 29**), La température de
l'espace (**p. 31**).

Les réflexions de Peter Zumthor sur les atmosphères renforcent cette exigence. Lorsqu'il décrit les lieux qui l'ont marqué, il insiste rarement sur leur forme précise. Il parle plutôt de la texture d'un plafond, de la façon dont la lumière glisse sur des surfaces, du son feutré d'un couloir, de la sensation de fraîcheur ou de chaleur que l'on éprouve en entrant. Une atmosphère, pour lui, est une totalité sensible qui ne se réduit ni à l'objet ni au sujet. Elle s'éprouve, elle ne se consomme pas⁵⁷. C'est cette logique qui m'intéresse dans la traduction de l'anemoia : non pas une accumulation de références visuelles, mais un travail sur la manière dont un lieu tient ensemble des éléments disparates pour produire une tonalité juste.



FIG. 19 - *The Last of Us Part I* (jeu vidéo). - Intérieur d'un hôtel.
Source © Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment.



FIG. 20 - Le laboratoire secret de Nausicaä, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, - Une architecture du soin.
Source ©Hayao Miyazaki, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, Studio Ghibli, 1984.

Cela n'implique pas de renoncer aux imaginaires partagés évoqués en partie II. Ils peuvent au contraire fournir un terrain commun de conversation. Quand un client mentionne *The Last of Us* ^(fig.19) ou un film de Miyazaki ^(fig.20), ces univers servent de repères pour nommer des qualités récurrentes : la relation entre ruine et végétation, la coexistence de structures massives et de détails fragiles, ou encore l'hospitalité comme valeur dans un environnement instable. L'enjeu n'est pas d'en reproduire les formes, mais d'en extraire quelques gestes spatiaux. Traduire l'anemoia revient alors à opérer un tri : soustraire, sélectionner, simplifier, jusqu'à atteindre ce qui subsiste lorsque la référence explicite disparaît.



FIG. 21 - *Maggie's Centre Aberdeen* (Écosse), Snøhetta

- Un « cocon » solide qui offre une protection symbolique et physique aux patients.

Source ©Snøhetta.

III.3. ESPACES DE SOINS :

GESTES DISCRETS,

ENJEUX RÉELS

Les enjeux de cette traduction deviennent particulièrement visibles dès que l'on touche à des situations de vulnérabilité. Les études de santé publique montrent une augmentation nette des symptômes anxieux et dépressifs chez les jeunes adultes, notamment depuis la pandémie⁵⁸. Dans ce contexte, il serait naïf de considérer l'architecture d'intérieur comme un simple cadre neutre. Un lieu peut alléger ce qui est difficile ou, au contraire, l'aggraver. Sans prétendre transformer les intérieurs en dispositifs thérapeutiques, il est nécessaire de reconnaître leur pouvoir discret sur la manière dont une personne traverse ses propres fragilités.

58. *Mental health of adolescents in the WHO European Region*, Op. cit., p. 9.

FIG. 22 - Maggie's Centre Leeds (Royaume-Uni), Heatherwick Studio.

- Structures en bois (épicéa) qui s'élèvent comme des arbres.

Source ©Hufon + Crow / Heatherwick Studio.



59. *Maggie's Centres, Maggie's Caring Architecture* (Londres : Marmalade Publishers, 2010).

60. PALLASMAA Juhani et ROBINSON Sarah (dir.) *Mind in Architecture* (Cambridge : MIT Press, 2015), p. 74.
- l'importance de la patine et du vieillissement des matériaux, (voir l'analyse de Pallasmaa).

Certains projets contemporains de lieux de soin ont déjà amorcé cette prise de conscience. Les *Maggie's Centres*, en Écosse (fig.21) et au Royaume-Uni (fig.22), en sont un exemple souvent cité. Il s'agit de petites structures d'accueil pour personnes atteintes de cancer, conçues par des architectes différents mais autour de principes communs. Ces lieux ne ressemblent pas à des hôpitaux. Ils se présentent plutôt comme des maisons un peu décalées, avec une cuisine au centre, des espaces de séjour ouverts, des recoins où se retirer, un rapport soigneusement travaillé au jardin⁵⁹. La lumière y est étudiée de manière à éviter les contrastes trop violents. Les matériaux sont choisis pour leur capacité à vieillir, à se patiner, plutôt que pour leur brillance immédiate⁶⁰. Tout est pensé pour que l'on puisse entrer, s'asseoir, attendre, parler, sans se sentir ni observé ni abandonné.



FIG. 23 - *Lume Haus* (Bangalore, Inde), Studio Prakruthi

- Petite maison refuge; le « retrait mesuré ».

Source ©Studio Prakruthi.

Certains projets contemporains montrent à quel point des architectures de petite échelle peuvent jouer un rôle d'appui psychique. *Lume Haus*, par exemple, prend la forme d'un refuge minimal installé sur une terrasse, au cœur d'un environnement urbain ^(fig.23). Le projet travaille précisément l'idée d'enveloppement : une pièce principale, une gradation lumineuse, quelques percements cadrés, et très peu d'éléments superflus. Tout est réduit à l'essentiel, mais cette réduction même ouvre un espace de respiration. On n'y trouve pas d'échappée spectaculaire, il s'agit plutôt d'un retrait mesuré, qui rend le calme possible sans rompre tout lien avec le dehors ^(fig.24).



61. DAY Christopher,
Places of the Soul:
Architecture and
Environmental Design as a
Healing Art
Op. cit., p. 27.

Cette attention n'a rien d'anecdotique pour l'architecture d'intérieur, notamment lorsque l'on aborde des lieux d'accueil, de refuge ou de soin. L'enjeu ne se limite pas à une esthétique, mais à la capacité d'accorder un programme à des existences fragilisées, en évitant de transformer l'espace en démonstration. L'architecture peut alors agir comme un soutien discret : elle n'explique pas la vulnérabilité, elle ne la met pas en scène, mais elle aménage des conditions où autre chose devient possible que l'angoisse ou la performance. Un banc orienté vers un arbre, une table dimensionnée pour rassembler sans se trouver au centre du passage, un seuil qui accompagne la transition du dehors au dedans, un recoin où la vue se resserre légèrement pour autoriser le retrait. Ces gestes ne guérissent pas, mais ils rendent la présence au monde moins rude.

Les réflexions de Christopher Day vont dans le même sens. Lorsqu'il parle de lieux qui soutiennent l'âme, il ne désigne pas des espaces spectaculaires ou exceptionnels, mais des configurations ordinaires qui prennent au sérieux les besoins subtils du corps et de l'esprit. Il insiste sur le fait qu'un lieu peut être objectivement « beau » et pourtant épuisant à vivre. Cela arrive quand sa lumière isole les occupants, que son acoustique agresse, ou encore quand ses circulations forcent à rester constamment exposé au regard sans jamais offrir de possibilité de refuge⁶¹. À l'inverse, un espace modeste peut devenir profondément réparateur s'il ménage des épaisseurs, des variations, des possibilités de retrait et de relation.



Si l'on transpose ces enseignements à l'architecture d'intérieur du quotidien, il suppose de revoir la hiérarchie des priorités. Dans un appartement, une salle d'attente ou un bureau, des choix qu'on juge souvent secondaires pèsent en réalité très lourd sur l'expérience vécue. Par exemple, une porte entièrement vitrée ne génère pas du tout le même effet qu'une ouverture légèrement décalée, qui laisse entrevoir sans tout dévoiler. De même, un éclairage uniforme, blanc et intense, ne crée pas le même climat qu'une lumière progressive, modulable, qui permet de doser sa propre visibilité. Un couloir, s'il est long et rectiligne, on le traverse avec le sentiment d'être en permanence exposé. Dès lors que celui-ci présente des niches et des micro-variations qui rompent la linéarité, il change complètement de nature. Concevoir dans une perspective attentive à l'anemoia, c'est accepter de considérer ces détails comme centraux et non accessoires.

FIG. 24 - Lume Haus (Bangalore, Inde), Studio Prakruthi.

- Séjour : lumière zénithale diffusée par une toiture quadrillée, et omniprésence de bois.

Source ©Studio Prakruthi.

Il me semble que cette attention rejoint ce que j'ai observé dans les univers de refuge numériques et imaginaires de ma génération. Si tant de personnes se sentent plus à l'aise dans des espaces de jeu, dans des environnements animés ou dessinés que dans certains intérieurs réels, c'est peut-être parce que ces mondes permettent une cohabitation plus douce entre exposition et retrait, entre ouverture et protection. Les espaces de soin contemporains les plus sensibles, qu'ils soient destinés à des patients, à des personnes âgées ou à des publics en difficulté sociale, expérimentent déjà, à leur manière, cette logique d'accordage. Ils prouvent que l'on peut concevoir des lieux qui n'écrasent pas la vulnérabilité, mais lui font une place sans la mettre en vitrine.

III.4. VERS UNE ÉTHIQUE DE L'ACCORDAGE

Néanmoins, il reste une question qui traverse tout mon mémoire, et qui se cristallise dans la pratique de l'architecture d'intérieur : comment éviter que la nostalgie ne soit récupérée comme un simple style, un filtre de plus dans un monde déjà saturé d'images ? La tentation du lissage est forte. Les plateformes visuelles valorisent des intérieurs extrêmement codés, où les aspérités ont été gommées au profit d'une aspérité « parfaite ». Entre autres, les couleurs neutres, les matériaux standardisés, ou les objets sont soigneusement sélectionnés pour produire une impression d'ordre et de maîtrise. Ces images rassurent, mais elles supportent mal l'imprévu, le désordre, la fragilité.

Or, ce que l'anemoïa révèle n'est pas un déficit de style. Le problème est ailleurs : il tient à la justesse. Les lieux qui touchent ne sont pas nécessairement les plus impeccables, mais ceux où quelque chose échappe à l'optimisation. Une trace, une légère disproportion, un détail sans fonction évidente, autant d'indices qui font sentir qu'un espace a été vécu, et pas seulement composé. Les films de Miyazaki éclairent bien ce point. Les maisons y sont rarement « propres » au sens d'un idéal contemporain ; elles portent des objets en trop, des piles de livres, des meubles dépareillés, parfois même cette poussière que la lumière rend visible. On y perçoit le temps, l'usage, le passage. Ce ne sont pas des ruines : ce sont des lieux où la vie s'inscrit.

contre le *lissage*

Refuser le lissage ne signifie pas, pour moi, fabriquer une patine ou un désordre artificiels. Ce serait encore de l'illustration nostalgique. Il s'agit plutôt de concevoir des intérieurs qui acceptent d'être modifiés, investis, traversés, et qui ne se défont pas à la première trace d'usage. Cela peut passer par le choix de matériaux qui vieillissent sans se dégrader, par la création de zones où l'on a le droit de laisser traîner des choses, par l'acceptation d'une certaine hétérogénéité entre les pièces. Un lieu qui ne se laisse pas habiter autrement qu'en restant parfaitement rangé risque de produire, à terme, une forme de violence silencieuse.

En même temps, je sais que l'espace ne peut pas tout. Un intérieur, même pensé avec soin, ne remplace pas un accompagnement thérapeutique. Il ne résout pas à lui seul les fragilités psychiques profondes. Ce qu'il peut faire, c'est offrir un support. Une scène un peu plus juste pour vivre avec ce qui nous traverse. Mais il ne guérit foncièrement pas. Cette limite me semble essentielle pour éviter l'erreur de charger un lieu d'une mission impossible. Plutôt que de rêver une sorte d'architecture médicinale, je tends à défendre une architecture attentive, qui accompagne, capable de rendre un peu plus habitable.

III.5. ÉTHIQUE DU PROJET : CE QUE L'ANEMOIA ENGAGE

Si l'on inscrit cette réflexion dans une éthique de l'accordage, l'anemoia change de statut. Elle cesse d'être un simple thème pour devenir un véritable outil de lecture critique. Grâce à elle, on peut repérer ce qui fait défaut dans nos espaces quotidiens et ce qui déborde des intérieurs sur-contrôlés ou standardisés. Elle révèle les décalages entre les images mentales qui nous accompagnent et les pièces dans lesquelles nous vivons réellement. La première partie a montré que ces écarts se jouent d'abord dans le corps et dans les atmosphères. La deuxième a mis en lumière la manière dont notre époque et nos cultures visuelles les amplifient. La troisième, telle que je la construis, consiste à en tirer les conséquences pour ma pratique d'architecte d'intérieur.



Cela oblige à formuler quelques engagements simples. D'abord, ne pas instrumentaliser la nostalgie comme un style. L'anemoia ne doit pas devenir un argument d'ambiance ou un filtre esthétique parmi d'autres, mais rester ce qu'elle est : un indice de décalage entre des existences et des lieux. Ensuite, accepter que l'espace ne puisse pas tout. Un intérieur attentif ne remplace ni un soin psychique, ni un travail personnel. Il peut offrir un support, une scène plus juste pour vivre avec ce qui nous traverse, mais il ne guérit pas à la place des personnes. Enfin, travailler avec la fragilité au lieu de la masquer. Concevoir un lieu, ce n'est pas gommer toutes les aspérités, c'est inventer des situations où l'on peut être vulnérable sans être mis en danger⁶², ni mis en spectacle.

62. Ce souci de la vulnérabilité rejoint l'éthique du « care » (soin) appliquée à l'architecture : l'espace n'est pas neutre, il a la responsabilité de « tenir » ceux qui l'habitent. Sur ce lien entre espace et empathie, voir : **PALLASMAA Juhani**, « Empathic Imagination », in *Architecture and Empathy* (Tapio Wirkkala Rut Bryk Foundation, 2015).

63. Cette idée d'un lieu intermédiaire, qui permet d'articuler monde intérieur et réalité extérieure sans les confondre, rejoint le concept d'« espace transitionnel » développé par le psychanalyste Donald W. Winnicott. Voir : **WINNICOTT D.W.**, *Jeu et Réalité. L'espace potentiel* (Paris : Gallimard, 1975).

Ce qui se joue alors, au fond, ce n'est pas seulement l'agencement d'un intérieur, mais la possibilité d'articuler des images mentales et des espaces réels sans les confondre. Entre les mondes imaginaires que l'on fréquente dans les jeux, les films ou les séries, et les pièces où l'on se réveille, où l'on pleure, où l'on reçoit quelqu'un, il existe un espace d'interprétation. C'est dans cet interstice ⁶³ que j'aimerais situer mon travail : à la frontière entre les nostalgies que nous portons et les lieux que nous construisons, en assumant que l'architecture d'intérieur, même modeste, participe à écrire la manière dont nous habitons le temps et nous-mêmes.





CONCLU

Ce mémoire est parti d'une émotion très simple et très déroutante : me retrouver émue aux larmes dans une église italienne où je n'avais jamais mis les pieds, avec l'impression d'avoir « déjà été là » sans pouvoir raccrocher ce sentiment à aucun souvenir. C'est en essayant de comprendre ce trouble, que John Koenig appelle *anemoia*, que le texte s'est construit. En chemin, la question s'est déplacée. Il ne s'agissait plus seulement de mettre un mot sur une nostalgie étrange, mais de comprendre ce qu'elle révélait de notre manière d'habiter les lieux, et de ce que pourrait être, pour moi, une architecture d'intérieur à la hauteur de cette fragilité.

USION

La première étape a consisté à revenir au corps. En m'appuyant sur Merleau-Ponty, j'ai peu à peu admis que la mémoire ne fonctionne pas comme un album de souvenirs bien rangés. Elle s'inscrit plutôt dans des postures corporelles, dans des sensations de température, dans des micro-gestes dont on n'a pas toujours conscience. Avant de retenir des récits organisés, le corps garde trace de climats, de manières d'être au monde. C'est exactement là que l'anemoia trouve sa place : entre nostalgie et mélancolie. Elle désigne une forme de manque qui ne vise ni une personne ni une époque, mais une manière d'habiter. La lecture de Böhme et de Criffo m'a permis de mettre un mot sur ce que je sentais confusément : il existe des atmosphères, des espaces émotionnels qui flottent entre nous et les lieux. L'anemoia apparaît alors comme une forme de reconnaissance atmosphérique sans biographie. Enfin, avec la notion d'accordage chez Pérez-Gómez, j'ai pu comprendre l'architecture non plus comme une simple organisation de fonctions, mais comme une tentative fragile de remettre en phase un contexte, des usages et des existences humaines. Un lieu juste n'est pas un décor réussi, c'est un espace où, pour un instant, l'on cesse de se défendre contre ce qui nous entoure.

Dans un second temps, j'ai replacé ce trouble personnel dans un paysage plus large, celui de ma génération. Les travaux de François Hartog et de Reinhart Koselleck sur le présentisme m'ont aidée à formuler ce que je ressentais intuitivement : nous vivons dans un présent saturé, étiré, où le passé est disponible en continu, recyclé par les algorithmes, et où le futur semble souvent moins lisible. La nostalgie a alors changé de nature. Elle a cessé d'être simplement le regret d'un « avant » pour devenir un moyen de formuler un malaise face au présent éclaté que nous vivons. Les travaux récents sur le scroll compulsif et la nostalgie algorithmique éclairent ce phénomène : les plateformes numériques fabriquent pour chacun d'entre nous des passés personnalisés. Des images soigneusement stylisées, des fragments d'intérieurs, des extraits de dessins animés, de films, de musiques. Dès lors, l'anemoia s'est émancipée de l'idée d'un fantasme romantique déconnecté. Elle fonctionne plutôt comme le symptôme d'une époque où l'on peine réellement à se sentir ancré quelque part.

C'est là qu'est née la notion de « réminiscence contemporaine » qui traverse la partie II. En m'appuyant sur Boltanski, Kiefer, Shiota, Calle, mais aussi sur les esthétiques des backrooms et des liminal spaces, j'ai essayé de décrire ce goût pour des lieux ordinaires ou abîmés, chargés d'une mélancolie diffuse. Ces images, qu'elles soient exposées dans un musée ou partagées sur un forum, installent un climat qui rappelle fortement l'anemoia : elles donnent le sentiment d'un monde déjà un peu passé, sans que l'on puisse dire quand on y a vécu. Les jeux vidéo et les films que consomme ma génération poursuivent ce mouvement. Je pense aux univers qu'on explore dans *Outer Wilds*, aux constructions qu'on bâtit patiemment dans *Minecraft*, aux paysages

post-apocalyptiques de *The Last of Us*, et aux intérieurs dessinés par Miyazaki où baigne cette lumière si particulière. Tous ces mondes n'existent nulle part. Et pourtant, ils deviennent de véritables refuges psychiques. Ils ont prouvé qu'un espace peut être profondément habité sur le plan mental, même s'il ne consiste qu'en un moteur graphique ou en quelques images animées. Là encore, l'anemoia apparaît comme une manière de chercher un présent plus habitable, même dans l'irréel.

La troisième partie m'a permis de conduire cette réflexion là où se jouera concrètement mon métier : l'architecture d'intérieur comme médium psychique. En m'appuyant sur Pallasmaa, Zumthor, Christopher Day et sur des exemples comme les *Maggie's Centres*, j'ai essayé de préciser ce que pourrait être une pratique qui prend au sérieux la dimension affective des espaces. Concevoir un intérieur dans cette perspective, ce n'est pas seulement travailler une image, un style ou un effet spectaculaire. C'est accepter que chaque décision spatiale, même minuscule, ait une incidence sur la manière dont quelqu'un se sent exister : la hauteur d'un plafond, la possibilité de se retirer dans un recoin sans être vu, la façon dont la lumière protège ou expose, la manière dont les bruits circulent ou se taisent. La rencontre avec la démarche d'Antonio Augusto Viola, autour de la « maison idéale », m'a aussi montré qu'il était possible de fabriquer des outils pour accueillir les images mentales d'une personne, sans les illustrer littéralement. À partir de récits flous, de souvenirs épars, de sensations de confort ou d'inconfort, on peut dégager des motifs sensibles où se dessinent déjà des seuils, des rythmes, des densités. L'architecte d'intérieur n'est pas un thérapeute, mais il peut devenir un lecteur attentif de ces paramètres affectifs, et un traducteur en espace de ce qui se dit difficilement autrement.



Ce travail m'a également obligée à reconnaître les limites de l'espace. Une architecture aussi attentive soit-elle ne guérit pas à la place des personnes, ne résout pas un traumatisme ni une dépression. En revanche, elle peut offrir une scène plus juste pour vivre avec ce qui nous traverse, réduire la violence d'un quotidien trop lisse ou trop normé, ouvrir des interstices où la vulnérabilité ne soit pas vécue comme un défaut. D'où l'importance, pour moi, de résister à la tentation du décor nostalgique facile : reproduire des formes anciennes, patiner des objets pour faire « vrai », accumuler des clichés rétro. Ce serait la version restauratrice de la nostalgie dont parle Svetlana Boym. À l'inverse, la posture que j'essaie de défendre est celle d'une nostalgie réflexive, qui ne cherche pas à revenir à un passé intact, mais à interroger ce qui manque dans le présent, et à le travailler à travers les atmosphères, les matières, les seuils.

Sur un plan plus personnel, ce mémoire laissera des traces très concrètes dans ma manière de concevoir. À travers cet exercice, et tout au long de mes études, j'ai compris que la phase amont d'un projet ne peut pas se réduire à un relevé de contraintes fonctionnelles et à un corpus de références visuelles. Elle exige un temps d'écoute réel. Cela suppose de formuler des questions précises : quels lieux apaisent véritablement cette personne ? Lesquels, au contraire, la mettent sous tension ? Quelles images surgissent lorsqu'elle essaie de se projeter « chez elle » ? Quels films, quels univers fictifs résonnent pour elle ? L'objectif n'est évidemment pas de copier ces références. Il s'agit plutôt d'y

déceler des constantes sensibles comme une certaine qualité de lumière rasante ou le besoin d'un endroit où laisser traîner des objets sans culpabiliser. Au moment de dessiner, je sais aussi que je dois interroger plus systématiquement les espaces intermédiaires, les seuils, les temps de transition, les recoins de refuge. L'enjeu n'est pas seulement l'efficacité d'un plan, mais la possibilité, pour quelqu'un, d'y déposer quelque chose de sa vie sans se sentir déplacé.

Cette réflexion m'oriente naturellement vers certains types de projets. Les lieux de soin, d'accueil, de soutien psychologique me semblent être des terrains où ce souci de l'accordage est particulièrement nécessaire. Mais cette question se pose aussi dans des programmes beaucoup plus modestes, beaucoup plus ordinaires ; logements sociaux, couloirs de lycée, salles d'attente médicales... Partout où l'on passe machinalement, sans y prêter attention, se cache potentiellement un lieu qui pourrait devenir habitable au sens fort, en considérant ce que l'anemoia révèle de nos attentes silencieuses. Pour la suite, j'aimerais poursuivre ce dialogue en m'ouvrant à d'autres disciplines. Je pense à la psychologie environnementale, la sociologie ou les études sur le numérique et ses effets. À mon sens, l'architecture d'intérieur ne gagnera rien à rester enfermée dans sa propre bulle de références ; elle a tout à apprendre en se frottant aux savoirs qui décrivent la manière dont les corps et les psychismes vivent réellement les lieux. Chacune de ces approches peut ainsi enrichir la manière dont l'architecture d'intérieur pense son rôle.

En refermant ce mémoire, je ne prétends pas avoir épuisé la question de l'anemoia. J'ai plutôt essayé d'en faire une boussole : un mot pour désigner ce moment où l'on se sent mystérieusement chez soi dans un lieu inconnu, et pour entendre ce que ce moment dit de notre époque et de nos espaces. Si je devais garder une seule idée pour la suite, ce serait celle-ci : derrière la nostalgie d'un monde jamais vécu, il y a moins le regret d'un passé introuvable que le désir très concret d'un présent plus habitable.

Mon travail d'architecte d'intérieur commencera là où cette nostalgie affleure, dans ces endroits qui touchent sans qu'on sache pourquoi. Mon ambition, à terme, serait de contribuer à concevoir des lieux où les usagers, un jour, puissent entrer par hasard et se dire, sans pouvoir l'expliquer :

« Je n'ai jamais vécu ici, mais je pourrais y vivre. »

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à adresser mes sincères remerciements à mon directeur de mémoire, Julien Verhaeghe. Depuis les premiers cours de méthodologie, son enseignement et son suivi attentif ont été pour moi un repère : il a su reconnaître et encourager une sensibilité que je peinais à assumer, en éclairant des questionnements plus profonds à l'origine de mon choix de l'architecture d'intérieur et de mon intérêt pour une lecture psycho-analytique et socio-spatiale de l'habiter.

J'adresse un remerciement particulier à Tristan Manceau, dont l'enseignement et l'attention ont compté dans la construction de mon rapport au sensible et à la création.

Je souhaite enfin remercier ma famille, mes amis ainsi que mes parents pour leur soutien.

Mon grand-père, pour son engouement et ses encouragements dans mes élans créatifs.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES (LIVRES, ESSAIS, MONOGRAPHIES, CATALOGUES)

AUGÉ Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, coll. « La Librairie du XXe siècle », 1992.

BLISTENE Bernard (dir.), *Christian Boltanski : Faire son temps*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2019.

BOYM Svetlana, *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001.

DAY Christopher, *Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as a Healing Art*, 2e éd., Oxford, Architectural Press (Elsevier), 2004.

GRIFFERO Tonino, *Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces*, trad. Sarah De Sanctis, Londres, Ashgate, 2014.

HALBWACHS Maurice, *La Mémoire collective*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 1950.

HARTOG François, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Seuil, coll. « L'Univers historique », 2003.

HEIDEGGER Martin, *Être et Temps*, trad. François Vezin, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1986.

HELL Julia ; SCHÖNLE Andreas (dir.), *Ruins of Modernity*, Durham, Duke University Press, 2010.

KOENIG John, *The Dictionary of Obscure Sorrows*, New York, Simon & Schuster, 2021, (entrée "anemoia").

Maggie's Centres, *Maggie's. Caring Architecture*, Londres, Marmalade Publishers, 2010.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Idées », 1945.

PALLASMAA Juhani, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, Chichester, John Wiley & Sons, 2012.

PALLASMAA Juhani ; ROBINSON Sarah (dir.), *Mind in Architecture*, Cambridge, MIT Press, 2015.

PÉREZ-GÓMEZ Alberto, *Attunement. Architectural Meaning after the Crisis of Modern Science*, Cambridge (MA), MIT Press, 2016.

STUHLER Elli (dir.), *Dreamscapes & Artificial Architecture*, Berlin, Gestalten, 2020.

WINNICOTT D. W., *Jeu et Réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

ZUMTHOR Peter, *Atmosphères. Environnements architecturaux - objets entourants*, trad. Éléonore Mazel et Catherine de Smet, Bâle, Birkhäuser, 2008.

ARTICLES SCIENTIFIQUES (REVUES)

BÖHME Gernot, « Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics », Thesis Eleven, vol. 36, 1993.

KIDD Jenny, « Deep Nostalgia: Remediated memory, algorithmic nostalgia and technological ambivalence », Memory Studies, vol. 16, n° 6, 2023.

SCHACTER Daniel Lawrence, « Constructive memory: past and future », Dialogues in Clinical Neuroscience, vol. 14, n°1, mars 2012.

CHAPITRES /

CONTRIBUTIONS DANS DES OUVRAGES COLLECTIFS

BÖHME Gernot, « Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics », Thesis Eleven, vol. 36, 1993.

KIDD Jenny, « Deep Nostalgia: Remediated memory, algorithmic nostalgia and technological ambivalence », Memory Studies, vol. 16, n° 6, 2023.

SCHACTER Daniel Lawrence, « Constructive memory: past and future », Dialogues in Clinical Neuroscience, vol. 14, n°1, mars 2012.

PRESSE / RESSOURCES WEB

EBSCO Research Starters, « Liminal space (aesthetic) ».

ROGERS Reece, « How to 'No-Clip' Reality and Arrive in the Backrooms », Wired, 11 mai 2022.

RAPPORTS / PUBLICATIONS INSTITUTIONNELLES

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO) Regional Office for Europe, *Mental health of adolescents in the WHO European Region*, Copenhagen, WHO Regional Office for Europe, 2021.

DOCUMENT PÉDAGOGIQUE / SUPPORT DE COURS

VIOLA Augusto Antonio, *La Langue de l'Habiter : Analyste du chez-soi*, document pédagogique / descriptif de cours (UE), Paris, École Camondo, année universitaire 2023-2024.

ICONOGRAPHIE

Fig. 1 : *Église Sant'Egidio*, Bussana Vecchia (Sanremo, Ligurie, Italie). Photo ©Camille Rey, juillet 2022 - pp. 11-12.

Fig. 2 : Peter Zumthor, *Therme Vals*, Vals, Suisse. Vue intérieure des bains et lumière zénitale. Photo ©D.R. - pp. 43-44.

Fig. 3 : Peter Zumthor, *Therme Vals*, Vals, Suisse. Vue intérieure des bains, quartzite de Vals et béton. Photo ©D.R. - pp. 43-44.

Fig. 4 : Peter Zumthor, *Chapelle Bruder Klaus*, Wachendorf. Vue extérieure. Photo ©D.R. - pp. 45-46.

Fig. 5 : Peter Zumthor, *Chapelle Bruder Klaus*, Wachendorf. Vue intérieure. Photo ©D.R. - pp. 47-48.

Fig. 6 : Christian Boltanski, *Animitas* (Chili), 2014, ADAGP, Paris. Installation de clochettes sur tiges métalliques, désert d'Atacama. Photo ©Archives Boltanski - pp. 59-60.

Fig. 7 : Anselm Kiefer, *Sternenfall* (Chute d'étoiles), 2007. Installation in situ (Monumenta, Grand Palais, Paris). Photo ©D.R. - pp. 61-62.

Fig. 8 : Chiharu Shiota, *In Silence*, 2002, ADAGP, Paris. Photo ©Sunhi Mang - pp. 61-62.

Fig. 9 : Sophie Calle, *Douleur exquise*, 1984-2003. Vue de l'installation (Centre Pompidou, "M'as-tu vue", 2003-2004). Photo ©Centre Pompidou / Georges Meguerditchian / Dist. RMN-GP - pp. 63-64.

Fig. 10 : Esthétique "Dreamcore". Image virale Internet. Source ©(Auteur inconnu) - pp. 67-68.

Fig. 11 : Esthétique "Backrooms". Image 3D d'espaces de bureaux vides et infinis. Source ©4chan / Kane Pixels, 2019 - pp. 67-68.

Fig. 12 : *Outer Wilds* (jeu vidéo). Source ©Mobius Digital / Annapurna Interactive, 2019 - pp. 71-72.

Fig. 13 : *Minecraft* (jeu vidéo).

© Mojang Studios / Microsoft - pp. 71-72.

Fig. 14 : *The Last of Us Part I* (jeu vidéo). Intérieur d'un palais de justice.

Source ©Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment - pp. 73-74.

Fig. 15 : *The Last of Us Part I* (jeu vidéo). Intérieur d'un musée océanographique.

Source ©Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment - pp. 73-74.

Fig. 16 : *The Last of Us* (série TV). Intérieur d'un musée inondé.

Source ©HBO / Warner Bros. Discovery, 2023 - pp. 73-74.

Fig. 17 : Bibliothèque, *The Brutalist*. Still du film *The Brutalist* - pp. 83-84.

Fig. 18 : La chambre de Hauru, *Le Château Ambulant*.

Source ©Hayao Miyazaki / Studio Ghibli, 2004 - pp. 93-94.

Fig. 19 : *The Last of Us Part I* (jeu vidéo). Intérieur d'un hôtel.

Source @Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment - pp. 97-98.

Fig. 20 : Le laboratoire secret de Nausicaä, *Nausicaä de la Vallée du Vent*.

Source @Hayao Miyazaki / Studio Ghibli, 1984 - pp. 97-98.

Fig. 21 : *Maggie's Centre Aberdeen* (Écosse), Snøhetta.

Source @Snøhetta - pp. 99-100.

Fig. 22 : *Maggie's Centre Leeds (R.-U.)*, Heatherwick Studio.

Source @Hufton + Crow / Heatherwick Studio - pp. 99-100.

Fig. 23 : *Lume Haus* (Bangalore, Inde), Studio Prakruthi. "Petite maison refuge; le retrait mesuré." Source @Studio Prakruthi - pp. 101-102.

Fig. 24 : *Lume Haus* (Bangalore, Inde), Studio Prakruthi. Séjour : lumière zénithale. ...

Source @Studio Prakruthi - pp. 103-104.

ANNEXES

A°1 : ÉLECTIF LA LANGUE DE L'HABITER (S2) : ARCHITECTURE DU « CHEZ-SOI » (ÉTUDE DE CAS + SYNTHÈSE + LIVRABLES)

Encadrement par ANTONIO VIOLA Augusto

I. CADRE DU COURS

L'électif « La Langue de l'Habiter - Architecture du Chez-Soi » (S2) propose d'acquérir un vocabulaire et une méthode pour décrire ce que l'on ressent dans les espaces domestiques : non seulement des caractéristiques (grand/petit, lumineux/sombre), mais aussi les émotions, les seuils, les gestes et les attachements qui produisent le sentiment d'être « chez soi ». L'approche se veut à la fois dialectique (libérer la parole) et expérientielle (confronter les récits à l'espace).

2. MÉTHODE DE TRAVAIL (ÉTUDE DE CAS)

Le travail est conduit sous la forme d'une étude de cas :

- Introduction : cadrage, hypothèses, définition du profil d'utilisateur.
- Développement : entretien, collecte de données, analyse des désirs et des seuils.
- Conclusion : interprétation et traduction sous forme de « maison idéale » (principes d'espace, atmosphères, dispositifs).

3. GUIDE D'ENTRETIEN (VERSION RÉÉCRITE ET HARMONISÉE)

Objectif : faire émerger une « langue » du chez-soi (sensations, seuils, usages, mémoire), puis la traduire en intentions spatiales.

Consigne : privilégier des questions ouvertes, relancer sur les images mentales (odeurs, sons, matières, lumière) et sur les situations vécues.

- 1) À l'arrivée chez vous, quel mot résume la sensation recherchée (apaisement, énergie, protection, ouverture...) ?
- 2) Préférez-vous un espace feutré (cocon) ou une grande ouverture (respiration) ? Pourquoi ?
- 3) Comment se déroule une journée typique chez vous (3 zones clés, moments, transitions) ?
- 4) Travaillez-vous chez vous ? Si oui, quel type d'espace vous convient (fenêtre, calme, isolement, vis-à-vis) ?
- 5) Quelles qualités hiérarchisez-vous entre esthétique, fonctionnalité, confort et durabilité ?
- 6) Qu'est-ce qui vous pèse dans votre logement actuel (bruit, lumière, circulation, stockage, voisinage) ?
- 7) Quel rapport entretenez-vous aux objets : accumulation, collection, exposition, ou besoin d'épure ?
- 8) Y a-t-il un objet « symbole » qui doit avoir sa place (instrument, bibliothèque, photographie, œuvre) ?

9) Quels sont vos seuils importants (propreté/saleté, travail/vie privée, sommeil/éveil, accueil/retrait) ?

10) Quel est votre rapport à la lumière : tamisée, contrôlée, ou lumière naturelle dominante ?

11) Quel son vous réconforte chez vous (silence, musique, bruits de la nature, voix, feu) ?

12) Quelle matière vous attire le plus (bois, pierre, tissus, métal, verre...) et pourquoi ?

13) Votre lieu idéal est-il plutôt urbain, marin, forestier, montagne, désert ? Qu'est-ce que ce paysage change en vous ?

14) Racontez un souvenir de lieu où vous vous êtes senti profondément bien : qu'est-ce qui faisait « chez soi » ?

15) Recevez-vous souvent ? Quelle relation souhaitez-vous entre convivialité et intimité ?

16) Si votre maison idéale évoquait une saison, laquelle serait-ce ?

17) À quoi ressemble votre « lieu de l'intime » (posture du corps, chaleur, hauteur, texture, lumière) ?

18) En sortant de chez vous, où voulez-vous être (dans la ville, face à un paysage, dans un vide) ?

4. SYNTHÈSE D'ENTRETIEN (EXTRAITS INTERPRÉTÉS)

Le sujet exprime une préférence marquée pour les grands espaces ouverts et la sensation de « respiration ». Le rapport dedans/dehors est central : il souhaite une fenêtre ou une ouverture vers l'extérieur, et une continuité visuelle qui « agrandit l'espace » (il n'aime pas les murs pleins). Le confort sonore est un point d'attention, en particulier dans un contexte urbain. Il aime recevoir (formats variables, du petit dîner à une dizaine de personnes) tout en gardant des zones de tranquillité.

Son rapport aux objets oscille entre accumulation (livres, vêtements, objets) et désir d'épure : il cherche une discipline de rangement, avec des solutions qui permettent de cacher le désordre. Il hiérarchise l'esthétique en premier, suivie par la durabilité, puis le confort et la fonctionnalité. La lumière naturelle est importante ; il se déplace vers les zones lumineuses, et est sensible à la hauteur sous plafond.

Le paysage rêvé est celui de la mer et de l'iode (senteur de sel), associé à un idéal non isolé mais « naturel ». Le printemps revient comme saison de référence. La musique tient une place forte : elle doit pouvoir être diffusée dans l'espace (pas au casque) et participer à un rituel de détente. Un objet symbolique repéré est la guitare, qui « appartient » au salon. Enfin, le « lieu du bon dialogue » est décrit comme doux, rassurant, intime : un espace où l'on peut s'allonger, au chaud, dans une atmosphère dépouillée.

5. TRADUCTION EN INTENTIONS SPATIALES (PRINCIPES DE « MAISON IDÉALE »)

À partir de ces éléments, la « maison idéale » se formule comme un jeu d'intentions plutôt qu'un plan figé :

- **Horizon / profondeur** : créer des vues longues et des perspectives (parois vitrées, traversées, alignements).
- **Seuils doux** : organiser des transitions entre accueil et retrait (vestibule, filtre acoustique, sas, rideaux, alcôves).
- **Lieu calme** : une pièce de « temps lent », isolée du bruit et des écrans (lecture, musique, repos).
- **Rangement invisible** : dispositifs intégrés pour préserver l'épure (cachés, continus, sans surcharge visuelle).
- **Matières naturelles + lumière** : textures chaudes, claires, et lumière naturelle dominante, modulée.
- **Convivialité maîtrisée** : grand espace de table/salon comme centre social, et possibilités de s'isoler sans « quitter » la maison.
- **Rapport à la mer** : présence olfactive/sonore/visuelle (matières, couleurs, ouverture, humidité contrôlée, rituel).

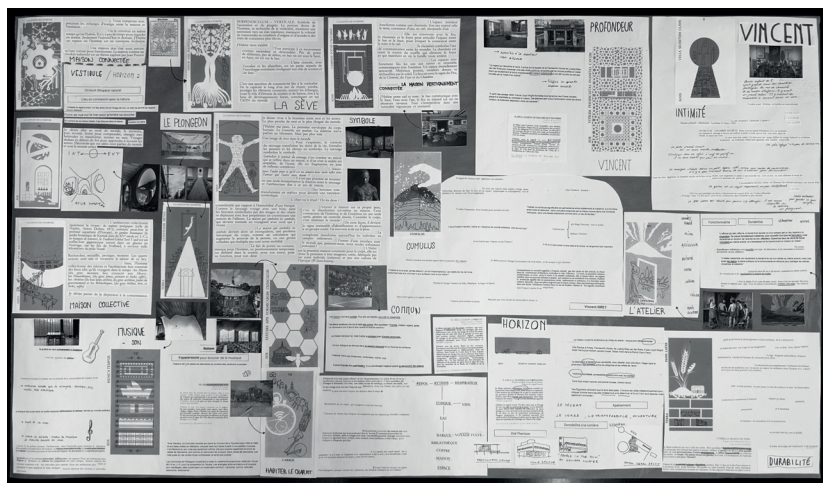
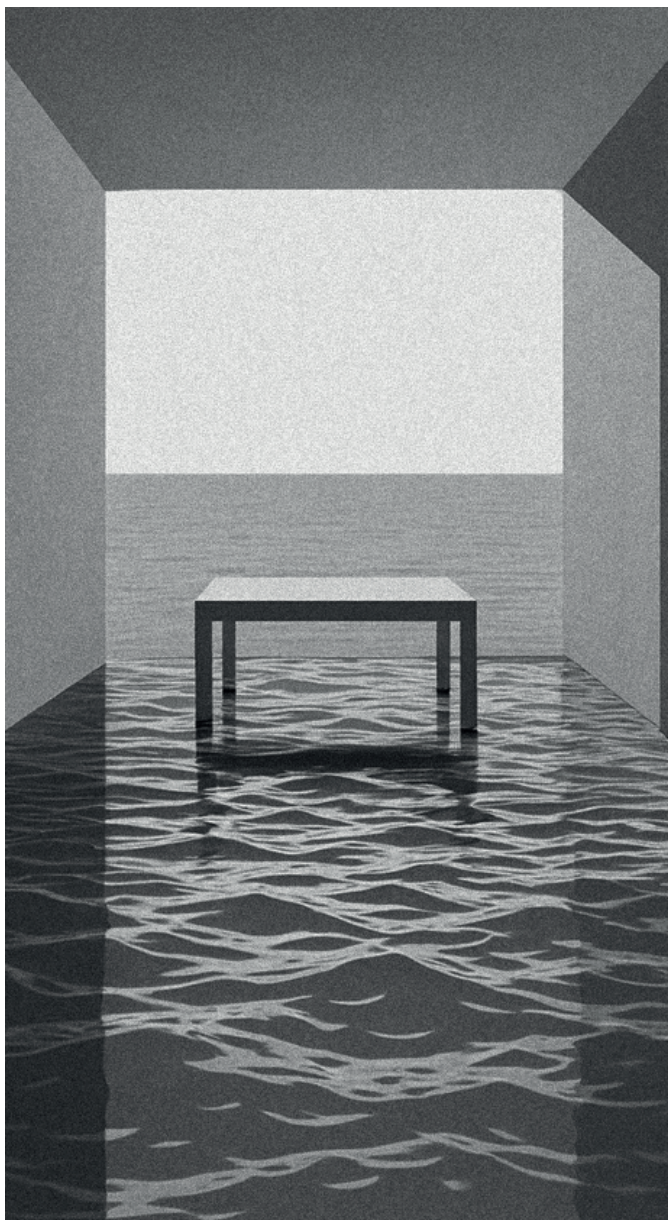


Planche de mindmap et schémas de traduction (Chez-Soi — intentions d'espace).



Composition numérique - interprétation du « Chez soi ».

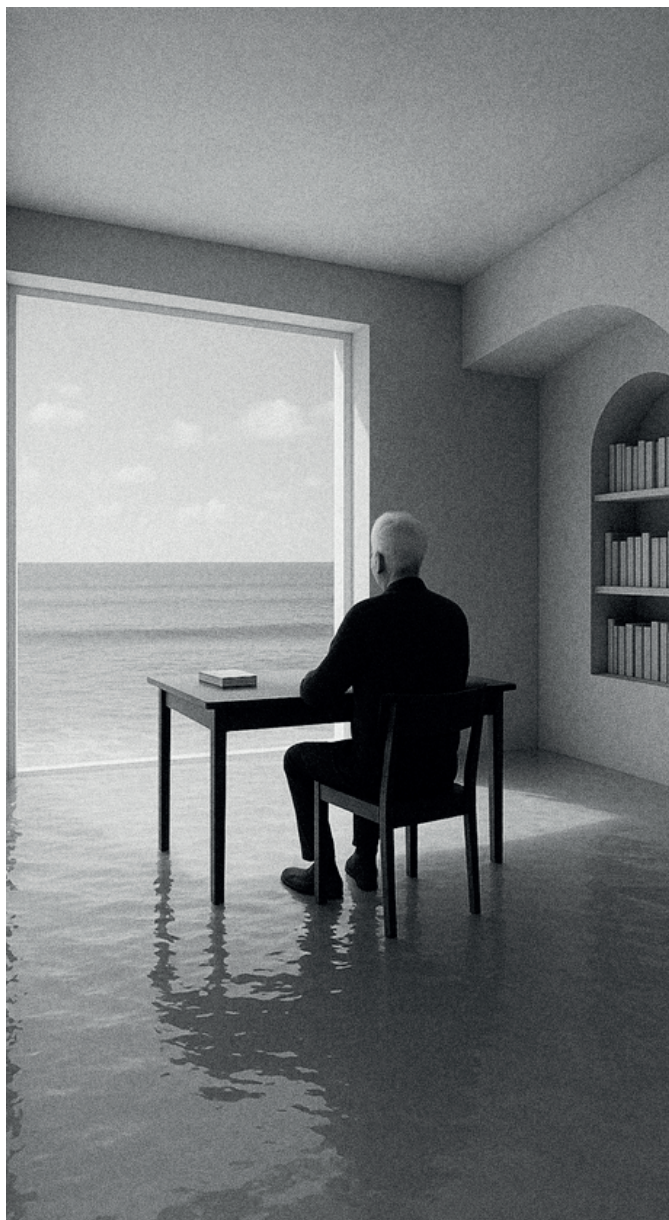


Image générée à l'IA - interprétation du « Chez soi », travail du prompt.

Le dehors a franchi le seuil.
Une vérité se dessine : l'horizon ne se regarde plus, il s'habite.

Ici, l'eau n'est pas un accident.
C'est une mesure du temps, une lenteur qui oblige le corps à se taire.
Chaque vague recommence la pièce, efface les urgences, polit les
pensées jusqu'à les rendre respirables.

Le bureau devient promontoire. La bibliothèque, une rive : les livres restent
secs, la mémoire flotte. Entre la chaise et la mer, plus de frontière nette,
seulement une profondeur, une permission.

Ce lieu ne promet pas le confort ; il propose mieux : une intimité sans
défense, un calme qui tient tête au monde.
Un horizon intérieur, enfin, qui ne s'explique pas.

Qui veille.

Composition écrite personnelle - interprétation du « Chez soi ».

A°2 : ÉLECTIF CULTURE NUMÉRIQUE : SENS'AI, LA TRADUCTRICE D'UNIVERS SENSIBLE (2025)

Encadrement par GERBER Ilia et GAUTROT Hadrien

I. FICHE PROJET

Intitulé : SENS'AI - IA traductrice d'univers sensible.

Cadre : électif « Culture numérique » (École Camondo).

Travail de groupe : Sarah Genest Teulon, Anna Maria Fioritti, Yiyao Wang, Camille Rey.

Livrable principal : dossier de présentation (PDF) structuré en étapes (contexte, problématique, processus, interface, questionnaire, résultat).

2. CONTEXTE ET CONSTATS

Le projet part d'un point de friction récurrent dans la relation client-designer : la difficulté, pour un client, de formuler ses intentions sensibles (ambiance, émotions, histoire) au-delà d'un assemblage d'images « préconçues ». Ce flou entraîne des décalages d'interprétation, de nombreux allers-retours et une perte de temps dans la phase de conception.

3. PROBLÉMATIQUE

Comment une IA peut-elle aider un client à clarifier ce qu'il veut vraiment, en dépassant ses idées préconçues, afin d'améliorer la communication des intentions et de la sensibilité au designer, via une étape intermédiaire ?

4. INTENTION ET HYPOTHÈSE DE FONCTIONNEMENT

SENS'AI est pensée comme une étape de traduction : entre l'inspiration initiale du client et le moodboard professionnel du designer. L'outil ne vise pas à remplacer le concepteur, mais à préparer le client : l'aider à nommer des préférences, à hiérarchiser des besoins, et à dégager une « essence » (un mot-clé, une émotion dominante, une histoire) qui servira de base de travail.

5. PROCESSUS (PARCOURS UTILISATEUR)

Le parcours utilisateur est structuré en trois temps :

- 1) Connexion : accès par licence / code temporaire (logique de protection du travail du designer).
- 2) Discussion guidée : questionnaire intégré à une conversation, pour mettre l'utilisateur à l'aise et obtenir une matière qualitative.
- 3) Conception / génération : production d'un visuel (et/ou d'un dossier) résultant de la discussion, destiné à être transmis au designer.

Exemples de questions :

- « En entrant dans votre futur espace pour la première fois, quel est le premier sentiment que vous aimeriez ressentir ? »
- « Si cet espace pouvait évoquer un souvenir, lequel serait-ce ? »
- « Êtes-vous plutôt lumière naturelle « à tout prix » ou contrôle de l'éclairage pour créer des ambiances ? »
- « Préférez-vous des lignes droites et angles vifs, ou des courbes et formes organiques ? »
- « Si je résume, votre espace devrait procurer [émotion] et raconter [histoire]. Est-ce que je saisis bien ? »

5. RÉSULTAT ATTENDU (TRANSMISSION AU DESIGNER)

À l'issue du parcours, un dossier est transmis au designer. Il contient :

- (1) un client déjà préparé,
- (2) des attentes clarifiées,
- (3) une matière riche (mots, priorités, réactions, contraintes) pour nourrir la conception. L'objectif annoncé est de réduire les malentendus, le nombre de réunions et le temps de clarification.

Avez-vous déjà ressenti une nostalgie intense pour une époque que vous n'avez pas connue, ou pour un lieu où vous n'avez jamais mis les pieds ? Ce sentiment étrange, nommé anemoia, traverse la culture visuelle contemporaine, des ruines virales sur les réseaux sociaux aux refuges numériques des jeux vidéo. Ce mémoire interroge ce que ce trouble révèle de notre rapport au temps et à l'espace domestique. Loin d'être un simple caprice esthétique, l'anemoia exprime le besoin profond d'un présent plus habitable. En s'appuyant sur la phénoménologie et l'éthique du care, ce travail propose d'envisager l'architecture d'intérieur comme un médium psychique. Il ne s'agit pas de décorer le passé, mais de pratiquer un art de l'« accordage », capable de traduire ces images mentales en espaces de soin, de retrait et de justesse pour des existences fragilisées.