

Mémoire de fin d'études L'expérience temporelle à l'épreuve de l'espace

Auteur : Avci, Roman

Promoteur(s) : 30644

Faculté : Faculté d'Architecture

Diplôme : Master en architecture, à finalité spécialisée en art de bâtir et urbanisme

Année académique : 2025-2026

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/25643>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Université de Liège
Faculté des Sciences appliquées

L'expérience temporelle à l'épreuve de l'espace :

*« Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps
à travers différentes formes d'organisations spatiales ».*

Étude de cas hôpital, gare et casino.

Travail de fin d'études présenté par Roman Avci

Matricule : S211108

En vue de l'obtention du grade de
Master en architecture
à finalité spécialisée en art de bâtir et urbanisme

Année 2025-2026

Lecteurs : **Magali Vanhamme**

Nicolas Seijkens

Promoteur : **Stéphane Kervyn de Lettenhove**

Le temps vécu n'est pas celui de l'horloge,
mais celui de l'expérience.

(Henri Bergson, 1888, pp. 49-56)

REMERCIEMENTS

Je souhaite, dans un premier temps, adresser mes plus sincères remerciements à Monsieur Stephan Kervyn de Lettenhove, promoteur de ce mémoire. Sa disponibilité, son regard critique, sa sensibilité architecturale et sa vision humaine, sociale et technique ont profondément nourri ce travail. Il a toujours su répondre présent lorsque c'était nécessaire et m'a guidé avec justesse dans l'élaboration de ce mémoire.

Je tiens également à témoigner ma reconnaissance à Monsieur Nicolas Seijkens d'avoir accepté d'être lecteur et de m'avoir accordé sa confiance. Il a particulièrement marqué mon parcours et a transformé la vision que je pouvais avoir de l'enseignement dans l'architecture. Son accompagnement et ses conseils ont permis de rediriger le thème de recherche à un moment charnière de ce travail.

Je m'adresse aussi à Madame Magali Vanhamme et la remercie d'avoir accepté d'être lectrice et d'avoir pris le temps de répondre à mes questions.

Je souhaite adresser une pensée toute particulière à mes parents ainsi qu'à ma sœur pour leur soutien constant, leur patience et leurs encouragements tout au long de l'élaboration de ce mémoire et de mon cursus universitaire.

Enfin, je remercie sincèrement toutes les personnes qui ont participé, de près ou de loin, à cette recherche à travers les questionnaires, interviews, échanges ou témoignages. Leur contribution a permis d'enrichir ce travail et de lui donner une dimension plus humaine et concrète.

RESUME

Ce mémoire interroge la manière dont l'architecture influence la perception subjective du temps au sein de différents espaces. Si le temps est généralement envisagé comme une donnée objective et mesurable, de nombreux travaux ont établi la distinction entre le temps mesuré et le temps vécu (Bergson, 1888 ; Droit-Volet, 2022). Notre perception du temps est influencée par l'attention, les émotions et le contexte spatial de la situation. À partir de ce constat, ce travail pose la question suivante : ***Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales ?***

L'étude porte sur la comparaison de trois contextes distincts : l'hôpital CHRSM Site Meuse, le Circus Casino et la Gare de Namur. Elle s'appuie sur une méthodologie qui combine les observations in Situ, les enquêtes par questionnaire (auprès de 165 usagers) et les entretiens semi-directifs, avec des professionnels et usagers de chaque lieu. Cette démarche nous permet de croiser d'une part les dimensions objectives de l'espace et d'autre part les expériences subjectives vécues par les utilisateurs. Pour ce faire, elle s'appuie principalement sur trois dimensions d'analyse, tirées de l'état de l'art : l'organisation des séquences spatiales, la lisibilité et l'orientation, et les qualités sensibles des environnements.

Les résultats obtenus et les analyses qui en découlent mettent en évidence une perception du temps variable en fonction des dispositifs et des ambiances spatiales mises en place dans les différents lieux. Ils démontrent aussi que les espaces qui offrent une meilleure lisibilité, des organisations fluides, des parcours lisibles et des environnements sensoriels qualitatifs rendent l'expérience temporelle plus agréable et moins contraignante. Les environnements identifiés comme monotones, anxiogènes ou désorganisés accentuent, par contre, les sensations d'attente, de stress mais aussi un certain ralentissement temporel. In fine, ce travail souligne le rôle que peut jouer l'architecture dans la construction des expériences temporelles vécues. Il souligne, dès lors, l'importance de concevoir des espaces capables d'améliorer le vécu des usagers et de dépasser les exigences fonctionnelles.

ABSTRACT

This thesis examines how architecture influences the subjective perception of time within different spaces. While time is generally viewed as an objective and measurable quantity, numerous studies have drawn a distinction between measured time and lived time (Bergson, 1888; Droit-Volet, 2022). Our perception of time is influenced by attention, emotions, and the spatial context of the situation. Based on this observation, this study poses the following question: How can architecture influence the perception of time through different forms of spatial organization?

The study compares three distinct contexts: a hospital, the CHRSM Site Meuse; a casino, the Circus Casino in Namur; and a train station, the Namur station. It employs a methodology that combines in situ observations, questionnaire surveys (of 165 users), and semi-structured interviews with professionals and users at each location. This approach allows us to cross-reference: the objective dimensions of space and the subjective experiences of users. To do so, it relies primarily on three dimensions of analysis, drawn from the state of the art: the organization of spatial sequences, legibility and orientation, and the sensory qualities of environments.

The results obtained and the resulting analyses highlight a perception of time that varies depending on the spatial arrangements and atmospheres established in the different locations. They also demonstrate that spaces offering better legibility, fluid layouts, clear pathways, and high-quality sensory environments make the temporal experience more pleasant and less restrictive. Environments identified as monotonous, anxiety-inducing, or disorganized, on the other hand, accentuate feelings of waiting and stress, as well as a certain slowing down of time. Ultimately, this work highlights the role that architecture can play in shaping lived temporal experiences. It therefore underscores the importance of designing spaces capable of enhancing users' experiences and going beyond functional requirements.

UTILISATION DE L'IA

Dans le cadre de la rédaction de ce travail, nous avons eu recours à l'IA (Intelligence Artificielle) comme correcteur orthographique et grammatical ou encore pour l'aide à la reformulation. Nous avons également utilisé l'IA pour la traduction de textes (anglais vs français) et pour la recherche d'informations sur certains auteurs et sources.

Les outils utilisés sont Deeple Translate avec IA intégrée, ChatGPT et Claude.

Cette utilisation s'est faite dans le respect total de la charte de l'Université de Liège telle que publiée sur son site internet (*Charte ULiège d'utilisation des Intelligences Artificielles Génératives dans les travaux universitaires*, s. d.).

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	1
ÉTAT DE L'ART	3
1. Le temps	3
1.1 Le temps mesuré et le temps perçu	3
1.2 Le temps comme construction culturelle	4
1.3 L'accélération du temps dans les sociétés contemporaines	5
1.4 Les paysages temporels et l'organisation des situations	5
1.5 La conscience du temps	6
1.6 L'expérience du temps dans l'espace	7
2. L'attente	7
2.1 L'attente comme suspension de l'action	7
2.2 L'attente comme organisation sociale du temps	8
2.3 L'attente comme intensification de la perception du temps	8
3. L'espace et l'expérience temporelle	8
3.1 L'espace mesuré et l'espace habité	8
3.2 L'espace comme production sociale et temporelle	10
3.3 L'espace comme dispositif d'organisation	10
3.4 Le parcours architectural comme séquence temporelle	11
3.5 L'expérience multisensorielle de l'espace	12
3.6 Les éléments architecturaux qui modulent l'expérience du temps	14
4. Synthèse et perspectives de l'état de l'art	15
5. Schéma synthétique de l'état de l'art	17
6. Formulation des questions de recherches	18
METHODOLOGIE	19
1. Généralités	19
2. Choix des sites	20
2.1 Introduction	20
2.2 Hôpital	20
2.3 Casino	23
2.4 Gare	25
3. Enquête par questionnaire	28
3.1 Introduction	28
3.2 Présentation du questionnaire	28
3.3 Utilisation du questionnaire	29

4. Observation In Situ.....	29
4.1 Introduction	29
4.2 Grilles d'observation.....	30
5. Entretiens	37
5.1 Introduction	37
5.2 Grille d'entretien	37
6. Schéma de synthèse de la méthodologie.....	39
RESULTATS & ANALYSE	40
1. Enquête par questionnaires	40
1.1 CHRSM Site Meuse	40
1.2 Casino de Namur	43
1.3 Gare de Namur	47
1.4 Analyse croisée.....	50
2. Observation In Situ.....	57
2.1 CHRSM Site Meuse	57
2.2 Casino de Namur	66
2.3 Gare de Namur	74
2.4 Analyse croisée.....	85
3. Entretiens	90
3.1 CHRSM Site Meuse	90
3.2 Casino de Namur	97
3.3 Gare de Namur	102
3.4 Analyse croisée.....	105
LIMITES & PERSPECTIVES	108
CONCLUSION	110
APPROCHE VISONNAIRE.....	114
BIBLIOGRAPHIE	116
1. Ouvrages.....	116
2. Articles scientifiques.....	116
3. Sources professionnelles & techniques.....	117
4. Articles de presse.....	118
5. Sites Web institutionnels	118
6. Sources iconographiques.....	119
7. Dictionnaires	119
ANNEXES.....	120

1. Questionnaire	120
2. QR codes questionnaires	127
2.1 CHRSM Site Meuse	127
2.2 Casino	128
2.3 Gare	129
3. Formulaire de consentement.....	130
4. Documents urbanisme	132
4.1 CHRSM Site Meuse	132
4.2 Casino	133
4.3 Gare de Namur	135

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1: Temps mesuré vs Temps perçu Source: Roman Avci, 2026.....	4
Figure 2: Espace mesuré, espace habité Source : Roman Avci, 2026	9
Figure 3: Triade du temps de Lefebvre (1974) Source: Roman Avci, 2026	10
Figure 4: Le panoptique de Bentham Source: Gefängnis – RDK Labor, s. d.	11
Figure 5: La villa Savoye, rampe d'accès à l'étage Source: © FLC (Fondation Le Corbusier) - ADAGP	12
Figure 6: Schéma synthétique de l'état de l'art Source: Roman Avci, 2026	17
Figure 7: CHRSM - Site Meuse en chiffres Source: Roman Avci, 2026.....	22
Figure 8: Le nouveau service des urgences CHRSM Site Meuse Source: @Espace architectes, 2023	22
Figure 9: Circus Casino Resort Source: © Ardent Group, 2025	24
Figure 10: Casino Namur en chiffres Source: Roman Avci, 2026.....	24
Figure 11: Entrée Gare de Namur Source: Roman Avci, 2026.....	26
Figure 12: Gare Namur en chiffres Source: Roman Avci, 2026.....	27
Figure 13: Gare de Namur Source: Willemen Groep, 2023	27
Figure 14: Schéma de synthèse de la méthodologie Source: Roman Avci, 2026.....	39
Figure 15: Signalétique CHRSM Source: Roman Avci, 2026.....	58
Figure 16: Hall d'entrée CHRSM Source: Roman Avci, 2026	59
Figure 17: Salle attente enfants CHRSM Source: Roman Avci, 2026.....	59
Figure 18: Couloir sombre / couloir lumineux CHRSM Source: Roman Avci, 2026	60
Figure 19: Puit de lumière CHRSM Source: Roman Avci, 2026	61
Figure 20: Matérialité CHRSM Source: Roman Avci 2026	62
Figure 21: Entrée CHRSM Source: Roman Avci, 2026	63
Figure 22: Espaces d'attente CHRSM Source: Roman Avci, 2026	64
Figure 23: Terrasse Casino Source: Roman Avci, 2026	67
Figure 24: Entrée Casino Source: Roman Avci, 2026	68
Figure 25: Bar Casino Source: Roman Avci, 2026.....	68
Figure 26: Fumoir Casino Source: Roman Avci, 2026.....	69
Figure 27: Matérialité Casino Source: Roman Avci, 2026	70
Figure 28: Espace jeu Casino Source: Roman Avci, 2026	71
Figure 29: Espace de pause Casino Source: Roman Avci, 2026	72
Figure 30: Gare des bus en toiture Source: Roman Avci, 2026.....	75
Figure 31: Entrée Gare Source: Roman Avci, 2026.....	75
Figure 32: Hall entrée Gare Source: Roman Avci, 2026	76

Figure 33: Points d'arrêt Gare de Namur Source: Roman Avci, 2026	77
Figure 34: Escalators Gare de Namur Source: Olivier Degrande, 2022.....	78
Figure 35: Espace résiduel Gare Source: Roman Avci, 2026	79
Figure 36: Matérialité hall Gare Source: Roman Avci, 2026	80
Figure 37: Matérialité foyer Gare Source: Roman Avci, 2026.....	80
Figure 38: Zone attente silencieuse Gare Source: Roman Avci, 2026.....	81
Figure 39: Piano Gare Source: Roman Avci, 2026	81
Figure 40: Précarité Gare Source: Roman Avci, 2026.....	82
Figure 41: Implantation CHR, Source: Service Urbanisme Ville de Namur 2014.....	132
Figure 42: Implantation Casino Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2022	133
Figure 43: Plan RDC Casino Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2022	134
Figure 44: Axonométrie éclatée Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014.....	135
Figure 45: Plan R+1 Trémie/Galerie Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014.....	135
Figure 46: Coupe B-B, Coupe C-C Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014.....	136
Figure 47: Coupe Hall Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014.....	136

TABLE DES TABLEAUX & GRAPHIQUES¹

Tableau 1: Grille 1: observation des dispositifs architecturaux (modèle)	35
Tableau 2: Grille 2: observation de l'expérience temporelle (modèle)	35
Tableau 3: Tableau de synthèse comparative des lieux étudiés (modèle)	36
Tableau 4: Graphique Perception du temps CHRSM	41
Tableau 5: Graphique Qualification de l'environnement CHRSM	42
Tableau 6: Graphique qualification environnement / répondant CHRSM	42
Tableau 7: Graphique Perception du temps Casino	44
Tableau 8: Graphique Expérience d'attente Casino	45
Tableau 9: Graphique qualification de l'environnement Casino	46
Tableau 10: Graphique perception du temps Gare	47
Tableau 11: Graphique Expérience d'attente Gare	48
Tableau 12: Graphique qualification de l'environnement Gare	49
Tableau 13: Analyse comparative questionnaires - Organisation spatiale et orientation	50
Tableau 14: Analyse comparative questionnaires - Espaces d'attente	51
Tableau 15: Analyse comparative questionnaires - Environnement sensoriel	51
Tableau 16: Analyse comparative questionnaires - Perception temporelle	52
Tableau 17: Graphique perception temporelle comparée	52
Tableau 18: Analyse comparative questionnaires - Impact de l'espace perception du temps	53
Tableau 19: Analyse comparative questionnaires - Expérience d'attente	53
Tableau 20: Analyse comparative questionnaires - Qualité du parcours	54
Tableau 21: Analyse comparative questionnaires - Etats émotionnels	54
Tableau 22: Graphique qualification de l'environnement comparaison	55
Tableau 23: Analyse comparative questionnaires - Qualité perçue éléments architecturaux	55
Tableau 24: Graphique scores moyens par dimension comparaison	56
Tableau 25: Grille 1 : CHRSM Site Meuse	57
Tableau 26: Grille 2: CHRSM Site Meuse	65
Tableau 27: Grille 1: Casino de Namur	66
Tableau 28: Grille 2: Casino de Namur	72
Tableau 29: Grille 1 : Gare de Namur	74
Tableau 30: Grille 2 : Gare de Namur	83
Tableau 31: Grille croisée	86

¹ Source : Roman Avci, 2026

INTRODUCTION

Choisir un sujet de mémoire ne peut pas être le jeu du hasard. Il relève d'une combinaison entre deux dimensions : d'une part, la vision propre à la discipline enseignée et au futur métier auquel elle prépare et d'autre part, notre sensibilité personnelle. En effet, tout au long de notre parcours académique, grâce aux cours, divers ateliers et visites mais aussi aux nombreux échanges avec nos enseignants, nous avons eu l'occasion d'observer, analyser, expérimenter et par conséquent, de nous construire une certaine vision de l'architecture. Ces cinq années nous ont permis de comprendre que l'architecture était une discipline multifonctionnelle qui a le devoir de constamment réfléchir aux usages, perceptions et expériences vécues, ou à vivre, dans les espaces qu'elle façonne.

Au cours de notre formation, nous avons donc progressivement pris conscience de l'importance fonctionnelle ou technique de l'architecture mais également de sa capacité d'influence. Les espaces construits ou aménagés ne sont pas des simples cadres neutres. Ils organisent les comportements des individus, orientent les déplacements, structurent les interactions, bref, ils conditionnent la manière dont les individus vivent les situations. Cette prise de conscience est le point de départ de ce travail.

Parmi les différentes dimensions liées à l'expérience architecturale, la question du temps nous a semblé particulièrement intéressante. En effet, si le temps est généralement envisagé comme une donnée objective, mesurable et universelle, de nombreux travaux ont montré qu'il existe une distinction fondamentale entre le temps mesuré et le temps vécu (Bergson, 1888, pp. 49-56 ; Droit-Volet, 2022, pp. 233-234). Notre perception du temps est influencée par l'attention, les émotions ou encore le contexte dans lequel une situation est vécue. À partir de ce constat, nous pouvons nous interroger sur le rôle de l'architecture, en tant que cadre de l'expérience, dans la perception du temps.

Nous avons initialement choisi d'orienter notre objet d'étude vers l'attente dans les aéroports. D'une part, parce que ces lieux ont la particularité d'être organisés autour de flux, de contrôles et de temporalités contraintes. D'autre part, car ce sont également des environnements dans lesquels la perception du temps, marquée par l'attente, joue un rôle prédominant. Au sein des aéroports, en phase d'attente, la perception du temps semble avoir une dimension particulière. C'est cette constatation qui nous a porté à nous questionner sur la relation entre organisation spatiale et perception du temps.

Après réflexion, nous pensons que nous en tenir à un seul environnement et une seule situation temporelle (l'attente) aurait conduit à limiter notre étude et analyse. Le risque était de ne donner qu'une lecture partielle du phénomène que nous souhaitons étudier. En effet, le temps ne se réduit pas à des moments isolés mais s'inscrit dans des « paysages temporels » plus larges, composés de séquences, de rythmes et de transitions (Adam, 1998, pp. 10-17). De plus, les recherches en architecture et en sciences sociales ont démontré que les espaces induisent des temporalités variées, qui ne se limitent pas aux seules situations d'attente.

Très rapidement, il nous est donc paru plus judicieux d'ouvrir notre sujet et d'analyser plusieurs environnements : l'hôpital, le casino et la gare. Chacun est porteur de logiques spatiales, sociales et temporelles bien spécifiques.

Il ne s'agit donc pas simplement de diversifier les cas d'études mais plutôt d'une véritable volonté méthodologique qui nous permet de confronter plusieurs situations afin de mieux comprendre ce qui, dans l'architecture, peut participer à structurer et à influencer l'expérience du temps.

Par la comparaison de ces trois lieux, nous souhaitons à la fois interroger les spécificités de chacun mais également trouver les éventuelles constantes dans la manière dont l'espace agit sur le temps vécu.

Pour ce faire, nous avons cherché à mettre en place une méthodologie qualitative et complète, basée sur les travaux de Quivy et Van Campenhoudt (2011). Plusieurs outils ont été utilisés : observations in situ, questionnaires et entretiens semi-directifs. De cette manière, nous avons tenté de croiser les différents points de vue c'est-à-dire les dimensions objectives de l'espace avec les expériences subjectives des usagers. Cette démarche a pour objectif d'interroger simultanément l'espace tel qu'il est conçu, observé et vécu mais aussi analyser les interactions entre ces différentes dimensions.

Ce travail pose donc la question suivante : « *Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales ?* »

En filigrane, il s'agit de dépasser une vision de l'architecture comme simple réponse fonctionnelle pour la considérer comme un véritable acteur de l'expérience humaine. Si le temps s'écoule de manière continue, la manière dont nous le vivons dépend de nombreux facteurs et peut-être, précisément, des espaces que nous habitons et traversons.

ÉTAT DE L'ART

1. Le temps

1.1 Le temps mesuré et le temps perçu

À travers la littérature, nous découvrons que l'étude de la notion du temps a mobilisé de nombreuses disciplines, qu'elles soient scientifiques, philosophiques ou encore psychologiques. De ces analyses découlent plusieurs définitions et cadres d'interprétation. Cette pluralité d'approches ne permet pas une définition unique du temps. Nous allons donc en explorer plusieurs facettes en vue de poser un cadre d'analyse cohérent.

Par l'observation des rythmes de la nature et des activités humaines, la mesure du temps s'est présentée comme l'outil indispensable en vue d'organiser la vie collective. Le calendrier, l'horloge ou la notion de chronologie ont permis de structurer les activités et de coordonner les actions au sein des différentes sociétés (Droit-Volet, 2022, pp. 233-234). Le temps alors mesuré repose sur une quantification découpée en unités conventionnelles (années, mois, jours ou heures) qui visent à établir un cadre temporel commun en dehors de toute expérience vécue.

Comme nous l'indique Droit-Volet (2022, p. 234), nous retrouvons cette vision chez Isaac Newton dans ses *Principia Mathematica* en 1687. Ce dernier définit le temps comme « absolu, vrai et mathématique », qui s'écoule de manière uniforme, indépendamment de toute référence extérieure. Dans ce cas précis, le temps devient une dimension universelle et continue. Il sert uniquement à encadrer les activités humaines de manière constante, il n'est aucunement affecté par l'expérience ni même par la perception des individus (Droit-Volet, 2022, p. 234). Droit-Volet (2022, p. 234) souligne également la théorie de la relativité d'Albert Einstein (1915) qui remet ensuite en cause le temps absolu tel que défini par Newton (1687) et démontre que « le temps se contracte ou se dilate, suivant les vitesses de déplacement des choses et leur localisation dans l'espace ».

Les travaux en psychologie du développement de Jean Piaget, repris par Droit-Volet (2022, p. 234), démontrent également que la définition du temps ne peut se limiter à sa dimension universelle et mesurable. Il met en évidence une certaine compréhension du temps par l'individu qui se construit tout au long de son expérience et de son interaction avec le monde.

De plus, la psychologie expérimentale met en lumière un mécanisme spécifique qui permet de traiter le temps telle une « horloge interne » (Droit-Volet, 2022, pp. 235-236) qui fonctionnerait selon des impulsions régulières produites et accumulées durant un événement. Ce sont ces impulsions qui permettraient à l'individu d'évaluer le temps, indépendamment, à ce stade, de la notion subjective du temps (Droit-Volet, 2022, pp. 235-236).

Mesurer et quantifier le temps ne suffit cependant pas à rendre compte de la manière dont il est effectivement vécu. La perception du temps peut varier d'un individu à l'autre en fonction de nombreux facteurs tels que les contextes et les émotions (Droit-Volet, 2022, pp. 237-241). Certains diront que « le temps passe vite » alors que d'autres se plaindront « d'avoir le temps long ».

Ainsi, Henri Bergson (1888, pp.49-50) distingue, dans *Essai sur les données immédiates de la conscience*, le temps mesuré par les instruments scientifiques du temps vécu par la conscience. Selon lui, la durée ne se réduit pas à une succession d'unités homogènes mais correspond à une expérience qualitative et continue, propre à la perception individuelle. Le temps, tel qu'il est généralement représenté dans la vie sociale, correspond à un temps spatialisé, c'est-à-dire un temps découpé et matérialisé (Bergson, 1888, pp. 48-49).

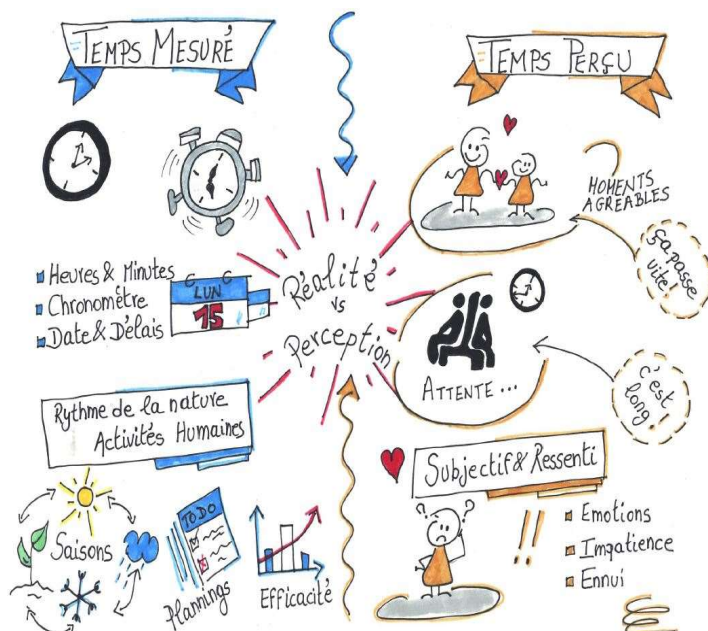
À l'inverse, l'expérience réelle du temps correspond à ce qu'il nomme la « durée », une temporalité vécue de manière continue et qualitative. Cette durée renvoie à l'expérience intérieure du temps, dans laquelle les états de conscience s'enchaînent et s'emmêlent sans pouvoir être strictement mesurés. Cette conception du temps vécu ouvre ainsi la voie à une réflexion sur les conditions dans lesquelles certaines situations ou certains environnements peuvent rendre le passage du temps plus ou moins perceptible pour les individus.

Les travaux de recherches contemporaines en psychologie, synthétisés par Droit-Volet (2022, pp. 237-241), démontrent également que les émotions et l'attention sont deux facteurs majeurs susceptibles d'altérer notre jugement temporel. Elle précise que les émotions négatives, telles que la colère ou la peur, entraînent un allongement de la durée perçue (Droit-Volet, 2022, pp. 238-239). Dans notre quotidien, les expériences positives ou engageantes semblent accélérer le passage du temps tandis qu'il se ralentit dans des états affectifs négatifs comme l'ennui (Droit-Volet, 2022, pp. 240-241).

La temporalité vécue ne se réduit donc pas à un simple mécanisme de mesure des durées. Elle est aussi une expérience subjective influencée par l'état émotionnel de l'individu et son engagement dans la situation (Droit-Volet, 2022, pp. 239-242).

1.2 Le temps comme construction culturelle

Au-delà de cette distinction entre temps mesuré et temps vécu, de nombreux travaux en anthropologie définissent le temps comme une construction culturelle. Les études de l'anthropologue Edward T. Hall (1984, pp. 21-45) soulignent le fait que les sociétés ne vivent pas toutes le temps de la même manière. Pour lui, les catégories temporelles qui structurent la vie sociale varient indéniablement des contextes culturels (Hall, 1984, pp. 21-45).



Il ne définit donc plus le temps comme une réalité universelle unique mais comme un ensemble de systèmes, de rythmes, de valeurs et de pratiques liées aux cultures et qui organisent les activités humaines. Hall (1984, pp. 64-92) distingue différentes formes de temporalité : biologique, individuelle, sociale ou encore profane².

Il affirme que le temps vécu est influencé par la situation et son cadre et que la perception du temps varie selon les activités, les rythmes sociaux ou encore les contextes institutionnels.

Figure 1: Temps mesuré vs Temps perçu Source: Roman Avci, 2026

² Profane : ensemble de choses qui ne relèvent pas de la religion, qui ne sont pas sacrées (Larousse, 2011, p. 647)

Un autre aspect de ses recherches relève le lien étroit entre organisation du temps et organisation de l'espace. Cette vision est particulièrement intéressante dans le cadre de notre étude. Hall (1984, pp. 46-63) détermine deux types de cultures prédominantes.

D'une part, les cultures dites « monochrones », caractéristique des sociétés occidentales industrialisées, qui structurent les activités de manière linéaire et séquentielle en portant une importance particulière aux horaires et à la planification. D'autre part, les cultures dites « polychrones » qui vont privilégier une organisation plus flexible, dans laquelle plusieurs activités peuvent se dérouler simultanément et où les relations sociales priment sur la gestion des horaires (Hall, 1984, pp. 46-63). Pour lui, l'aménagement des espaces peut organiser le temps : un espace segmenté avec des fonctions spécifiques offre une vision du temps qui diffère d'un espace plus polyvalent (Hall, 1984, pp. 119-145). Sa vision ouvre aussi la voie à notre réflexion sur la manière dont l'architecte contribue à structurer l'expérience temporelle.

1.3 L'accélération du temps dans les sociétés contemporaines

Au-delà des différences culturelles mises en évidence par Hall (1984, pp. 46-63), plusieurs travaux en sociologie contemporaine constatent une accélération sociale du temps au sein des sociétés modernes. Ce phénomène est décrit comme une dynamique qui structure nos sociétés et les pousse à augmenter constamment la vitesse des activités, des innovations (Rosa & Vettraino, 2016, pp. 6-8).

Cette accélération ne se limite pas aux progrès techniques. Elle transforme notre rapport au temps et à l'organisation de la vie quotidienne (Rosa & Vettraino, 2016, pp. 6-10). Malgré les nombreuses technologies destinées à faire gagner du temps (transports rapides, communication instantanée ou automatisation des tâches), les individus éprouvent de plus en plus fréquemment le sentiment d'en manquer. Ce paradoxe s'explique par l'augmentation continue du nombre d'activités et d'attentes sociales auxquelles les individus doivent répondre : la quantité de tâches à accomplir croît plus rapidement que le temps disponible (Rosa & Vettraino, 2016, pp. 8-10).

Dans ce contexte, notre rapport à l'espace est également impacté. En effet, les innovations techniques, (moyens de communication et transports) ont considérablement réduit les distances et permis d'augmenter la vitesse des déplacements. L'accessibilité à des lieux autrefois difficiles à atteindre a progressivement étendu les horizons et transformé notre manière de percevoir et de vivre l'espace (Rosa & Vettraino, 2016, pp. 10-13).

Paradoxalement, malgré la multiplication des mobilités et des connexions, l'appropriation des espaces et l'ancrage des lieux devient de plus en plus difficile (Rosa & Vettraino, 2016, pp. 13-16)

L'accélération du temps ne modifie pas seulement les rythmes de la vie sociale, elle transforme également les manières d'habiter les lieux et d'expérimenter les espaces (Rosa & Vettraino, 2016, pp. 10-16).

1.4 Les paysages temporels et l'organisation des situations

La sociologue Barbara Adam (1998, pp. 10-17) s'intéresse à la manière dont le temps structure les activités humaines et les relations sociales dans son ouvrage *Timescapes of Modernity*. Elle y développe le concept de « timescape », littéralement le « temps scénique », sorte de paysage temporel.

Pour elle, le temps ne peut se limiter à une durée mesurable ni même à une expérience individuelle mais davantage à un ensemble de dimensions qui organisent la vie sociale et les pratiques quotidiennes (Adam, 1998, pp. 10-17).

Les dimensions reprises par Adam (1998, pp. 54-67) telles que la durée, le rythme, la séquence ou encore le moment où les actions se produisent, s'articulent pour former ce « paysage scénique » ou paysage temporel qui structure les situations vécues. Chaque contexte social possède ainsi son propre paysage temporel influençant la perception et les vécus (Adam, 1998, pp. 54-67).

Les espaces et les institutions participent à la production de ces paysages temporels en imposant des rythmes et des séquences d'actions spécifiques. Dans des lieux tels que les hôpitaux ou les gares, les activités sont organisées selon des temporalités particulières, faites de moments d'action, de transition ou d'attente. Ces différentes phases s'enchaînent pour structurer les parcours des individus au sein de ces environnements (Adam, 1998, pp. 111-134).

Parmi ces phases, l'attente ne constitue pas un temps isolé mais un moment particulier situé entre deux actions au sein d'une séquence plus large, une partie du paysage. Elle correspond à un intervalle où l'action est suspendue avant qu'une autre ne puisse commencer. L'attente apparaît ainsi comme une phase de transition dans l'organisation temporelle des activités (Adam, 1998, pp. 111-134). Cette suspension ne se produit pas uniquement dans le temps mais s'inscrit généralement dans l'espace. En effet, les institutions créent des lieux dans lesquels cette attente doit être vécue. Selon les contextes, ces espaces produisent des perceptions différentes du temps (Adam, 1998, pp. 111-134).

Dans un casino, l'organisation spatiale est immersive. Dans certaines configurations par exemple, l'absence de repères temporels (lumière naturelle, horloges, ...) empêche volontairement les usagers à se repérer dans le temps afin de les amener à rester plus longtemps (Finlay-Gough, 2015, pp. 65-66). Il est à noter que dans un autre contexte, l'absence de repères temporels, et plus particulièrement de lumière naturelle, pourrait être perçue comme négative et stressante. Dans un hôpital, l'attente est souvent marquée par l'incertitude et l'anxiété liées à la situation médicale. Dans une gare, elle s'inscrit plutôt dans une succession d'étapes planifiées qui structurent le parcours du voyageur. Chaque institution produit ainsi un cadre spatial et organisationnel propre qui influence la manière dont les individus vivent le temps (Adam, 1998, pp. 111-134).

1.5 La conscience du temps

Certaines situations rendent le passage du temps particulièrement perceptible. Lorsque l'action est suspendue ou retardée, l'individu peut devenir plus attentif à la durée qui s'écoule. Dans ces moments, le temps n'est plus seulement le cadre dans lequel se déroulent les activités, mais il devient lui-même un objet d'expérience (Droit-Volet, 2022, pp. 240-241).

Les recherches en psychologie de la perception du temps montrent que l'estimation des durées dépend largement des conditions dans lesquelles une situation est vécue. Droit-Volet (2022, pp. 237-241) a démontré que la perception du temps varie selon les conditions de la situation et souligne notamment le rôle de l'attention et des émotions. Lorsque l'attention est focalisée sur le passage du temps lui-même, la durée perçue semble s'allonger (Droit-Volet, 2022, pp. 237-238). À l'inverse, lorsqu'une personne est absorbée dans une activité engageante, la perception du temps semble se contracter (Droit-Volet, 2022, pp. 240-241). L'expérience temporelle ne dépend pas uniquement de la durée objective, mais également de l'état émotionnel de l'individu et de son niveau d'engagement dans la situation (Droit-Volet, 2022, pp. 237-241).

Le délai qui sépare l'intention d'agir et la réalisation de l'action induit une prise de conscience du temps. Fraisse et Orsini (1955, p. 27) décrivent l'attente comme une conduite apparaissant lorsque « les circonstances imposent un délai entre le moment où nous voudrions accomplir l'action et celui où elle peut être réalisée ». Dans ce type de situation, l'action est temporairement suspendue et l'attention se déplace vers la durée elle-même. L'absence d'activité, l'incertitude quant à l'issue d'un événement ou encore l'impatience peuvent alors favoriser l'apparition d'émotions telles que l'ennui ou l'anxiété, qui influencent à leur tour la perception du temps. L'expérience de ces moments de suspension dépend toutefois du contexte dans lequel ils se déroulent. Les espaces peuvent contribuer à orienter l'attention, à susciter certaines émotions ou à modifier l'engagement des individus dans l'attente (Droit-Volet, 2022, pp. 237-241). Cette vision ouvre la voie à une réflexion sur la manière dont les configurations spatiales et architecturales participent à structurer l'expérience du temps.

1.6 L'expérience du temps dans l'espace

Dans les réflexions contemporaines sur l'architecture et l'expérience des lieux, l'ouvrage *La Poétique de l'espace* de Gaston Bachelard repris par Ockman (2025) occupe une place importante. Lors de l'étude de ses textes, Joan Ockman (2025) indique que Bachelard propose une approche de l'espace qui s'éloigne des conceptions strictement géométriques ou fonctionnelles de l'architecture. L'espace y est envisagé comme une réalité vécue, investie par l'imagination, la mémoire et les émotions des individus (Ockman, 2025).

Selon l'interprétation qu'en propose Ockman (2025), Bachelard s'intéresse particulièrement aux espaces du quotidien qu'il considère comme des lieux capables de susciter des expériences intimes voire poétiques. Plus que des configurations matérielles, ils construisent une relation sensible entre l'individu et son environnement (Ockman, 2025). Cette vision ne limite plus l'espace habité à un cadre neutre pour les activités humaines. L'espace devient un moyen d'encourager l'attention, la rêverie ou encore une forme de retrait par rapport au monde extérieur (Ockman, 2025).

Dans le champ de l'architecture, cette approche nous invite à considérer les espaces bâtis comme capables de transformer l'expérience vécue. Ockman (2025) ouvre une porte sur la manière dont les configurations spatiales peuvent influencer la perception du temps. (Ockman, 2025).

2. L'attente

2.1 L'attente comme suspension de l'action

L'attente définie par Fraisse et Orsini (1955, p.27) est une conduite spécifique qui se manifeste lorsque « les circonstances imposent un délai entre le moment où nous voudrions accomplir une action et celui où elle peut être réalisée ». Elle est le résultat du décalage entre la préparation de l'acte et son exécution effective (Fraisse & Orsini, 1955, pp. 27-28).

Les auteurs distinguent toutefois différentes formes d'attente. Dans certains cas, l'événement attendu n'est pas imminent. Il n'affecte pas l'activité présente : nous attendons de partir en vacances l'année prochaine mais le cours de notre vie continue. Dans d'autres situations par contre, l'attente suspend l'action, elle nous impose un délai, nous force à rester vigilants, prêts à agir comme dans une file d'attente ou sur le quai d'une gare... Dans ce cas, l'activité principale n'est plus l'action en elle-même mais l'adaptation au temps qui nous est imposée (Fraisse & Orsini, 1955, pp. 28-34).

2.2 L'attente comme organisation sociale du temps

Dans nos sociétés, les institutions organisent les personnes dans un ordre précis. Cette organisation crée des situations d'attente (Reveillere et Chauvin, 2024, pp. 6-12). L'attente n'est donc pas seulement un délai, mais une manière d'organiser les gens dans le temps et dans l'espace et est propre à chaque institution (Hall, 1984, pp. 64-92) comme par exemple, les files d'attente, les tickets avec numéros, ...

Cette dimension sociale de l'attente est également mise en évidence dans les travaux de sociologie du temps. Comme le souligne Bourdieu (1997, cité dans Reveillere & Chauvin, 2024, p.6), « l'attente est une des manières privilégiées d'éprouver le pouvoir ». Certains acteurs disposent en effet de la capacité de différer, d'accélérer ou de décider du moment opportun, tandis que d'autres doivent se conformer à un ordre temporel qu'ils ne maîtrisent pas. L'attente devient ainsi un dispositif à travers lequel s'expriment des rapports de force inscrits dans la gestion sociale du temps (Reveillere & Chauvin, 2024, pp. 6-10).

2.3 L'attente comme intensification de la perception du temps

Les situations d'attente modifient également le rapport subjectif au temps. Lorsque l'action est suspendue et que l'attention n'est plus mobilisée par une activité particulière, l'individu peut devenir plus attentif à la durée qui s'écoule. Les recherches en psychologie de la perception du temps montrent que l'estimation des durées dépend fortement du niveau d'attention et de l'état émotionnel de l'individu (Droit-Volet, 2022, pp. 237-241).

Dans ces situations, l'absence d'activité ou l'incertitude quant à l'issue de l'événement attendu peut favoriser l'apparition d'émotions négatives telles que l'ennui, l'impatience ou l'anxiété, qui influencent à leur tour la perception du temps. Lorsque l'attention se porte directement sur le passage du temps, la durée perçue tend à s'allonger mais si elle se porte sur autre chose, le temps perçu sera plus court, moins pénible (Droit-volet, 2022, pp. 237-241).

3. L'espace et l'expérience temporelle

3.1 L'espace mesuré et l'espace habité

Tout comme le temps, l'espace a mobilisé de nombreuses recherches, tant sur le plan scientifique qu'architectural, philosophique ou encore sociologique.

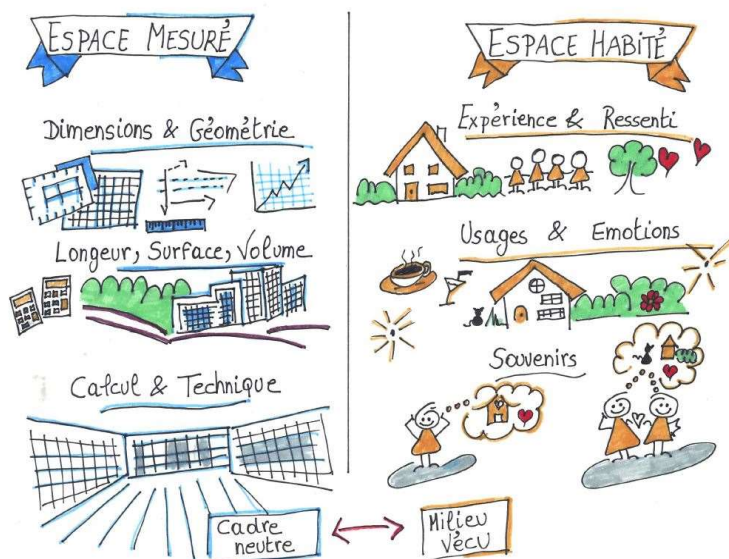
Si l'on s'intéresse à sa définition théorique, l'espace est « une étendue indéfinie qui contient tous les objets » (Larousse de poche, 2011). Cette conception issue de la géométrie euclidienne considère l'espace comme un cadre vide, préexistant à toute chose. Il se réduit à des dimensions mesurables (longueurs, surfaces, volumes). Cette définition a pour objectif de permettre le calcul et la technique (Lalande, 2020).

Vient ensuite la notion d'échelle architecturale que nous explique Philippe Boudon (1999, pp. 5-12) dans son article *Échelle en architecture et au-delà. Mesurer l'espace; dépasser le modèle géométrique*. Pour lui, en architecture, l'espace ne peut se limiter à une mesure géométrique. Il est conçu, dimensionné et organisé en fonction des usages, des corps et des pratiques. On retrouve les proportions d'une pièce, la hauteur sous plafond, la largeur d'un couloir ou encore la relation entre l'intérieur et l'extérieur (Boudon, 1999, pp. 9-12). Il explique, par exemple, qu'un bâtiment monumental peut induire une impression d'ampleur et de solennité. À l'inverse, un espace plus petit, bas de plafond va transmettre une sensation d'intimité ou, au contraire, d'étouffement.

Pour Boudon (1999, pp. 12-13), si l'architecte travaille effectivement sur des éléments mesurables, les effets produits eux, découlent de l'expérience et du ressenti. Son approche permet de dépasser une vision strictement quantitative de l'espace pour l'envisager comme une réalité vécue, inscrite dans le quotidien.

C'est précisément dans cette optique que s'inscrit la réflexion de Georges Perec (1974). Dans *Espèces d'espaces*, Perec (1974, pp. 17-83) propose une lecture de l'espace à partir de l'expérience ordinaire. Il part d'une échelle plus petite (la page d'un livre, le lit, la chambre) pour élargir au fur et à mesure vers des espaces à échelles plus vastes (l'immeuble, la rue, la ville). Perec (1974, pp. 31-36) démontre que l'espace n'est jamais neutre ni vide, mais toujours habité par des pratiques et des souvenirs.

Il explique, par exemple, qu'il ne connaît pas d'espace « délibérément inutile ». Il relève bien l'existence d'espaces multifonctionnels, inutilisés ou inutilisables mais pas des espaces « a-fonctionnels » ; sans aucune fonction. Il établit dès lors cette notion essentielle : l'espace est déterminé par « les rythmes, les habitudes, les fonctions et les nécessités » (Perec, 1974, p. 39).



Chez Perec (1974, pp. 31-36), l'espace est indissociable de l'attention que l'on y porte : il se construit à travers l'observation, la répétition et l'appropriation. Tout comme nous avons fait la distinction du temps mesuré et du temps perçu, Perec (1974, pp. 7-14) met en évidence que l'espace mesuré ne correspond pas nécessairement à l'espace habité, vécu et conçu. L'espace habité est donc aussi une expérience subjective et évolutive qui dépasse la seule dimension de l'espace mesurable (Perec, 1974, pp. 7-14).

Figure 2: Espace mesuré, espace habité Source : Roman Avci, 2026

« Les espaces se sont multipliés, morcelés et diversifiés. Il y en a aujourd'hui de toutes tailles et de toutes sortes, pour tous les usages et pour toutes les fonctions. Vivre, c'est passer d'un espace à un autre, en essayant le plus possible de ne pas se cogner. » (Perec, 1974, p. 14)

Cette approche de l'espace est importante car dès lors, l'espace n'est plus seulement ce qui contient les activités humaines, il est ce que les individus produisent, perçoivent et éprouvent à travers leurs pratiques et leurs trajets (Perec, 1974, pp. 7-14 ; 31-36). C'est à partir de cette vision que s'articulent les perspectives théoriques mobilisées dans ce travail. Henri Lefebvre (1974, pp. 20-21 ; pp. 25-26) montrera que l'espace est une production sociale et politique ; Michel Foucault (1975, pp. 197-229), qu'il est un dispositif de pouvoir ; Le Corbusier repris par Louw (2016, pp. 18-23), qu'il se donne à travers le mouvement du corps ; Pallasmaa (1996, pp. 28-37) et Spence (2020, pp. 1-4), qu'il s'éprouve par l'ensemble des sens. Ensemble, ces approches permettent de saisir l'espace architectural non comme un cadre neutre, mais comme un milieu actif qui structure les comportements, les perceptions et dès lors, l'expérience du temps.

3.2 L'espace comme production sociale et temporelle

Dans *La production de l'espace*, Henri Lefebvre (1974, pp. 20-21) remet en cause l'espace comme simple cadre neutre pour les activités humaines. Selon lui, l'espace est une production sociale issue de processus économiques, politiques et culturels qui organisent les sociétés et leurs pratiques. Les espaces sont façonnés par les rapports sociaux et par les usages qui s'y développent. Par conséquent, les formes spatiales participent à structurer les activités, les interactions et les comportements des individus dans les lieux (Lefebvre, 1974, pp. 25-26).

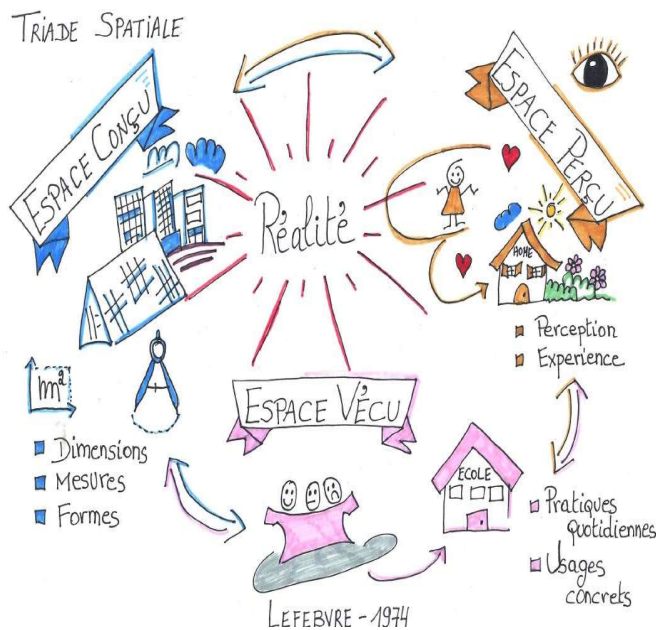


Figure 3: Triade du temps de Lefebvre (1974) Source: Roman Avci, 2026

Pour mieux analyser cette relation entre société et espace, Lefebvre (1974, pp. 25-27) propose notamment une triade spatiale composée de l'espace perçu, de l'espace conçu et de l'espace vécu. L'espace perçu renvoie aux pratiques quotidiennes et aux usages concrets des lieux, l'espace conçu correspond aux représentations produites par les institutions, les urbanistes ou les architectes, tandis que l'espace vécu désigne l'expérience sensible et symbolique que les individus développent dans les environnements qu'ils habitent ou/et utilisent (Lefebvre, 1974, pp. 25-27).

Lefebvre (1974, pp. 20-27) ne limite plus l'espace à une réalité matérielle et géométrique mais considère qu'il participe activement à organiser les pratiques sociales et les expériences vécues dans les lieux. Cette dimension vécue transforme l'espace matériel en une expérience qui engage les perceptions, les pratiques et les significations attribuées aux lieux (Lefebvre, 1974, pp. 25-27).

L'organisation spatiale propre à chaque lieu participe à la mise en place de rythmes, d'interruptions ou de moments de transition qui influencent la manière dont les individus vivent les situations dans lesquelles ils se trouvent (Adam, 1998, pp. 54-67 ; Lefebvre, 1974, pp. 20-22). L'espace constitue ainsi un cadre qui organise et accueille les pratiques sociales ainsi que les temporalités qui leur sont liées.

3.3 L'espace comme dispositif d'organisation

Les analyses de Michel Foucault (1975, pp. 141-149) permettent d'approfondir la manière dont les organisations spatiales structurent les pratiques sociales. Dans *Surveiller et punir*, il affirme que les institutions modernes utilisent des dispositifs spatiaux afin d'organiser les comportements. Chez Foucault (1975, pp. 141-149), le terme *dispositif* désigne un ensemble de dispositifs matériels, de règles et d'organisations qui produisent des effets de pouvoir en orientant les conduites et les pratiques des individus.

Les espaces disciplinaires appliquent un principe de localisation et de quadrillage afin d'attribuer à chaque individu une place précise pour mieux contrôler ses déplacements et ses activités.

Comme l'explique Foucault (1975, pp. 141), « à chaque individu sa place ; et en chaque emplacement, un individu » (Foucault, 1975, p. 141). Le quadrillage spatial permet ainsi de contrôler les déplacements, d'organiser les circulations et de rendre les individus plus facilement observables. Cette organisation spatiale telle qu'il la décrit permet de structurer les circulations et les moments d'action. Dans les institutions telles que les ateliers, les hôpitaux ou les écoles, la distribution des individus dans l'espace est liée aux différentes phases de l'activité. (Foucault, 1975, pp. 142-147).

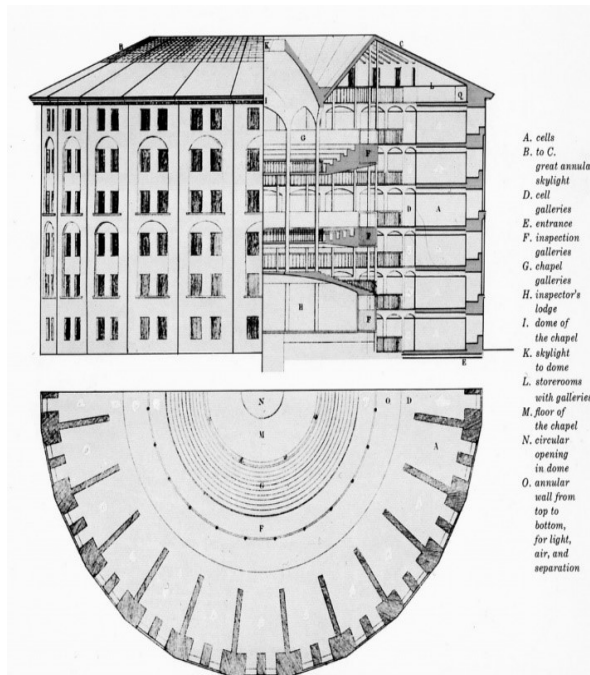


Figure 4: Le panoptique de Bentham Source: Gefängnis – RDK Labor, s. d.

Foucault (1975, pp. 197-207) reprend le modèle du panoptique, établi par Jeremy Bentham en 1791, afin d'illustrer à quel point l'architecture peut devenir un dispositif de pouvoir et d'organisation des comportements. En effet, ce dispositif architectural repose sur une configuration qui permet une visibilité permanente des individus depuis un point central. Comme le souligne Foucault (1975, pp. 201-204), « une certaine distribution des corps, des surfaces, des lumières et des regards » produit des effets de pouvoir à travers la configuration même de l'espace (Foucault, 1975, pp. 201-204). L'architecture agit alors directement sur les comportements en structurant les possibilités de mouvement, d'observation et d'interaction.

L'architecture ne constitue pas uniquement un cadre matériel pour les activités humaines (Lefebvre, 1974, pp. 20-22) mais participe également à structurer les comportements, les déplacements et les interactions entre les individus (Foucault, 1975, pp. 141-149 ; 197-207). L'organisation spatiale peut ainsi orienter les parcours, réguler les circulations et organiser les différentes phases de l'activité dans un même environnement (Foucault, 1975, pp 142-147).

3.4 Le parcours architectural comme séquence temporelle

Le Corbusier analysé par Louw (2016, pp. 18-23) introduit la notion de parcours, ou « promenade architecturale », non pas comme une simple circulation fonctionnelle, mais comme un dispositif capable de structurer l'expérience humaine de l'espace et du temps. L'architecture ne se donne pas à voir de manière instantanée mais se révèle progressivement au fur et à mesure que le visiteur se déplace. Le mouvement du corps devient ainsi une condition essentielle de la compréhension de l'espace architectural (Louw, 2016, pp. 18-23). L'architecture, via ce parcours, organise la découverte des lieux dans le temps.

Comme le souligne Peter Eisenman, cité par Louw (2016, p. 18), la compréhension de l'espace se construit précisément à travers cette expérience temporelle : plus l'individu se déplace dans et autour de l'architecture, plus sa perception et son interprétation de l'espace se précisent. L'espace n'est plus statique, il doit être appréhendé à travers une succession d'expériences.

Cette succession peut être décrite comme une séquence spatiale soit une suite d'espaces traversés les uns après les autres au cours du déplacement. Chaque espace est une étape du parcours qui oriente le visiteur (Louw, 2016, pp. 18-20). Selon ce principe de Corbusier décrit par Louw (2016, pp. 18-20), c'est la manière dont ces espaces s'enchaînent qui influence le rythme et la perception.

Les passages entre ces différentes séquences sont régulièrement marqués par des **seuils**. Louw (2016, pp. 20-21) décrit le seuil comme un dispositif architectural qui signale le passage entre deux situations spatiales distinctes. Il peut s'agir d'une porte, d'un changement de niveau, d'un rétrécissement de passage ou encore d'une variation de lumière. Ce sont ces éléments qui vont attirer l'attention du visiteur et souligner la transformation de l'espace (Louw, 2016, pp. 20-21). Ces moments de passage, qui modifient la perception du parcours, sont des **transitions** qui ont pour objectif de ralentir, créer une pause ou au contraire, accélérer la progression vers un nouvel espace. Ces variations instaurent alors un certain rythme spatial pour l'expérience du visiteur, tantôt en accélérant, tantôt en ralentissant ou encore en intensifiant son expérience (Louw, 2016, pp. 20-21).

Pour illustrer sa pensée, Louw (2016, pp. 18-28) relève ces mécanismes à travers plusieurs exemples architecturaux.



Figure 5: La villa Savoye, rampe d'accès à l'étage
Source: © FLC (Fondation Le Corbusier) - ADAGP

Dans la Villa Savoye de Le Corbusier décrite par Louw (2016, pp. 18-19), le parcours impose une succession de rythmes distincts. L'arrivée en voiture évoque la vitesse et l'intensité de la ville. La progression à pied, elle, ralentit progressivement l'expérience jusqu'au toit-jardin pour permettre au visiteur de se reconnecter aux cycles plus lents de la nature. Certains projets de Tadao Ando mentionnés par Louw (2016, pp. 26-28) mobilisent également des seuils, des changements de direction ou des variations de lumière et d'ombre pour marquer des pauses dans le parcours et attirer l'attention du visiteur sur le moment présent.

Des séquences monotones ou des espaces caractérisés par une faible stimulation sensorielle peuvent donner l'impression que le temps s'étire, tandis que des parcours plus narratifs ou symboliques, comme celui du Danteum de Giuseppe Terragni évoqué par Louw (2016, pp. 21-24), peuvent transformer la durée objective d'un déplacement en une expérience subjective et qualitative

3.5 L'expérience multisensorielle de l'espace

Les analyses précédentes ont montré que l'organisation des parcours architecturaux structure l'expérience de l'espace comme une succession de séquences. Les déplacements, les transitions et les changements de rythme participent donc à transformer la perception du temps au cours de l'expérience spatiale (Louw, 2016, pp. 18-24). Toutefois, cette dimension temporelle de l'expérience architecturale ne dépend pas uniquement de l'organisation des circulations ou de la succession des espaces.

En effet, l'expérience architecturale engage le corps et les sens du visiteur, qui perçoit les lieux à travers la lumière, les matériaux, les sons, les proportions ou encore les ambiances qui s'en dégagent (Pallasmaa, 1996, pp. 28-37). Ces qualités sensibles peuvent modifier l'attention portée à l'environnement, ralentir ou accélérer le rythme de la perception et dès lors modifier la manière dont un individu ressent la durée d'une situation (Spence, 2020, pp. 5-8).

Selon Spence (2020, pp. 2-5), comprendre comment l'architecture peut transformer l'expérience temporelle suppose également d'examiner la dimension sensible et perceptive des espaces.

Pendant longtemps, comme le soulignent Spence (2020, pp. 2-5) et Pallasmaa (1996, pp. 19-24), l'architecture a privilégié une approche centrée sur la vision (oculocentrisme), considérant la perception visuelle comme le mode principal de compréhension et d'appréhension de l'espace. À travers ses recherches, Spence (2020, pp. 2-5) remet en question cette vision. Selon lui, la perception des lieux résulte plutôt d'une interaction entre nos différents systèmes sensoriels : la vue, l'ouïe, le toucher et les sensations corporelles liées au mouvement.

Cette approche multisensorielle de l'espace architectural rejoint aussi les réflexions de Juhani Pallasmaa (1996, pp. 28-37), qui critique la domination de la vision dans l'architecture moderne. Dans *The Eyes of the Skin* (1996, pp. 28-37), il souligne que « l'expérience des lieux engage l'ensemble du corps et mobilise simultanément plusieurs sens ».

Parmi ces dimensions sensorielles, l'environnement sonore joue un rôle important dans la manière dont un espace est perçu et interprété. L'acoustique d'un espace correspond aux sons produits par sa forme, ses matériaux et les phénomènes de réverbération qui s'y développent (Spence, 2020, pp. 8-10).

Elle permet aux individus de se situer de manière implicite et évaluer ses proportions, sa fonction ou encore son caractère, qu'il soit intime, domestique ou monumental (Pallasmaa, 1996, pp. 28-33).

Les sons peuvent également influencer les comportements et le sentiment de sécurité des usagers. Certains environnements sonores, comme ceux associés à des éléments naturels (l'eau ou le vent), sont souvent source d'apaisement. À l'inverse, des sons agressifs ou industriels peuvent générer une forme de stress (Pallasmaa, 1996, pp. 30-37).

L'expérience architecturale mobilise également le sens du toucher lié aux matériaux et aux surfaces (Pallasmaa, 1996, pp. 30-37). Les textures, les températures ou encore les caractéristiques au toucher des éléments architecturaux contribuent à la manière dont un lieu est perçu. Le contact physique avec les objets et les surfaces fait ainsi partie intégrante de l'expérience des lieux (Spence, 2020, pp. 5-7). Comme le souligne Pallasmaa (1996, p. 31), la poignée de porte peut être considérée comme « la poignée de main du bâtiment ». Par cette métaphore, il illustre comment le contact physique direct participe à l'expérience sensorielle de l'espace.

Les dimensions corporelles liées au mouvement et à l'équilibre influencent, elles aussi, la perception de l'espace. Les sens vestibulaire³ et kinesthésique⁴ permettent aux individus, comme nous l'explique Pallasmaa (1996, pp. 40-45), de se situer dans l'espace et d'éprouver les variations de hauteur, les inclinaisons ou encore les changements de direction. Ces systèmes sensoriels donnent au corps des repères pour se situer et se déplacer et aident à construire l'expérience spatiale

³ Système sensoriel principal de la perception du mouvement et de l'orientation par rapport à la verticale situé dans l'oreille moyenne (La langue française, 2024).

⁴ Relatif à la kinesthésie, perception ou sensation du mouvement corporel et de la position des parties du corps les unes par rapport aux autres (La langue française, 2024).

(Pallasmaa, 1996, pp. 40-45). Par exemple, certains dispositifs comme les plateformes d'observation en verre ou les passerelles suspendues, sollicitent directement ces sens en car elles jouent sur la perception du corps dans l'espace (Spence, 2020, pp. 6-8).

Enfin, l'odorat, bien que souvent négligé dans la conception architecturale, joue, lui aussi, son rôle dans l'appréhension des lieux. Étroitement lié à la mémoire, il permet d'associer certains espaces à des odeurs spécifiques (odeur d'hôpital, odeur d'école, odeur de salle de sport ...). Autrement dit, il construit des souvenirs spatiaux durables, sorte d'identité sensorielle des environnements. (Pallasmaa, 1996, pp. 46-55).

Ces différentes dimensions sensorielles ne fonctionnent toutefois pas de manière isolée. Comme le souligne Spence (2020, pp. 2-5), c'est l'ensemble des sens et leur interaction qui construisent l'expérience architecturale. Par exemple, la couleur de l'éclairage peut influencer la perception de la température d'un lieu. La cohérence entre les différentes stimulations sensorielles d'un lieu est essentielle pour produire une expérience spatiale plus fluide et plus positive (Spence, 2020, pp. 10-12). Concevoir pour « l'esprit multisensoriel » revient à dépasser une architecture fondée uniquement sur l'apparence visuelle pour privilégier une architecture de l'expérience. En prenant en compte l'interaction entre les différentes dimensions sensorielles, l'architecte peut contribuer à façonner des environnements capables d'influencer les perceptions, les émotions et les comportements des individus (Spence, 2020, pp. 5-12). Les qualités sensibles de l'espace deviennent un élément important pour comprendre la manière dont les lieux modifient l'expérience au temps.

3.6 Les éléments architecturaux qui modulent l'expérience du temps

Les différentes perspectives théoriques mobilisées dans cet état de l'art permettent d'identifier plusieurs éléments architecturaux susceptibles d'influencer la manière dont les individus vivent les situations dans le temps. Elles démontrent que l'expérience temporelle d'un lieu ne dépend pas uniquement de la durée objective d'un déplacement ou d'une activité. La perception du temps est également façonnée par les configurations spatiales (Lefebvre, 1974, pp. 20-22 ; Foucault, 1975, pp. 141-149), les parcours proposés (Louw, 2016, pp. 18-20) et les qualités perceptives (Spence, 2020, pp. 2-12). Dans le cadre de ce travail, le temps sera donc abordé selon deux acceptions complémentaires. D'une part, le temps mesuré, envisagé comme une grandeur objective issue des sciences physiques.

D'autre part, le temps vécu ou perçu, qui correspond à l'expérience subjective qu'en fait l'individu, influencée notamment par ses émotions, les situations qu'il traverse et les cadres culturels dans lesquels il évolue. Nous ne cherchons pas à établir comment l'architecture agit sur la durée objective du temps, mais davantage si elle peut contribuer à transformer les conditions dans lesquelles celui-ci est perçu et vécu par les individus.

L'organisation spatiale et la succession des espaces jouent un rôle important dans le rapport au temps. L'analyse de la promenade architecturale, développée par Le Corbusier et étudiée par Louw (2016, pp. 18-24), montre que l'architecture peut organiser le parcours du visiteur à travers une série de séquences spatiales, reliées entre elles par des seuils et/ou des transitions. Ces dispositifs instaurent un certain rythme au parcours et par conséquent, structurent l'expérience temporelle du lieu. L'architecte lors de l'élaboration de son parcours, peut produire des effets de ralentissement, d'accélération, d'intensification ou de suspension (Louw, 2016, pp. 20-24). Organiser l'espace c'est aussi influencer la manière dont les individus vont s'orienter et se déplacer.

Comme le montrent Lefebvre (1974, pp. 20-22) et Foucault (1975, pp. 141-149 ; 197-207), les configurations spatiales ne constituent pas un simple cadre neutre, mais participent à structurer les comportements et les circulations au sein d'un environnement. La disposition du parcours, la présence d'axes visuels ou encore les dispositifs de visibilité contribuent ainsi à ce que l'on peut qualifier de lisibilité spatiale selon Kevin Lynch (cité dans Ramadier, 2022, p. 144-145), c'est-à-dire la facilité de comprendre l'organisation d'un lieu et s'y orienter. Lorsque cette organisation est claire, les individus peuvent anticiper leur parcours et maintenir leur attention sur l'activité qu'ils réalisent. À l'inverse, une organisation spatiale plus ambiguë ou difficile à interpréter peut générer un sentiment d'incertitude, attirer davantage l'attention sur l'environnement et modifier la manière dont la durée de la situation est perçue (Foucault, 1975, pp. 141-149 ; Lefebvre, 1974, pp. 20-22).

Les qualités sensibles des espaces constituent également un facteur déterminant dans l'expérience temporelle. Les recherches sur l'architecture multisensorielle montrent que la perception des lieux mobilise l'ensemble des sens et dépend de multiples dimensions telles que la lumière, les matériaux, l'acoustique ou l'atmosphère des espaces et de leur interaction (Spence, 2020, pp. 2-12). Ces éléments participent à orienter l'attention des individus, à produire des sensations d'immersion ou au contraire de tension, et peuvent ainsi influencer la manière dont une situation est vécue dans le temps.

Enfin, comme relevé lors des analyses du parcours architectural de Louw (2016, pp. 18-24), la manière dont les espaces sont vécus dépend du déplacement des individus. Les dispositifs qui encouragent les mouvements, les changements de direction, les variations de niveaux ou encore les arrêts contribuent à l'appréhension du temps dans l'espace parcouru.

En résumé, à la lumière de tous ces éléments, plusieurs dimensions architecturales apparaissent comme susceptibles de moduler la perception du temps dans l'espace : l'organisation des séquences spatiales, des seuils et des transitions, les dispositifs de visibilité et d'orientation qui influencent la lisibilité des parcours, les qualités sensibles de l'environnement (lumière, matérialité, acoustique) ainsi que les possibilités de mouvement et d'arrêt. Tous ces éléments sont autant de paramètres d'analyse qui pourront être mobilisés dans la suite de ce travail afin d'examiner comment différents environnements architecturaux influencent l'expérience temporelle des individus.

4. Synthèse et perspectives de l'état de l'art

L'ensemble des travaux mobilisés dans cet état de l'art ont mis en évidence le fait que l'expérience du temps ne peut être réduite à une simple mesure objective en termes d'heures, de minutes, de secondes... Si le temps a pu être défini de manière quantifiable comme une grandeur physique, de nombreuses recherches ont démontré qu'il existe une autre dimension : le temps perçu. Dans cette optique, les recherches de Droit-Volet (2022, pp. 237-241) nous indiquent que l'attention, les émotions et les situations dans lesquelles les individus évoluent influencent leur perception du temps.

Plusieurs travaux en sciences sociales insistent sur le fait que le temps ne peut être compris sans tenir compte des contextes sociaux et culturels dans lesquels il s'inscrit. Les recherches d'Edward T. Hall (1984, pp. 21-45 ; 46-63) mettent en évidence la diversité des rapports culturels au temps. Les sociétés ne vivent pas et n'organisent pas leurs activités selon les mêmes rythmes. Rosa et Vettraino (2016, pp. 6-10) soulignent eux que les sociétés contemporaines sont marquées par des phénomènes d'accélération qui transforment et façonnent profondément leurs rythmes quotidiens.

De son côté, Barbara Adam (1998, pp. 10-17 ; 54-67) propose son concept de « timescapes » qui reprend l'ensemble des dimensions temporelles qui structurent les situations sociales : durée, séquence ou encore rythme des actions.

Toutes ces visions nous invitent à considérer le temps non seulement comme une dimension abstraite, mais aussi comme une expérience qui se produit dans des contextes sociaux et spatiaux spécifiques.

Quant à l'espace, nous avons démontré qu'il existe également plusieurs manières de l'envisager. D'un point de vue purement pratique, l'espace peut se définir comme un cadre neutre, mesurable, qui contient tous les objets. Il y a lieu cependant de tenir compte de l'échelle architecturale, telle que décrite par Boudon (1999, pp. 9-12) qui introduit la notion de l'espace vécu. Perec (1974, pp. 31-36) complète cette vision et fait de l'espace une expérience subjective, influencée par la manière de l'habiter.

En outre, Les analyses de Lefebvre (1974, pp. 20-22) et de Foucault (1975, pp. 141-149 ; 197-207) indiquent que l'organisation des espaces participe elle aussi à structurer les pratiques et les comportements des individus.

Dans le champ de l'architecture, plusieurs travaux mettent également en évidence la manière dont les configurations spatiales peuvent transformer l'expérience vécue. Les analyses du parcours architectural montrent que la succession de séquences spatiales, de seuils et de transitions structure progressivement la découverte des lieux et influence le rythme du déplacement (Louw, 2016, pp. 18-24). Par ailleurs, les recherches sur l'expérience multisensorielle de l'architecture de Spence (2020, pp. 2-10) et Pallasmaa (1996, pp. 28-37) nous apprennent que la perception des espaces ne dépend pas uniquement de leur organisation géométrique, mais également des qualités sensibles de l'environnement, telles que la lumière, les matériaux ou l'acoustique (Spence, 2020, pp. 2-10).

De ces différentes analyses et visions émerge une idée centrale. Si l'architecture ne modifie pas la durée objective du temps, elle peut profondément transformer la manière dont il y est vécu. L'organisation des parcours, la lisibilité des espaces, les qualités sensibles de l'environnement ou encore les possibilités de mouvement et d'arrêt sont autant de facteurs susceptibles d'influencer notre perception temporelle dans les lieux.

Sur base de ces apports théoriques, plusieurs dimensions architecturales deviennent pertinentes pour analyser l'expérience temporelle des espaces : l'organisation des séquences spatiales, les seuils et transitions qui structurent les passages entre différents environnements, les dispositifs de visibilité et d'orientation qui influencent la lisibilité des parcours, les qualités sensibles des espaces ainsi que les possibilités de mouvement et d'arrêt offertes aux usagers. Ces dimensions constituent un cadre d'analyse permettant d'examiner la manière dont les environnements architecturaux participent à moduler l'expérience du temps. La méthodologie de ce travail vise dès lors à mobiliser ces différents éléments afin d'étudier concrètement la relation entre organisation spatiale et expérience temporelle dans plusieurs contextes architecturaux.

5. Schéma synthétique de l'état de l'art

DE LA NOTION DE TEMPS À L'EXPÉRIENCE TEMPORELLE DE L'ESPACE ARCHITECTURAL

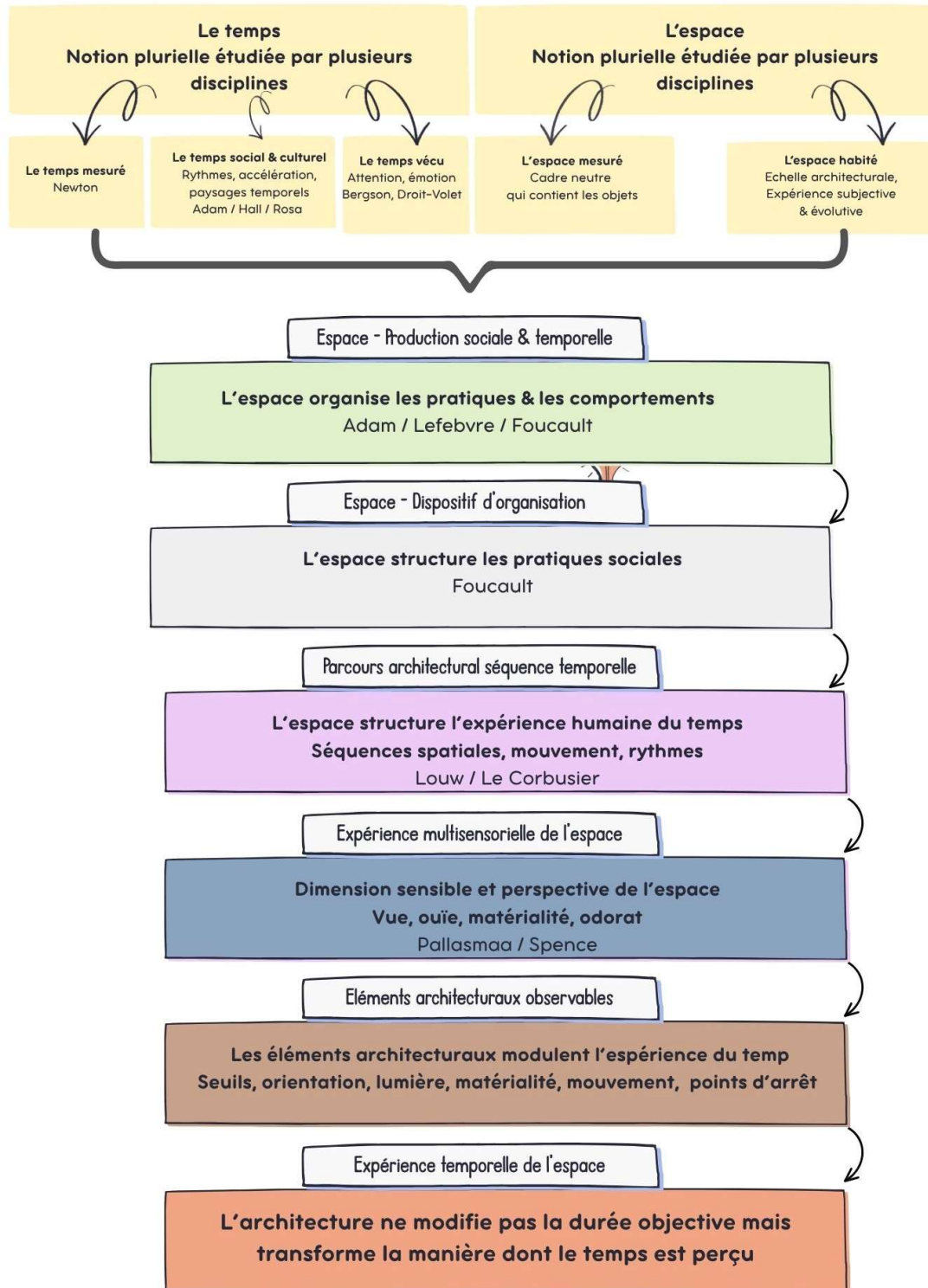


Figure 6: Schéma synthétique de l'état de l'art Source: Roman Avci, 2026

Ce schéma montre le cheminement de notre état de l'art : partir des différentes conceptions du temps et de l'espace pour comprendre comment l'espace et l'architecture peuvent transformer l'expérience temporelle vécue par les individus.

6. Formulation des questions de recherches

Thème principal : L'expérience temporelle à l'épreuve de l'espace :

Les théories abordées dans l'état de l'art ont mis en évidence que le temps ne pouvait être réduit à sa simple durée objective mesurable (Bergson, 1888, pp. 49-56) tout comme l'espace ne pouvait se limiter à son unique dimension mesurée (Perec 1974, pp. 7-14).

Ces différents apports théoriques nous poussent à envisager l'architecture non plus uniquement comme un cadre physique neutre qui abrite les activités humaines mais bien comme un dispositif capable d'influencer la perception du temps dans l'espace.

Dans cette perspective, ce travail s'appuie sur la question de recherche suivante :

« Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales ».

Afin d'examiner plus précisément les mécanismes qui permettent à l'architecture de moduler l'expérience du temps, cette question générale est déclinée en plusieurs sous-questions. Celles-ci s'appuient sur les dimensions théoriques mises en évidence dans l'état de l'art, notamment l'organisation des parcours, la lisibilité spatiale, les qualités sensibles des environnements et les dynamiques de mouvement dans l'espace.

Les sous-questions de recherche sont les suivantes :

Comment l'organisation des parcours et des séquences spatiales module-t-elle le rythme de l'expérience ?

Comment la lisibilité de l'espace et les dispositifs d'orientation influencent-ils l'attention et la perception des situations ?

Dans quelle mesure les qualités sensibles de l'espace conditionnent-elles l'engagement perceptif des individus ?

Ces sous-questions correspondent aux principales dimensions architecturales identifiées dans l'état de l'art comme potentiellement influentes sur l'expérience temporelle des individus dans l'espace et ont pour objectif d'en évaluer la portée.

Lors de notre analyse, ces questions ont été traduites en différentes dimensions d'observation inspirées par les concepts étudiés dans l'état de l'art à savoir :

1. L'organisation des séquences spatiales (mouvements, arrêts...)
2. La lisibilité et l'orientation de l'espace
3. Les qualités sensibles

Chacune de ces dimensions correspond à un ensemble d'éléments architecturaux observables tels que les parcours, les transitions, les dispositifs de visibilité, la lumière, la matérialité ou encore les points d'arrêt. L'objectif est d'établir un lien direct entre les apports théoriques mobilisés dans l'état de l'art, l'observation des espaces étudiés, les témoignages récoltés et les questionnaires complétés. Les concepts issus de la littérature scientifique sont ainsi traduits en critères d'analyse permettant d'examiner concrètement la manière dont les dispositifs architecturaux peuvent moduler l'expérience subjective du temps.

METHODOLOGIE

1. Généralités

L'état de l'art nous a permis de mettre en évidence la complexité de notions telles que le temps (temps réel, temps perçu) et l'espace (espace conçu, espace vécu, espace mesuré) ainsi qu'une série de concepts clé. Dès lors, une méthodologie solide devient indispensable pour nous permettre de saisir ces phénomènes dans leur dimension à la fois mesurable et vécue. Elle a pour objectif de dépasser le cadre théorique et de les comprendre à travers l'analyse de situations concrètes.

Ce travail s'inscrit donc dans « une démarche qualitative à visée exploratoire » telle que définie par Quivy et Van Campenhoudt (2011). Selon ces auteurs, la recherche ne consiste pas uniquement à vérifier des hypothèses, mais elle se base sur un processus progressif, structuré par des allers-retours entre théorie et terrain. Cette manière de travailler nous permet de ne pas nous limiter à des variables strictement mesurables et de laisser une place à l'observation et à l'interprétation.

Nous avons choisi plusieurs terrains d'étude (hôpital, casino et gare) afin de dépasser une lecture isolée. De cette manière, nous pouvons interroger ce qui, dans l'expérience du temps à l'épreuve de l'espace, relève de logiques communes ou, au contraire, de spécificités liées aux contextes étudiés.

Cette démarche a mobilisé plusieurs outils méthodologiques. Dans un premier temps, des observations in situ ont été réalisées afin d'analyser les espaces, les parcours, les usages et les comportements. Comme le soulignent Quivy et Van Campenhoudt (2011, pp. 164-170) l'observation permet un accès privilégié aux pratiques réelles.

Ces observations ont été complétées par la diffusion d'un questionnaire anonyme afin de recueillir un ensemble de données sur la perception des usagers face aux espaces et au temps. Grâce à cet outil, nous avons pu collecter une série d'avis en vue de dégager certaines tendances.

Par ailleurs, des entretiens semi-directifs ont également été menés. Ils complètent parfaitement les questionnaires et permettent d'explorer de manière plus précise les expériences vécues tout en restant cadrés (Quivy & Van Campenhoudt, 2011, pp. 184-192).

L'utilisation de tous ces outils et leur mise en relation répond à une volonté de croiser les points de vue et les types de données collectées. Cette combinaison permet de mettre en relation l'espace tel qu'il est conçu, observé et perçu et la manière dont il influence le temps afin de rejoindre les notions développées dans l'état de l'art.

2. Choix des sites

2.1 Introduction

Dans le cadre de cette recherche, nous avons sélectionné trois espaces distincts : un hôpital, un casino et une gare. Ce choix a pour objectif d'analyser la perception du temps dans des environnements aux usages différents avec, par conséquent des intentions de conception variables et un rapport au temps distinct.

Initialement, l'hôpital a une logique fonctionnelle et médicale, le casino, une vocation ludique et immersive alors que la gare est un espace de transit et de gestion des flux.

Pour le premier, le temps est marqué par l'attente et l'incertitude. Pour le second, il peut être davantage suspendu et altéré, comme pour être oublié. Pour le dernier enfin, il est structuré par les horaires et leur respect.

Ces trois terrains d'étude sont situés à Namur : le CHRSM Site Meuse, le casino de Namur et la gare de Namur. Ce choix géographique est intentionnel car il permet de neutraliser les éventuelles variables liées à la ville telles que l'échelle urbaine, la culture, l'accessibilité. Il nous permet de nous focaliser sur l'analyse propre à chaque site.

Par ailleurs, ces trois bâtiments sont anciens et ancrés dans l'histoire de la ville. Ils ont également en commun d'avoir tous fait l'objet de rénovations importantes au cours des dernières décennies.

2.2 Hôpital

2.2.1 Généralités

Bien que ce mémoire n'ait pas comme objectif d'étudier en profondeur l'architecture hospitalière ni d'en réaliser la genèse, nous ne pouvons aborder ce point sans réaliser un bref état des lieux des enjeux et difficultés auxquels elle est confrontée à l'heure actuelle.

Si les termes « hôpital » et « hospitalité » sont proches au niveau étymologique, linguistique, la fonction première de l'hôpital ne peut se réduire à l'accueil. Il doit d'abord être axé sur le soin, l'urgence et la technique (Periano, 2024). C'est précisément ce paradoxe que soulève Periano (2024) dans son article « De l'architecture hospitalière à l'hospitalité » : l'hôpital doit permettre au patient de « se sentir chez soi chez l'autre ». Pour elle, c'est l'architecture qui doit matérialiser cette hospitalité, renforcée ensuite par l'attitude des soignants et la manière dont les patients vont habiter l'espace. L'hôpital n'est pas uniquement un lieu de passage ; pour les patients chroniques ou de longue durée, il peut devenir un véritable lieu de vie (Periano, 2024).

Boyer (2022, pp. 287-289) prolonge cette réflexion en rappelant que si l'architecture hospitalière doit intégrer les contraintes techniques et médicales, elle constitue également un facteur déterminant dans la capacité des usagers à exercer leur liberté de circulation. Le défi devient alors de concilier les exigences médicales et organisationnelles avec la création d'un environnement rassurant et respectueux de la vie privée (Boyer, 2022, pp. 287-289).

Plusieurs points clé lors de la conception méritent d'être relevés :

La chambre comme espace de vie (Boyer, 2022, pp. 289-292) conçue pour permettre au patient de s'installer dans un confort relatif même temporaire.

La maîtrise des espaces par les usagers ou la capacité pour les usagers de se déplacer s’orienter seul et comprendre la signalétique) tout en leur permettant de s’en remettre aux soins en toute confiance (Periano, 2024).

La gestion de l’intimité et des flux par la création d’espaces de confidentialité (traitement acoustique, cloisonnement) compatibles avec les impératifs de surveillance médicale (Periano, 2024).

Les lieux de rencontre (salle d’attente, espaces d’accueil, lieux de culte, cafétéria, ...) qui offrent aux usagers des espaces de rencontre, d’échange et d’évasion. (Periano, 2024).

La modernisation ou la conception des établissements hospitaliers confronte l’architecte à des défis majeurs et complexes (Boyer, 2022, pp. 295-297). Le premier, et non le moindre reste bien entendu financier : concevoir des établissements performants, capable d’absorber des évolutions rapides et réalisables dans le respect de budgets toujours plus serrés (Boyer, 2022, pp. 295-297). Vient ensuite la nécessité de concilier la liberté de circulation du patient, la sécurité et la qualité des soins (Boyer, 2022, pp. 287-289).

L’architecte doit également penser à une architecture modulable, à même de répondre à des situations de crise (comme lors du Covid 19) et de transformer, par exemple, des espaces neutres (halls) en zones de soins. Enfin, et surtout, l’architecte doit veiller à ce que la conception ne se réduise pas à la mise en place de dispositifs organisationnels, médicaux ou techniques au risque de déshumaniser l’hôpital (Boyer, 2022, pp. 295-297). L’enjeu central est de maintenir l’humain au centre de la conception.

L’architecture hospitalière doit donc être le résultat d’une réflexion collaborative impliquant financeurs, soignants, patients, architectes et techniciens afin de créer un lieu qui soit « beau, performant et rassurant » (Boyer, 2022, pp. 295-298). Au vu de ces différents éléments, l’hôpital constitue un terrain d’analyse parfait qui représente notamment les tensions entre espace conçu et espace vécu, organisation des flux et perception du temps.

2.2.2 Choix du site

Notre choix de site s’est porté sur le Centre Hospitalier Régional Sambre et Meuse (CHRSM). Il est le résultat du groupement hospitalier de deux hôpitaux (Auvélais et Namur) et s’articule donc sur deux entités: le CHRSM – site Meuse à Namur et le CHRSM – site Sambre à Auvélais. Notre analyse porte sur le site Meuse de Namur.

L’histoire du CHRSM site Meuse débute en 1902, lorsque le premier hôpital civil de Namur ouvre ses portes en bord de Meuse. Il s’agit au départ d’une structure pavillonnaire qui va progressivement laisser sa place à un bâtiment plus moderne qui intègre progressivement l’ensemble des services.



Figure 7: CHRSM - Site Meuse en chiffres
Source: Roman Avci, 2026

Cette modernisation et l'ouverture de nouveaux services s'effectuent par l'ajout progressif de blocs qui viennent compléter la structure (chirurgie, médecine interne, pneumologie, gynécologie, pédiatrie, ORL, ophtalmologie, radiographie, maladies contagieuses, dermatologie, cardiologie, orthopédie et laboratoire d'analyses, réanimation, service d'urgences, ...). En 2009, le CHR Namur et le CHR du Val Sambre (Auvélais) fusionne en vue d'établir une collaboration interhospitalière forte pour permettre un meilleur développement et une diversification de l'offre de soin (*Historique | Chrsm.be*, s. d.). Comme de nombreux hôpitaux wallons, le Centre Hospitalier Régional Site Meuse suit un processus de rénovation et d'agrandissement depuis plusieurs années.

Nous noterons entre autres ces dernières années : l'aménagement d'une cafétéria moderne et accueillante, la modernisation du hall d'accueil, un nouveau service de chirurgie générale et digestive, la création d'une salle blanche dédiée à la production de médicaments mais surtout la construction d'une toute nouvelle aile dédiée aux urgences (*Historique | Chrsm.be*, s. d.)



Figure 8: Le nouveau service des urgences CHRSM Site Meuse Source: @Espace architectes, 2023

2.3 Casino

2.3.1 Généralités

Le second lieu d'analyse de notre recherche porte sur un casino. Tout comme pour l'hôpital, il nous semble important de réaliser un bref état des lieux de ses dispositifs architecturaux. La littérature et les recherches appliquées aux espaces de jeu a distingué deux grandes approches macro-architecturales, dont les logiques de conception sont diamétralement opposées. Finlay-Gough (2015, pp. 65-66) les identifie comme le *gaming design* et le *playground design*. Ces deux visions envisagent une relation totalement différente entre l'espace construit et le comportement du joueur.

C'est Friedman (2000, cité dans Finlay-Gough, 2015, pp. 65-66), ancien gestionnaire de casino, qui établit le premier modèle : le *gaming design*. Pour lui, la conception des casinos doit se focaliser uniquement sur le maintien de l'attention du joueur sur les équipements de jeu. Dans cet objectif, il imagine un modèle qui se caractérise notamment par des plafonds bas, une absence de signalétique au-dessus des machines et une organisation de l'espace en zones compactes, reliées par des circulations courtes et labyrinthiques (Finlay-Gough, 2015, pp. 65-66). L'environnement y est volontairement dépouillé de tout décor superflu afin d'éviter toute concurrence visuelle avec les machines à sous. Il s'agit en somme d'une architecture de la focalisation : la compression de l'espace et l'absence de repères extérieurs (lumière naturelle, horloges) permettent une mise entre parenthèses du monde extérieur pour le joueur (Finlay-Gough, 2015, pp. 65-66).

Le second modèle, le *playground design*, s'inscrit dans une logique radicalement différente, théorisée par Kranes (1995, cité dans Finlay-Gough, 2015, pp. 65-66). Pour lui, concevoir un casino c'est concevoir des espaces « *légibles* », soit des environnements dans lesquels tous les éléments de design sont reconnaissables, ordonnés, et agrémentés d'éléments familiers et naturels. Selon Finlay-Gough (2015), on y retrouve des plafonds élevés, de vastes espacements entre les structures intérieures mais aussi la présence de la nature avec de la végétation, de l'eau ou encore des motifs de ciel. L'objectif de cet agencement n'est plus d'isoler le joueur mais plutôt de lui offrir un environnement propice à ce que Kaplan (1987, cité dans Finlay-Gough, 2015, pp. 66-69) nomme « la restauration cognitive ». Le principe est de solliciter une attention involontaire et diffuse du joueur plutôt que de forcer une concentration dirigée et épuisante. De cette manière, les mécanismes attentionnels peuvent se régénérer et la fatigue mentale liée au jeu répétitif est diminuée.

Ces deux modèles diamétralement opposés produisent des effets comportementaux distincts et parfois contre-intuitifs. Les études menées par Finlay-Gough (2015, pp. 67-72) confirment que le *playground design* génère des niveaux plus élevés de restauration cognitive que le *gaming design*. Pourtant, il induit également des intentions de jeu excessives, beaucoup plus prononcées (Finlay-Gough, 2015, pp. 67-72). Autrement dit, l'espace plus agréable et plus reposant semble pourtant plus propice aux comportements à risque des joueurs. Cette étude et ces résultats soulignent la complexité des interactions entre conception architecturale, état émotionnel et prise de décision dans les environnements de jeu.

Elle nous invite dès lors à ne pas considérer l'espace du casino comme un simple contenant fonctionnel, mais comme un dispositif spatial à part entière capable d'influencer les comportements. À l'inverse de l'hôpital, le casino constitue donc un environnement dans lequel l'architecture ne cherche pas à accompagner un état existant, mais à influencer activement les perceptions, les comportements et la relation au temps, ce qui en fait un terrain d'analyse particulièrement intéressant au regard des notions développées dans l'état de l'art.

2.3.2 Choix du site

Notre choix s'est porté sur le Circus Casino Resort Namur situé le long de la Meuse à l'entrée de la ville. Ce bâtiment est emblématique pour les namurois.

À son origine, l'édifice était un établissement de loisirs appelé Kursaal. Construit au début du XX^e siècle, il est inauguré le 2 août 1914, deux jours avant l'invasion de la Belgique par l'armée allemande. Il porte la signature de l'architecte bruxellois Georges Hobé avec un style Art déco bien marqué (Holsbeek, 2023). Ce n'est qu'entre les deux guerres mondiales qu'il s'oriente vers les jeux d'argent. Les autres activités de divertissement s'installent en ville. Partiellement détruit lors d'un incendie en 1980 puis reconstruit, il a régulièrement évolué entre destruction partielle et rénovation (Holsbeek, 2023).



Figure 9: Circus Casino Resort Source: © Ardent Group, 2025

C'est en 2019 qu'un vaste projet a vu le jour afin de redynamiser le lieu vieillissant avec pour objectif d'en faire le 1^{er} Casino Resort de Belgique. Le projet était ambitieux car il devait d'une part conserver l'allure emblématique du bâtiment d'origine, chère aux namurois, tout en y intégrant des éléments modernes en vue d'attirer une nouvelle clientèle. (Holsbeek, 2023).



Figure 10: Casino Namur en chiffres Source: Roman Avci, 2026

La transformation a permis de créer un complexe reprenant un restaurant bistrannique, un hôtel quatre étoiles, des salles de réunion et de séminaire, un centre de bien-être. Une toute nouvelle aile de 6.000 m² a été construite avec 100 chambres et suites, certaines bénéficiant d'une vue imprenable sur la Meuse (Holsbeek, 2023).

L'objectif est non seulement d'attirer les amateurs de jeux mais également de développer le tourisme et d'accueillir les entreprises (Matagne, 2023). Le coût du projet est à 23 millions d'euros. « L'époque où le casino ressemblait à une salle sombre, accueillant exclusivement des joueurs, sans musique et avec quelques jeux, est révolue. Notre ambition est d'accueillir une clientèle qui cherche du loisir » (Matagne, 2023).

2.4 Gare

2.4.1 Généralités

L'évolution de l'architecture des gares va de pair avec la modification de nos moyens de mobilité. L'infrastructure de la gare ne peut se limiter à ses enjeux techniques. La gare est un espace complexe, structuré par des logiques de circulation mais également par des pratiques sociales en constante évolution comme l'indique Rachel Thomas (2024, pp. 1-2) dans son article « Promenade architecturale dans l'histoire des gares ferroviaires ». Karen Bowie (1996, pp. 14-15) précise que cette complexité n'est pas propre aux réalisations contemporaines mais est présente dès l'origine des gares qu'elle décrit comme des « lieux-mouvement » qui combinent différentes fonctions et contraintes.

Bowie (1996, pp. 20-22) explique que les gares sont conçues en vue d'organiser et canaliser le flux des voyageurs. Leur architecture est donc basée sur la structuration des circulations mais aussi la régulation des comportements et des temporalités. Les dispositifs architecturaux mis en place (quais, halls, salles d'attente) doivent prendre en compte la circulation mais aussi le contrôle. Différents choix peuvent s'opérer entre la libre circulation des voyageurs ou, au contraire, leur regroupement dans des espaces dédiés (Bowie, 1996, pp. 3-4).

Au fur et à mesure, ces logiques ont évolué. Les gares deviennent plus ouvertes et plus fluides, les parcours plus lisibles et continus (Thomas, 2024, pp. 3-4). Il s'agit de mettre en place des dispositifs pour accompagner le déplacement des usagers tout en encadrant leurs pratiques. Mais la gare ne peut se limiter à un espace de transit. C'est également un lieu d'expérience où se croisent des usagers aux profils et pratiques variés. Thomas (2024, pp. 2-5) décrit par exemple plusieurs figures d'utilisateurs telles que *le marcheur-voyageur* dont les déplacements et attente sont encadrés, *le marcheur-usager* que l'on guide via la signalétique, *le navetteur* pressé et en nombre pour qui il faut prévoir des espaces suffisant en heure de pointe, *le marcheur-particule* qui se déplace entre la ville et la gare et dont il s'agit de capter l'attention pour l'attirer vers les magasins, *le marcheur-client* que l'on veut orienter vers l'achat, *le marcheur-subjectif* dont on veut influencer le comportement, *le voyageur touriste* présent à certaines périodes ou encore *le citadin* qui traverse uniquement la gare comme lieu de passage vers un autre moyen de transport.

Pour tous ces usagers, le rapport au temps est sensiblement différent, structuré par l'organisation spatiale et les dispositifs mis en place pour orienter, informer et canaliser les usagers (Thomas, 2024, pp. 2-5). La gare est donc un espace hybride qui doit prendre en compte des dimensions techniques, sociales et urbaines. Son organisation traduit de nombreux enjeux comme la circulation, la sécurité, la gestion des foules, la lisibilité des espaces, le commerce ou encore l'intégration dans la ville et inclus de nombreux acteurs lors de sa conception (Bowie, 1996, pp. 16-22).

Dans le cadre de cette recherche, le choix d'analyser une gare est donc pertinent. C'est un lieu idéal pour analyser comment les espaces peuvent influencer l'expérience vécue et par conséquent la perception du temps. La gare constitue un terrain d'étude privilégié pour interroger les notions vues dans l'état de l'art dans un contexte où se superposent circulation, immobilité, attente et perception du temps.

2.4.2 Choix du site

Le site choisi est celui de la gare de Namur.

Namur accueille sa première gare en 1843. Il s'agit alors d'un bâtiment provisoire en bois, construit au pied des fortifications militaires. Il est conçu pour être facilement démontable en cas de conflit armé et restera en service durant 20 ans (Jacops, 2022).

C'est en 1864 que sera inauguré le bâtiment principal actuel. Il est construit sur les plans de l'architecte A. P. J. Lambeau, qui a également réalisé la deuxième gare de Liège-Guillemin et celle de Charleroi-Sud. Inspirée de la Gare du Nord à Paris, sa façade est de style néoclassique en pierres blanches et est ornée des blasons de différentes villes belges (Jacops, 2022). Comme de nombreuses gares à l'époque, elle a l'ambition, par son ampleur, d'affirmer la puissance de l'état et de marquer durablement le paysage urbain (Jacops, 2022).

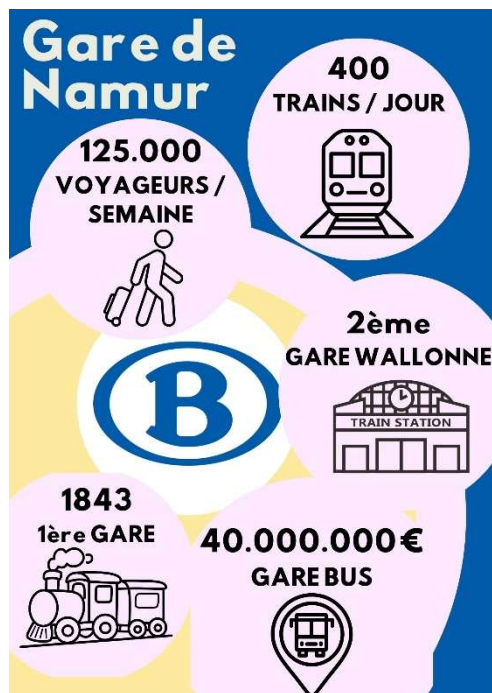
Comme nous l'explique Jacops (2022), la gare va connaître une succession de transformations afin de répondre à la croissance du trafic ferroviaire. Ajout de de souterrains pour voyageurs afin de desservir les quais, remplacement de 17 000 vitres brisées lors des bombardements, nettoyage des façades, rénovation des installations voyageurs sont autant d'interventions qui ont eu lieu jusque dans les années 90 (Jacops, 2022).



Figure 11: Entrée Gare de Namur Source: Roman Avci, 2026

À la fin des années 1990, la SNCB entreprend une rénovation en profondeur de la gare. L'ancestrale passerelle permettant aux piétons d'accéder au Boulevard du Nord est remplacée par la prolongation du souterrain donnant accès aux voies.

Afin de créer un lien entre l'avant et l'arrière de la gare, les guichets et la salle d'attente sont déplacés au-dessus des voies et l'ancienne salle des pas perdus style néoclassique est transformée pour devenir un hall d'entrée multifonctionnel moderne (Jacops, 2022).



Ce réaménagement est marqué par l'ajout de deux ascenseurs circulaires panoramiques, accompagnés de deux escalators qui traversent des larges baies dans les murs existants. Le tout est complété par des grands escaliers droits et hélicoïdaux avec des marches en verre sablé. En façade du hall, trois grandes ouvertures dotées de vitrages boulonnés sur ossature en acier inoxydable modifient sensiblement la perception architecturale (*Escaliers et Ferronnerie du Hall de la Gare de Namur*, 2025)

Une dalle de béton inaugurée en septembre 2002 vient recouvrir les onze voies, elle est la base de construction de la gare multimodale qui débutera en 2015 pour s'achever en 2023(*Gare de Namur*, 2023).

Figure 12: Gare Namur en chiffres Source: Roman Avci, 2026

Ce projet a permis d'installer la gare de bus sur le toit de la gare ferroviaire existante. Les correspondances trains-bus sont facilitées, l'espace gare est rénové, la zone piétonne devant la gare est considérablement agrandie (*Gare de Namur*, 2023).



Figure 13: Gare de Namur Source: Willemen Groep, 2023

3. Enquête par questionnaire

3.1 Introduction

Afin d'alimenter notre analyse, une enquête par questionnaire a été réalisée auprès des usagers in situ. Cette démarche a permis d'interroger un nombre conséquent d'usagers des trois lieux étudiés. Elle a pour objectif de mettre en évidence les similitudes et divergences de comportement en corrélation avec l'espace et ses caractéristiques.

En effet, comme le soulignent Raymond Quivy et Luc Van Campenhoudt dans *Manuel de recherche en sciences sociales* (2011, pp. 170-178), le questionnaire est un outil particulièrement adapté pour collecter des données comparables auprès d'un nombre relativement important d'individus. Il permet de mettre en évidence des régularités dans les comportements et les perceptions.

Le recours au questionnaire est important dans le cadre de notre recherche. Il permet de dépasser ce qui est observable et d'évaluer des choses moins perceptibles telles que la perception du temps, le ressenti face à l'espace ou encore les émotions. Il complète donc parfaitement l'observation sur site en apportant un point de vue centré sur l'expérience propre des usagers.

Afin d'en favoriser l'utilisation, une attention particulière a été portée au vocabulaire utilisé pour qu'il ne soit pas trop technique et facilement compréhensible pour tous les participants.

Lors de son élaboration, nous avons veillé à établir majoritairement des questions fermées, notamment sous forme d'échelles.

Cette manière de procéder nous a permis de quantifier certaines dimensions subjectives mais également de faciliter la comparaison entre différents contextes spatiaux et de croiser les données. Nous avons néanmoins laissé deux questions ouvertes en vue d'éventuellement nuancer et/ou approfondir les résultats obtenus.

3.2 Présentation du questionnaire

Le paragraphe d'introduction a pour objectif de contextualiser le questionnaire pour les répondants et de les remercier pour leur participation. C'est également à cet endroit que nous avons signalé l'usage du masculin singulier comme règle de facilitation de lecture et non comme procédé discriminatoire. L'utilisateur est informé que les réponses sont anonymes afin de le mettre en confiance et de renforcer la crédibilité du questionnaire.

La première partie identifie le profil du répondant et sa familiarité avec le lieu.

La seconde partie vise à recueillir les informations relatives à l'évaluation de l'espace à travers des critères tels que l'organisation des parcours, la lisibilité, la présence d'espaces d'attente ou encore les qualités sensibles de l'environnement (lumière, ambiance, matériaux). Ces éléments correspondent aux dispositifs architecturaux identifiés comme susceptibles d'influencer l'expérience des usagers.

La troisième partie aborde la perception du temps. On y distingue le temps ressenti, le temps réel et l'influence perçue de l'organisation spatiale sur cette expérience. Les situations éventuelles d'attente sont également intégrées.

La quatrième partie concerne l'évaluation des émotions à l'arrivée, durant le parcours et éventuellement à la fin du parcours ainsi que du sentiment induit par l'environnement.

La cinquième partie est relative aux dispositifs architecturaux observés et à leur éventuelle portée sur la perception du temps.

Enfin, la dernière partie comporte deux questions ouvertes en vue de compléter de manière qualitative les données quantitatives collectées.

Le questionnaire se clôture par un paragraphe RGPD conformément aux dispositions européennes en matière de protection des données.

Le questionnaire dans son entièreté est ajouté aux annexes de ce mémoire.

Afin de faciliter l'analyse, un questionnaire est établi par site (Hôpital, Gare, Casino), les questions sont identiques, seule l'identification du type d'utilisateur diffère.

3.3 Utilisation du questionnaire

Le questionnaire a été soumis directement sur les sites étudiés. Une attention particulière a été portée sur la durée (environ trois minutes) afin de maximiser le taux de participation et de limiter les refus tout en collectant un maximum d'informations..

L'ensemble des données récoltées ont pour objectif d'évaluer les tendances générales de la perception du temps et d'établir un lien avec les caractéristiques spatiales observées sur place. Le questionnaire dans son entièreté est ajouté dans les annexes.

4. Observation In Situ

4.1 Introduction

L'observation in situ est utilisée dans notre recherche en vue de relever concrètement les interactions entre les usagers et les espaces étudiés. Comme le soulignent Raymond Quivy et Luc Van Campenhout (2011, pp. 164-170) : « l'observation directe permet d'accéder aux pratiques réelles des individus dans leur environnement, en évitant de se limiter aux discours ou aux déclarations a posteriori ».

Lors de cette observation, nous pouvons donc directement relever les comportements des usagers (rythmes, déplacements, expression d'impatience ou d'ennui, etc.), les espaces et la manière dont ils sont vécus (moments d'attente, zones de ralentissement, passages plus fluides des parcours). L'observation d'espaces tels que l'hôpital, le casino ou la gare est donc un complément indispensable à l'analyse théorique de l'état de l'art mais également aux données collectées via le questionnaire et aux entretiens semi-directifs.

L'observation est donc bien plus qu'un simple relevé descriptif des lieux. Elle fait partie intégrante de notre démarche analytique car elle vise à identifier les dispositifs spatiaux (circulations, seuils, espaces d'attente, ambiances) et le rôle qu'ils jouent dans la perception du temps. L'observation est le trait d'union entre les caractéristiques matérielles objectives de l'espace et les expériences subjectives des usagers, soit le cœur de la problématique développée dans ce travail.

4.2 Grilles d'observation

4.2.1 *Elaboration*

Au moment de l'élaboration des grilles d'observation, la question s'est posée de savoir s'il était plus judicieux de se reporter à des outils existant, quitte à les adapter, ou à créer notre propre grille. Bien qu'il existe une multitude de grilles d'analyse des espaces, aucune n'est liée directement à l'analyse de la perception temporelle dans l'espace architectural selon les critères que nous avons retenus.

La grille proposée dans ce travail constitue dès lors un outil construit à partir des apports théoriques de l'état de l'art et adapté à l'objet spécifique de la recherche et qui a pour objectif de croiser les différents éléments : temps perçu, organisation spatiale, parcours, orientation, sensorialité et mouvement.

Lors de son élaboration, nous avons veillé à construire une grille complète, basée sur la littérature mobilisée dans notre état de l'art. Afin d'éviter toute confusion et de limiter les biais, nous avons choisi de séparer ce qui relève de l'observation factuelle de ce qui relève de l'interprétation analytique. Il est important de souligner que cette partie d'observation et analyse est basée uniquement sur notre ressenti et perception à un moment X. Cette part de subjectivité offre une dimension supplémentaire riche à la réalisation de ce projet.

La grille se décline donc sur deux niveaux :

Niveau 1 : Observation factuelle : ce que l'observateur voit, entend, décrit, mesure.

Niveau 2 : Interprétation analytique : ce que ces observations permettent de déduire sur l'expérience temporelle.

4.2.2 *Structure des grilles*

4.2.2.1 Identification de la situation observée

- Site

4.2.2.2 Organisation des séquences spatiales

Définition

Cette dimension concerne l'organisation de l'espace comme une succession d'étapes, de passages et de moments de pause. Elle s'appuie sur Louw (2016, pp. 18-24) pour le parcours architectural, et sur Lefebvre (1974, pp. 20-22) et Foucault (1975, pp. 141-149 ; 197-207) pour le rôle organisateur de l'espace.

Critères

- Présence d'un parcours identifiable
- Lisibilité de la succession des espaces
- Présence de seuils
- Présence de transitions marquées
- Présence de points d'arrêt
- Variations de rythme dans le parcours

Indicateurs observables

- changement de niveau
- porte / sas / resserrement / ouverture
- bifurcation
- changement d'éclairage
- changement de matériaux
- présence d'un lieu de pause
- ralentissement visible des déplacements
- hésitation ou regroupement des usagers

4.2.2.3 Lisibilité, orientation et visibilité

Définition

Cette dimension porte sur la manière dont l'espace peut être compris, lu voire anticipé par l'utilisateur. Autrement dit, il s'agit d'examiner comment l'organisation spatiale facilite, ou complique, le repérage, l'anticipation et le sentiment de contrôle. Elle s'appuie principalement sur Foucault (1975, pp. 141-149 ; 197-207) et Lefebvre (1974, pp. 20-22).

Critères

- Clarté de l'organisation spatiale
- Présence de repères visuels
- Compréhension des directions possibles
- Visibilité des destinations
- Présence de signalétique
- Degré d'incertitude spatiale

Indicateurs observables

- Panneaux / numérotation / marquages
- Vue dégagée ou obstruée
- Répétitivité des couloirs
- Présence de points focaux
- Usagers qui demandent leur chemin
- Hésitations, demi-tours, ralentissements d'orientation

4.2.2.4 Qualités sensibles de l'espace

Définition

Cette dimension est relative à l'expérience multisensorielle du lieu. On y retrouve des éléments tels que la lumière, l'acoustique, la matérialité ou encore l'ambiance. Elle s'appuie principalement sur Spence (2020, pp. 2-12), et secondairement sur la dimension vécue de l'espace chez Bachelard via Ockman (2025).

Critères

- Qualité de la lumière
- Variations lumineuses
- Matérialité des surfaces
- Ambiance acoustique
- Densité sensorielle
- Cohérence ou dissonance sensorielle
- Atmosphère générale

Indicateurs observables

- Lumière naturelle / artificielle / diffuse / crue
- Contraste lumineux
- Matériaux chauds / froids / lisses / rugueux
- Réverbération / bruit continu / sons naturels / annonces
- Surcharge ou pauvreté sensorielle
- Cohérence entre ce que l'on voit et ce que l'on entend

4.2.2.5 Mouvement, arrêt et engagement corporel

Définition

Cette dimension porte sur la relation entre l'espace et le corps ou plus précisément sur la manière dont l'espace favorise ou contraint le mouvement, la façon dont il produit des accélérations, ralentissements ou immobilisations. Elle s'appuie sur Louw (2016, pp. 18-24) et Spence (2020, pp. 5-8).

Critères

- Liberté ou contrainte de déplacement
- Variété des rythmes de circulation
- Possibilités d'arrêt
- Postures induites par l'espace
- Intensité de l'engagement corporel
- Rapport entre mouvement et attente

Indicateurs observables

- Vitesse des déplacements
- Station debout prolongée / assise / appui
- Possibilités de s'asseoir
- Files, goulots, passages obligés
- Changement de cadence

- Immobilité imposée
- gestes d'agitation, fatigue, tension corporelle

4.2.2.6 Effets temporels perçus

À remplir impérativement après les questions relatives à l'observation afin de ne pas introduire un biais.

Critères

- Impression de temps fluide / Impression de temps ralenti
- Impression de temps suspendu / Impression de temps fragmenté
- Impression de temps tendu / incertain
- Impression de temps absorbé / oublié - Impression de temps monotone

Base de l'interprétation

- Attention portée au temps
- Emotions visibles ou exprimées
- Comportement des usagers
- Cohérence entre organisation spatiale et vécu observé

Cette dernière partie permet de reconnecter la grille à Droit-Volet (2022, pp. 237-241) : attention, émotion, engagement.

4.2.3 Note explicative des grilles d'analyse

Ces grilles ont été élaborées à partir des différents concepts que nous avons identifiés dans l'état de l'art. Elles visent à observer de manière structurée les éléments architecturaux susceptibles de moduler l'expérience subjective du temps dans l'espace. En d'autres termes, elles ne cherchent pas à mesurer le temps réel. Leur objectif est d'analyser les conditions spatiales, perceptives et sensorielles dans lesquelles le temps est vécu. Pour ce faire, elles s'appuient sur les travaux relatifs à la perception du temps, à l'organisation sociale et spatiale des pratiques, au parcours architectural et à l'expérience multisensorielle des lieux.

Cet outil se base sur quatre dimensions principales : l'organisation des séquences spatiales, la lisibilité et l'orientation, les qualités sensibles de l'espace, ainsi que le mouvement et l'engagement corporel. Pour chacune de ces dimensions, il s'agit d'abord de relever les éléments factuels et objectifs, liés à l'observation pure. L'analyse et l'interprétation viennent ensuite. Observer avant d'interpréter nous permet de limiter les jugements trop rapides ou d'être influencé par des impressions et ressentis.

Les critères ne sont pas des indicateurs isolés et n'ont de sens que lorsqu'ils sont combinés. Par exemple, une impression de temps ralenti peut résulter de la combinaison entre une mauvaise lisibilité de l'espace, peu de possibilité de mouvement et/ou peu de stimulation sensorielle. À l'inverse, une perception du temps plus rapide peut être liée à un parcours lisible, une circulation aisée et/ou une ambiance cohérente.

Ces grilles ont pour objectif de permettre la comparaison entre différents espaces tout en maintenant la place pour une description qualitative. Elles sont utilisées pour des observations in situ.

4.2.4 Grille

4.2.4.1 Echelle d'évaluation commune

Valeur	Signification
0	Inexistant
1	Très faible
2	Faible
3	Modéré
4	Fort
5	Très fort

Une échelle d'évaluation commune a été utilisée pour l'ensemble des critères analysés en vue de faciliter la comparaison entre les différentes situations observées.

Cette échelle, allant de 0 (inexistant) à 5 (très fort), permet de mesurer l'impact des caractéristiques architecturales ou/et des phénomènes présents dans les différents espaces étudiés. Son utilisation vise à harmoniser les observations et à rendre les résultats plus lisibles et interprétables lors de la comparaison.

À travers cette démarche nous n'avons pas la prétention de produire une mesure objective stricte mais plutôt d'établir un repère d'appréciation qui permet de comparer les observations et par extension de dégager des tendances relatives à l'expérience de l'espace et du temps dans les lieux étudiés.

4.2.4.2 Grille 1 : observation des dispositifs architecturaux

La première grille d'analyse porte sur les caractéristiques spatiales et architecturales des lieux étudiés. Elle vise à identifier, de manière structurée, les différents dispositifs susceptibles d'influencer l'expérience des usagers. Il s'agit de l'organisation de parcours, la présence de seuils, la lisibilité spatiale ou encore les qualités sensibles de l'environnement comme étudiés dans l'état de l'art. Son but est de décrire factuellement les configurations spatiales observées et ce, avant toute interprétation.

Dimension	Critère architectural	Description factuelle (ce qui est observé)	Indicateurs observables	Intensité (0-5)
Organisation des séquences spatiales	Parcours identifiable	Le lieu présente-t-il un cheminement clair entre les espaces ?	succession d'espaces, progression logique	
	Seuils	Présence de passages marquant une transition	portes, variations de hauteur, changement de matériau	
	Transitions spatiales	Manière dont un espace mène au suivant	ouverture progressive, resserrement, bifurcation	
	Points d'arrêt	Espaces permettant de ralentir ou s'arrêter	bancs, élargissements, zones d'attente	
Lisibilité et orientation	Lisibilité spatiale	Compréhension globale de l'organisation du lieu	axes visuels clairs, circulation intuitive	
	Repères spatiaux	Éléments permettant de se repérer	signalétique, éléments architecturaux distinctifs	
	Visibilité des destinations	Possibilité d'anticiper l'étape suivante	vue sur sortie, accueil, guichets	
	Incertitude spatiale	Difficulté à comprendre la configuration du lieu	couloirs similaires, absence de repères	

Dimension	Critère architectural	Description factuelle (ce qui est observé)	Indicateurs observables	Intensité (0-5)
Qualités sensibles de l'espace	Lumière	Type et qualité de l'éclairage	lumière naturelle, artificielle, contrastes	
	Matérialité	Nature et texture des matériaux	bois, béton, verre, métal	
	Acoustique	Environnement sonore	bruit, silence, annonces	
	Densité sensorielle	Intensité des stimuli perceptifs	surcharge ou pauvreté sensorielle	
Mouvement et engagement corporel	Liberté de déplacement	Possibilité de circuler librement	espace ouvert ou contraint	
	Ralentissements	Situations ralentissant la progression	files, contrôles, obstacles	
	Accélération	Espaces favorisant la circulation rapide	couloirs directs, flux continu	
	Possibilités d'arrêt	Présence de lieux pour s'asseoir ou s'arrêter	bancs, rebords, zones d'attente	

Tableau 1: Grille 1: observation des dispositifs architecturaux (modèle)

4.2.4.3 Grille 2 : observation de l'expérience temporelle

La seconde grille porte sur l'observation des comportements et des réactions des usagers dans les espaces étudiés. Elle vise à identifier les manifestations visibles de l'expérience temporelle, telles que l'attention portée au temps, les émotions exprimées ou encore les rythmes de déplacement et d'arrêt. Cette grille permet ainsi d'analyser la manière dont les individus semblent vivre les situations dans lesquelles ils se trouvent. Elle s'appuie notamment sur les travaux relatifs à la perception du temps et au rôle de l'attention et des émotions dans l'expérience temporelle.

Dimension perceptive	Indicateur comportemental	Description observée	Indices observables	Intensité (0-5)
Attention au temps	Conscience du temps	Les usagers semblent-ils attentifs au temps qui passe?	consultation de montre, agitation	
Émotions visibles	Impatience	Manifestations d'impatience ou de frustration	soupirs, mouvements répétitifs	
	Ennui	Manque d'engagement dans l'environnement	posture passive, regard vide	
	Apaisement	Attitude calme et détendue	posture relâchée, immobilité sereine	
Engagement perceptif	Attention à l'environnement	Les usagers observent-ils activement le lieu ?	regard autour, exploration visuelle	
Rythme vécu de l'expérience	Temps perçu comme lent	Impression que la situation dure longtemps	agitation, impatience	
	Temps perçu comme fluide	Progression sans perception forte du temps	déplacement continu	
	Temps suspendu	Moment de pause ou d'arrêt marqué	immobilité, contemplation	
	Temps fragmenté	Succession de ruptures ou interruptions	multiples arrêts, transitions rapides	

Tableau 2: Grille 2: observation de l'expérience temporelle (modèle)

4.2.4.4 Tableau de synthèse comparative des lieux étudiés

Le tableau de synthèse permet de mettre en relation les observations issues des deux premières grilles. Il facilite également la comparaison entre les différents lieux étudiés. Le fait de regrouper les principaux critères d'analyse dans un même tableau a pour objectif d'identifier les similitudes et les différences entre les environnements observés. Cet outil contribue ainsi à faire émerger les relations possibles entre les dispositifs architecturaux et les effets observés sur l'expérience temporelle des usagers. Il constitue également un support de lecture synthétique des résultats de l'analyse.

Dimension	Critère	CHRSM	Casino	Gare
Organisation des séquences spatiales	Parcours identifiable			
	Seuils			
	Transitions spatiales			
	Points d'arrêt			
Lisibilité et orientation	Lisibilité de l'espace			
	Repères spatiaux			
	Visibilité des destinations			
	Incertitude spatiale			
Qualités sensibles	Lumière			
	Matérialité			
	Acoustique			
	Densité sensorielle			
Mouvement et engagement corporel	Liberté de déplacement			
	Ralentissements			
	Accélérations			
	Possibilités d'arrêt			
Attention au temps	Conscience du temps			
Emotions visibles	Impatience			
	Ennui			
	Apaisement			
Engagement perceptif	Attention à l'environnement			
Effets temporels observés	Temps perçu comme lent			
	Temps perçu comme fluide			
	Temps suspendu			
	Temps fragmenté			

Tableau 3: Tableau de synthèse comparative des lieux étudiés (modèle)

5. Entretiens

5.1 Introduction

Pour compléter l'observation in situ et le questionnaire, nous avons fait le choix de procéder à des entretiens semi-directifs. Comme indiqué par Raymond Quivy et Luc Van Campenhoudt (2011, pp. 184-192) l'entretien semi-directif n'est ni totalement verrouillé par des questions précises ni totalement ouvert. Le chercheur possède quelques questions guides, suffisamment ouvertes et dont les réponses sont essentielles. Toutefois, l'ordre des questions n'est pas imposé et elles ne doivent pas non plus toutes être posées. Une certaine latitude est laissée afin de permettre à l'entretien de se dérouler de manière naturelle et d'offrir à l'interviewé la possibilité de s'exprimer librement sur ce qui lui semble important. Le chercheur doit néanmoins veiller à recentrer l'entretien quand il l'estime nécessaire. (Quivy et Van Campenhoudt, 2011, pp. 184-192).

L'objectif est d'enrichir la recherche avec des propos plus nuancés que ceux récoltés lors des questionnaires tout en bénéficiant de l'expérience de l'interviewé et de son ressenti.

Dans cette recherche, les entretiens ont pour objectif de comprendre la manière dont l'utilisateur perçoit son parcours, vivent les moments d'attente et interprètent les caractéristiques de l'espace. Ils offrent la possibilité d'établir les liens entre organisation spatiale, émotion et perception du temps. Ils donnent également accès à des éléments difficilement saisissables par l'observation ou le questionnaire seul. Pour chacun des sites, nous avons sélectionné deux profils d'interlocuteurs : un employé et un usager. Cela permet de confronter les points de vue et d'enrichir l'analyse par une double lecture de la réalité. Pour le CHRSM, nous avons également eu l'opportunité de rencontrer l'architecte en charge des rénovations et amélioration de l'établissement.

Enfin, afin de respecter les dispositions européennes en matière de protection des données et de permettre l'utilisation des entretiens, un formulaire de consentement (voir annexe) a été soumis à chaque participant.

5.2 Grille d'entretien⁵

Thématique 1 : Evaluation de l'espace

Pensez-vous que les espaces sont bien organisés ?

Exemple de relances :

Est-ce que les visiteurs sont bien orientés ? Les dispositifs de signalisation sont-ils clairs ?

Thématique 2 : Perception du temps

- Comment avez-vous ressenti le temps pendant votre parcours ?
- Identifiez-vous des moments où le temps vous a paru plus long ou plus court ?
- Pensez-vous que certains moments semblent plus longs aux usagers ?

Exemple de relances :

- Pourquoi selon vous ? À quel endroit précisément ?

⁵ S'agissant d'un entretien semi-directif, certaines questions ne seront peut-être pas posées, d'autres questions pourront être proposées selon l'entretien, les questions énoncées représentent le cadre initial et ne sont pas limitatives.

Thématique 3 : Attente

- Il y a-t-il des moments particuliers où les usagers sont forcés à l'attente ? Avez-vous dû attendre ?
- Comment vivent-ils ce moment / avez-vous vécu ce moment ?

Exemples de relances :

- Qu'est-ce qui vous a aidé / dérangé ? Que faisiez-vous pendant ce temps ?

Thématique 4 : Parcours

- Pouvez-vous me décrire comment s'opèrent les déplacements dans ce lieu ? Pouvez-vous me décrire votre parcours dans ce lieu ?
- Pensez-vous que les parcours sont clairement identifiés / identifiables ? Avez-vous trouvé votre chemin facilement ?

Exemples de relances :

- Identifiez-vous des difficultés dans les moyens de circuler ?
- Les parcours sont-ils visuellement identifiables ?

Thématique 5 : émotions et sensorialité

- Selon vous, quel sentiment produit l'espace et pourquoi ?

Exemples de relance :

- Quels dispositifs sont mis en place pour améliorer l'état d'esprit des usagers ?
- Quels dispositifs pourraient influencer le ressenti sur place ?

Thématique 5 Dispositifs architecturaux

- Comment décririez-vous cet espace ?
- Est-ce que certains éléments vous ont marqué ?

Exemples de relances :

- Lumière ? bruit ? organisation ? Confort ? ambiance ?

Thématique 5 : Lien espace / temps

- Pensez-vous que l'espace a influencé votre perception du temps ?
- Si oui, de quelle manière ?

Exemples de relances :

- Quels sont les dispositifs présents pour occuper son temps et détourner l'attention ?
- Il y a-t-il des éléments visuels de distraction ?

6. Schéma de synthèse de la méthodologie

METHODOLOGIE

Une démarche en plusieurs étapes pour comprendre « Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales ».

CHEMINEMENT DE LA RECHERCHE

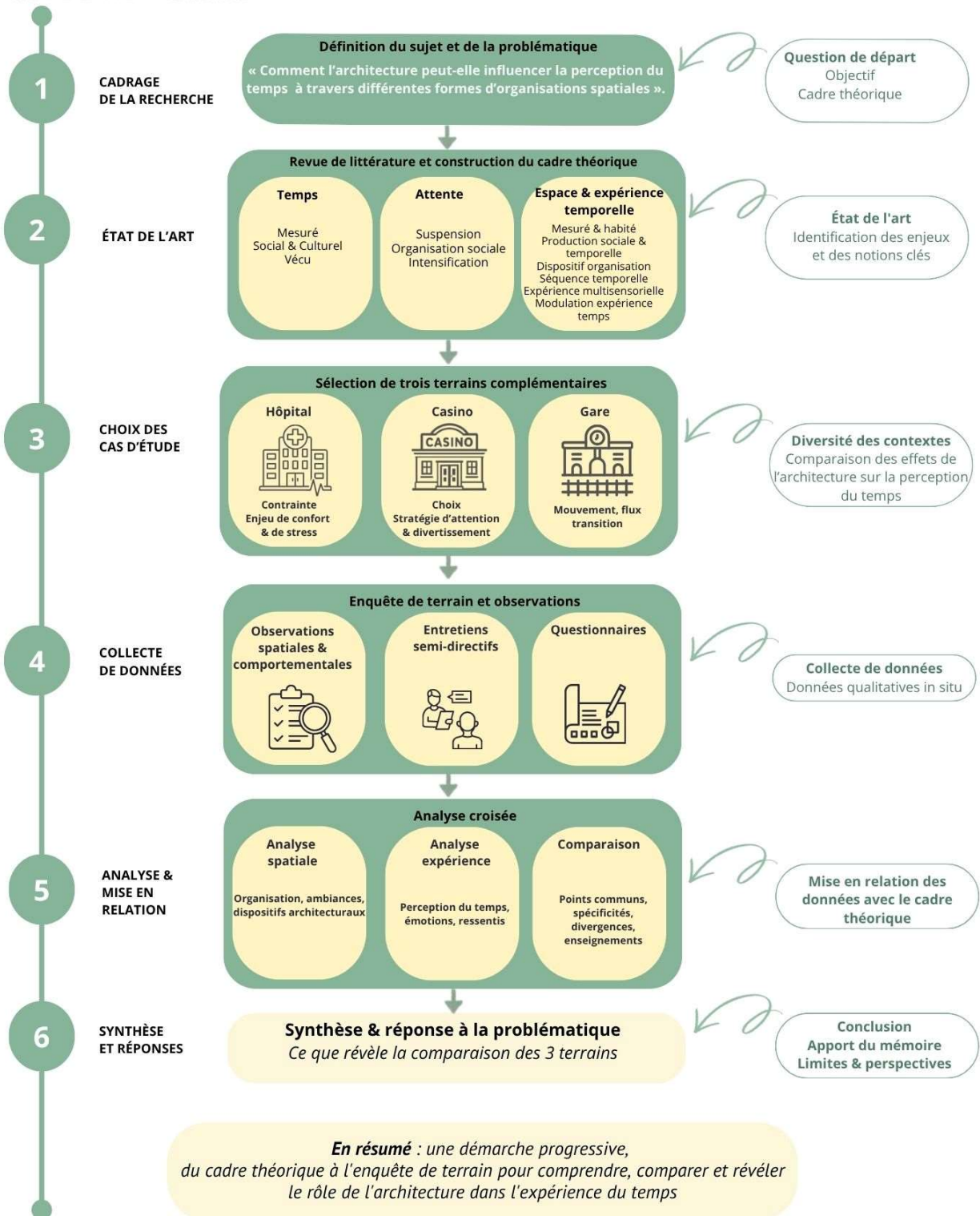


Figure 14: Schéma de synthèse de la méthodologie Source: Roman Avci, 2026

Ce schéma montre le cheminement et l'articulation de notre méthodologie : sur base de questionnaires, entretiens semi-directifs et d'observations in situ en vue de réaliser une analyse croisée entre les dimensions objectives de l'espace et les expériences subjectives des usagers.

RESULTATS & ANALYSE

1. Enquête par questionnaires

1.1 CHRSM Site Meuse

Profil des répondants

Le questionnaire a récolté 46 réponses, majoritairement des femmes (78 % / 22 % d'hommes). Les principaux répondants sont des patients (57 %), suivis des visiteurs (26 %) et des employés (17 %). La majorité (78 %) connaît très bien le lieu. L'analyse porte donc plus sur l'expérience que sur la découverte des lieux.

Organisation spatiale et orientation

Les scores moyens obtenus varient entre 2,26 et 2,48 / 4, ce qui situe l'ensemble au niveau d'un accord partiel. Les espaces sont qualifiés comme *partiellement* bien organisés. La clarté des parcours et la signalétique sont moins bien évalués. C'est le sentiment d'être bien orienté qui obtient le score le plus faible (2,26). Nous pouvons en déduire que malgré la connaissance des lieux, l'espace reste difficilement lisible. Les problèmes liés à l'orientation peuvent être un facteur négatif qui agit sur la perception du temps. Chercher son chemin allonge la durée vécue de manière subjective.

Espaces d'attente

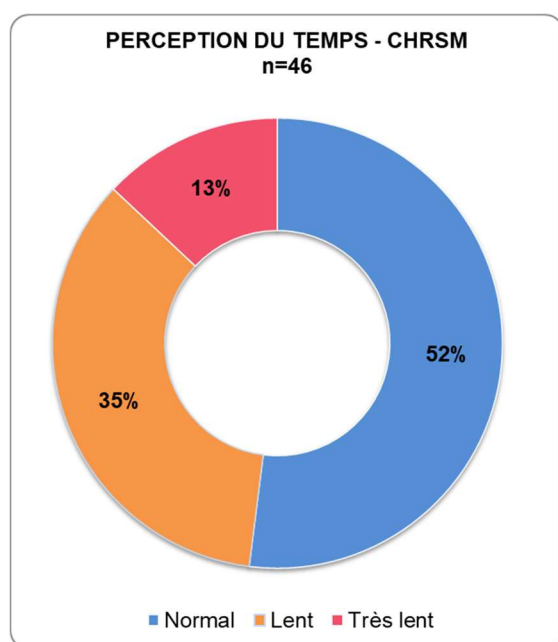
Les répondants reconnaissent la présence d'espaces d'attente (2,87/4). Par contre, ils les trouvent peu adaptés (2,65/4). Cela se confirme dans les réponses ouvertes où l'on retrouve des remarques telles que « pas assez de chaises pour les patients » ou « beaucoup de monde ». Nous pouvons donc noter que les espaces existent mais qu'ils ne semblent pas répondre aux besoins des usagers que ce soit pour le confort ou pour leur capacité.

Environnement sensoriel

Les réponses à cette partie sont assez critiques, l'ensemble des indicateurs reste sous la barre des 2,5/4.

L'ambiance générale (lumière, bruit, ambiance) est jugée comme peu agréable avec un score de 2 ;22/4. La lumière naturelle obtient un score encore plus faible (1,78/4). Cette information est significative pour un espace hospitalier si l'on considère qu'elle pourrait jouer un rôle de régulation d'humeur et par conséquent influencer la perception subjective du temps. En outre, les espaces sont notés comme peu aérés et peu spacieux (2,09/4). Nous noterons cependant que le hall, décrit comme vase ou immense est mentionné à plusieurs reprises dans les questions ouvertes. Il y a donc une perception différente de l'espace dans la zone d'accueil centrale et dans les autres espaces d'attente. Le score le plus bas (1,61/4) est obtenu par les éléments de distraction qui semblent quasi absents. Cela se confirme dans les remarques qui indiquent qu'il n'y a « rien à faire, rien à lire ni à regarder ».

Perception temporelle



Les résultats sont révélateurs. Aucun répondant ne perçoit le temps comme rapide. Pour 52 %, le temps semble *normal*, pour 35 %, *lent* et pour 13 %, *très lent*. En termes d'expérience subjective, 56 % estiment que le temps ressenti dépasse le temps réel (expérience ralentie), contre 44 % qui vivent une temporalité normalisée. Ce résultat confirme que l'espace du CHRSM génère un décalage entre le temps réel et le temps perçu.

Tableau 4: Graphique Perception du temps CHRSM

Impact de l'espace sur la perception du temps

Les scores restent obtenus restent globalement faibles (entre 1,74 et 2,43/4. Cela révèle que l'espace ne parvient pas à atténuer la conscience du temps. Nous noterons que l'organisation spatiale aide peu à *ne pas se focaliser* sur le temps (1,78/4 et que les éléments de distraction sont jugés quasi inexistantes pour oublier le temps (1,74/4).

L'influence négative de l'environnement sur le temps (2,13/4) est légèrement supérieure à son influence positive (1,91/4). Il en résulte que l'espace accentue davantage la conscience du temps qu'il ne la tempère.

La signalétique et la compréhension des parcours ont un effet légèrement supérieur sur la réduction du stress (2,35 et 2,43/4. L'orientation reste le levier le plus efficace pour les personnes interrogées.

Expérience d'attente

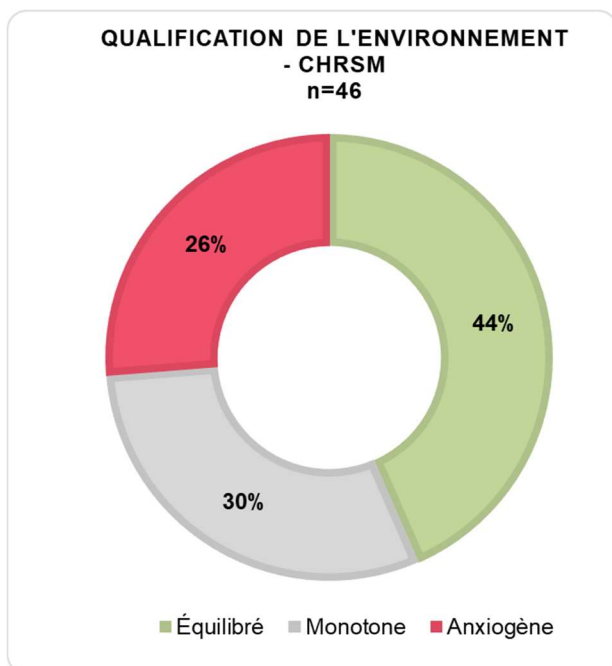
91 % des répondants ont attendu. Cette attente est perçue comme négative par la majorité : 38 % la jugent longue, 10 % très longue. Pourtant, en termes réels, les durées sont variées (courtes à très longues). Il existe donc un réel décalage entre temps objectif et temps subjectif. Le ressenti dominant est l'impatience (33 %), suivi du stress (24 %) et de l'ennui (24 %). Seulement 5 % se sentent détendus durant l'attente.

Qualité du parcours

Pour 61 % des répondants, le parcours se comprend plutôt facilement mais 30 % trouvent *difficile* ou *très difficile*. Le parcours est qualifié de fluide par 48 %, mais aussi fragmenté (26 %) ou confus (13 %). Nous pouvons en déduire que chaque arrêt non choisi agit comme un rappel de l'attente.

États émotionnels

L'analyse des émotions révèle qu'à l'arrivée, 43 % sont neutres, 43 % stressés. Cette tension initiale est probablement liée au contexte médical souvent anxiogène. Durant le parcours, le sentiment de neutralité reste dominant (43 %), mais le stress (30 %) et l'impatience (22 %) persistent. En fin de parcours, nous notons que la neutralité progresse (52 %), le détachement apparaît (26 %) et le stress diminue. L'espace ne génère pas de progression émotionnelle positive notable mais une légère diminution du stress.

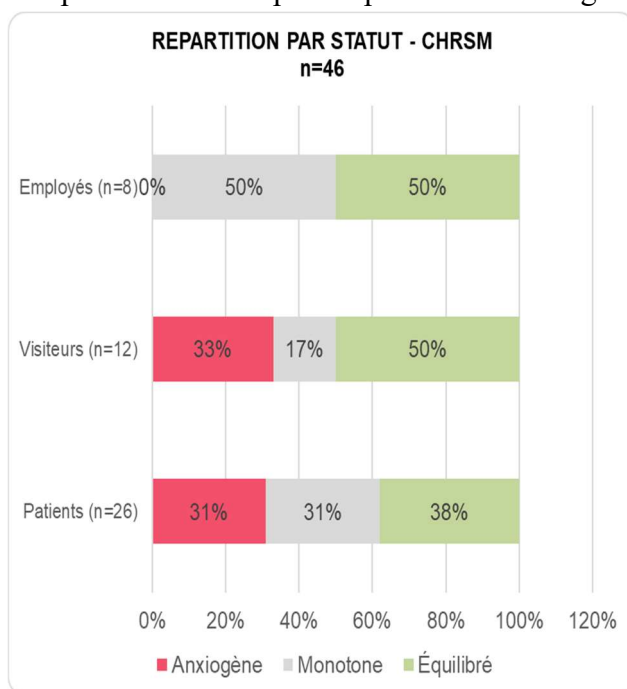


43 % qualifient l'environnement d'*équilibré*, alors que 30 % le considèrent comme *monotone* et 26 % comme *anxiogène*. Près d'un tiers des répondants vivent donc l'espace comme un facteur de stress supplémentaire.

Tableau 5: Graphique Qualification de l'environnement CHRSM

Cette analyse doit être affinée selon le type de répondant.

Les patients sont les plus exposés à l'anxiété générée par l'espace : 31 % qualifient l'environnement d'anxiogène et 31 % de monotone, soit 62 % de perceptions négatives. Seuls 38 % le trouvent équilibré. Cela démontre que le patient est celui qui attend le plus longtemps, dans un état de vulnérabilité médicale, et qui subit le plus directement les espaces.



Les visiteurs partagent un taux d'anxiogène comparable aux patients (33 %), mais qualifient moins l'espace de monotone (17 %), et sont plus nombreux à le trouver équilibré (50 %). Leur passage étant probablement plus court et moins régulier, ils sont moins exposés à la monotonie.

Tableau 6: Graphique qualification environnement / répondant CHRSM

Les employés ne perçoivent aucun facteur anxiogène puisqu'ils sont habitués à l'espace et le maîtrise. Ils qualifient l'environnement de monotone à 50 % ce qui indique que le fait d'être familiarisé au lieu n'enlève pas le manque de qualité de l'espace. La perception négative se déplace simplement de l'anxiété vers la monotonie.

Qualité perçue des éléments architecturaux

Ce sont les hauteurs de plafonds (2,70/4) et les autres fonctions sur site (2,52/4) qui obtiennent les meilleurs scores. Les assises (2,39/4) et les matériaux (2,35/4) reçoivent des scores corrects. La qualité de l'air (1,78/4), l'ambiance olfactive (1,83/4), l'ouverture vers l'extérieur (1,83/4) et l'ambiance sonore (1,87/4) sont les dimensions les plus défaillantes. Ces facteurs sensoriels peuvent contribuer à un sentiment d'oppression de l'espace et à l'amplification de la conscience du temps.

Questions ouvertes

La majorité des répondants considèrent l'espace comme conçu pour faire attendre et orienter mais pas pour offrir du confort. Le moment où le temps est le plus ressenti est unanimement la salle d'attente et les guichets d'inscription. Les éléments qui reviennent dans les questions ouvertes sont la grandeur du hall d'entrée, le manque d'assises. Une personne relève une œuvre d'art (*la fille au ballon de Banksy*) comme marquant. Aucun élément de distraction positif n'est spontanément cité.

Synthèse analytique

Les données convergent vers une conclusion claire : l'espace du CHRSM génère un décalage entre le temps réel et le temps perçu. Plusieurs éléments négatifs émergent de ce questionnaire. Nous relèverons l'absence d'éléments de distraction, la pauvreté sensorielle (manque de lumière naturelle, mauvaise ambiance sonore, fermeture sur l'extérieur) et une signalétique insuffisante. Certains dispositifs architecturaux tels que les variations des espaces, les transitions qualitatives, les vues vers l'extérieur, l'utilisation de matières qualitatives sont défaillants et ne permettent donc pas d'atténuer la conscience du temps pour les utilisateurs. Il apparaît clairement que la salle d'attente regroupe ces limites et devient un point de tension entre espace vécu et temps perçu.

1.2 Casino de Namur

Profil des répondants

Le questionnaire a récolté 51 réponses, avec une très forte majorité masculine (94 % d'hommes / 6 % de femmes). Cet échantillonnage est représentatif de la sociologie réelle de la fréquentation des casinos. La majorité des répondants sont des joueurs (76 %), suivis des employés (12 %), des étudiants (6 %) et des managers (6 %). La quasi-totalité des répondants (88 %) connaît très bien le lieu. Aucun ne vient pour la première fois. L'analyse porte donc sur une pratique régulière des lieux.

Organisation spatiale et orientation

Les scores liés à l'organisation spatiale et à l'orientation varient entre 2,71 et 3,41 / 4. La bonne organisation des espaces et la clarté des parcours atteint le score 3,41/4. C'est le score le plus élevé de cette partie. La lisibilité spatiale est donc positivement notée.

La compréhension de la direction à suivre (3,00/4) et le sentiment d'être bien orienté (2,88/4) sont également bien positionnés. La signalétique obtient un score moins élevé mais reste correcte (2,71/4). Cette orientation efficace semble contribuer à la fluidité du parcours et à la perte de conscience du temps.

Espaces d'attente

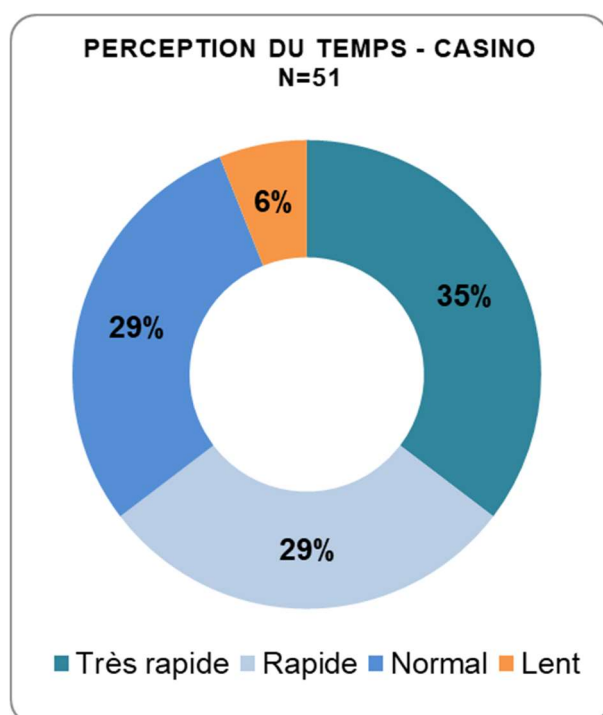
Les espaces d'attente sont moyennement pris en compte (2,71/4) et leur adéquation légèrement est en retrait (2,59/4). Cela s'explique par la nature même du casino où l'attente n'y est pas centrale. On y joue, on y circule mais on y attend peu. 65 % des répondants signalent n'avoir pas attendu. Lorsque l'attente existe, elle n'est pas spécialement bien encadrée dans l'espace.

Environnement sensoriel

Cette partie est particulièrement intéressante pour l'analyse de l'espace du Casino. Les résultats sont contrastés et significatifs. L'ambiance générale est jugée agréable (3,00/4) Sans surprise, ce sont les éléments de distraction qui obtiennent le score le plus élevé de tout le questionnaire Casino (3,12/4). Le casino est conçu pour occuper l'attention, et cela fonctionne.

La lumière naturelle est quasi inexistante (1,41/4) ce qui représente le score le plus faible de l'ensemble du questionnaire. Cette absence délibérée est une caractéristique architecturale fondamentale du casino : priver les usagers des repères temporels naturels (lumière du jour, variations d'éclairage) pour effacer toute référence au temps extérieur. Les matériaux utilisés sont jugés agréables (2,82/4) et les espaces modérément aérés (2,29/4).

Perception temporelle



76 % des répondants perçoivent le temps comme rapide ou très rapide (35 % très rapide, 29 % rapide), et seulement 6 % le trouvent lent. En termes d'expérience subjective, 76 % vivent une temporalité accélérée (temps ressenti < temps réel), contre seulement 18 % une expérience ralentie.

Ces résultats démontrent que l'architecture du casino, par sa conception intentionnelle (absence d'horloges, lumière artificielle constante, environnement stimulant, distractions permanentes), produit une accélération du temps perçu.

Tableau 7: Graphique Perception du temps Casino

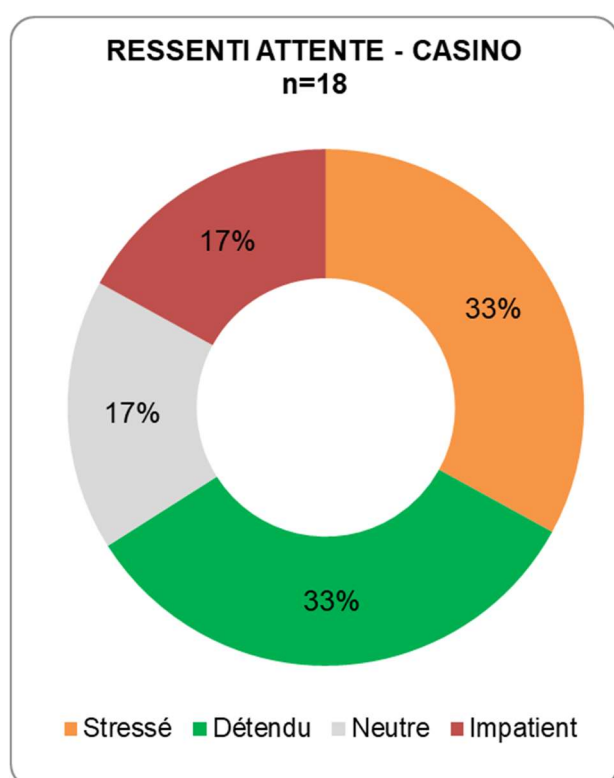
Impact de l'espace sur la perception du temps

Les scores confirment que l'espace du casino joue un rôle positif sur la perception du temps de ses usagers. Les éléments de distraction pour oublier le temps obtiennent le meilleur score 3,41/4 et sont directement mis en lien avec la conception du lieu.

La qualité des matériaux obtient un score de 3,06/4. Elle améliore dès lors le confort et l'état d'esprit des usagers. La majorité des répondants estiment que l'organisation spatiale aide à ne pas se concentrer sur le temps avec un score 3,00/4. Cette information confirme que l'architecture du Casino est pensée pour détourner l'attention du temps qui passe.

L'influence positive de l'environnement sur le temps (2,71/4) dépasse son influence négative (2,24/4). L'espace fonctionne bien dans son intention première. Le score le plus faible de la thématique est celui attribué à la réduction du stress par la compréhension des parcours (2,35/4). Cela peut s'expliquer par le fait que le stress vécu au casino est davantage lié aux enjeux du jeu qu'à l'orientation spatiale.

Expérience d'attente



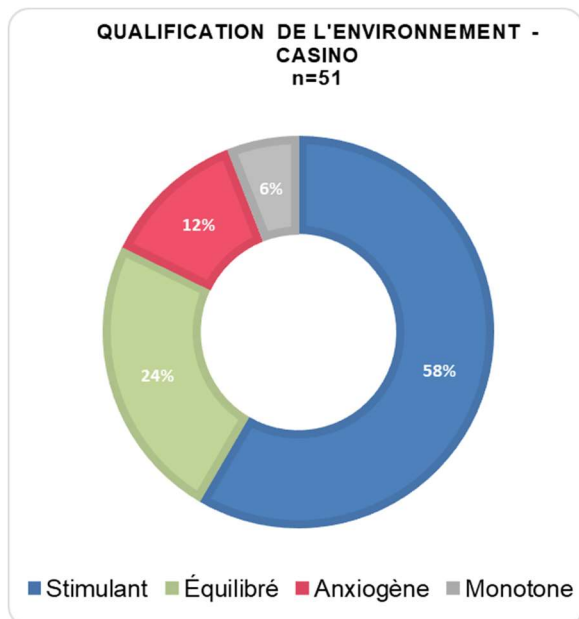
L'attente n'est pas au centre de l'activité du Casino puisque 65 % des répondants n'ont pas attendu. Parmi les 18 personnes ayant patienté, les durées réelles sont courtes et réparties en trois tiers égaux (entre 1 et 15 minutes). La perception de l'attente est positive. 50 % la trouvent courte, 33 % normale, 17 % très courte. Au niveau émotionnel, le ressenti durant l'attente se partage entre détente et stress (33 % chacun). On relève également une part d'impatience et de neutralité (17 % chacun). Il est important de noter que ce stress peut être induit par le jeu et non par l'espace en tant que tel.

Tableau 8: Graphique Expérience d'attente Casino

Qualité du parcours

Le score obtenu par la qualité du parcours au sein du Casino est assez révélateur. 100 % des répondants comprennent facilement où aller (53 % très facilement, 47 % plutôt facilement). Pour la majorité, le parcours est identifié comme fluide (53 %) et clair (29 %). Ces réponses sont en adéquation avec la stratégie du casino : créer un parcours sans obstacles cognitifs pour favoriser l'immersion et empêcher toute interruption ou prise de conscience du jeu.

États émotionnels



L'aspect émotionnel analysé au Casino est assez particulier mais aussi révélateur. À l'arrivée, si 41 % se disent neutres, 35 % se trouvent en situation de stress. Durant le parcours, c'est toujours le sentiment de neutralité qui domine (47 %) avec l'impatience (29 %) mais l'excitation apparaît pour 12 %. Il est à noter que ce sentiment est propre au contexte du jeu. À la fin du parcours, les participants se disent neutres ou détendus (35 % chacun). Certains commentaires nuancent ces 59 % des répondants évaluant l'environnement comme stimulant contre 24 % qui le voit comme équilibré et 12 % comme anxiogène. Le casino produit donc une atmosphère active et motivante.

Tableau 9: Graphique qualification de l'environnement Casino

Qualité perçue des éléments architecturaux

Ce sont les hauteurs de plafonds (3,47/4) et la lumière artificielle (3,18/4) qui sont les éléments les mieux notés. La lumière naturelle obtient le score le plus bas (1,82/4). Ce phénomène est compensé par une lumière artificielle travaillée et des volumes généreux. Les matériaux (3,18/4), les autres fonctions (bar, restaurant, 3,06/4) et les assises (2,94/4) obtiennent également de bons scores. À l'inverse, l'ouverture vers l'extérieur (2,35/4) et l'ambiance olfactive (2,35/4) sont les dimensions les moins appréciées. Ces appréciations sont cohérentes avec l'architecture fermée typique des casinos.

Questions ouvertes

La majorité des répondants estiment que l'espace est conçu pour distraire (29 %). Cette fonction est souvent combinée avec le contrôle, l'orientation ou le confort. Le moment où le temps est le plus ressenti par les usagers n'est pas lié à l'organisation spatiale mais au jeu : la première demi-heure, lorsqu'on gagne, lorsqu'on perd, avant de sortir. Il en résulte que la temporalité vécue par les joueurs au sein du Casino n'est pas perçue comme étant d'abord liée aux espaces. Seule l'absence d'horloge a été évoquée comme dispositif influençant la perte de contrôle de notion du temps.

Synthèse analytique

Bien que les répondants n'en aient pas toujours conscience directe, les dispositifs architecturaux du Casino de Namur influencent la perception du temps. L'absence de lumière naturelle, la lumière artificielle constante et maîtrisée, la multiplication des distractions, la fluidité des parcours, l'absence d'horloges, les volumes impressionnants, l'ambiance sonore stimulante sont autant d'éléments qui visent à atténuer la conscience du temps qui passe et à maintenir l'attention sur le jeu. Le résultat est révélateur puisque 76 % des usagers reconnaissent vivre une temporalité accélérée au sein du Casino.

1.3 Gare de Namur

Profil des répondants

Le questionnaire a récolté 68 réponses avec une légère majorité féminine (56 % / 44 % d'hommes), proche de la parité. Le profil des répondants est quasi homogène : 97 % sont des voyageurs, complétés par deux parents venant chercher un enfant. 97 % fréquentent régulièrement la gare alors que seulement deux sont en première visite. L'analyse porte donc principalement sur une pratique quotidienne ou hebdomadaire des lieux.

Organisation spatiale et orientation

L'orientation au sein de la gare obtient un très bon score entre 3,03 et 3,44 / 4. C'est la facilité à comprendre où aller qui est la mieux évaluée avec un score de 3,44/4. Le sentiment d'être bien orienté (3,09/4) et la clarté de l'organisation (3,18/4) restent particulièrement positifs. La gare est donc un espace lisible pour ses utilisateurs, ses parcours balisés, ses panneaux d'affichage dynamiques et sa logique de flux sont autant de facteurs qui favorisent l'orientation spontanée.

Espaces d'attente

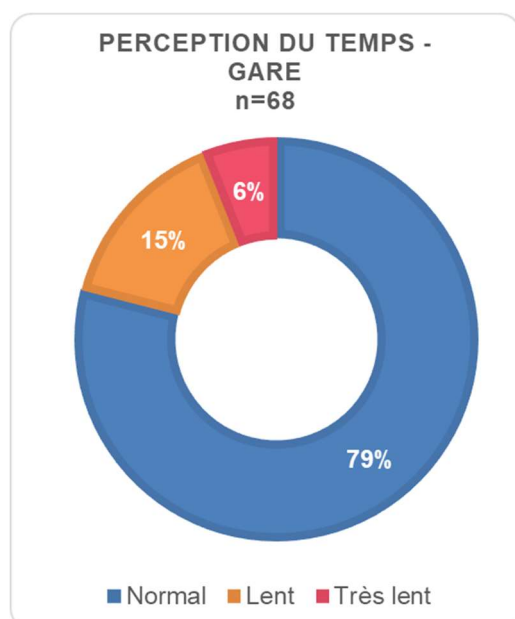
Bien que l'attente soit centrale au sein de la gare, la présence d'espaces qui lui sont dédiés est reconnue (2,91/4) mais ne semble pas en adéquation avec les attentes (2,21/4). Cette constatation se confirme dans les réponses ouvertes qui mentionnent le manque de sièges sur les voies et dans l'espace gare en général.

Environnement sensoriel

En ce qui concerne l'environnement sensoriel, la lumière naturelle et les espaces aérés et spacieux obtiennent un bon score respectivement de 2,79 et 2,88/4. L'architecture ouverte, les grands volumes et la hauteur des verrières sont d'ailleurs relevés à plusieurs reprises comme des éléments importants et positifs dans les questions ouvertes.

Les matériaux sont jugés corrects (2,68/4), mais l'ambiance générale déçoit (2,18/4). Les éléments de distraction quant à eux obtiennent une faible note de 1,85/4. L'environnement de la gare ne semble pas conçu pour occuper l'attention de manière active.

Perception temporelle



Pour 79 % des répondants, le temps perçu reste normal. 15 % le trouvent lent et 6 % très lent. Pour 59 %, le temps ressenti correspond au temps réel, 38 % ressentent un ralentissement et seulement 3 % indique une certaine accélération. Il en résulte que la gare ne semble pas accélérer ni ralentir le temps. Elle génère une expérience temporelle neutre, peut-être légèrement pesante au vu de l'attente du train mais pas forcément de l'espace lui-même.

Tableau 10: Graphique perception du temps Gare

Impact de l'espace sur la perception du temps

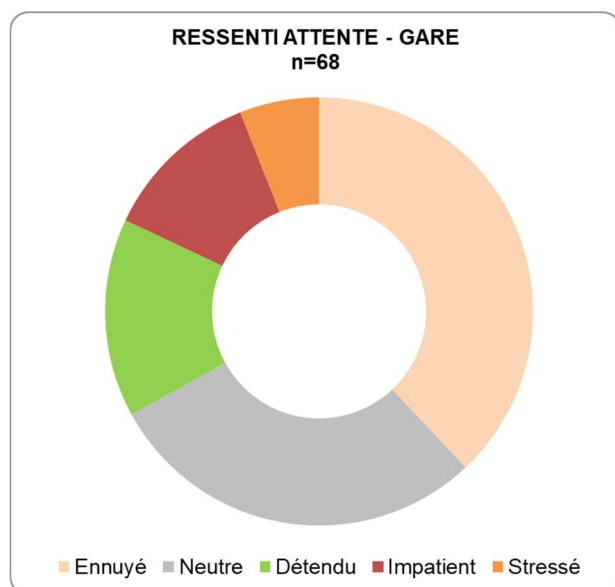
Cette thématique met en évidence un fonctionnement propre à la gare : l'espace guide efficacement les usagers mais ne structure pas de manière conséquente leur perception du temps.

La réduction du stress par la compréhension des parcours obtient le score le plus élevé (3,26/4) . La lisibilité de la gare a donc un effet apaisant réel. Le fonctionnement de l'espace est perçu comme efficace puisque les informations et les indications sont identifiées comme des facteurs qui permettent de mieux s'orienter (3,06/4)

Par contre, l'organisation spatiale n'aide pas à se détacher du temps (1,94/4 et les éléments de distraction qui permettraient d'oublier le temps sont quasi inexistantes (1,94/4)

Les espaces d'attente rendent l'attente peu supportable et obtiennent un faible score de 2,26/4. L'influence négative de l'environnement sur le temps (2,47/4) dépasse légèrement son influence positive (2,32/4. . La gare résout donc l'orientation mais ne réduit pas la perception du temps et n'améliore pas les conditions d'attente

Expérience d'attente



Pourtant l'attente est une activité centrale au sein de la gare puisque 97 % des répondants déclarent avoir attendu. Les durées réelles sont variables allant de très courte à très longues. La perception, quant à elle, est plutôt modérée puisque 47 % la trouvent normale, 35 % longue, 9 % courte, et seulement 3 % très longue.

En majorité, l'attente induit un sentiment d'ennui (38 %), suivi de neutralité (29 %) et de la détente (15 %). Ces réponses suggèrent que l'attente au sein de la gare est résignée et passive. Les usagers ne peuvent en sortir. Ils s'ennuient et l'espace ne propose rien pour occuper leur esprit.

Tableau 11: Graphique Expérience d'attente Gare

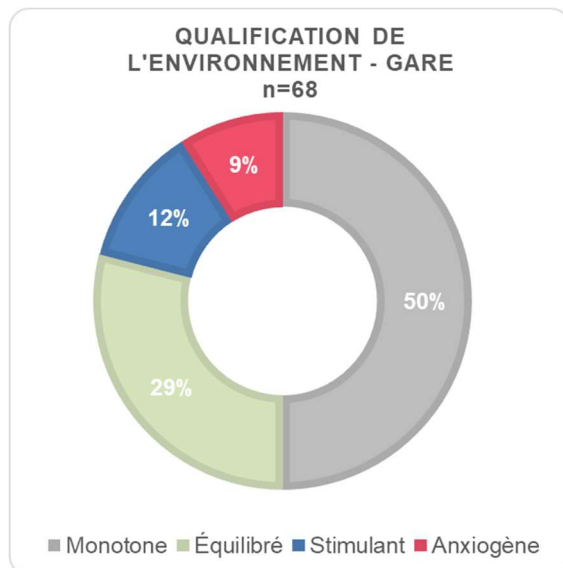
Qualité du parcours

Le parcours en gare est très bien compris puisque 94 % y naviguent facilement (53 % très facilement, 41 % plutôt facilement). Le parcours est également bien évalué puisque 44 % le trouvent fluide, 32 % clair. Seuls 3 % le qualifient de confus et 3 % de fragmenté. Il est à noter que 18 % qualifient le parcours de monotone ce qui confirme que la gare est un espace lisible mais peu varié.

États émotionnels

Les émotions relevées au sein de la gare sont relativement neutres et stables.

À l'arrivée 71 % se disent neutre. L'impatience (12 %) et la détente (9 %) complètent le tableau. Durant le parcours, la neutralité reste majoritaire (50 %) avec une légère progression de la détente (21 %), ce qui témoigne d'une certaine habitude à l'espace. À la fin du parcours, la neutralité (53 %) et détente (29 %) dominant. Cette évolution est sans aucun doute liée à l'approche du départ et de la destination attendue.



50 % qualifient l'environnement de monotone suivis de 29 % qui le trouvent équilibré.

Seuls 12 % l'identifie comme stimulant.

Il en résulte que la gare est vécue comme un espace fonctionnel, prévisible qui ne génère pas de forte émotion particulière.

Tableau 12: Graphique qualification de l'environnement Gare

Qualité perçue des éléments architecturaux

La hauteur des plafonds est l'élément le mieux noté (3,29/4) ce qui confirme que les volumes à l'entrée constituent le principal atout architectural perçu par les utilisateurs.

Les autres fonctions relevées sont les commerces, la restauration et la présence d'un piano avec un score de 2,94/4. L'ouverture vers l'extérieur obtient quant à elle un score de 2,74/4. En revanche, l'ambiance olfactive est clairement un point faible du questionnaire (1,74/4). Plusieurs remarques dans les questions ouvertes relèvent des problèmes d'odeurs désagréables, principalement dans les souterrains. L'ambiance sonore est peu qualitative avec un score à peine plus élevé de 1,91/4. Cette information est cohérente avec le bruit de fond permanent entrecoupé d'annonces présent dans les espaces ferroviaires. Enfin la qualité de la lumière artificielle se positionne au-dessus de la moyenne avec une note de 2,56/4. Les assises sont encore jugées comme insuffisante (2,41/4).

Questions ouvertes

Les répondants perçoivent la gare comme un espace conçu avant tout pour organiser les déplacements. Cette information est présente dans quasi la totalité des réponses et est souvent combinée à la fonction de faire attendre et d'orienter. La fonction de distraction ou de confort n'est citée de façon secondaire. Le moment où le temps est le plus ressenti est, sans exception, l'attente sur le quai. Ce phénomène est accentué lors des retards ou les annulations de train qui sont cités de manière répétée et insistante.

Selon les usagers, c'est donc le fait d'attendre et d'être confrontés à des impératifs dont l'utilisateur n'a pas le contrôle (retard, annulation) qui influence la conscience du temps plutôt que l'espace.

Les éléments marquants spontanément cités sont de deux natures opposées. D'un côté, les utilisateurs relèvent une série de dispositifs positifs tels que la signalisation, la présence de plantes et de sièges en bois, le piano, la luminosité à l'étage, les commerces et la restauration, la mise à disposition de prises électriques qui améliorent leur expérience au sein de la gare. De l'autre côté, ils pointent également certains éléments négatifs tels que le manque d'assises, les mauvaises odeurs ou encore la saleté qui influencent leur perception globale des lieux. Ces retours pointent un espace fonctionnellement efficace mais dont les marges quais, souterrains, zones d'attente restent de manière générale insuffisamment investis.

Synthèse analytique

La gare de Namur est positivement évaluée pour son orientation et son parcours, que la majorité des utilisateurs semblent maîtriser. Cependant, ces qualités fonctionnelles ne semblent pas influencer de manière significative l'expérience du temps : l'attente reste pesante (ennui dominant), l'environnement sensoriel est pauvre (odeurs, sons, peu de distraction), et les espaces d'attente sont sous-dimensionnés par rapport à l'usage réel. La gare oriente donc parfaitement mais n'influence pas vraiment le temps perçu ni l'attente. Le temps perçu est neutre, légèrement ralenti. Si les usagers relèvent certains éléments positifs susceptibles d'influencer leur perception du temps (végétation, piano, luminosité, commerces, ...), ils restent minoritaires et insuffisants pour transformer l'expérience.

1.4 Analyse croisée

Profil comparé des échantillons

Les trois questionnaires de terrain ont réuni au total 165 répondants (CHRSM : 46 ; Casino : 51 ; Gare : 68). Pour le CHRSM, ils sont majoritairement féminins, patients et visiteurs. Le Casino réunit principalement des hommes et des joueurs. C'est pour la gare que la parité homme/femme est la plus respectée mais les répondants sont quasi-exclusivement des voyageurs. Dans les trois cas, le public sondé connaît les lieux. Nous pouvons donc en déduire que l'analyse est basée sur une pratique répétée et non sur la découverte des lieux.

Organisation spatiale et orientation

	CHRSM	Casino	Gare
Score moyen /4	2,38	3	3,18
Espaces bien organisés /4	2,48	3,41	3,18
Comprend où aller /4	2,39	3	3,44
Informations suffisantes /4	2,39	2,71	3,03
Bien orienté /4	2,26	2,88	3,09

Tableau 13: Analyse comparative questionnaires - Organisation spatiale et orientation

C'est la gare qui obtient le meilleur résultat pour la lisibilité des lieux. Elle est suivie du Casino et enfin du CHRSM, avec un écart de presque un point. L'orientation à la Gare est la plus claire des trois. Elle applique une certaine logique de direction des flux et bénéficie d'une signalétique performante. Le CHRSM, malgré la connaissance préalable des lieux, reste mal évalué au niveau de l'orientation. Les nombreux couloirs et niveaux, mais aussi la signalétique jugée insuffisante, génèrent du stress. Les usagers trouvent le temps long à la recherche de leur chemin.

Espaces d'attente

	CHRSM	Casino	Gare
Présence reconnue /4	2,87	2,71	2,91
Adéquation /4	2,65	2,59	2,21

Tableau 14: Analyse comparative questionnaires - Espaces d'attente

Dans les trois lieux, les utilisateurs reconnaissent la présence d'espaces dédiés à l'attente mais ils ne sont pas toujours adaptés. C'est à la gare que l'on peut noter l'écart le plus important : les espaces d'attente y sont les plus visibles (2,91) mais les moins adaptés à leur usage (2,21). Cela se confirme dans les commentaires qui indiquent le manque de sièges en général. Le CHRSM offre des espaces d'attente légèrement mieux adaptés mais insuffisants et peu qualitatifs. Pour le Casino, l'attente est minoritaire et se déroule principalement dans d'autres lieux (bar, ...)

Environnement sensoriel

	CHRSM	Casino	Gare
Score moyen /4	2,03	2,53	2,48
Ambiance générale /4	2,22	3	2,18
Lumière naturelle /4	1,78	1,41	2,79
Espaces aérés/spacieux /4	2,09	2,29	2,88
Matériaux /4	2,43	2,82	2,68
Éléments de distraction /4	1,61	3,12	1,85

Tableau 15: Analyse comparative questionnaires - Environnement sensoriel

Cette thématique est intéressante pour l'analyse de la stratégie spatiale. Trois indicateurs méritent une lecture croisée approfondie.

La lumière naturelle est un facteur prédominant à la Gare de Namur avec une note (2,79), le CHRSM est défaillant (1,78), mais c'est le Casino qui obtient la plus mauvaise note. Ce manque de lumière naturelle relevé au Casino n'est pas un hasard mais bien le résultat d'une volonté de conception qui vise à priver l'utilisateur de ses repères temporels afin de prolonger un maximum sa présence et sa participation aux jeux.

Les éléments de distraction révèlent l'opposition la plus nette entre les trois lieux. C'est le Casino de Namur qui obtient la meilleure note (3,12/4) contre 1,85 à la Gare et 1,61 à l'hôpital. Le Casino est le seul espace qui mobilise activement l'attention des usagers et les empêche de se concentrer sur le temps. Les deux autres lieux ne proposent quasi aucune ressources susceptibles d'occuper les usagers en situation d'attente.

L'ambiance générale place le Casino nettement en tête avec une note de 3,00. La Gare et le CHRSM sont quasi au même niveau avec des notes plutôt faibles (2,18–2,22). Cette dimension confirme que la qualité de l'ambiance créée par un espace peut influencer de manière décisive la perception du temps qui y est vécu.

Perception temporelle

	CHRSM	Casino	Gare
Temps accéléré	0 %	76 %	3 %
Temps normal	44 %	6 %	59 %
Temps ralenti	56 %	18 %	38 %

Tableau 16: Analyse comparative questionnaires - Perception temporelle

Les trois terrains produisent trois expériences temporelles fondamentalement distinctes, et liées à leurs architectures respectives :

Le Casino génère **une compression du temps** : 76 % des usagers vivent le temps de manière accélérée, aucun ne parle de lenteur excessive. L'espace efface la conscience du temps par l'accentuation des sensations, la suppression des repères naturels et la distraction constante pour conserver l'engagement sur place.

Le CHRSM génère **un allongement du temps** : 56 % vivent le temps de manière ralentie, aucun ne perçoit le temps comme rapide. L'espace est pauvre en stimuli. Chaque minute d'attente semble plus longue qu'elle ne l'est réellement.

La Gare occupe **une position moyenne et nuancée** : 59 % vivent le temps de manière normale, 38 % de manière ralentie. Quasi personne ne perçoit d'accélération. Son espace est fonctionnel et lisible pour les usagers. Il rend la perception du temps relativement normale et ne la modifie pas outre mesure.

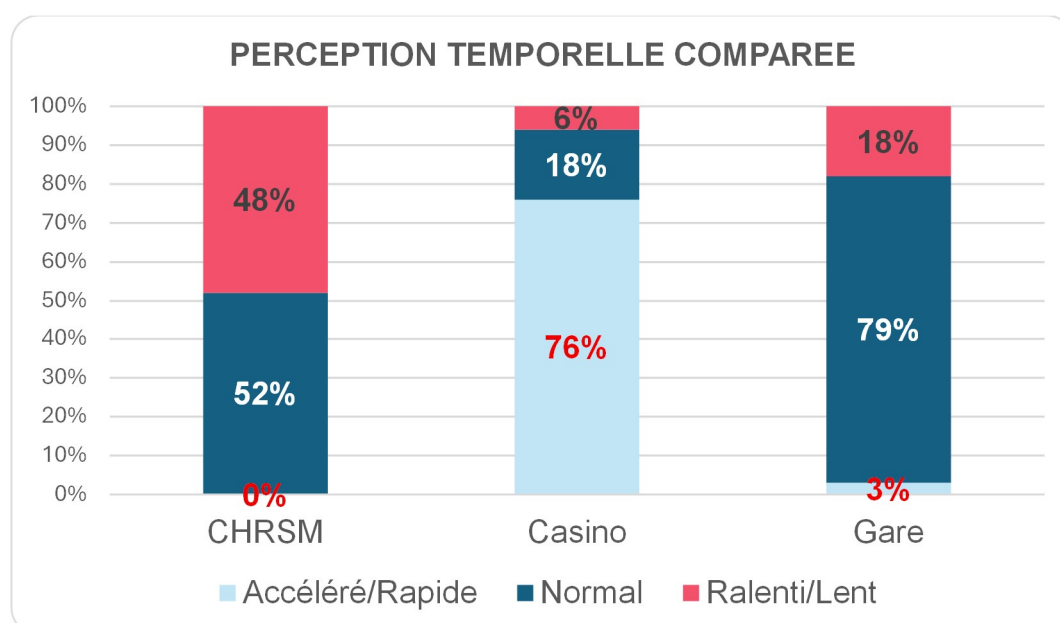


Tableau 17: Graphique perception temporelle comparée

Impact de l'espace sur la perception du temps

	CHRSM	Casino	Gare
Score moyen /4	2,12	2,74	2,51
Organisation aide à ne pas focaliser le temps /4	1,78	3,00	1,94
Parcours bien indiqués (pas de perte de temps) /4	2,22	2,88	3,03
Comprendre où aller réduit le stress /4	2,35	2,35	3,26
Organisation des parcours aide à mieux vivre le temps /4	2,13	2,59	2,56
Espaces d'attente rendent l'attente supportable /4	2,22	2,82	2,26
Environnement influence le temps positivement /4	1,91	2,71	2,32
Environnement influence le temps négativement /4	2,13	2,24	2,47
Éléments permettent de se distraire/oublier le temps /4	1,74	3,41	1,94

Tableau 18: Analyse comparative questionnaires - Impact de l'espace perception du temps

À la lecture des résultats, nous pouvons déduire que le Casino est l'espace qui remplit le mieux sa fonction temporelle, avec un score moyen de 2,74 contre 2,51 pour la Gare et 2,12 pour le CHRSM. Mais les mécanismes diffèrent : le Casino agit par saturation et distraction (3,41/4 pour les éléments permettant d'oublier le temps, meilleur score de tous les indicateurs), tandis que la Gare agit par réduction du stress lié à l'orientation (3,26/4, son meilleur score individuel). Le CHRSM, lui, ne met en place aucun dispositif de manière convaincante.

L'influence négative de l'environnement sur le temps est plus marquée à la Gare (2,47) qu'au Casino (2,24) et qu'au CHRSM (2,13). Si ce résultat peut paraître comme contre-intuitif, il peut s'expliquer par le contexte. À l'hôpital, l'attente est résignée. Les usagers savent qu'ils doivent attendre et n'identifie pas ce qui peut aggraver sa perception. À la gare, les usagers sont actifs. Ils sont plus en mesure de pointer les facteurs négatifs de l'environnement (bruit, odeurs, inconfort).

Expérience d'attente

	CHRSM	Casino	Gare
Taux d'attente	91 %	35 %	97 %
Ressenti dominant	Impatience (33 %)	Stress (50 %)	Ennui (38 %)
Détente possible	5 %	33 %	15 %

Tableau 19: Analyse comparative questionnaires - Expérience d'attente

L'attente est omniprésente à la gare et à l'hôpital mais elle est moins marquée au Casino. Les émotions qu'elle génère varient selon les lieux. À l'hôpital, c'est l'impatience et le stress qui dominant. L'attente est une contrainte anxiogène liée à l'enjeu médical et sans aucun doute amplifiée par l'inconfort de l'espace. À la Gare, c'est plus l'ennui qui domine. L'utilisateur y vit une attente sans réelle tension. Mais il est passif et sans distraction, le temps est monotone. Au Casino, quand l'attente existe, elle génère paradoxalement le plus de stress car elle reste conditionnée aux enjeux du jeu. C'est également au Casino que l'attente produit un sentiment de détente. Cette opposition révèle le paradoxe émotionnel propre à l'univers du jeu.

Qualité du parcours

	CHRS	Casino	Gare
Navigation facile	70 %	100 %	94 %
Parcours fluide/clair	61 %	79 %	76 %
Parcours confus/fragmenté	39 %	17 %	7 %

Tableau 20: Analyse comparative questionnaires - Qualité du parcours

La qualité du parcours suit la même logique que l'orientation : la Gare et le Casino sont maîtrisés par la quasi-totalité des usagers, l'hôpital reste problématique pour un tiers d'entre eux. La catégorie *monotone* apparaît exclusivement à la Gare (18 %), ce qui révèle une dimension propre aux espaces de transit : on s'y repère, mais on ne trouve rien à voir. Le Casino présente des parcours plus fragmentés que la Gare (17 % contre 7 %) sans que cela soit perçu comme négatif. Cette fragmentation est aussi une occasion de découvrir de nouveaux jeux plus qu'une perte de repères.

États émotionnels

	CHRS	Casino	Gare
Dominant à l'arrivée	Neutre Stressé (43 % chacun)	Neutre Impatient	Neutre (71 %)
Dominant durant	Neutre Stressé	Neutre Impatient	Neutre / Détendu
Dominant à la fin	Neutre Détendu	Neutre Détendu	Neutre / Détendu
Environnement qualifié	Équilibré (43 %) Monotone (30 %) Anxiogène (26 %)	Stimulant (59 %)	Monotone (50 %)

Tableau 21: Analyse comparative questionnaires - États émotionnels

Dans les trois terrains d'analyse, l'émotion tend à être plus neutre ou détendue en fin de parcours bien que les schémas d'évolution soient totalement différents. L'hôpital part d'un état de tension élevée (43 % de stress) pour arriver à une neutralisation progressive. La gare reste quasi neutre durant tout le parcours tandis que le Casino part d'une impatience positive (anticipation du jeu) pour arriver à un résultat variable (détente ou épuisement).

La qualification de l'environnement est un indicateur important. Le Casino est jugé stimulant pour 59 % de ses usagers. Cette catégorie est quasi absente des deux autres lieux. La Gare est perçue comme monotone pour 50 % et l'hôpital qualifié d'anxiogène pour 26 %. Ces trois qualificatifs dessinent trois atmosphères distinctes qui correspondent aux trois régimes temporels observés : un espace stimulant accélère le temps, un espace monotone le normalise, un espace anxiogène le ralentit.

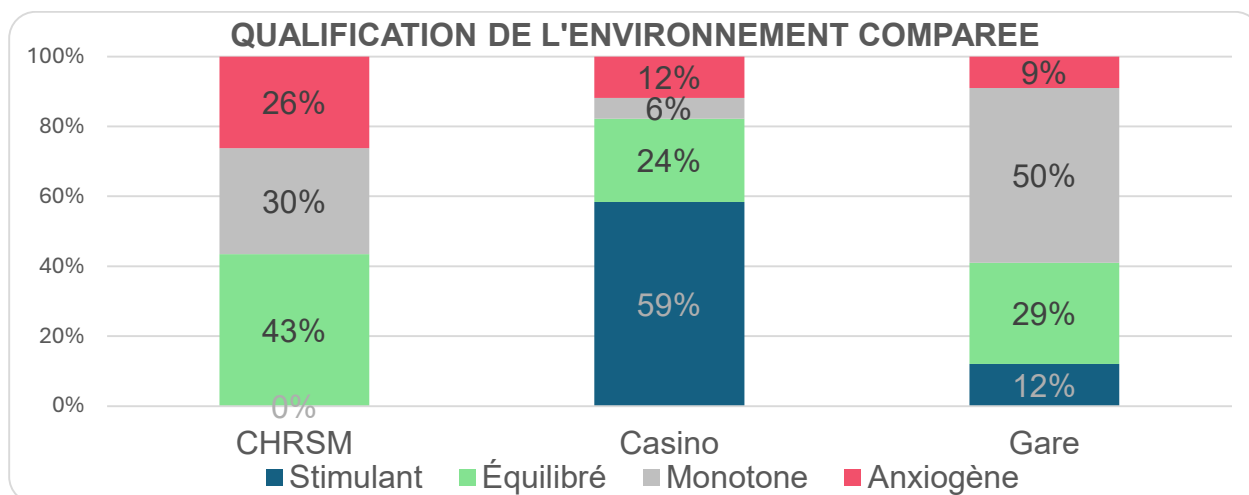


Tableau 22: Graphique qualification de l'environnement comparaison

Qualité perçue des éléments architecturaux

	CHRSM	Casino	Gare
Lumière naturelle	2,09	1,82	2,68
Lumière artificielle	2,22	3,18	2,56
Ambiance sonore	1,87	2,76	1,91
Matériaux	2,35	3,18	2,59
Assises	2,39	2,94	2,41
Hauteur des plafonds	2,70	3,47	3,29

Tableau 23: Analyse comparative questionnaires - Qualité perçue éléments architecturaux

La Gare domine sur la lumière naturelle et le sentiment d'espace ouvert qui sont clairement identifiés comme des atouts de son architecture de transit. Le Casino domine sur tous les éléments travaillés artificiellement : lumière artificielle, matériaux, sons, assises, hauteur des plafonds. Ces éléments révèlent une certaine volonté de « mise en scène » et l'utilisation de dispositifs sensoriels. Le CHRSM se positionne en dernier ou avant-dernier sur chaque indicateur. Cela pourrait indiquer un manque d'investissement architectural global pour améliorer la qualité de l'expérience sensible. Seul point commun aux trois lieux : les hauteurs de plafonds qui obtiennent de bons scores en matière de dispositifs architecturaux. Cela nous indique que la verticalité est généralement perçue comme un facteur de qualité spatiale, quel que soit le lieu.

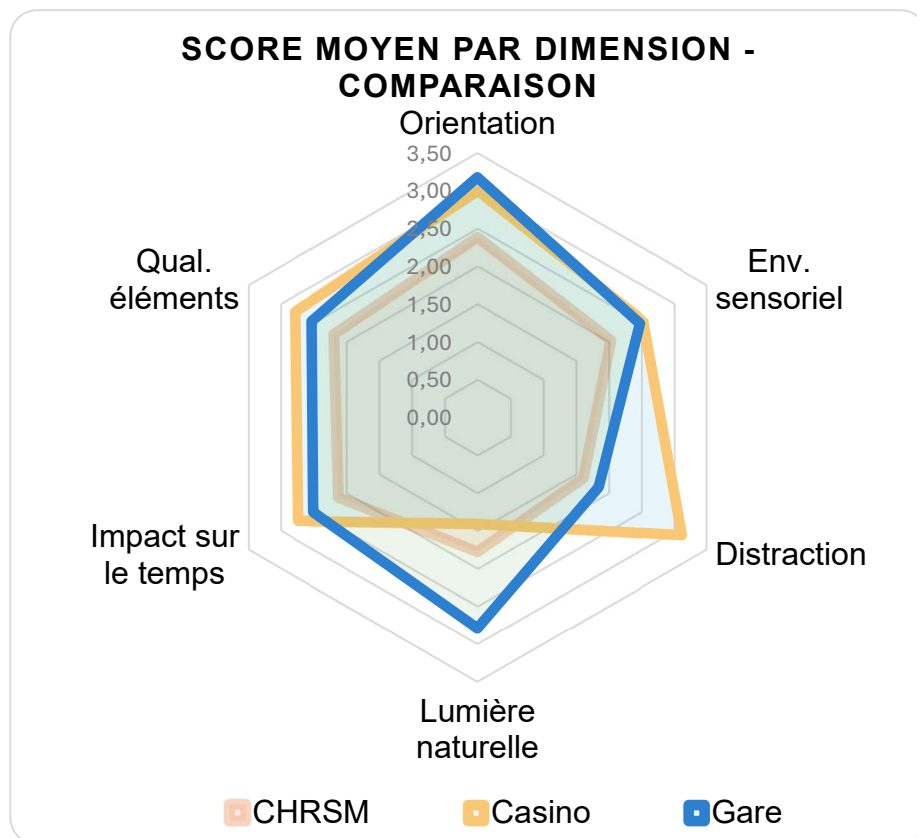


Tableau 24: Graphique scores moyens par dimension comparaison

Synthèse générale — Trois espaces, trois régimes temporels

L'analyse croisée met en évidence plusieurs dispositifs architecturaux qui semblent agir sur la perception du temps. Les trois lieux étudiés illustrent trois stratégies spatiales qui produisent trois rapports au temps différents et relativement cohérents quant à leurs fonctions initiales.

Le Casino est l'espace qui semble accélérer le temps. L'absence délibérée de lumière naturelle, la saturation des sens, la multiplication des distractions et la qualité de ses matériaux prive l'utilisateur de ses repères temporels et l'absorbe ce qui accélère sa perception du temps. 76 % de ses usagers en font l'expérience. C'est l'espace qui semble maîtriser au mieux la variable temps mais dans une logique de captation et de contrôle.

La Gare est l'espace tend à neutraliser le temps. Sa lisibilité réduit le stress, normalise les parcours et banalise l'expérience. Mais, l'absence de ressources sensorielles et le sous-équipement de l'attente ne permettent pas de modifier le rapport au temps réel. 59 % des répondants vivent une temporalité normale. L'ennui prend le pas sur l'attente. La gare oriente mais ne distrait pas suffisamment l'utilisateur pour l'éloigner de sa conscience du temps.

Le CHRSM est l'espace qui paraît ralentir le temps. On y relève peu d'éléments positifs liés aux sens, sa signalétique est défailante, les distractions sont quasi inexistantes et les espaces d'attente sont peu qualitatifs et adaptés. Tous ces éléments amplifient la conscience du temps. 56 % vivent un temps ralenti, aucun ne le perçoit comme rapide. C'est l'espace où l'architecture est la plus silencieuse sur la question du temps. Paradoxalement, c'est aussi celui où le temps se fait le plus lourdement ressentir. Dans ce contexte, agir sur la perception du temps pourrait être nécessaire.

La comparaison révèle la mise en place et le fonctionnement de certains dispositifs architecturaux comme leviers d'action sur la perception du temps : qualité et type d'éclairage, présence d'éléments de distraction, richesse des matériaux, confort des espaces d'attente, qualité atmosphérique globale. Ces leviers peuvent devenir des variables actives par lesquelles l'espace peut alléger ou alourdir l'expérience du temps pour ses usagers.

2. Observation In Situ

2.1 CHRSM Site Meuse

2.1.1 Grille 1 : observation des dispositifs architecturaux

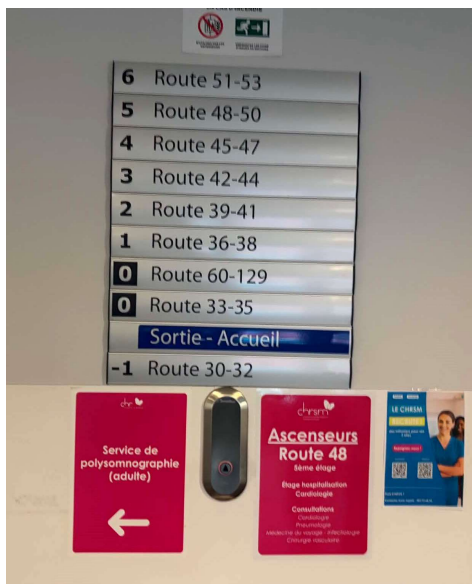
Dimension	Critère architectural	Description factuelle (ce qui est observé)	Indicateurs observables	Intensité (0-5)
Organisation des séquences spatiales	Parcours identifiable	Le lieu présente-t-il un cheminement clair entre les espaces ?	succession d'espaces, progression logique	2
	Seuils	Présence de passages marquant une transition	portes, variations de hauteur, changement de matériau	3
	Transitions spatiales	Manière dont un espace mène au suivant	ouverture progressive, resserrement, bifurcation	2
	Points d'arrêt	Espaces permettant de ralentir ou s'arrêter	bancs, élargissements, zones d'attente	4
Lisibilité et orientation	Lisibilité spatiale	Compréhension globale de l'organisation du lieu	axes visuels clairs, circulation intuitive	1
	Repères spatiaux	Éléments permettant de se repérer	signalétique, éléments architecturaux distinctifs	2-3
	Visibilité des destinations	Possibilité d'anticiper l'étape suivante	vue sur sortie, accueil, guichets	2
	Incertitude spatiale	Difficulté à comprendre la configuration du lieu	couloirs similaires, absence de repères	4
Qualités sensibles de l'espace	Lumière	Type et qualité de l'éclairage	lumière naturelle (N), artificielle (A), contrastes	N : 2 A : 4
	Matérialité	Nature et texture des matériaux	bois, béton, verre, métal	3
	Acoustique	Environnement sonore	bruit, silence, annonces	3
	Densité sensorielle	Intensité des stimuli perceptifs	surcharge ou pauvreté sensorielle	4
Mouvement et engagement corporel	Liberté de déplacement	Possibilité de circuler librement	espace ouvert ou contraint	2
	Ralentissements	Situations ralentissant la progression	files, contrôles, obstacles	2-3
	Accélérations	Espaces favorisant la circulation rapide	couloirs directs, flux continu	4
	Possibilités d'arrêt	Présence de lieux pour s'asseoir ou s'arrêter	bancs, rebords, zones d'attente	4

Tableau 25: Grille 1 : CHRSM Site Meuse

Organisation des séquences spatiales

L'organisation spatiale au sein du CHRSM de Namur peut se révéler assez complexe par la superposition de plusieurs fonctions hospitalières : consultations, hospitalisations, urgences, services techniques, espaces administratifs et zones de circulation du personnel. Cette diversité programmatique génère une succession d'espaces parfois difficile à appréhender dans sa globalité notamment par le caractère occasionnel qu'offre ce lieu.

Le **parcours** se trouve être relativement peu lisible. Malgré la présence d'axes principaux et de signalétique, le cheminement entre les différents services reste souvent complexe en raison de multiples extensions du bâtiment et de l'enchaînement des couloirs, halls, ascenseurs et bifurcations. L'utilisateur doit régulièrement confirmer sa direction ou rechercher des indications complémentaires pour atteindre sa destination. La présence importante d'employés dans les espaces de circulation facilite cependant cette réorientation des usagers. La progression spatiale repose donc davantage sur la signalétique que sur une compréhension intuitive de l'espace lui-même.



Cette signalétique est organisée sous forme de « routes » attribuées à certains couloirs. Le système est pensé pour guider efficacement l'utilisateur depuis un point d'entrée précis jusqu'à une destination définie. Toutefois, il fonctionne difficilement à l'inverse. Si une erreur de parcours est commise ou qu'un usager perd sa direction, il devient complexe de retrouver son chemin uniquement grâce à la signalétique. L'espace est marqué par la répétition des couloirs et des ambiances et offre peu de repères supplémentaires pour s'orienter efficacement. Le parcours est donc pré-pensé dès l'entrée dans le bâtiment mais peu adaptable une fois cette logique interromptue.

Figure 15: Signalétique CHRSM Source: Roman Avci, 2026

Les **seuils** sont présents mais relativement modérés. Ils se manifestent principalement par des changements de fonctions ou d'ambiances entre les espaces publics, les zones de soins ou les espaces plus techniques. Certaines transitions sont également marquées par des portes automatiques, des sas, des variations de lumière ou des changements de matérialité et de couleurs (ex : grandes portes rouges = espaces techniques du personnel).

Dès l'arrivée, le vaste hall est marqué par une double hauteur avec la cafétéria visible à l'étage. Cette différence de hauteur produit une première impression forte et permet d'identifier immédiatement le caractère public et institutionnel du lieu. Cette verticalité et cette ouverture spatiale marquent une sorte de rupture nette avec l'extérieur et participent à détacher progressivement l'utilisateur du contexte urbain environnant pour l'immerger dans le fonctionnement propre de l'hôpital. Malgré l'exemple du hall ces passages restent souvent peu nombreux, très fonctionnels et peu scénarisés car l'objectif principal est avant tout l'efficacité du fonctionnement de l'hôpital.



Figure 16: Hall d'entrée CHRSM Source: Roman Avci, 2026

Les **transitions spatiales** sont, quant à elles, peu travaillées. Les espaces s'enchaînent de manière abrupte. On retrouve une succession de couloirs et de circulations verticales qui fragmentent la lecture globale du bâtiment. La multiplication des bifurcations et la répétition des ambiances peuvent générer une sorte de confusion. Cela renforce le sentiment de complexité du lieu. Cette organisation résulte des évolutions successives du complexe hospitalier. L'aménagement est guidé par le besoin de nouveaux espaces fonctionnels plus que par une volonté de créer une continuité spatiale cohérente.

À l'inverse, les **points d'arrêt** sont particulièrement présents. L'hôpital possède de nombreuses zones d'attente, bancs, espaces élargis ou halls. Ils permettent aux usagers de ralentir et/ou de patienter. Ces espaces répondent directement aux temporalités spécifiques propres au milieu hospitalier, où l'attente occupe une place importante dans l'expérience des patients et des accompagnants. Cependant, ces lieux restent souvent pensés avant tout comme des espaces fonctionnels. Ils ne sont pas aménagés comme véritables espaces de confort ou de retrait. Ces points d'arrêt prennent des formes variées en fonction des usages visés. Ils représentent les différentes approches de l'attente hospitalière.



Figure 17: Salle attente enfants CHRSM Source: Roman Avci, 2026

Dans certains espaces, notamment destinés aux enfants, on retrouve l'usage de couleurs plus vives, un mobilier regroupé et une disposition qui favorise l'attente collective, dans une ambiance relativement calme et rassurante. À l'inverse, les espaces situés à proximité des guichets ou des accueils sont organisés de manière plus fonctionnelle. Les sièges y sont souvent disposés en rangées parallèles pour orienter les usagers face aux écrans d'appel.

L'attente y reste fortement liée au mouvement et à la vigilance car les usagers doivent être attentifs à l'affichage de leur numéro pour poursuivre leur parcours.

D'autres espaces d'attente, plus en retrait des circulations principales, proposent une ambiance plus isolée et permettent à l'utilisateur de se sentir davantage seul ou détaché du reste de l'activité du bâtiment.

Lisibilité et orientation

Le hall d'entrée, élevé sur une double hauteur, constitue un espace singulier facilement identifiable et agit comme point de départ des différents parcours au sein de l'hôpital. Il impressionne le visiteur, dès son entrée, par son grand volume ouvert.

Pourtant, dès que l'utilisateur quitte le hall, l'organisation devient rapidement plus difficile à comprendre et à appréhender. Le reste du bâtiment est constitué de longs couloirs qui se ressemblent, de carrefours et de noyaux de circulation verticale. Ces derniers constituent les rares repères spatiaux auxquels peuvent se raccrocher les usagers.

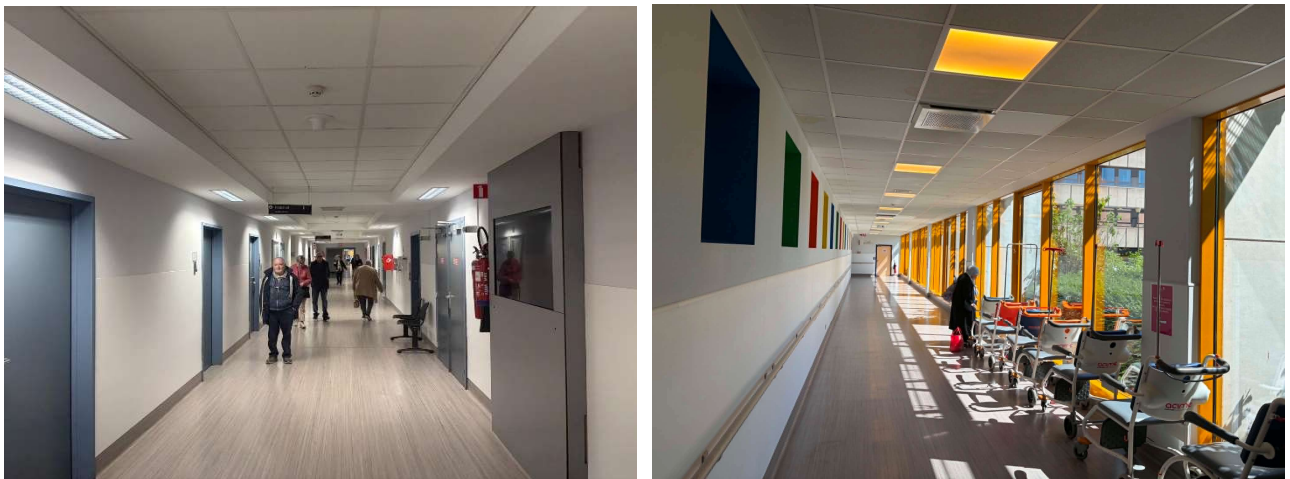


Figure 18: Couloir sombre / couloir lumineux CHRSM Source: Roman Avci, 2026

En réalité, la visibilité des destinations reste limitée. Les axes visuels n'offrent presque jamais de vues directes sur les espaces recherchés.

Pour compenser cette absence de repères, la signalétique joue un rôle essentiel dans l'orientation. Les itinéraires prennent la forme de routes numérotées afin de guider l'utilisateur depuis l'entrée vers une destination définie. Toutefois, ce système a ses limites, surtout en cas d'erreur de parcours. La similitude entre les différents espaces qui s'offrent aux usagers accentue encore cette difficulté. Elle renforce aussi l'incertitude spatiale et explique le besoin d'aide extérieure pour s'orienter.

Le CHRSM fonctionne donc comme un espace qui se veut fortement guidé mais reste peu intuitif. En réalité, le hall central et les circulations verticales constituent les uniques repères spatiaux au sein de cet ensemble où tout paraît homogène.

Qualités sensibles de l'espace

Les qualités sensibles du CHRSM de Namur varient fortement selon les espaces traversés, créant des ambiances différentes entre les zones d'accueil, les circulations et certains services plus récents.

Dans cette perception, la **lumière** joue un rôle central. Le hall principal bénéficie d'un apport important de lumière naturelle grâce à sa double hauteur et à ses larges ouvertures, ce qui renforce la sensation d'espace d'accueil. Dans certaines ailes du bâtiment, on retrouve de longs couloirs vitrés et ouverts sur l'extérieur, avec parfois vues sur la Meuse ou sur des espaces verts.



Figure 19: Puit de lumière CHRSM Source: Roman Avci, 2026

Mais, d'autres circulations restent entièrement fermées et reposent uniquement sur un éclairage artificiel plus froid et uniforme.

Ce constat est le même pour les circulations verticales. Certains escaliers bénéficient d'ouvertures vitrées sur toute leur hauteur, tandis que d'autres restent plus confinés. Les sensations sont donc différentes selon les parcours empruntés et l'accès, ou non, à la lumière naturelle et aux vues extérieures.



Figure 20: Matérialité CHRSM Source: Roman Avci 2026

Les contraintes fonctionnelles et hygiéniques dictent d'une certaine façon la matérialité de l'hôpital. Les sols lisses, les surfaces facilement nettoyables, le métal ou le verre dominent l'hôpital du CHRSM de Namur. Malgré cela, plusieurs espaces récemment rénovés cherchent à introduire une atmosphère plus chaleureuse à travers l'usage de couleurs, de dessins muraux ou de matériaux comme le bois. Le but est d'atténuer le caractère institutionnel du lieu et de rendre certains espaces plus humains et rassurants.

Au niveau **acoustique**, on remarque une certaine présence sonore continue mais modérée par zone. En réalité, les déplacements des usagers, les conversations, les appels de patients, les équipements médicaux créent un bruit de fond continu.

Certains espaces restent relativement calmes, notamment dans les couloirs secondaires ou les salles d'attente plus isolées. L'agitation sonore se concentre dans les halls et accueils.

L'utilisateur est continuellement exposé à différents stimuli (circulation des personnes, signalétique, lumière artificielle et naturelle, sons techniques, odeurs médicales ou de cafétéria ...).

Mouvement et engagement corporel

Dans ce contexte, les visiteurs peuvent théoriquement circuler librement dans le bâtiment mais les parcours apparaissent largement prédéfinis par l'organisation spatiale du lieu. Dès l'entrée, les couloirs, la signalétique, les noyaux d'ascenseurs et la succession des espaces orientent fortement les déplacements et obligent l'utilisateur à faire face à des séquences spatiales imposées. Le visiteur reste libre de ses mouvements mais évolue constamment dans un cadre pensé pour diriger efficacement les flux vers des destinations précises. L'espace hospitalier laisse ainsi peu de place à une véritable déambulation spontanée.

Les ralentissements sont présents à différentes étapes du parcours et parfois même avant l'entrée dans le bâtiment. L'arrivée sur le site constitue déjà une première phase de ralentissement : Le parking est trop étroit, par rapport à la dimension qu'a pris l'hôpital depuis quelques années, et se retrouve souvent gorgé, prolongeant le temps nécessaire avant même d'accéder à l'hôpital. Cette problématique participe déjà à une mise sous tension de l'utilisateur avant le début de son parcours.

L'entrée principale constitue également un moment de ralentissement qui peut paraître banal mais qui est particulièrement marqué. L'accès au bâtiment se fait principalement à travers un tourniquet qui permet également le passage des personnes à mobilité réduite. Ce dispositif impose un rythme lent et contrôlé dès le départ. Exactement dix secondes s'écoulent entre le moment où l'utilisateur pénètre dans le tourniquet et celui où il en sort. Ce ralentissement crée une sorte de sas d'entrée obligatoire. Il marque, physiquement et mentalement, le passage vers un nouvel environnement aux règles et temporalités différentes.



Figure 21: Entrée CHRSM Source: Roman Avci, 2026

D'autres ralentissements apparaissent ensuite ponctuellement dans le bâtiment : files aux accueils, attentes devant les ascenseurs, passages plus étroits ou contrôles d'accès à certaines zones. Ces interruptions restent généralement intégrées au fonctionnement hospitalier et acceptées comme faisant partie du parcours de soin.

À l'inverse, certains espaces favorisent clairement les accélérations du mouvement. Les grands couloirs rectilignes, les circulations continues et la hiérarchisation claire de certains axes permettent des déplacements rapides. Certaines circulations verticales sont réservées aux patients, d'autres au personnel soignant et d'autres encore aux visiteurs. Cette distinction permet de fluidifier les déplacements et d'accélérer le fonctionnement de l'hôpital en général. Les parcours principaux sont donc conçus pour assurer une circulation efficace malgré la complexité générale du bâtiment.

Les possibilités d'arrêt occupent une place importante dans l'organisation et les besoins du CHRSM. De nombreux espaces d'attente, bancs et zones élargies sont répartis dans l'ensemble du complexe.



Figure 22: Espaces d'attente CHRSM Source: Roman Avci, 2026

Ces espaces prennent des formes variées selon les usages : certaines zones sont fortement connectées plus intime. La disposition des sièges, les ambiances et le degré d'exposition aux circulations influencent directement la manière dont les usagers vivent ces moments d'arrêt. L'hôpital offre des espaces d'attente différents pour des type d'attentes et des services qui divergent.

2.1.2 Grille 2 : observation de l'expérience temporelle

Dimension perceptive	Indicateur comportemental	Description observée	Indices observables	Intensité (0-5)
Attention au temps	Conscience du temps	Les usagers semblent-ils attentifs au temps qui passe?	consultation de montre, agitation	5
Émotions visibles	Impatience	Manifestations d'impatience ou de frustration	soupirs, mouvements répétitifs	5
	Ennui	Manque d'engagement dans l'environnement	posture passive, regard vide	5
	Apaisement	Attitude calme et détendue	posture relâchée, immobilité sereine	0
Engagement perceptif	Attention à l'environnement	Les usagers observent-ils activement le lieu ?	Regard autour, exploration visuelle	4-5

Dimension perceptive	Indicateur comportemental	Description observée	Indices observables	Intensité (0-5)
Rythme vécu de l'expérience	Temps perçu comme lent	Impression que la situation dure longtemps	Agitation, impatience	4
	Temps perçu comme fluide	Progression sans perception forte du temps	Déplacement continu	1
	Temps suspendu	Moment de pause ou d'arrêt marqué	Immobilité, contemplation	4
	Temps fragmenté	Succession de ruptures ou interruptions	Multiples arrêts, transitions rapides	1

Tableau 26: Grille 2: CHRSM Site Meuse

Attention au temps

Il est fréquent d'observer des regards portés vers une montre, un téléphone ou les écrans d'information présents dans les espaces d'attente à tout moment du parcours. Même dans les moments d'immobilité, les usagers restaient attentifs à l'heure et à la durée de leur attente. La présence d'horloges dans la majorité des salles d'attente, des circulations et des chambres participe aussi à maintenir cette vigilance temporelle permanente.

Émotions visibles - Engagement perceptif

Cette attention au temps s'accompagne souvent de signes visibles d'**impatience**. Des soupirs, des changements de posture ou des remarques sur la lenteur de l'attente revenaient régulièrement (notamment à proximité des accueils et des guichets) même dans des situations qui restaient relativement courtes (+/-15 min). Après avoir observé le bâtiment à différents moments (périodes de forte affluence / moments plus calmes) cette tension reste perceptible de façon assez constante.

Les temps d'attente liés aux consultations, aux résultats médicaux ou à l'attente d'un proche plongent parfois les usagers dans des périodes d'inactivité pouvant sembler extrêmement longues. L'utilisation du téléphone, la lecture ou l'observation des mouvements environnants apparaissaient comme les moyens les plus fréquents pour occuper cette attente.

Aucun véritable signe d'**apaisement** n'a pu être observé. Au contraire, les usagers semblaient constamment stimulés par leurs propres émotions (pleurer, se ronger les ongles...) mais aussi par les mouvements et événements qui se produisaient autour d'eux. Chaque déplacement, appel ou interaction attire rapidement l'attention des personnes présentes. Cette attention semble liée à la charge émotionnelle particulière du milieu hospitalier. Le rapport à la maladie, à l'incertitude ou parfois à la mort donne au lieu une intensité émotionnelle spécifique qui peut amener les visiteurs et les patients à percevoir les espaces, les comportements et les ambiances de manière plus sensible et plus profonde que dans d'autres contextes du quotidien.

Rythme vécu de l'expérience

Au sein du CHRSM de Namur le temps semble de façon générale perçu comme lent et suspendu. Les nombreuses situations d'attente liées aux rendez-vous, aux résultats médicaux ou à l'état d'un proche donnent souvent l'impression que les minutes se rallongent, même lorsque les délais restent relativement courts.

Cette sensation est renforcée par l'attention constante portée au temps : regards vers les horloges, les téléphones ou les écrans d'affichages qui rythment continuellement l'expérience des usagers.

Les espaces d'attente produisent parfois de véritables moments de suspension. Certains usagers semblent figés entre inquiétude, ennui et anticipation. Malgré les mouvements continus du personnel et des autres visiteurs, le temps paraît parfois s'arrêter pour ceux qui attendent.

À l'inverse, le temps est rarement perçu comme fluide. Les déplacements et les différentes étapes du parcours hospitalier restent ponctués d'attentes, de ralentissements ou d'incertitudes qui empêchent une progression continue. L'expérience temporelle du lieu est donc moins marquée par la rapidité ou la fragmentation que par une impression générale d'étirement du temps vécu.

2.2 Casino de Namur

2.2.1 Grille 1 : observation des dispositifs architecturaux

Dimension	Critère architectural	Description factuelle (ce qui est observé)	Indicateurs observables	Intensité (0-5)
Organisation des séquences spatiales	Parcours identifiable	Le lieu présente-t-il un cheminement clair entre les espaces ?	succession d'espaces, progression logique	4
	Seuils	Présence de passages marquant une transition	portes, variations de hauteur, changement de matériau	4-5
	Transitions spatiales	Manière dont un espace mène au suivant	ouverture progressive, resserrement, bifurcation	4
	Points d'arrêt	Espaces permettant de ralentir ou s'arrêter	bancs, élargissements, zones d'attente	2
Lisibilité et orientation	Lisibilité spatiale	Compréhension globale de l'organisation du lieu	axes visuels clairs, circulation intuitive	5
	Repères spatiaux	Éléments permettant de se repérer	signalétique, éléments architecturaux distinctifs	3-4
	Visibilité des destinations	Possibilité d'anticiper l'étape suivante	vue sur sortie, accueil, guichets	4
	Incertitude spatiale	Difficulté à comprendre la configuration du lieu	couloirs similaires, absence de repères	2
Qualités sensibles de l'espace	Lumière	Type et qualité de l'éclairage	lumière naturelle (N), artificielle (A), contrastes	N : 1 A : 4-5
	Matérialité	Nature et texture des matériaux	bois, béton, verre, métal	4
	Acoustique	Environnement sonore	bruit, silence, annonces	5
	Densité sensorielle	Intensité des stimuli perceptifs	surcharge ou pauvreté sensorielle	5
Mouvement et engagement corporel	Liberté de déplacement	Possibilité de circuler librement	espace ouvert ou contraint	5
	Ralentissements	Situations ralentissant la progression	files, contrôles, obstacles	0
	Accélérations	Espaces favorisant la circulation rapide	couloirs directs, flux continu	5
	Possibilités d'arrêt	Présence de lieux pour s'asseoir ou s'arrêter	bancs, rebords, zones d'attente	2

Tableau 27: Grille 1: Casino de Namur

Organisation des séquences spatiales

Le Casino de Namur présente une organisation spatiale assez claire, structurée autour d'une succession d'espaces accompagnant progressivement l'utilisateur vers les zones de jeu et de divertissement. Historiquement conçu comme un lieu de loisirs et de représentation sociale, le bâtiment articule aujourd'hui plusieurs fonctions (casino, hôtel, restaurant, wellness et espaces événementiels) intégrées dans un parcours cohérent mais volontairement scénarisé.

Le **parcours** au sein du casino est globalement identifiable. Dès l'entrée, les circulations principales permettent de comprendre rapidement les grandes fonctions du lieu. Contrairement à une infrastructure de transit comme la gare, où les déplacements sont, de manière générale, orientés vers l'efficacité, le casino cherche à prolonger l'expérience mais surtout à maintenir l'attention de l'utilisateur tout le long de son parcours.

Les **seuils** jouent un rôle particulièrement important dans cette mise en scène spatiale. Les changements d'ambiance, de lumière, de matérialité ou encore de hauteur sous plafond marquent assez bien les passages entre les différents espaces. L'entrée traduit une rupture avec l'extérieur : le passage depuis les berges ouvertes de la Meuse vers un hall d'entrée largement vitré, d'environ six mètres de hauteur sous plafond et ouvert visuellement vers la citadelle, introduit une première transition forte. À mesure que l'utilisateur progresse dans le bâtiment, les espaces deviennent plus contrôlés, plus sombres et plus immersifs, notamment dans les zones de jeux. La récente rénovation du bâtiment a renforcé cette logique d'espaces ouverts sur l'extérieur côté hôtel et restaurant. Cela contraste avec le caractère plus fermé des salles de jeux.

La terrasse extérieure de la zone de jeu pourrait constituer une forme de retour à la réalité et au paysage environnant. Mais, elle reste partiellement intégrée à l'univers du casino et des dispositifs de jeux y sont installés.



Figure 23: Terrasse Casino Source: Roman Avci, 2026

Les **transitions spatiales** sont particulièrement travaillées pour participer à l'expérience du lieu. Dès l'entrée, dans le hall principal, les choix de l'utilisateur sont orientés par l'organisation spatiale. Le hall distribue directement les trois fonctions principales du bâtiment : l'hôtel/wellness, le restaurant et l'espace de jeux. Grâce à cette disposition, les visiteurs, même ceux venus pour une autre activité, sont orientés vers les zones de jeu de manière subtile, leur comportement est influencé.



Figure 24: Entrée Casino Source: Roman Avci, 2026

Après avoir été dirigé vers le casino, l'utilisateur doit passer un contrôle d'identité, ce qui marque un nouveau seuil symbolique et spatial. Vient ensuite la découverte progressive des espaces par le biais de jeux d'ouverture, de resserrement et de changement d'ambiance. Le casino alterne donc entre des espaces ouverts et des espaces contenus et immersifs dans les salles de jeux. Cette progression permet de créer une expérience narrative et immersive du parcours.



Figure 25: Bar Casino Source: Roman Avci, 2026

Certains éléments stratégiques, comme le bar directement visible à droite de l'entrée ou la caisse placée face aux usagers, renforcent cette logique d'orientation et de « captation » de l'attention. De manière stratégique, comme pour les produits phares aux caisses des grandes surfaces, les espaces jeux sont positionnés pour rester constamment visibles et accessibles.

Les **points d'arrêt** sont présents mais restent secondaires. Certains espaces, comme le bar, le restaurant, les espaces lounge ou les zones d'attente, permettent de ralentir. Cependant, ils restent principalement liés à la consommation ou à l'activité du casino. Il y a peu de véritables espaces neutres qui permettent de faire une pause ou de contempler. L'utilisateur est continuellement encouragé à poursuivre son déplacement ou à rester engagé dans l'activité du lieu. Même les espaces de détente participent à cette logique d'activation permanente.



Figure 26: Fumeur Casino Source: Roman Avci, 2026

Des fumeurs sont positionnés de manière ponctuelle et la terrasse extérieure, qui pourrait constituer des moments de rupture avec l'univers du jeu, restent eux aussi associés à cette dynamique par la présence de dispositifs qui poussent à continuer notre activité tout en fumant ou en consommant.

Lisibilité et orientation

Lisibilité spatiale - Visibilité des destinations - Incertitude spatiale

Le Casino de Namur offre une organisation assez fluide et rapidement compréhensible des espaces de consommation et de jeux. Dès l'entrée, le hall principal offre une lecture claire des différentes fonctions du bâtiment. Les grands espaces ouverts permettent une visibilité directe vers les principales zones de jeux (machines à sous, roulettes ou jeux de table), les espaces de consommation, les guichets et le bar. La structure offre une certaine liberté et ouverture visuelle qui permet à l'utilisateur de comprendre rapidement comment évoluer dans le casino.

Les circulations sont pensées pour maintenir une continuité fluide entre les espaces et éviter toute rupture dans le parcours. Les accès aux différentes activités restent constamment visibles, ce qui favorise une progression intuitive et limite les situations d'hésitation ou de désorientation spatiale.

Cependant, cette lisibilité concerne principalement les circulations. Une fois à l'intérieur du bâtiment il n'y a aucune relation directe avec le contexte extérieur ce qui contribue à cette volonté d'isoler l'utilisateur du monde environnant et d'atténuer ses repères liés au temps ou aux conditions extérieures. L'organisation générale du lieu participe à une forme de perte de repères davantage mentale et temporelle que physique. L'utilisateur ne se perd pas réellement dans l'espace mais dans la continuité immersive de l'expérience proposée.

Les **repères spatiaux** présents permettent de se situer dans le bâtiment. Les principales fonctions du complexe sont identifiables grâce à certains éléments marquants comme le hall central, le grand espace dédié aux tables physiques, le bar ou encore les accès contrôlés aux salles de jeux. Cette lisibilité reste principalement fonctionnelle.

L'organisation du casino semble davantage pensée pour limiter la perception du monde extérieur et maintenir l'utilisateur dans l'univers immersif du jeu. Les repères permettent donc de s'orienter spatialement sans difficulté majeure, mais l'environnement sensoriel, les ambiances homogènes et la continuité des espaces participent à une forme de perte de repères plus mentale que physique. L'utilisateur ne se perd pas réellement dans l'espace, mais plutôt dans la temporalité et dans la continuité de l'expérience proposée par le lieu.

Qualités sensibles de l'espace

Contrairement à des espaces plus fonctionnels comme une gare ou un hôpital, les ambiances du casino de Namur participent directement à la stratégie immersive du bâtiment.

Il y a davantage de vitres dans le bâtiment mais celles-ci sont majoritairement traitées de manière opaque ou mate pour empêcher les connexions visuelles directes avec le paysage et filtrer la lumière du jour. La lumière naturelle est volontairement très limitée. Cette absence de relation claire avec l'extérieur contribue à isoler l'utilisateur des repères temporels habituels tels que la météo, l'évolution de la lumière naturelle ou le passage du temps. À l'inverse, la lumière artificielle est omniprésente dans le bâtiment et très travaillée. Les espaces de jeux sont éclairés par des lumières colorées, des éclairages doux, des enseignes lumineuses et des effets visuels produits par les machines.

Les contrastes lumineux sont utilisés pour attirer l'attention vers certains points stratégiques : les jeux, le bar, la caisse. L'ambiance lumineuse participe donc à l'immersion et à la perte de repères temporels.



Figure 27: Matérialité Casino Source: Roman Avci, 2026

La **matérialité** du casino contribue également à cette expérience sensorielle. Les espaces associent principalement le verre, le métal, les surfaces brillantes, les textiles sombres, le cuire. Les matériaux réfléchissants, les moquettes épaisses et les plafonds travaillés (ex : faux plafonds étoilés) renforcent la sensation d'univers artificiel et « chic ».

L'**environnement sonore** est continu et dense. C'est une cacophonie de sons des machines à sous, des annonces ponctuelles, de discussions, de musique d'ambiance et de bruits liés aux gains ou aux interactions. Contrairement à d'autres lieux où l'excès de bruits peut être perçu négatif, ici, il participe directement à l'identité du lieu. Ce brouhaha constant maintient le joueur dans une attention constante.

Les stimuli visuels, sonores et lumineux sont activés en permanence et simultanément. Les couleurs, les écrans, les lumières clignotantes, les sons répétitifs et les mouvements continus des usagers créent une surcharge perceptive volontaire.

Cette intensité sensorielle participe directement à l'expérience immersive du casino et à la perte progressive des repères temporels et extérieurs.

Mouvement et engagement corporel

La **liberté de déplacement** y est particulièrement forte. Les grands espaces ouverts et l'absence de cloison permettent la visibilité directe des différentes zones de jeux et à l'utilisateur de circuler librement entre les activités. Une fois à l'intérieur, aucuns parcours ne sont imposés et chacun peut évoluer à son rythme dans le bâtiment. Cette sensation d'ouverture est renforcée par les nombreuses connexions visuelles entre les espaces et par la continuité des circulations, qui évitent les ruptures brutales ou les impasses.

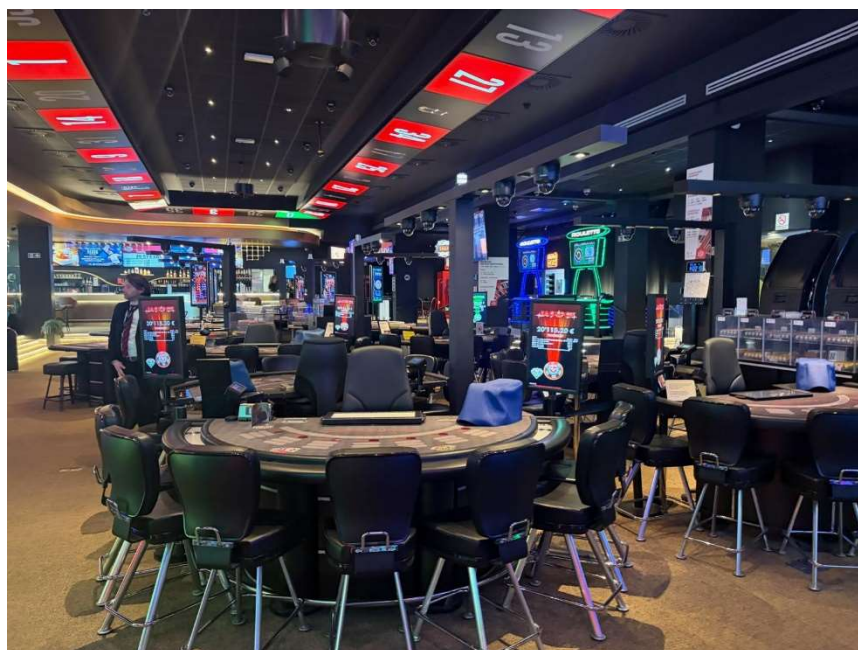


Figure 28: Espace jeu Casino Source: Roman Avci, 2026

Le seul moment de **ralentissement** se situe à l'entrée des espaces de jeux lors du contrôle. Une fois les portes passées, aucun dispositif ne vient interrompre le mouvement. Les circulations restent fluides et les transitions entre les différentes zones sont pensées pour éviter toute coupure dans l'expérience grâce à des couloirs assez large. Même les espaces de consommation, les fumoirs ou les terrasses restent directement intégrés au parcours général du casino. À l'inverse, les accélérations de mouvement sont fortement favorisées. Les larges circulations, les grandes ouvertures visuelles et la disposition stratégique des différents espaces permettent aux usagers de passer facilement d'une activité à une autre sans réelle rupture spatiale. Cette fluidité contribue à maintenir l'attention et à prolonger la dynamique du lieu, où le mouvement reste constant.



Certains espaces permettent de s'asseoir ou de ralentir (bar, fumeurs, lounges ou terrasses). Ces possibilités d'arrêts sont presque toujours associées à une activité de consommation, de jeu ou de stimulation sensorielle. Les espaces de pause véritablement neutres ou détachés de l'univers du casino, sont quasi inexistants. Lorsqu'un joueur s'arrête, il reste constamment exposé aux lumières, aux sons et aux mouvements qui l'entourent.

Figure 29: Espace de pause Casino Source: Roman Avci, 2026

Cette organisation produit une situation particulière où l'utilisateur bénéficie d'une grande liberté physique de déplacement mais reste continuellement maintenu dans l'univers du casino. Le corps circule librement pour permettre un certain confort mais l'espace est conçu pour éviter une rupture avec l'expérience immersive proposée par ce lieu.

2.2.2 Grille 2 : observation de l'expérience temporelle

Dimension perceptive	Indicateur comportemental	Description observée	Indices observables	Intensité (0-5)
Attention au temps	Conscience du temps	Les usagers semblent-ils attentifs au temps qui passe?	consultation de montre, agitation	0
Émotions visibles	Impatience	Manifestations d'impatience ou de frustration	soupirs, mouvements répétitifs	4
	Ennui	Manque d'engagement dans l'environnement	posture passive, regard vide	5
	Apaisement	Attitude calme et détendue	posture relâchée, immobilité sereine	1
Engagement perceptif	Attention à l'environnement	Les usagers observent-ils activement le lieu ?	regard autour, exploration visuelle	2
Rythme vécu de l'expérience	Temps perçu comme lent	Impression que la situation dure longtemps	agitation, impatience	1
	Temps perçu comme fluide	Progression sans perception forte du temps	déplacement continu	5
	Temps suspendu	Moment de pause ou d'arrêt marqué	immobilité, contemplation	0-1
	Temps fragmenté	Succession de ruptures ou interruptions	multiples arrêts, transitions rapides	1

Tableau 28: Grille 2: Casino de Namur

Attention au temps

Dans le Casino, le temps semble s'effacer dans les yeux des gens. Les comportements de vigilance temporelle, tels que consulter l'heure ou s'inquiéter de la durée d'une activité, sont totalement absents.

Les usagers ont l'air au contraire très stimulés, excités et constamment engagés dans l'activité immédiate. L'agitation observée dans les espaces de jeux ne traduit pas une pression temporelle, mais plutôt une immersion continue dans l'expérience proposée par le lieu. Que ce soit visuellement ou à travers les discussions entre les personnes présentes, la notion du temps ne semble que rarement évoquée ou préoccupante.

L'attention reste principalement focalisée sur le jeu, les interactions et les stimuli environnants, comme si le temps extérieur cessait temporairement d'exister pour un présent vécu de façon intense.

Émotions visibles - Engagement perceptif

Les comportements observés au sein du Casino traduisent une forte implication émotionnelle, mais variée, des usagers dans l'expérience du jeu.

Les signes d'impatience sont relativement fréquents, notamment dans les situations où l'attente d'un gain ou l'enchaînement des parties génèrent une tension continue (machine à sous, roulettes...). Cette impatience est visible à travers des mouvements répétitifs, des réactions du corps rapides, une agitation constante ou encore des signes de frustration visibles lors des pertes répétitives.

Paradoxalement, à partir d'un certain moment, une forme d'ennui apparaît. Il n'est pas visible par une absence d'activité mais par la répétition continue des gestes et des comportements. Les joueurs semblent absorbés, avec un regard fixe, détaché de l'environnement voire vide. Toute l'attention est focalisée sur les machines ou les jeux alors que l'espace environnant tente peu à peu à disparaître de leur perception.

De nombreux usagers semblent absorbés dans des actions mécaniques et répétitives, avec un regard parfois fixe ou détaché de l'environnement global.

L'attention reste focalisée sur les machines ou les jeux eux-mêmes, tandis que l'espace environnant paraît progressivement disparaître de leur perception. C'est une situation assez paradoxale, où l'usager reste actif physiquement mais semble mentalement déconnecté du lieu et du temps.

Les situations d'apaisement restent quant à elles très rares. Malgré la présence d'espaces de consommation ou de détente, l'environnement du casino demeure marqué par une stimulation constante et une tension diffuse liée au jeu. Malgré le gain ou la perte d'une mise, le corps ne sera jamais détendu. Les usagers ne se retrouveront jamais dans un état de calme profond ou de relâchement. Même les moments de pause restent généralement intégrés à la dynamique globale d'excitation et d'attention permanente du lieu.

Rythme vécu de l'expérience

Au sein du Casino de Namur, le temps est principalement perçu comme fluide et continu. L'organisation spatiale, les ambiances immersives et les circulations relativement fluides limitent les ruptures perceptibles et maintiennent l'usager dans une expérience presque ininterrompue. Les différents espaces (jeux, bar, restaurant ou terrasse) s'enchaînent de manière progressive, sans véritables interruptions ni moments de pause marqués.

L'environnement du casino contribue fortement à cette perte de conscience temporelle. Les espaces de jeux, plus sombres et introvertis, isolent partiellement l'utilisateur du monde extérieur, tandis que les nombreux stimuli visuels, sonores et lumineux maintiennent continuellement son attention. Le temps paraît ainsi moins lent. Les situations d'impatience sont relativement rares, l'utilisateur est constamment occupé ou stimulé par l'environnement.

Les moments où le temps est suspendu sont quasi inexistants. Même les espaces de détente, comme les fumoirs ou la terrasse, restent intégrés à la logique du casino. L'activité est constante et la stimulation reste omniprésente. Le temps est peu fragmenté. Les transitions et les contrôles participant à la continuité de l'expérience et ne représentent pas de véritables ruptures temporelles.

2.3 Gare de Namur

2.3.1 Grille 1 : observation des dispositifs architecturaux

Dimension	Critère architectural	Description factuelle (ce qui est observé)	Indicateurs observables	Intensité (0-5)
Organisation des séquences spatiales	Parcours identifiable	Le lieu présente-t-il un cheminement clair entre les espaces ?	succession d'espaces, progression logique	5
	Seuils	Présence de passages marquant une transition	portes, variations de hauteur, changement de matériau	5
	Transitions spatiales	Manière dont un espace mène au suivant	ouverture progressive, resserrement, bifurcation	3
	Points d'arrêt	Espaces permettant de ralentir ou s'arrêter	bancs, élargissements, zones d'attente	4
Lisibilité et orientation	Lisibilité spatiale	Compréhension globale de l'organisation du lieu	axes visuels clairs, circulation intuitive	4
	Repères spatiaux	Éléments permettant de se repérer	signalétique, éléments architecturaux distinctifs	4
	Visibilité des destinations	Possibilité d'anticiper l'étape suivante	vue sur sortie, accueil, guichets	3
	Incertitude spatiale	Difficulté à comprendre la configuration du lieu	couloirs similaires, absence de repères	3
Qualités sensibles de l'espace	Lumière	Type et qualité de l'éclairage	lumière naturelle (N), artificielle (A), contrastes	N : 2 A : 3
	Matérialité	Nature et texture des matériaux	bois, béton, verre, métal	3
	Acoustique	Environnement sonore	bruit, silence, annonces	2
	Densité sensorielle	Intensité des stimuli perceptifs	surcharge ou pauvreté sensorielle	4
Mouvement et engagement corporel	Liberté de déplacement	Possibilité de circuler librement	espace ouvert ou contraint	2
	Ralentissements	Situations ralentissant la progression	files, contrôles, obstacles	1
	Accélérations	Espaces favorisant la circulation rapide	couloirs directs, flux continu	4
	Possibilités d'arrêt	Présence de lieux pour s'asseoir ou s'arrêter	bancs, rebords, zones d'attente	3

Tableau 29: Grille 1 : Gare de Namur

Organisation générale (400 trains par jours)

La Gare de Namur s'organise comme un espace traversant et permet la liaison entre l'arrière du site et le centre-ville. Elle représente donc une infrastructure de transport mais également un espace de passage urbain continu (gare ouverte 24h/24). Elle est accessible par deux entrées principales. Celle qui est orientée vers le centre-ville concentre la majorité des flux. Grâce à sa reconfiguration récente (2023), la gare intègre maintenant une gare de bus en toiture. Ce projet a permis de renforcer son rôle de « pôle central urbain ». Il a aussi créé une complexification des circulations (ajout de flux verticaux), un changement d'intensité de lumière naturelle et une sensation de grandeur.



Figure 30: Gare des bus en toiture Source: Roman Avci, 2026

Organisation des séquences spatiales

L'entrée la plus utilisée s'ouvre directement vers le centre-ville depuis la façade sud. Trois portes coulissantes en verre permettent d'accéder à un hall d'une très grande hauteur sous plafond (+10 m). L'entrée marque directement un seuil identifiable et constitue un premier espace de transition. Les variations de hauteur sous plafond participent ici à marquer les transitions entre les différents espaces et à hiérarchiser le parcours. Ce hall distribue immédiatement les circulations verticales à l'aide de deux escalators, un escalier central et deux ascenseurs. Des panneaux d'indication des trains sont visibles dès l'entrée et permettent directement de guider et déterminer un parcours pour l'utilisateur en l'orientant vers une voie.

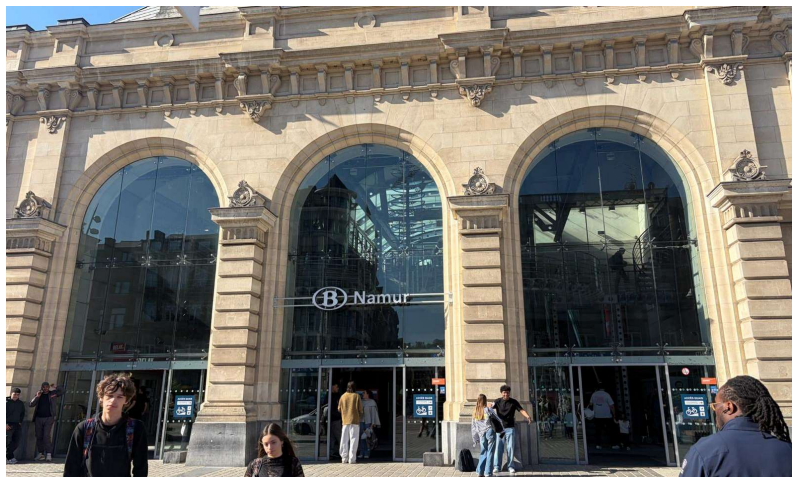


Figure 31: Entrée Gare Source: Roman Avci, 2026

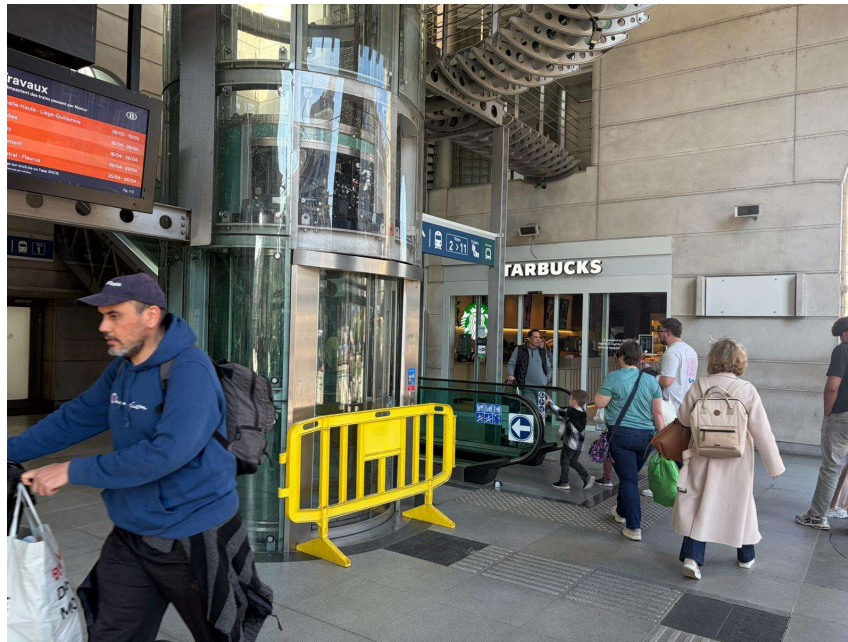


Figure 32: Hall entrée Gare Source: Roman Avci, 2026

Ces circulations verticales mènent au foyer central, principal espace de distribution de la gare. Celui-ci organise l'ensemble des flux vers les quais et les différents services, ainsi que les différents espaces d'attentes. Sa hauteur sous plafond est globalement plus basse que celle du hall d'entrée mais varie selon les zones, ce qui participe à différencier les séquences spatiales. Le hall d'entrée agit comme un premier niveau de distribution, tandis que le foyer central structure les déplacements à une échelle plus large et permet l'accès aux 11 voies. Dans le foyer, chaque quai est accessible par 1 ascenseur et 2 barres d'escaliers situés aux extrémités pour une répartition efficace des voyageurs.

Un escalator permet également de remonter depuis les quais vers le foyer mais pas inversement. L'ajout de la gare routière en toiture renforce cette organisation en superposition et accentue le rôle des circulations verticales dans le fonctionnement global de la gare. Les transitions entre les différents espaces restent cependant majoritairement directes et reposent sur des dispositifs fonctionnels tels que les escaliers, escalators et ascenseurs. Il n'y a pas de réelle mise en scène progressive du parcours.

Des points d'arrêt sont répartis dans l'ensemble du foyer et le long des parcours pour permettre aux usagers de ralentir ou de patienter. Ces espaces sont présents de manière homogène mais intégrés aux zones de circulation. Ils ne constituent pas de véritables séquences autonomes dans le parcours.

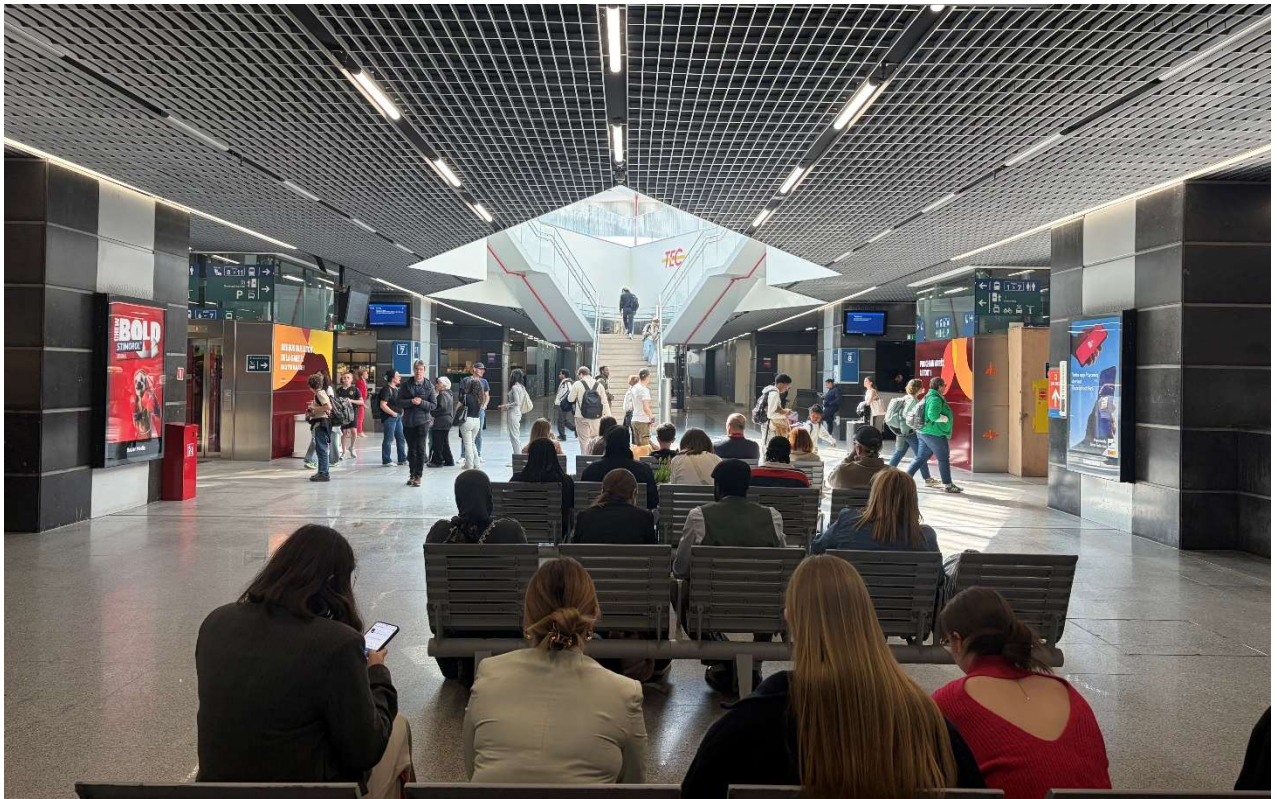


Figure 33: Points d'arrêt Gare de Namur Source: Roman Avci, 2026

Lisibilité et orientation

Cette gare offre une lisibilité spatiale globalement efficace et rapide. L'organisation du bâtiment à travers un axe reliant l'entrée au foyer central puis aux quais, rend le parcours assez intuitif. Au niveau du foyer, les axes visuels sont suffisamment dégagés pour rendre perceptible directement les accès aux différents quais de la gare.

Après être entré dans la gare, les différentes circulations verticales (en particulier les escalators) guident intuitivement le mouvement et invitent l'utilisateur à se rendre à l'étage. À ce niveau la perspective visuelle élargie qu'offre cet espace facilite alors l'orientation et l'anticipation du parcours. La présence de signalétique dès l'entrée (horaire et distribution des voies) permet déjà d'anticiper quelle direction prendre pour se rendre au point voulu. Ces signalétiques ainsi que celles disposées pour orienter le voyageur sont présentes en grande quantité dans la gare et renforcent la compréhension rapide de l'espace.

Cependant cette lecture n'est pas homogène dans l'ensemble du parcours. Le hall d'entrée n'offre aucune visibilité sur le foyer central en raison de la différence de niveau. L'utilisateur ne peut donc pas anticiper immédiatement l'organisation de l'espace suivant. L'accès par escalator introduit une forme de séquence différée au reste du parcours. À cet instant t, la compréhension de la suite du lieu ne se fait qu'une fois arrivé à l'étage. Cet effet de « surprise » diverge de la logique immédiate observée ailleurs.

À l'inverse, lors du parcours sortant, la descente depuis le foyer vers l'entrée principale offre une vue en surplomb sur le hall permettant d'anticiper plus facilement la direction à prendre et de comprendre rapidement l'organisation de l'espace d'arrivée.

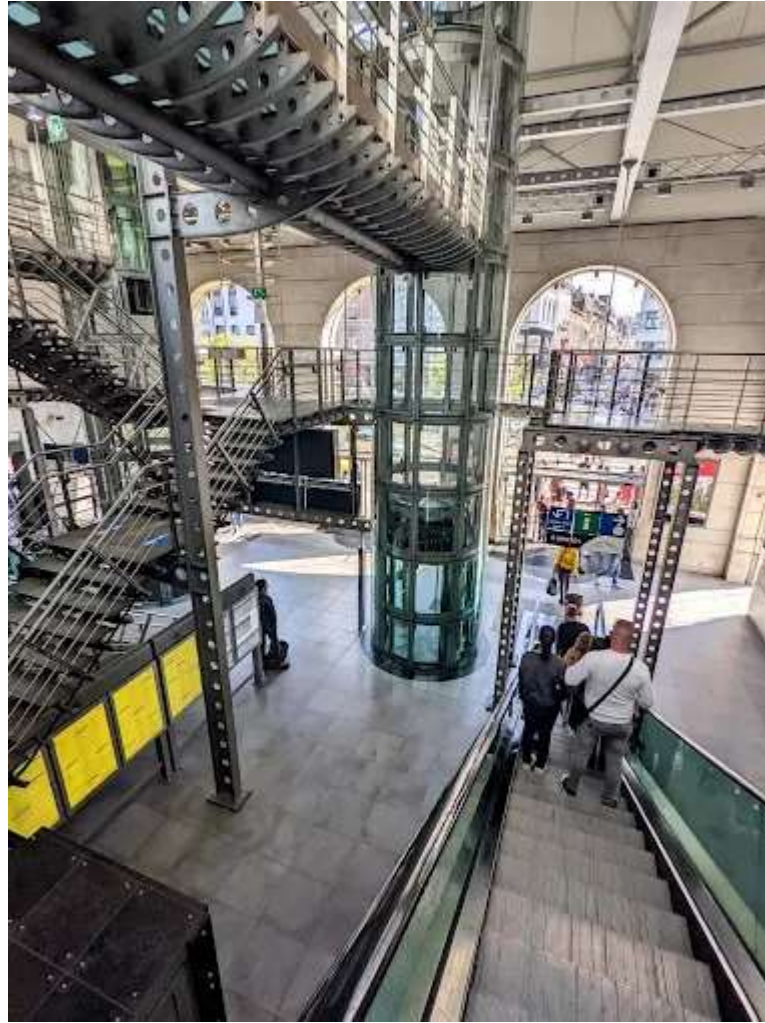


Figure 34: Escalators Gare de Namur Source: Olivier Degrande, 2022

Malgré une signalétique globalement présente et efficace, une forme d'incertitude spatiale subsiste, notamment dans le foyer central. La similarité des axes de circulation et le caractère répétitif de certains espaces rendent plus difficile la distinction entre les directions. Après avoir pris l'escalator depuis les quais vers le foyer central, identifier la sortie vers le centre-ville de celle vers l'arrière de la gare devient un réel défi.

Même les usagers réguliers peuvent rencontrer des difficultés pour s'orienter. La dépendance à la signalétique est importante, l'espace manque de différenciation..

Si la gare de Namur offre une lisibilité globale efficace pour l'accès aux quais, elle présente aussi des limites dans la compréhension fine de certaines directions. L'orientation est davantage basée sur l'information que sur une lecture spatiale intuitive.

Qualités sensibles de l'espace

Les qualités sensibles de la gare de Namur révèlent une expérience spatiale contrastée avec une diversité de stimuli perceptifs mais leur mise en cohérence reste partielle. L'éclairage en est l'exemple parfait. Au départ, la lumière naturelle offerte par le foyer aux voyageurs était fortement limitée en raison de sa configuration en espace traversant de grande longueur.

De plus les commerces étaient positionnés le long de cet axe et les blocs techniques et circulations verticales empêchaient tout apport de lumière naturelle qualitatif en façade et accentuaient le caractère fermé de cet espace.

Le réaménagement récent, intégrant une gare routière en toiture, a permis d'introduire des apports ponctuels de lumière naturelle via des puits de lumière et de générer des variations lumineuses (dynamise l'ambiance du foyer). Toutefois, certains espaces restent faiblement éclairés. Ces zones moins attractives sont aujourd'hui peu investies et tentent à devenir des espaces résiduels.



Figure 35: Espace résiduel Gare Source: Roman Avci, 2026

La matérialité du bâtiment participe fortement à l'ambiance perçue. Les façades historiques en pierre, datant de 1843 donne à la gare une importance patrimoniale et culturelle marquée ($\neq$ interventions contemporaines).

L'ensemble du bâtiment est aujourd'hui dominé par l'usage du béton, du verre et du métal. Dans le hall d'entrée, les circulations verticales et la structure en acier sont particulièrement visibles. Les escaliers en verre trempé, les ascenseurs vitrés et la façade majoritairement transparente offre une impression de légèreté et de transparence (espace ouvert).

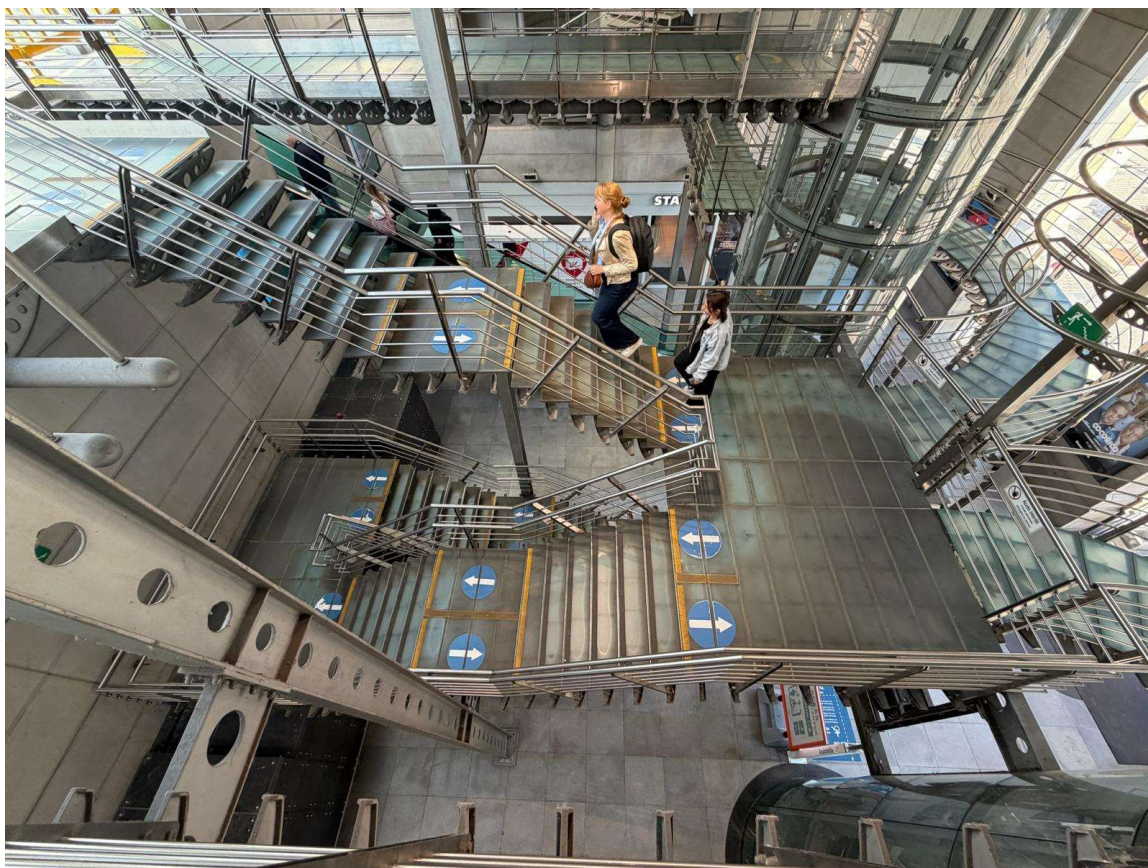


Figure 36: Matérialité hall Gare Source: Roman Avci, 2026

À l'inverse, le foyer central est presque uniquement constitué de béton, avec un sol carrelé et des éléments métalliques très présents, notamment dans le mobilier et les plafonds techniques sous forme de grilles. Cette composition génère une ambiance plus lourde et plus froide. En réalité, la matérialité de cet espace ne participe à différencier les espaces ou à améliorer son expérience sensorielle.

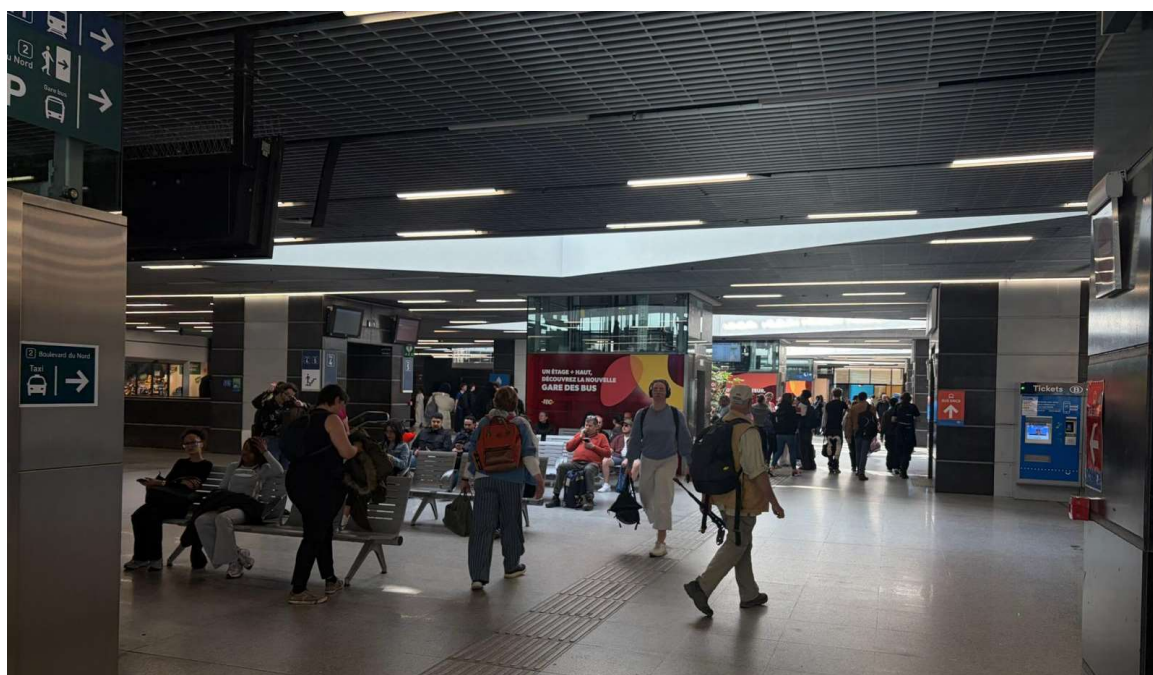


Figure 37: Matérialité foyer Gare Source: Roman Avci, 2026

L'extension en toiture introduit cependant une rupture dans cette perception. Cette sensation de légèreté observée dans le hall est retrouvée avec une structure libre métallique et une toiture complètement vitrée (apport lumineux). Des matériaux chaleureux comme le bois sont présents de manière ponctuelle dans certains espaces d'attente ou pour des bardages ce qui permet de diversifier les ambiances et d'améliorer la qualité perceptive de ces zones.

Sur le plan acoustique la gare est caractérisée par un environnement sonore continu. Cet environnement est composé d'annonces, des flux de voyageurs et des bruits liés aux circulations et aux commerces. Ces éléments sonores se superposent et génèrent une ambiance peu qualitative et souvent fatigante. Peu de dispositifs architecturaux semblent mis en place pour atténuer ou valoriser cette dimension sonore. Certaines initiatives ponctuelles, comme la mise à disposition d'un piano accessible au public introduisent une possibilité d'appropriation sonore plus qualitative mais restent dépendantes de l'usage des voyageurs. Par ailleurs, des zones d'attente spécifiques identifiées comme espaces calmes, permettent de bénéficier d'espaces sans bruit indépendants de l'ambiance sonore du reste de la gare.

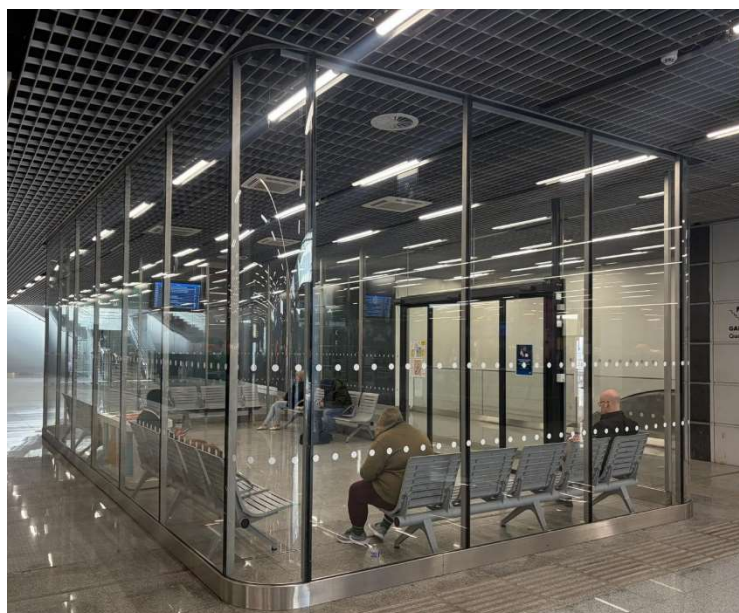


Figure 38: Zone attente silencieuse Gare Source: Roman Avci, 2026



Figure 39: Piano Gare Source: Roman Avci, 2026



Figure 40: Précarité Gare Source: Roman Avci, 2026

L'expérience olfactive de la gare est assez spécifique car c'est en réalité une superposition d'odeurs peu maîtrisées.

Des odeurs alimentaires, de tabac et liées à certains usages de l'espace génèrent ponctuellement une ambiance désagréable qui altère le confort des usagers. De plus, la gare étant un point de repère central de la ville, elle fait face à un public varié, y compris des personnes en situation de précarité qui participent à la diversité des usages de l'espace. Dans certains cas cela peut se traduire par des conditions d'entretien plus difficiles et influencer directement l'ambiance olfactive de certaines zones.

En résumé, la densité sensorielle de la gare apparaît relativement élevée. Les sens de l'utilisateur sont constamment sollicités et en particulier dans les espaces centraux. Cette accumulation génère une forme de saturation perceptive étant donné que l'utilisateur est exposé en permanence à de multiples stimuli souvent peu qualitatifs et sans qu'il n'en ait le choix.

Mouvement et engagement corporel

La liberté de déplacement apparaît relativement limitée malgré une structure libre qui pourrait a priori permettre une certaine flexibilité. La présence de commerces et l'ouverture de certains espaces tente à penser que la gare permet une déambulation libre.

Dans les faits, les flux de circulation sont particulièrement marqués et orientés ce qui conduit les usagers à suivre des trajectoires prédéfinies. Il est obligatoire de se mettre en retrait des axes principaux et des flux si l'on souhaite retrouver une forme de liberté de mouvement. L'espace en physiquement ouvert mais est contraint par l'intensité des circulations et la volonté de créer des parcours prédéfinis.

Il y a peu de ralentissements et ils relèvent davantage de choix que de contraintes. Les escalators peuvent ralentir le déplacement mais ils sont systématiquement accompagnés d'escaliers pour offrir une alternative plus rapide. L'ensemble du dispositif spatial est conçu pour favoriser une progression fluide et continue et limiter blocages.

Après observation, une forme de ralentissement apparaît en amont de la gare. Au niveau de la connexion avec le centre-ville, la présence d'un passage piéton et d'un feu de signalisation introduit un temps d'attente imposé et vient interrompre la continuité du parcours. Cette situation crée un moment de suspension en contradiction avec la logique d'efficacité de l'organisation interne de la gare. Une alternative existe aujourd'hui sous la forme d'un passage souterrain permettant un accès direct aux quais mais évitant le hall et le foyer. Ce dispositif a pour but d'optimiser les parcours en les rendant plus rapides fonctionnels mais au détriment de l'expérience spatiale. Dans la gare, les axes directs, les circulations continues et l'organisation des accès aux quais favorisent cependant un déplacement rapide et orienté. La gare se définit donc comme un espace de transit où la priorité est de se déplacer de manière rapide et efficace.

Les possibilités d'arrêt sont présentes mais liées aux espaces de circulation. Les zones d'attente, réparties dans le foyer, sont directement exposées aux flux des voyageurs et ne constituent pas de véritables espaces de retrait. De plus, ces espaces offrent peu de qualités spatiales, peu de vues, pas de mise à distance. L'expérience d'attente n'y est ni confortable ni qualitative.

2.3.2 Grille 2 : observation de l'expérience temporelle

Dimension perceptive	Indicateur comportemental	Description observée	Indices observables	Intensité (0-5)
Attention au temps	Conscience du temps	Les usagers semblent-ils attentifs au temps qui passe?	consultation de montre, agitation	5
Émotions visibles	Impatience	Manifestations d'impatience ou de frustration	soupirs, mouvements répétitifs	2
	Ennui	Manque d'engagement dans l'environnement	posture passive, regard vide	4
	Apaisement	Attitude calme et détendue	posture relâchée, immobilité sereine	1
Engagement perceptif	Attention à l'environnement	Les usagers observent-ils activement le lieu ?	regard autour, exploration visuelle	3
Rythme vécu de l'expérience	Temps perçu comme lent	Impression que la situation dure longtemps	agitation, impatience	3
	Temps perçu comme fluide	Progression sans perception forte du temps	déplacement continu	4
	Temps suspendu	Moment de pause ou d'arrêt marqué	immobilité, contemplation	2
	Temps fragmenté	Succession de ruptures ou interruptions	multiples arrêts, transitions rapides	1

Tableau 30: Grille 2 : Gare de Namur

Attention au temps

La gare de Namur se caractérise par une forte conscience du temps chez les usagers, liée à la nature même du lieu et à son fonctionnement. L'environnement ferroviaire impose une temporalité précise, rythmée par les horaires de départ et d'arrivée des trains.

L'utilisateur est dans une attention constante au temps. Cette vigilance est observable dans leurs comportements (consultation régulière des horloges, des écrans d'information ou des téléphones, agitation dans les moments précédant un départ...) Les usagers adoptent des postures dynamiques et se retrouve souvent en mouvement ou en veille afin d'anticiper l'étape suivante.

L'omniprésence de dispositifs liés au temps, tels que l'affichage des horaires, les annonces sonores, l'indication en temps réel des retards, renforce cette conscience du temps. L'espace lui-même devient un support pour communiquer les impératifs liés au temps. Chaque information rappelle l'imminence d'un événement à venir (arrivée ou départ). Cette situation génère une forme de tension surtout perceptible dans les moments d'attente. L'utilisateur n'est pas dans une attente passive. Il doit rester en alerte, mesurer, surveiller et évaluer le temps.

Émotions visibles

Les manifestations d'impatience restent globalement limitées mais deviennent perceptibles dans des situations spécifiques, notamment lorsque le temps d'attente se prolonge au-delà de 10 min. Cette durée atteinte, une réaction corporelle apparaît : agitation, soupirs, déplacements répétés, ongles rongés... Cette phase correspond à une prise de conscience de l'allongement du temps d'attente qui génère une forme d'agacement. Mais cette impatience est temporaire et évolue rapidement.

En réalité, les voyageurs prennent assez vite conscience qu'ils ne peuvent contrôler la situation. Ils n'ont aucun pouvoir sur l'arrivée, ou non, du train. L'impatience laisse alors place à une certaine acceptation de l'attente.

Cette acceptation mène à l'ennui. Les postures des usagers sont plus passives : immobilité, regard détaché utilisation du téléphone. On note aussi parfois la fréquentation des commerces. Ces stratégies atténuent l'ennui mais ne le font pas disparaître. Si l'utilisateur se désengage progressivement de l'attente, il doit rester vigilant, attentif à son environnement pour ne pas risquer de rater le départ et de prolonger inutilement son attente.

Les situations d'apaisement restent rares car l'environnement de la gare, caractérisé par une stimulation sensorielle continue et une attention constante au temps, favorise peu des états de détente profonde. L'absence d'espaces clairement dédiés au retrait ou à la déconnexion limite la possibilité d'un relâchement corporel durable.

Engagement perceptif

L'attention portée à l'environnement varie en fonction de la situation des usagers. Elle oscille entre une attention très ciblée lors des déplacements rapides et une forme d'attention plus diffuse pendant les moments d'attente. Lorsqu'ils sont pressés de rejoindre leur train, les usagers adoptent une posture très orientée vers leur objectif.

Leur regard est dirigé vers les panneaux, les quais ou les cheminements à suivre et ils traversent l'espace sans réellement s'y attarder. Ils se déplacent dans un environnement qui leur permet « uniquement » de se déplacer efficacement. À l'inverse, dans les moments d'attente (en particulier sur les quais ou juste avant l'arrivée du train) l'attention se relâche et se transforme.

Les usagers restent attentifs à ce qui les entoure mais de manière moins dirigée. Ils sont facilement distraits par les mouvements autour d’eux, les annonces, ou les allées et venues des autres voyageurs.

Certains éléments viennent toutefois capter plus directement le regard. C’est le cas des apports de lumière naturelle. Les ouvertures dans le plancher liées à la gare de bus en toiture créent des points d’accroche visuels. Ces zones plus lumineuses incitent naturellement les usagers à lever la tête pour observer ce qu’il se passe au-dessus. La structure libre et le positionnement des espaces d’attente situés au niveau de la gare de bus offrent une vue dégagée sur l’ensemble de l’étage.

Malgré cela, l’attention reste globalement peu approfondie. L’usager ne cherche pas activement à comprendre ou explorer le lieu mais réagit plutôt aux stimuli qui l’entourent. L’environnement est donc perçu de manière continue mais sans véritable engagement.

Rythme vécu de l’expérience

Le temps est généralement perçu comme fluide et rythmé par le mouvement continu des usagers dont leurs déplacements s’enchainent sans réelle rupture. Les circulations rapides, les parcours directs et la forte lisibilité des flux permettent une progression efficace. La gare fonctionne avant tout comme un espace de transit où l’usager cherche à rejoindre rapidement une destination précise.

Cependant, cette fluidité reste régulièrement confrontée à des moments d’attente qui peuvent ralentir la perception du temps. Les retards de trains, les attentes sur les quais ou les ralentissements liés aux flux produisent ponctuellement des signes d’impatience et d’ennui chez les usagers. Malgré cela, ces moments ne génèrent que rarement une véritable sensation de temps suspendu. Les voyageurs restent constamment attentifs aux écrans, aux annonces sonores ou aux mouvements autour d’eux afin de ne pas manquer une information importante.

Le temps n’apparaît pas forcément comme une expérience contemplative pour plutôt comme une temporalité active et sous surveillance permanente. Même dans les moments d’arrêt, l’usager reste mentalement engagé et tente d’anticiper le départ ou l’étape suivante. L’expérience temporelle de la gare varie ainsi entre fluidité des déplacements et attente ponctuelle qui maintient les usagers dans une vigilance constante vis-à-vis du temps qui passe.

2.4 Analyse croisée

2.4.1 Grille

Dimension	Critère	CHRSM	Casino	Gare
Organisation des séquences spatiales	Parcours identifiable	2	4	5
	Seuils	3	4-5	5
	Transitions spatiales	2	4	3
	Points d’arrêt	4	2	4

Dimension	Critère	CHRSM	Casino	Gare
Lisibilité et orientation	Lisibilité de l'espace	1	5	4
	Repères spatiaux	2-3	3-4	4
	Visibilité des destinations	2	4	3
	Incertitude spatiale	4	2	3
Qualités sensibles	Lumière	N 2 A 4	N 1 A 4-5	N 2 A 3
	Matérialité	3	4	3
	Acoustique	3	5	2
	Densité sensorielle	4	5	4
Mouvement et engagement corporel	Liberté de déplacement	2	5	2
	Ralentissements	2-3	0	1
	Accélérations	4	5	4
	Possibilités d'arrêt	4	2	3
Attention au temps	Conscience du temps	5	0	5
Emotions visibles	Impatience	5	4	2
	Ennui	5	5	4
	Apaisement	0	1	1
Engagement perceptif	Attention à l'environnement	4-5	2	3
Effets temporels observés	Temps perçu comme lent	4	1	3
	Temps perçu comme fluide	1	5	4
	Temps suspendu	4	0-1	2
	Temps fragmenté	1	1	1

Tableau 31: Grille croisée

2.4.2 Analyse

Organisation des séquences spatiales

Parcours identifiable

Les trois lieux proposent des parcours fortement liés à leur fonction mais produisent des expériences très différentes du déplacement. La gare privilégie une logique d'efficacité et de transit rapide grâce à des circulations lisibles et hiérarchisées. Le casino développe au contraire un parcours immersif et fluide visant à prolonger l'expérience et maintenir l'utilisateur dans une continuité spatiale et sensorielle. Le CHRSM Site Meuse présente quant à lui un parcours beaucoup plus complexe et fragmenté, où la succession de couloirs, d'extensions et de bifurcations rend l'orientation moins intuitive et accentue la sensation d'incertitude.

Seuils et transitions

Les seuils jouent un rôle important dans les trois lieux mais selon des objectifs différents. Dans la gare, ils structurent et hiérarchisent les flux grâce aux variations de hauteur, aux circulations verticales et aux changements d'échelle. Au casino, les transitions sont volontairement scénarisées afin de créer une rupture progressive avec l'extérieur et renforcer l'immersion sensorielle. Au CHR, les seuils restent principalement fonctionnels et servent avant tout à distinguer les espaces publics, techniques ou médicaux. Les transitions spatiales y apparaissent plus abruptes et moins travaillées que dans les deux autres lieux.

Points d'arrêt

Les espaces d'arrêt traduisent des rapports au temps très différents. Dans la gare et au CHR, l'attente constitue une composante centrale de l'expérience et génère de nombreux espaces de pause répartis dans le bâtiment. Cependant, ces espaces restent souvent intégrés aux flux et peu qualitatifs. Au CHR, ils prennent parfois une dimension émotionnelle liée à l'attente médicale et à l'incertitude. À l'inverse, les espaces d'arrêt du casino ne constituent jamais de véritables ruptures avec l'activité du lieu, même les zones de détente restent intégrées à la dynamique de stimulation et de consommation.

Lisibilité et orientation

Lisibilité spatiale

La gare et le casino proposent une lecture globale relativement rapide de leurs fonctions principales, bien que pour des raisons opposées. La gare cherche l'efficacité et l'orientation rapide vers les quais, tandis que le casino favorise une compréhension immédiate des espaces de jeux et de consommation afin de maintenir l'engagement de l'utilisateur. Le CHRSM Site Meuse apparaît au contraire comme un espace beaucoup moins intuitif où la compréhension du parcours dépend fortement de la signalétique et de l'assistance du personnel.

Repères spatiaux

Les repères spatiaux jouent des rôles très différents selon les lieux. Dans la gare, ils servent principalement à orienter rapidement les flux à travers la signalétique, les écrans et les circulations verticales. Le CHRSM Site Meuse repose également fortement sur la signalétique mais souffre d'une forte répétitivité des espaces qui limite l'efficacité des repères architecturaux.

Le casino possède peu de repères liés au monde extérieur et cherche au contraire à maintenir l'utilisateur dans un univers autonome où les repères spatiaux servent davantage à soutenir l'expérience immersive qu'à reconnecter l'utilisateur à son environnement.

Visibilité des destinations et incertitude spatiale

La gare et le casino favorisent une bonne visibilité des destinations principales grâce à de larges perspectives et des axes visuels directs. Cependant, la gare conserve certaines zones d'incertitude liées à la répétition des espaces et à la superposition des flux. Au CHR, l'incertitude spatiale devient beaucoup plus importante en raison de la fragmentation des parcours et de la difficulté à anticiper les espaces suivants.

Le casino produit quant à lui une forme particulière d'incertitude : l'utilisateur ne se perd pas physiquement mais progressivement dans la continuité temporelle et sensorielle de l'expérience.

Qualités sensibles de l'espace

Lumière

La lumière influence fortement la perception des trois lieux mais selon des logiques très différentes. La gare utilise la lumière principalement pour accompagner les flux et structurer certains espaces malgré des zones restant peu qualitatives. Au CHR, la lumière naturelle participe davantage à la qualité émotionnelle des parcours et à l'humanisation de certains espaces. Le casino, à l'inverse, limite volontairement les connexions avec la lumière naturelle afin d'effacer les repères extérieurs et temporels au profit d'un environnement artificiel continu.

Matérialité

Les trois lieux utilisent des matériaux principalement fonctionnels mais produisent des ambiances très différentes. La gare et le CHRSM Site Meuse sont dominés par le béton, le métal et le verre, générant parfois des ambiances froides et institutionnelles. Le casino exploite quant à lui des matériaux réfléchissants, sombres et plus travaillés afin de produire une sensation d'immersion et de sophistication. Dans les trois cas, certains dispositifs récents cherchent néanmoins à introduire des matériaux plus chaleureux afin d'améliorer l'expérience perceptive des usagers.

Acoustique et densité sensorielle

L'environnement sonore est continu dans les trois lieux mais produit des effets différents. Dans la gare, le bruit est principalement lié aux flux et aux annonces et peut devenir fatigant. Au CHR, les sons restent plus modérés mais prennent une dimension émotionnelle particulière en raison du contexte hospitalier. Le casino transforme au contraire le bruit en véritable outil de stimulation sensorielle destiné à maintenir l'attention et l'excitation des usagers. De manière générale, les trois lieux génèrent une densité sensorielle élevée mais selon des modalités différentes : subie dans la gare, émotionnelle au CHRSM Site Meuse et volontairement immersive dans le casino.

Mouvement et engagement corporel

Liberté de déplacement

Les trois lieux donnent l'impression d'une certaine liberté de mouvement mais orientent fortement les comportements. Dans la gare et au CHR, les flux et les parcours sont largement prédéfinis par l'organisation fonctionnelle du bâtiment.

Le casino offre davantage de liberté physique mais cette liberté reste encadrée par une organisation spatiale pensée pour maintenir l'usager dans l'univers du jeu.

Ralentissements et accélérations

Les ralentissements jouent un rôle particulièrement important au CHRSM Site Meuse où l'attente, les contrôles et les obstacles rythment fortement l'expérience. Dans la gare, les ralentissements restent ponctuels et sont généralement compensés par des dispositifs favorisant la fluidité.

Le casino cherche au contraire à supprimer presque toute interruption afin de maintenir une continuité spatiale et temporelle constante. Les accélérations sont particulièrement présentes dans la gare et le casino, où les circulations favorisent une progression rapide et fluide, bien que pour des objectifs opposés : efficacité dans un cas, immersion dans l'autre.

Possibilités d'arrêt

Les espaces d'arrêt révèlent les temporalités propres à chaque lieu. La gare et le CHRSM Site Meuse multiplient les espaces d'attente mais ceux-ci restent souvent peu qualitatifs et fortement liés aux flux. Le CHRSM Site Meuse développe cependant des formes d'attente plus variées et parfois plus isolées. Le casino propose très peu d'espaces de retrait réel ; même les moments de pause restent intégrés à la logique d'activité et de stimulation continue.

Effets temporels observés

Conscience du temps

La gare et le CHRSM Site Meuse génèrent une très forte conscience du temps chez les usagers. Les écrans, horloges, horaires et attentes maintiennent une vigilance temporelle permanente. Dans le casino, au contraire, le temps semble progressivement disparaître au profit d'une immersion continue centrée sur l'instant présent.

Émotions visibles

Les émotions observées traduisent des rapports très différents à l'attente et au temps. Au CHR, l'impatience, l'ennui et la tension émotionnelle sont fortement liés à l'incertitude médicale et à la charge affective du lieu. Dans la gare, l'impatience apparaît surtout lors des retards avant de laisser place à une forme d'acceptation et d'ennui. Au casino, les émotions oscillent entre excitation, frustration et répétition mécanique des comportements, sans véritable apaisement.

Engagement perceptif

L'attention à l'environnement varie fortement selon les lieux. Dans la gare et au CHR, les usagers restent continuellement en alerte vis-à-vis des informations, des déplacements et des événements environnants. Au casino, l'attention se focalise progressivement sur les dispositifs de jeu au détriment de l'espace global, créant une forme de déconnexion progressive avec l'environnement réel.

Rythme vécu de l'expérience

Les trois lieux produisent des expériences temporelles radicalement différentes. La gare génère un temps rythmé par l'anticipation et l'urgence du départ. Le CHRSM Site Meuse produit une sensation de temps ralenti, suspendu et parfois lourd émotionnellement. Le casino développe au contraire un temps fluide, continu et presque effacé, où les ruptures temporelles deviennent volontairement imperceptibles.

3. Entretiens

3.1 CHRSM Site Meuse

3.1.1 *Résumé des entretiens*

Profil 1: Charlotte Melin est une patiente du CHRSM Site Meuse, elle a également accompagné sa mère aux urgences et lui a rendu de nombreuses visites lors de son hospitalisation au service gériatrie.

L'interviewée décrit le CHRSM comme un lieu complexe, difficilement lisible malgré la mise en place d'un système d'orientation basé sur de routes numérotées. Elle souligne que si le système améliore et facilite l'orientation, il nécessite une explication préalable pour être compris et ne peut se suffire à lui-même. Pour elle, l'ensemble manque d'une signalétique visuelle plus marquée par exemple avec l'utilisation de codes couleurs ou de marquage au sol. Elle indique qu'elle a éprouvé des difficultés à se repérer durant son parcours. En cas d'erreur, il est nécessaire de revenir au point de départ pour retrouver son chemin. L'hôpital est qualifié de labyrinthe qui génère un sentiment de désorientation et accentue l'anxiété.

Son entretien révèle que l'expérience sensorielle au sein de l'établissement varie en fonction des espaces. Il existe une dualité entre les anciennes parties et les parties rénovées. Dans les espaces plus anciens, la lumière artificielle est prédominante et agressive, la qualité de l'air est jugée mauvaise (odeurs désagréables), on y ressent une sensation d'étouffement. À l'inverse, dans les espaces rénovés, la lumière naturelle est plus présente, les matériaux sont qualitatifs (bois, finitions soignées), les couleurs sont claires et apaisantes, on y retrouve des références à la nature (stickers). L'atmosphère est définie par Madame Melin comme plus proche de celle d'un hôtel ou d'un centre de bien-être. Le hall d'entrée, circulaire et lumineux est également un point positif relevé qui distribue le flux des visiteurs.

Le temps à l'hôpital est perçu par l'interviewée comme long et pesant. Cette perception est liée à différents facteurs tels que la multiplication des temps d'attente (accueil principal, accueil enregistrement consultations, accueil service, attente résultats, attente rendez-vous,), l'environnement anxiogène et le manque de distraction. La perception du temps dans les espaces non rénovés semble davantage modifiée. L'interviewée explique qu'une demi-heure pouvait lui sembler plus d'une heure. Elle estime que l'environnement perçu négativement renforce la focalisation sur la maladie. Les espaces rénovés, plus lumineux et plus ouverts semblent par contre influencer plus positivement. Ils détournent l'attention de la maladie et rendent le temps plus supportable.

L'attente est omniprésente au sein de l'hôpital. Elle génère anxiété et impatience. Les espaces dédiés sont jugés insuffisants, peu confortables et peu adaptés. Leur organisation génère un sentiment de promiscuité. Les usagers s'observent mutuellement. Le seul élément de distraction est l'écran d'information qui affiche les numéros de passage. Il permet de quantifier approximativement l'attente mais ne réduit pas son poids.

Le parcours et les déplacements au sein de l'hôpital sont également perçus comme difficiles et anxiogènes. L'orientation n'est pas intuitive.

Les usagers craignent de se perdre ou/et éprouvent des difficultés à retrouver leur chemin. L'interviewé explique s'être perdue à plusieurs reprises et avoir dû retourner jusqu'au hall d'entrée pour arriver à se réorienter.

L'hôpital est perçu comme un environnement majoritairement anxiogène de par son contexte médical (maladies, incertitudes) mais également au vu de la multiplication des moments d'attente et de l'inconfort spatial de certains services. Cette tension est présente dès l'arrivée. Pour l'illustrer, Madame Melin pointe le tourniquet d'entrée, particulièrement lent. Lors de son utilisation, l'utilisateur se sent bloqué. Il est obligé d'attendre sans aucun levier d'action.

Les émotions dominantes relevées sont donc le stress, l'impatience et l'envie de quitter les lieux rapidement. Cependant, pour Madame Melin, les espaces rénovés ont permis de modifier de manière significative ce ressenti. Grâce à leur amélioration (luminosité, confort, distribution), elle estime que les usagers sont plus détendus, qu'ils se focalisent moins sur la maladie et la perception du temps.

L'interview met en évidence deux approches architecturales distinctes. L'ancienne approche hospitalière purement fonctionnelle, peu qualitative, centrée sur le médical. La nouvelle approche, inspirée du modèle hôtelier, axée sur le confort et le bien-être avec l'intégration d'éléments naturels et l'amélioration notable des espaces privatifs (chambres, salle de bain, ...). Ces nouvelles chambres offrent plus d'espace, plus d'intimité, une meilleure qualité de lumière et de matériaux. L'expérience est plus humaine et moins aseptisée.

L'interviewée indique que certains espaces ont leur spécificité. Ainsi la nouvelle organisation des urgences impose aux accompagnants d'attendre dans un long couloir face à la porte du box. Ce couloir vitré très lumineux est perçu comme un élément positif mais manque de confort avec peu d'assises pour l'attente.

En gériatrie (ancienne partie), l'environnement reste vétuste, les espaces sont étroits avec une faible luminosité naturelle ce qui accentue la perception négative du temps et du lieu.

Madame Melin estime que l'agencement de l'espace hospitalier influence sa perception du temps. Les espaces vétustes et inconfortables auront tendance à allonger le temps et à augmenter l'anxiété. À l'inverse, les espaces rénovés et plus lumineux vont améliorer l'état d'esprit des usagers et réduire la perception négative du temps.

L'interviewée décrit le CHRSM Site Meuse comme un espace hétérogène où cohabitent anciens espaces mal agencés et nouveaux espaces plus axés sur le confort.

Profil 2: Nathalie Pondeville, Architecte de formation (ingénieur civil architecte, Université de Liège), a travaillé huit ans sur des projets hospitaliers. Après une reconversion, elle a décidé de réintégrer le milieu hospitalier il y a 3 ans. Elle travaille aujourd'hui au CHRSM site Meuse. Elle accompagne les projets de rénovation, d'aménagement et d'optimisation des espaces en lien direct avec les utilisateurs (personnel et patients).

Madame Pondeville comme son interview en décrivant l'organisation spatiale de l'hôpital qui repose sur un système de routes numérotées. Celles-ci permettent, en théorie, une orientation claire et structurée.

Cependant, l'interviewée indique qu'il y existe deux types d'utilisateurs : ceux qui suivent correctement les indications et par conséquent, s'orientent facilement, et ceux qui se perdent en raison du stress ou/et d'une mauvaise compréhension des consignes.

Elle met en évidence un problème important : lorsque l'utilisateur est sorti de son parcours initial ou s'est trompé, il devient souvent compliqué pour lui de se réorienter.

Le bâtiment, organisé en forme de « H », est difficile à appréhender depuis l'intérieur et est perçu comme complexe même pour une personne qui travaille sur place depuis plusieurs années.

L'entrée principale est décrite comme lumineuse et qualitative. Sa forme circulaire crée un espace agréable pour les usagers.

En ce qui concerne les espaces d'attente, elle relève plusieurs points faibles. Certains espaces d'attente sont mal conçus. Les espaces d'attente organisés en cercle, par exemple, sont inconfortables socialement car ils forcent les usagers à croiser leurs regards alors qu'ils n'en ont pas forcément envie. D'autres zones d'attente sont situées dans des espaces où les passages sont nombreux ce qui peut générer un sentiment d'inconfort et un manque de calme pour les usagers.

Au niveau de luminosité, certains couloirs réaménagés bénéficient maintenant d'apports de lumière naturelle ce qui rend le parcours plus agréable. Une grande partie du bâtiment fonctionne néanmoins avec un éclairage artificiel.

Acoustiquement, lors des différentes rénovations, une attention particulière a été mise sur l'utilisation de matériaux en vue de limiter les bruits (sols souples, chapes flottantes, ...).

Madame Pondeville reconnaît que l'odeur hospitalière est omniprésente et peut être un facteur d'appréhension et de stress pour certains usagers.

Pour elle, la perception du temps dans l'hôpital est fortement liée à la nature de l'expérience, au stress des usagers et à l'absence d'activités distrayantes. L'attente en milieu hospitalier est inévitable. Même si certains dispositifs sont mis en place pour améliorer les conditions d'attente (assises plus confortables, lumières plus naturelles, écrans d'information, lecture, ...), le temps reste perçu comme long. Elle a observé que l'usage du smartphone est devenu le principal moyen de réduction subjective du temps d'attente.

L'interviewée note que les parcours au sein du CHRSM sont principalement linéaires et fonctionnels, ils n'ont aucune intention architecturale et ne visent pas à rythmer l'expérience. Les éléments présents (rampes, ...) répondent uniquement à des contraintes fonctionnelles et normatives (accès aux PMR).

Dans son interview, Madame Pondeville admet que l'hôpital génère stress et anxiété. Elle pense qu'il peut aussi être perçu comme un lieu de contrainte ou de perte de liberté, notamment en cas d'hospitalisation où le patient ne peut quitter sans accord préalable. Pour elle, il s'agit d'une sorte de « mise sous contrainte » qui va forcément influencer la perception du temps et de l'espace, principalement lors d'hospitalisation de longue durée.

De par sa fonction, Madame Pondeville nous explique que le processus de rénovation du CHRSM et sa transformation progressive tente à appliquer une certaine vision de type « hôtelière » afin d'améliorer le confort et le ressenti des patients et de diminuer l'atmosphère purement médicale.

Dans ce cadre, elle relève que le projet travaille sur plusieurs dimensions :

Premièrement, la matérialité via l'utilisation du bois pour une ambiance plus chaleureuse, la dissimulation des éléments techniques pour réduire l'aspect médical ou encore le choix de matériaux durables et résistants.

Deuxièmement, les couleurs et les ambiances grâce à l'application de teintes claires et naturelles, l'intégration d'éléments rappelant la nature tels que des tonalités vertes ou encore des éléments végétaux et enfin la volonté d'éviter le blanc hospitalier et son atmosphère glaciale.

Troisièmement, le confort spatial : les chambres rénovées ont des vues extérieures, l'éclairage est plus doux, chaud et tamisé, la ventilation et la climatisation sont améliorées.

L'objectif de ces transformations est de créer une atmosphère plus apaisante pour les usagers tout en gardant la fonction médicale.

L'interviewée souligne que la réorganisation spatiale du CHRSM Site Meuse a été et est conditionnée à l'existant. Celui-ci n'a pas été conçu initialement de manière homogène. Les évolutions sont aussi soumises à de lourdes contraintes budgétaires et aux besoins évolutifs de certains services.

Les transformations se font par phases successives car les services en transformation doivent continuer de fonctionner. Cela engendre une certaine hétérogénéité spatiale et nécessite certains compromis. Malgré toutes ces contraintes, l'interviewée juge que l'ensemble est relativement cohérent.

L'interviewée indique que l'espace hospitalier influence la perception du temps de plusieurs manières. Les espaces d'attente, par exemple, ralentissent le temps perçu. Ce phénomène est accentué par l'inconfort spatial : passages, mauvaise organisation, manque d'intimité... Les situations d'hospitalisations peuvent engendrer un sentiment d'enfermement, de perte de contrôle sur le temps et sur les déplacements ce qui ralentit également la perception du temps. À contrario, les espaces rénovés plus qualitatifs et plus ouverts vers l'extérieur améliorent, selon elle, le ressenti global et atténuent la perception négative du temps.

Cet entretien décrit un espace hospitalier en pleine transformation mais qui ne résulte pas d'une conception globale. Ces rénovations récentes, bien que soumises à plusieurs contraintes (financières, organisationnelles, fonctionnelles) visent à améliorer le bien-être des usagers, à influencer positivement leurs émotions et rendre leur séjour ou/et leur passage plus agréable où le temps semble moins long.

Profil 3 : Ariane Deremince, secrétaire médicale adjointe. Elle travaille depuis 30 ans au CHRSM de Namur, dont 26 ans au sein du service d'hôpital de jour chirurgical, où elle assure la coordination avec le bloc opératoire.

L'hôpital est perçu par Madame Deremince comme un lieu bien organisé et lisible. L'interviewée souligne la présence d'un système d'orientation efficace : des routes et des numéros de routes qui permettent aux usagers de se repérer facilement et de s'orienter vers les différents services.

L'entrée principale gère la distribution des flux : un grand espace d'accueil oriente les patients vers les consultations ou les hospitalisations et les visiteurs vers les différents départements. La compréhension du parcours dépend donc de la signalétique mais également de l'accompagnement humain (secrétaires d'accueil) qui expliquent comment lire les instructions. Le système de numérotation est plus avantageux qu'un système d'écriture car il permet l'accessibilité des lieux aux personnes étrangères ou en difficulté de lecture.

Selon Madame Deremince, le CHRSM site Meuse est un environnement lumineux, bien aéré. Elle indique cependant que la qualité perçue peut varier selon les services et leur état de rénovations. Pour elle, les services rénovés sont plus lumineux et plus qualitatifs. Les couleurs claires utilisées rendent les espaces plus accueillants.

Les espaces destinés aux patients et aux visiteurs bénéficient généralement d'une bonne lumière naturelle. Certains services internes, comme celui de l'interviewée, manquent de lumière naturelle et de vues sur l'extérieur. Pour compenser, un système d'éclairage artificiel, type photothérapie, a été mis en place.

Malgré une fréquentation importante et une activité ininterrompue, l'ambiance générale est jugée relativement calme. Bien entendu, certains services, comme les urgences, peuvent être plus agités en raison du stress des usagers.

La perception du temps varie fortement selon les usages. Pour le personnel, le temps est perçu comme rapide car il est marqué par une forte charge de travail. Pour les patients, le temps peut sembler plus long car ils sont confrontés à des périodes d'attente qu'ils ne comprennent pas toujours. Ces périodes sont pourtant inévitables en raison du travail à réaliser en coulisse (prise en charge, organisation, gestion des urgences, ...).

Aux urgences, l'attente peut fortement varier s'étirant parfois sur plusieurs heures, en fonction de l'affluence et du degré d'urgence. Elle est souvent perçue comme difficile, principalement en raison de l'état émotionnel des patients ou/et accompagnants (stress, anxiété, peur, ..). Certains dispositifs ont été mis en place en vue d'atténuer l'attente comme la mise en place de salles d'attente plus confortables, le placement d'écrans pour diffuser des informations, la mise à disposition de magazines, la présence de bénévoles auprès des patients hospitalisés, l'organisation de divertissements pour les enfants en pédiatrie, ...

Les déplacements dans l'hôpital sont décrits comme fluides et accessibles pour tous : la circulation se fait essentiellement à pied, des chaises et des accompagnateurs sont mis à disposition pour les personnes à mobilité réduite, des parcours sont prévus pour le transport en brancard ou en lit, les chiens guides peuvent accompagner les personnes malvoyantes.

L'hôpital est associé à des émotions totalement différentes selon l'utilisateur. Pour le personnel, c'est un lieu convivial où l'ambiance est familiale en comparaison à d'autres structures plus importantes comme les hôpitaux universitaires. Pour les patients, les émotions sont souvent plus négatives comme le stress et l'anxiété liée à l'attente, ...

L'espace peut accentuer ces émotions surtout lorsque les zones sont plus fermées, sans accès vers l'extérieur ce qui peut générer une sensation d'enfermement ou de claustrophobie.

Madame Deremince souligne que le CHRSM Site Meuse est en constante rénovation. Elle constate qu'il se rapproche davantage du concept hôtelier en ce qui concerne l'accueil et l'aménagement des espaces. Ces rénovations rendent les espaces plus lumineux, les lieux d'attente sont plus confortables, les matériaux utilisés sont plus naturels (bois) ce qui atténue l'image strictement médicale. Elle a observé que les usagers semblent alors moins stressés et dans de meilleures conditions ce qui renforce le sentiment de confiance envers l'équipe médicale.

Certains espaces, comme le nouveau bloc opératoire, sont décrits comme lumineux, ouverts sur l'extérieur et esthétiquement qualitatifs. Madame Deremince estime que les patients sont beaucoup plus détendus et réceptifs depuis la création de cet espace.

Pour l'interviewée, l'espace hospitalier, et plus précisément la manière dont il a été conçu, influence clairement la perception du temps. Les espaces aérés, lumineux et confortables favorisent les émotions positives et diminuent la perception négative et/ou ralentie du temps. À l'inverse, elle trouve que les situations d'attente prolongée dans des environnements plus clos et moins confortables ou encore la multiplication des parcours (plusieurs examens dans différents services) va accentuer l'anxiété et allonger la durée perçue.

Elle constate que la mise en place d'un hôpital de jour, où tout a été prévu pour que le parcours soit rapide et que les actes médicaux soient concentrés en une seule journée, a permis de rendre la perception du temps plus fluide.

Lors de cet entretien, Madame Deremince a donc décrit un espace hospitalier en pleine évolution. Elle a relevé que les dernières rénovations ont permis de mettre en place une organisation spatiale et des dispositifs architecturaux (routes, lumières, fluidité des parcours, ouvertures vers l'extérieur, matériaux plus modernes) qui visent à faciliter les flux, à améliorer le confort et les émotions des usagers.

3.1.2 Analyse

Les trois entretiens relatifs au CHRSM Site Meuse ont permis de croiser trois visions différentes mais complémentaires : celui d'une patiente et accompagnante, celui d'une architecte active sur la rénovation de l'hôpital et celui d'une secrétaire médicale. Trois profils pour trois usages différents qui nous permettent d'aborder l'espace à travers l'expérience vécue, la conception architecturale et le fonctionnement quotidien.

Le premier élément commun relevé concerne la complexité de l'orientation au sein de l'établissement. Si les trois interviewées reconnaissent l'importance du système de routes numérotées qui permet de structurer les parcours et de guider les usagers, leurs avis sont nuancés.

Pour Ariane Deremince, ce système fonctionne parfaitement lorsqu'il est complété par des explications préalables à l'accueil central. Charlotte Melin et Nathalie Pondeville quant à elles, estiment que ce n'est pas toujours intuitif et que l'on peut se perdre. Le CHRSM apparaît comme un espace où l'orientation dépend fortement de la capacité de l'utilisateur à comprendre et à suivre les consignes. Les difficultés liées à la compréhension des parcours peuvent générer une certaine anxiété, particulièrement auprès d'un public déjà fragilisé par un contexte médical incertain.

La question de la lisibilité spatiale est donc centrale. L'hôpital est décrit comme un ensemble complexe, parfois labyrinthique. Cette situation résulte notamment du fait qu'il n'a pas été conçu au départ comme un ensemble homogène. Son organisation en forme de H reste difficile à comprendre, tant pour les utilisateurs ponctuels que pour les personnes qui y travaillent depuis plusieurs années. Cette difficulté d'orientation au sein du CHRSM influence directement la perception du temps. Pour l'utilisateur, le temps de trajet peut devenir incertain, la recherche de sa route peut lui donner l'impression de perdre du temps.

Ces entretiens mettent en évidence une certaine « hétérogénéité spatiale ». Ils font la distinction entre les espaces rénovés et les espaces plus anciens. Les premiers sont décrits comme plus lumineux, plus ouverts, plus confortables et plus qualitatifs. On y retrouve des matériaux chaleureux, notamment le bois, des couleurs plus douces et des références à la nature. À l'inverse, les anciennes parties de l'hôpital sont vécues comme plus sombres, plus vétustes. Elles sont plus représentatives de l'image traditionnelle de l'hôpital.

Charlotte Melin exprime cette opposition de manière particulièrement forte lorsqu'elle évoque la gériatrie, où l'ambiance lui semble vieillissante, peu lumineuse et anxiogène. Cette dualité montre que l'expérience du CHRSM dépend fortement du service fréquenté.

La lumière naturelle est un facteur déterminant qui revient dans les trois témoignages. Le hall d'entrée est un point positif unanime grâce à sa luminosité et sa forme circulaire. Tous les lieux qui offrent des ouvertures vers l'extérieur sont positivement mis en avant. Les espaces fermés, sombres ou éclairés artificiellement quant à eux renforcent le sentiment d'enfermement. Pour les trois interviewées, l'accès à la lumière et aux vues extérieures apaisent les usagers tandis que leur absence accentue le stress ou/et la focalisation sur la maladie et sur le temps.

À travers ces trois entretiens, il apparaît que la perception du temps est étroitement liée à la qualité des espaces. Le temps en milieu hospitalier semble s'étirer. Ce phénomène est accentué par la multiplication des périodes d'attentes. Pour les patients, cette attente n'est pas toujours compréhensible car ils n'ont pas conscience du travail à réaliser en amont. Madame Deremince différencie deux rapports au temps : le temps du personnel, qui passe rapidement en raison de la charge de travail, et le temps du patient ou du visiteur, ralenti par l'attente, l'incertitude et l'anxiété.

Les espaces d'attente jouent donc un rôle majeur. Certains facteurs négatifs sont relevés par Charlotte Melin et Nathalie Pondeville : zones sont peu confortables, mal placées ou trop exposées aux regards et aux passages. Les assises disposées en cercle ou les attentes dans des couloirs fréquentés peuvent produire une certaine gêne sociale et un manque d'intimité.

L'utilisateur ainsi exposé n'est pas seulement en attente de soins mais il est aussi confronté aux regards des autres, au bruit des circulations, à l'inconfort des lieux et à l'absence de distraction. La lenteur du temps perçu est renforcée malgré certains éléments mis en place. Les écrans d'information, magazines, télévisions ou bénévoles, peuvent atténuer cette attente.

Ces entretiens montrent aussi que l'hôpital produit un état émotionnel préalable à la visite des lieux. Les usagers arrivent souvent déjà stressés, inquiets ou impatients.

Un tourniquet lent, un parcours peu clair ou une salle d'attente inconfortable sont autant de facteurs qui peuvent alors accentuer une tension déjà présente. L'espace ne crée pas toujours l'anxiété, mais il peut l'amplifier ou, au contraire, l'atténuer.

C'est précisément ce que révèlent les espaces rénovés décrits dans les trois interviews. La vision de l'hôpital s'oriente vers un concept plus hôtelier en vue de réduire l'aspect purement médical et de favoriser le confort des patients. Les chambres rénovées, les salles de bain plus qualitatives, les matériaux naturels, les couleurs claires, les vues extérieures et l'éclairage plus doux sont autant d'éléments qui permettent aux usagers de se sentir moins enfermés dans cet univers de soin. Cette transformation influence directement l'expérience temporelle. Les espaces rendus plus agréables permettent au patient de moins se focaliser sur la maladie mais aussi sur le temps.

Enfin, les entretiens révèlent une certaine tension entre fonctionnalité hospitalière et amélioration des espaces. En effet, l'hôpital est soumis à certaines contraintes : normes, accessibilité, budgets, continuité des services, organisation médicale, flux de patients, urgences. Nathalie Pondeville rappelle que les transformations se font progressivement, par phases pour assurer la continuité des services. Ce fonctionnement peut aussi expliquer l'hétérogénéité du CHRSM.

En conclusion, l'analyse croisée des trois entretiens montre que le CHRSM Site Meuse est un espace hospitalier en transition. Il conserve encore des zones anciennes, fonctionnelles mais anxiogènes, tout en développant progressivement des espaces rénovés plus lumineux, plus confortables et plus humains. L'architecture y est perçue comme un facteur d'influence sur la perception du temps. Les espaces fermés, vétustes, mal orientés ou inconfortables semblent allonger le temps perçu. À contrario, les espaces ouverts, lumineux, lisibles et apaisants permettent de rendre l'attente et le séjour plus supportables. Le temps hospitalier ne se limite pas à une mesure indiquée sur l'horloge. Il est un phénomène vécu à travers des émotions, amplifié par la qualité des espaces et la capacité de l'architecture à accompagner, ou non, l'usager dans son parcours.

3.2 Casino de Namur

3.2.1 Résumé des entretiens

Profil 1 : Arthur Xibit, 21 ans, collaborateur e-commerce à Louvain-la-Neuve. Fréquentation régulière du casino (plus de 2 fois par mois, généralement le week-end).

Lors de son interview, Monsieur Xibit décrit le casino de Namur comme un espace très organisé, où l'orientation est claire et intuitive ce qui permet des parcours fluides et agréables.

Il estime que la signalétique, présente dès l'entrée, est suffisante pour garantir l'orientation : les visiteurs ne se perdent pas et comprennent facilement le fonctionnement des lieux.

Les parcours sont évidents et dirigés, tout se suit et s'enchaîne de manière logique : on commence par l'entrée, puis le bar, ensuite la caisse pour recharger sa carte ou obtenir des jetons et enfin l'accès à l'espace de jeu. La proximité entre les fonctions essentielles (boire, payer, jouer) est perçue comme volontaire et efficace.

L'espace est décrit comme ouvert, large. Tout semble visuellement accessible et les déplacements sont faciles. Bien que des indications soient présentes (notamment pour certaines salles spécifiques comme le poker ou les sanitaires), c'est principalement la visibilité directe des espaces qui permet la compréhension quasi immédiate des lieux et des parcours.

L'environnement du casino est perçu comme agréable et immersif. L'ambiance est particulière. L'interviewé relève un paradoxe : d'une part, le lieu semble calme d'autre part, il est animé par un fond sonore constant (machines, réactions des joueurs).

Ce bruit crée une atmosphère stimulante. Entendre les autres joueurs gagner suscite l'envie de jouer et de gagner

En ce qui concerne la lumière, l'espace est décrit comme très fermé, avec une absence quasi totale de lumière naturelle. Les ouvertures sont étroites et filtrées. L'éclairage artificiel est également tamisé. Il est suffisant pour permettre de jouer et instaure une ambiance feutrée, plus confidentielle. Cette absence de lumière du jour est perçue comme intentionnelle. Elle vise à supprimer les repères temporels.

L'interview met en évidence une forte altération de la perception du temps. L'absence d'horloges, combinée à l'absence de lumière naturelle, empêche toute estimation du moment de la journée. Pour Monsieur Xibit, au casino, l'expérience temporelle est toujours biaisée. Le temps semble passer très vite, la durée réelle passée sur place est difficilement estimable et il reconnaît que les joueurs perdent leurs repères temporels. Il illustre ce phénomène par une expérience typique : entrer à 22 h et ressortir à 4 h du matin sans avoir pris conscience de la nuit passée.

De plus, comme il l'indique, les joueurs sont continuellement happés par un flux d'informations, de bruits, de divertissement, d'interactions (jeux, sons, rencontres, etc.) qui empêchent toute forme de pause cognitive.

Il y a peu de situation d'attente car les machines sont immédiatement accessibles. Les seuls moments d'attente qui peuvent exister sont à certaines tables de jeu mais ils sont immédiatement compensés par d'autres activités disponibles : machine, bar, circulation dans l'espace, ...) Même en situation d'attente, Monsieur Xibit reste occupé.

Le parcours type décrit est le suivant :

1. Passage par la sécurité
2. Accès au bar (prise d'une boisson)
3. Exploration des espaces
4. Passage à la caisse pour recharger une carte ou obtenir des jetons
5. Accès aux jeux
6. Allers-retours réguliers vers le bar

Ce parcours montre une progression graduelle vers le jeu, avec des moments de sociabilité et de mise en condition. Les déplacements sont simples et rapides, sans obstacle, l'espace est perçu comme intuitif.

L'interviewé distingue plusieurs situations et états émotionnels. Le premier, lorsqu'il ne joue pas. Le lieu est alors comparable à un bar, on y ressent un sentiment de confort et de détente, on observe les autres joueurs. Le second, lorsqu'il joue et qu'il gagne. L'adrénaline et la satisfaction poussent à continuer et à rester sur place. Enfin, lorsqu'il joue mais qu'il perd, la frustration et l'ambiance de jeu active le poussent à continuer.

Il souligne l'absence de dispositifs visant à atténuer les émotions négatives. Au contraire, tout semble conçu pour maintenir l'envie de jouer en permanence, même après une perte.

Le casino est décrit comme un bâtiment imposant, luxueux et attractif extérieurement avec un espace intérieur spacieux, avec de hauts plafonds, évitant toute sensation d'écrasement. L'environnement est confortable, la température idéale, la qualité de l'air excellente avec beaucoup de ventilation. L'ensemble est perçu comme soigneusement conçu pour le bien-être, sans inconfort notable.

Le casino propose une offre complète de services et permet une immersion totale. On y retrouve en autres bar, restaurant, hôtel, spa, terrasses extérieures (avec possibilité de jouer également). Tous ces éléments permettent une continuité de l'expérience. L'utilisateur peut rester longtemps sans forcément quitter l'environnement du jeu.

Toutes ces fonctions sont organisées et reliées autour d'un hall commun qui distribue les accès au casino, au restaurant et à l'hôtel. Dès son arrivée, chaque visiteur est donc directement confronté à l'entrée du Casino.

L'interviewé insiste sur le fait que tout est conçu pour encourager le jeu continu : absence de repères temporels, stimulation sonore constante, visibilité des autres joueurs (notamment des gains), multiplication des activités.

Même les espaces extérieurs ou de pause (terrasses) maintiennent cette logique, puisqu'il est possible d'y jouer également. La vue extérieure des terrasses est d'ailleurs masquée par de grands panneaux opaques.

Le casino est donc un espace immersif où tout est mis en place pour inciter ce qui influence les comportements et la perception du temps. Cet entretien met en évidence un espace architectural fortement maîtrisé, où l'organisation, l'ambiance et les dispositifs sensoriels participent à une expérience immersive totale.

Le casino apparaît comme un environnement conçu pour orienter efficacement les usagers et maintenir leur engagement (ne pas arrêter de jouer), où l'ambiance (sonore, olfactive, visuelle) et la lisibilité des lieux permet aux joueurs de se sentir bien jusqu'à en perdre toute notion de temps.

Profil 2 : André-Marie Mathy, employé croupier au Casino de Namur depuis plus de 30 ans.

L'interviewé décrit le casino comme un lieu très structuré et orienté de manière stratégique. Pour lui, tout est mis en place pour amplifier les envies de jouer et exposer le joueur au maximum de tentations. Il décrit un parcours imposé : le visiteur arrive à la réception, passe le contrôle et obtient un badge d'accès, il peut ensuite entrer dans l'espace jeu.

Là, l'utilisateur est dirigé vers une progression typique: d'abord les machines à sous et ensuite les jeux traditionnels. Cette organisation n'est pas neutre pour Monsieur Mathy mais sert à immerger le joueur de manière progressive.

Selon lui, l'espace n'est pas structuré pour informer ou orienter mais davantage pour désorienter volontairement en supprimant les repères temporels et spatiaux.

Le joueur ne se concentre pas sur le temps ou l'espace mais bien sur le jeu. L'environnement du casino est entièrement conçu pour être immersif et stimulant. La lumière naturelle est quasi inexistante, l'éclairage artificiel est contrôlé, les repères jour / nuit sont supprimés.

Au niveau acoustique, les joueurs sont confrontés au bruit constant des machines. Ces bruits sont amplifiés lors de gain en vue de stimuler encore davantage les joueurs aux alentours.

Il n'y a pas d'odeur propre au casino ; on y retrouve plutôt un mélange d'odeurs corporelles, parfois désagréables. La température est constante pour ne pas occasionner de gêne aux joueurs. En réalité, selon Monsieur Mathy, tout est conçu pour créer un confort artificiel et conserver les usagers actifs sur place.

La perception du temps est profondément altérée dans le casino. Devant les machines à sous, le bruit et la cadence ainsi que l'absence de repères temporels (lumière, heure, ...) permettent l'immersion totale du joueur. Pour les jeux traditionnels, les croupiers restent présents 45 minutes avant d'être remplacés. Pour Monsieur Mathy, la perception du temps peut être influencée par la qualité de l'interaction humaine entre le croupier et le joueur.

L'interviewé décrit deux expériences du temps au sein du casino : une temporalité continue et quasi hypnotique (machines) et une temporalité rythmée mais subjective (tables de jeu). L'attente peut exister mais elle est particulière : le joueur attend d'avoir accès à une machine spécifique ou à une table bien précises. Il est persuadé que sa chance y est liée.

Cette attente est donc extrêmement intense et anxiogène. Le joueur craint de manquer un gain, il observe constamment les autres joueurs et peut se sentir frustré de ne pas pouvoir agir. Dans ce cas, même une attente courte peut être perçue comme longue car elle est très chargée émotionnellement.

Les déplacements au sein du casino sont libres mais orientés par l'organisation spatiale. L'accès aux machines et aux tables est direct, le bar est à l'entrée de manière stratégique. Du bar, les joueurs peuvent voir tout l'ensemble et observer les autres.

C'est aussi un espace de transition entre jeu et non-jeu. Les joueurs sont libres de circuler mais ils sont maintenus dans le système de jeu.

Monsieur Mathy estime que le casino génère une grande diversité d'émotions. Il y décrit notamment le plaisir et l'excitation (gain, manipulation des jetons), la frustration et la détresse (perte, attente) mais aussi l'obsession (attachement à une machine ou un numéro).

L'interviewé explique qu'il a été confronté à des comportements extrêmes. Certains joueurs peuvent rester heures sans bouger. Ils perdent totalement conscience de leur corps (fatigue, besoins physiologiques). Dans ces cas, l'espace devient un lieu où s'oppose contrôle et perte de contrôle.

Pour Monsieur Mathy, tout est aménagé au Casino pour influencer le comportement des joueurs. L'éclairage artificiel omniprésent, l'absence de repères temps, la simulation sonore permanente, la disposition de machines sont autant de dispositifs qui maintiennent l'usager dans le jeu. Selon lui, il s'agit d'une sorte de « manipulation » en vue de modifier l'expérience sensorielle et temporelle des joueurs.

Le casino de Namur est décrit comme un grand espace, l'éclairage au plafond et la présence d'une roulette géante renforcent le caractère spectaculaire et imposant du lieu.

Monsieur Mathy précise que le temps y est perçu différemment selon que l'on soit joueur ou employé. Pour le joueur, l'immersion est totale, il n'a pas de repère temporel et la perception du temps est accélérée. Des heures peuvent être ressenties comme des minutes. Pour l'employé, la perception varie selon la charge de travail. Plus il y a d'activités, plus le temps passe vite.

Cet entretien décrit le casino comme un espace où la perception du temps est volontairement modifiée. Les repères spatiaux et temporels sont supprimés, les stimuli sensoriels sont amplifiés.

3.2.2 Analyse

Les deux entretiens réalisés au casino de Namur permettent de confronter deux points de vue complémentaires : celui d'un usager régulier (Arthur Xibit) et celui d'un employé expérimenté (André-Marie Mathy). Cette double approche permet de comparer l'expérience vécue et les logiques de conception architecturale du lieu.

Les deux interviewés partagent le même point de vue en ce qui concerne la lisibilité des lieux et l'organisation spatiale et voient le casino comme un espace facile à comprendre. Arthur Xibit précise que l'organisation y est parfaitement lisible. André Mathy complète cette vision par une dimension stratégique : pour lui, les parcours ont été pensés pour orienter progressivement les joueurs vers les espaces de jeu (entrée, contrôle, bar, machines et enfin jeux traditionnels). L'espace décrit comme lisible pour l'utilisateur a été mis en scène pour organiser le parcours vers l'engagement du jeu.

L'organisation spatiale suit une logique globale d'immersion du joueur. L'environnement est conçu pour éviter d'interrompre l'expérience de jeu.

Les fonctions essentielles telles que boire, jouer, payer, se restaurer et se détendre, sont concentrées dans un même ensemble et facilement accessibles.

Les services annexes (spa, restaurant, hôtel) sont juxtaposés et offrent la possibilité de prolonger l'expérience sans réellement sortir du dispositif. Le casino est un espace qui fonctionne de manière autonome. Tout est pensé dans le but de l'utilisateur le plus longtemps possible sur place.

Les ambiances sensorielles sont décrites de manière similaire dans les deux entretiens. Elles sont caractérisées par une absence quasi-totale de lumière naturelle, un éclairage artificiel contrôlé et des bruits constants liés aux machines et aux interactions sociales. Arthur Xibit décrit une ambiance paradoxale, à la fois calme et animée, où le fond sonore permanent crée une atmosphère stimulante pour les joueurs. André-Marie Mathy précise que ces stimuli sont volontairement amplifiés, notamment lors des gains, afin d'influencer les joueurs à proximité. C'est cette stimulation sensorielle qui empêche toute pause cognitive et maintient l'attention des usagers.

Toutes ces caractéristiques altèrent profondément la perception du temps comme l'indiquent les deux entretiens. Les repères temporels classiques (horloges et lumière naturelle) sont inexistantes et l'attention est continuellement sollicitée et stimulée ce qui détourne l'attention du temps qui passe. Arthur Xibit illustre la perte totale de la conscience du temps par son expérience. André-Marie Mathy confirme ce phénomène. Il distingue cependant deux formes de temporalité.

La première est continue et quasi hypnotique avec les machines à sous qui semblent totalement absorber le joueur. La seconde est plus rythmée dans les jeux traditionnels car elle dépend de la rotation des croupiers et de la relation sociale établie. Dans les deux cas, le temps est perçu comme accéléré, absorbé dans l'activité.

En ce qui concerne l'attente, l'analyse croisée des deux entretiens révèle une certaine nuance. Pour le joueur, l'attente semble peu perceptible. Elle est immédiatement compensée par d'autres activités disponibles. Pour le croupier, l'attente existe lorsqu'elle est liée à l'attachement de certains joueurs à une table ou à une machine. Elle est particulièrement intense, conditionnée à l'espoir du gain. C'est donc une attente émotionnellement forte, qui, même de courte durée, peut être perçue comme particulièrement longue. Cette différence montre que la perception de l'attente dépend fortement du degré d'implication du joueur.

Sur le plan émotionnel, les deux entretiens parlent d'une certaine ambivalence. Le casino peut être un lieu de confort, de plaisir et de sociabilité mais aussi de tension et de frustration. Arthur Xibit décrit un environnement agréable, propice à la détente lorsqu'il ne joue pas, mais également stimulant lorsqu'il est engagé dans le jeu. André-Marie Mathy a, quant à lui, observé des émotions encore plus fortes chez certains joueurs. Il décrit des situations d'excitation intense, de frustration, d'obsession, voire de perte de contrôle.

Enfin, les deux entretiens confirment que le casino est un espace conçu pour influencer les comportements. Pour les interviewés, les dispositifs architecturaux et sensoriels ne sont pas neutres. Ils visent à maintenir l'utilisateur dans sa dynamique de jeu continue. C'est la combinaison de dispositifs tels que l'absence de repères temporels, la stimulation sensorielle constante, la fluidité des parcours et la multiplication d'activités engageants qui capte l'attention des joueurs pour les maintenir actifs. André-Marie Mathy parle même d'une sorte de manipulation de l'expérience sensorielle et temporelle, tandis qu'Arthur Xibit en décrit les effets concrets sur son propre comportement.

En conclusion, l'analyse croisée de ces deux entretiens définit le casino de Namur comme un espace où l'architecture, l'organisation spatiale et les dispositifs sensoriels sont articulés pour obtenir une immersion totale dans l'univers du jeu. Le casino n'est pas un simple lieu de divertissement. Il est conçu pour orienter les parcours, stimuler les sens et altérer la perception du temps. Il construit sa propre temporalité, caractérisée par la perte de repères, l'accélération subjective et l'engagement continu des usagers.

3.3 Gare de Namur

3.3.1 *Résumé des entretiens*

Profil 1 : Yoni Alin, étudiant en 5^{ème} secondaire à l'Institut Saint-Joseph de Jambes. Yoni est navetteur, il est donc un usager régulier de la gare de Namur dans le cadre de ses déplacements quotidiens.

Globalement, l'interviewé perçoit la gare comme un espace bien organisé et lisible. Pour lui, l'orientation y est assez intuitive. Celle-ci est favorisée par les écrans d'information indiquant les voies et par une signalétique claire qui permet de comprendre l'accès aux différents quais (ex. voies 1 à 5 / 5 à 10). Bien sûr, il reconnaît que son usage quotidien et l'habitude renforcent cette facilité. Il souligne cependant que même lors des premières utilisations, la compréhension de l'espace s'est faite rapidement.

La gare fonctionne également comme un espace traversant. Il la compare à une sorte de passerelle qui relie les différents points de la ville avec plusieurs accès (entrée principale, accès souterrains).

La gare n'a pas d'ambiance générale particulièrement marquante pour Monsieur Alin. Il l'utilise principalement de manière fonctionnelle c'est-à-dire qu'il traverse rapidement les espaces pour se rendre aux quais sans s'y attarder.

Il relève cependant certains éléments sensoriels. Premièrement la lumière. La lumière naturelle est présente au centre grâce à un grand puit de lumière. À l'inverse, les autres zones sont uniquement éclairées de manière artificielle. Deuxièmement le bruit. La forte fréquentation de la gare génère un environnement sonore constant généré par les utilisateurs et les annonces informatives. L'odeur enfin. Certaines zones sont infestées d'odeurs désagréables (urine et autre), résultat de l'usage intensif des lieux. Malgré ces éléments, l'espace reste perçu comme acceptable et non anxiogène. L'interviewé s'y sent à l'aise et en sécurité.

Sa perception du temps dans la gare est principalement liée à l'attente. Le temps est généralement perçu comme long, en particulier lors des retards de train. Sur les quais, l'attente lui paraît plus lente que dans les espaces intérieurs. Seule une activité (fréquentation des magasins ou des points de restauration) peut modifier ce sentiment et accélérer le temps. Par contre, quand il n'a rien à faire, Monsieur Alin estime le temps long et ressent de l'ennui ou de l'impatience.

Pour illustrer ces propos, l'interviewé indique que 5 minutes d'attente sur le quai peuvent sembler très longues alors que lorsqu'il fréquente les commerces, 20 minutes peuvent passer très rapidement, au risque de lui faire rater son train.

L'attente est une composante centrale de l'expérience en gare. Il relève plusieurs dispositifs qui permettent de la rendre plus supportable tels que la présence de commerces, les espaces d'information, des zones d'attente aménagées (bancs, espaces chauffés) ou encore des dispositifs ponctuels (vélo pour recharger un téléphone ou encore piano). Le fait d'être avec des amis et d'avoir des échanges sociaux favorise également la perception rapide du temps selon Monsieur Alin.

Il décrit son parcours régulier en plusieurs étapes : entrée dans la gare par un accès vitré, utilisation d'escalators pour rejoindre les quais, orientation via les panneaux et écrans, accès aux quais. Les déplacements sont globalement fluides, bien que certains éléments puissent générer des contraintes lorsque les escalators sont encombrés ou qu'il est ralenti par l'afflux de voyageurs. En général, il estime que l'organisation permet une circulation rapide et efficace même lorsqu'il est pressé et qu'il doit prendre son train dans un délai très court.

Il n'a pas d'expérience particulièrement stressante ou agréable des lieux. En réalité, il ne s'y attarde pas vraiment. Son utilisation est majoritairement fonctionnelle : il la traverse rapidement pour se rendre à destination. L'espace est perçu comme sûr (pas de sentiment d'insécurité comme d'autres gares) et pratique (facilité d'accès aux services et aux transports).

Pour lui, l'élément architectural le plus marquant est le puits de lumière central. Ce point est central, il permet de structurer visuellement l'espace, de créer un repère dès l'entrée.

La gare est reliée à l'extérieur grâce à une signalétique qui rappelle immédiatement la connexion avec le centre-ville. Il n'y a pas de sentiment de déconnexion mais plutôt une certaine continuité avec le contexte urbain.

L'espace de la gare influence sa perception de manière variable. Les espaces d'attente comme les quais sont passifs et ralentissent le temps. À contrario, les espaces actifs (commerces, ...) occupent l'attention et accélèrent la perception du temps. Cet entretien met en évidence la gare comme un espace de transit, purement fonctionnel. L'expérience est dominée par l'attente et le déplacement. Pour lui, l'architecture joue un rôle essentiellement organisationnel. Elle permet une bonne lisibilité, une circulation efficace et propose des dispositifs ponctuels qui améliorent le confort.

La perception du temps est principalement liée à l'attente et à l'engagement, ou non, dans des activités principalement commerciales. La gare est décrite comme un espace où le temps est subi mais modulable, en fonction de l'engagement de l'utilisateur dans son environnement.

Profil 2 : Régine Lemercinier est employée à la gare de Namur. Elle travaille à la SNCB depuis 11 ans. Elle a débuté comme accompagnatrice de train. Aujourd'hui, elle « instructrice compétences » et se charge de la formation et du suivi des accompagnateurs de train.

Elle décrit la gare de Namur comme « un espace globalement bien organisé et relativement lisible pour les usagers ». La gare de Namur a la particularité d'être, avant tout, un lieu de passage qui relie l'arrière de la gare au centre-ville. Elle estime que cette configuration peut parfois créer une certaine confusion pour les personnes qui découvrent les lieux pour la première fois.

La distinction entre l'avant et l'arrière de la gare peut être difficile à comprendre. Mais à l'intérieur de la gare, l'organisation devient plus intuitive. Les guichets, les accès aux quais et aux principaux services sont directement disponibles. Les parcours sont jugés logiques.

En ce qui concerne l'ambiance en général, Madame Lemercinier estime que les récentes rénovations ont nettement amélioré le confort spatial et la qualité perçue des lieux. L'ouverture réalisée au niveau de la toiture est un réel atout qui permet à la lumière naturelle de pénétrer et rend l'espace beaucoup plus agréable qu'auparavant. Cette lumière permet de réduire la sensation d'enfermement. L'interviewée souligne différents éléments qui rendent la gare plus accueillante.

Elle cite comme exemple les espaces verts artificiels, la mise à disposition de bancs, les petits commerces et les animations ponctuelles (piano, ...). Pour elle, ces dispositifs améliorent l'atmosphère générale qui semble moins stricte et fonctionnelle.

Pour ce qui est de l'expérience temporelle, Madame Lemercinier pense qu'elle varie fortement selon les usagers. Pour le personnel par exemple, le temps est perçu comme rapide. Le rythme du travail est assez soutenu et les passagers en gare sont souvent pressés et veulent être rapidement orientés. Pour les voyageurs, par contre, la notion de temps varie des conditions d'attente, des retards, de la fréquentation des lieux mais aussi, sans doute, du sentiment de sécurité qu'ils peuvent ressentir dans certains espaces. Elle pense aussi qu'ils peuvent vivre différemment le temps en fonction de leurs moyens financiers et de leurs possibilités d'occupation. Certaines personnes boire un café ou manger un bout, d'autres vont se distraire, dans ces cas, le temps passe plus vite.

Certains espaces sont identifiés comme particulièrement inconfortables ou anxiogènes. Le couloir sous voies qui relie la gare à la ville est décrit comme un espace problématique. On y rencontre souvent des personnes marginalisées (drogués, sans domicile fixe, mendiants) ce qui génère un sentiment d'insécurité. De même, la dalle située au-dessus des quais, pourtant centrale dans les parcours, peut parfois devenir source d'inconfort (tension, bagarres, nuisances sonores). Dans ces contextes, l'attente semble plus longue et plus pénible pour les usagers.

Comme toutes les gares, pour Madame Lemercinier, l'attente occupe une place importante. Elle cite l'exemple des correspondances car Namur est une gare centrale où de nombreux passagers transitent. Les intervalles entre les correspondances sont variables. Parfois les voyageurs n'ont que quelques minutes entre deux trains, parfois ils peuvent attendre plus d'une heure. Pour elle, la perception de cette attente varie selon la manière dont ils vont s'occuper.

Elle a observé que les voyageurs utilisent principalement leur téléphone, lisent, écoutent de la musique, mangent ou se rendent en centre-ville lorsque le temps le permet. La proximité immédiate du centre-ville est un réel atout. Elle permet aux usagers, qui ont plus de temps, de varier leurs occupations (shopping, balade, découvertes) sans s'éloigner.

Les parcours au sein de la gare sont jugés relativement fluides et cohérents. L'interviewée insiste sur la logique multimodale du site : trains, bus, parking, vélos, trottinettes et autres moyens de transport sont regroupés dans un périmètre relativement restreint. Beaucoup de choses sont accessibles très facilement.

La signalétique est perçue comme claire et suffisante. Il y a beaucoup d'indication, les directions sont clairement mentionnées.

Cependant, Madame Lemercinier soulève des difficultés pratiques récurrentes. Les escalators et les ascenseurs, indispensables pour avoir accès aux quais, sont régulièrement en panne. Ces dysfonctionnements impactent directement les déplacements des personnes à mobilité réduite, des usagers avec poussette, vélos ou bagages volumineux. Ils sont forcés de réaliser des détours importants et compliqués qui font perdre beaucoup de temps et d'énergie.

Lorsqu'elle est interrogée sur les perceptions sensorielles, Madame Lemercinier parle principalement des ambiances olfactives. Les odeurs de café, de viennoiseries ou de gaufres que les utilisateurs peuvent sentir dès leur arrivée sont plutôt agréables et rendent l'environnement accueillant. À l'inverse, les odeurs de cigarette présentes à proximité des entrées sont particulièrement désagréables. La gare est néanmoins décrite comme relativement bien ventilée et correctement entretenue.

Enfin, pour ce qui est de l'influence de l'espace sur la perception du temps, elle avoue ne s'être jamais posé la question consciemment. De par son expérience, elle compare la gare de Namur à la gare d'Anvers-Central. Cette dernière a une architecture plus monumentale et spectaculaire. Elle se souvient avoir dû y patienter pendant plusieurs heures sans avoir ressenti le poids du temps. La gare de Namur est plus sobre et plus petite, il y a moins de choses à voir ou à faire. En comparant ces deux lieux, Madame Lemercinier estime que la richesse architecturale, les éléments à observer et les possibilités d'occupation ont contribué à modifier sa perception subjective du temps.

Cet entretien décrit la gare de Namur comme un espace en pleine évolution qui cherche à dépasser sa logique purement fonctionnelle. L'ajout de lumière, de végétaux, de lieux d'attente mais aussi les commerces et la signalisation sont identifiés comme des points forts. Pour Madame Lemercinier, la perception du temps reste cependant tributaire des conditions d'attente, du climat social, du sentiment de sécurité et des possibilités d'occupation offertes aux usagers.

3.4 Analyse croisée

Les différents entretiens réalisés sur les trois terrains d'étude croisent des expériences différentes de l'espace et du temps. Les profils interrogés n'entretiennent pas le même rapport aux lieux. On y retrouve des utilisateurs aux usages variés, des employés expérimentés et une professionnelle impliquée dans l'organisation et la modification des espaces. Ce sont ces différences qui nous permettent de confronter l'expérience vécue avec l'usage quotidien et une vue parfois plus technique ou professionnelle des lieux. Les témoignages recueillis montrent que la perception du temps ne dépend pas uniquement de la durée réelle passée dans un lieu mais bien des conditions spatiales, sensorielles et émotionnelles.

Le premier élément transversal relevé concerne l'organisation des parcours. Le CHRSM Site Meuse apparaît comme l'espace le plus complexe à appréhender et à lire. Malgré la mise en place d'un système de routes numérotées, qui vise à faciliter les déplacements, les entretiens indiquent que l'orientation reste dépendante des explications préalables et de la compréhension des consignes. Lorsque l'usager peine à trouver son chemin ou se trompe d'itinéraire, il se retrouve en situation de stress. De plus, ces difficultés d'orientation peuvent donner l'impression de perdre du temps. Les parcours au sein du casino et de la gare apparaissent comme plus lisibles et intuitifs.

Au Casino, les joueurs sont progressivement orientés dans l'univers du jeu jusqu'à une immersion totale. À la gare, les parcours sont rendus lisibles et accessibles. Ils permettent de gérer les flux ce qui est indispensable pour le bon fonctionnement du lieu. Les voyageurs peuvent facilement entrer, identifier la voie et se diriger pour rejoindre le quai. L'espace gère la circulation de manière efficace et pragmatique.

Ces entretiens nous apprennent que la lisibilité spatiale peut agir sur l'expérience du lieu. Lorsqu'elle fait défaut, comme à l'hôpital, le temps semble ralenti, contraint, l'espace anxiogène. A contrario, lorsqu'elle est fluide et intuitive, comme relevé à la gare, la lisibilité facilite l'orientation et les déplacements. Une bonne lisibilité diminue également le stress des utilisateurs même si elle reste purement fonctionnelle. Au Casino, la lisibilité permet aux joueurs de s'orienter facilement. Elle évite aussi de les distraire de leur univers de jeu. Nous pouvons donc supposer qu'une bonne orientation et une clarté des parcours pourrait rassurer, accélérer les déplacements ou maintenir l'usager en activité.

Le deuxième élément transversal porte sur les qualités sensibles de l'espace. Tant au CHRSM Site Meuse qu'à la gare de Namur, les usagers estiment que la présence de lumière naturelle est un facteur déterminant pour l'ambiance du lieu. À l'hôpital, ce sont les espaces lumineux, rénovés et ouverts vers l'extérieur qui sont associés à une perception plus calme du temps. Les espaces plus anciens, sombres ou mal ventilés renforcent, quant à eux, la focalisation sur la maladie et l'attente. À la gare, l'élément marquant pour les utilisateurs est le puit de lumière, créé lors des rénovations. Il reste central et améliore la qualité du lieu. Au Casino, par contre, le manque de lumière est pointé du doigt. Cette absence est intentionnelle et vise délibérément à supprimer les repères temporels. Ce phénomène est accentué par l'éclairage artificiel, l'ambiance sonore et la fermeture du lieu. Grâce à ces dispositifs, les joueurs restent absorbés par le jeu, le temps extérieur devient quasi imperceptible. D'autres éléments sont également relevés comme positifs et capables d'améliorer les émotions et par conséquent, la perception du temps. Nous relèverons, par exemple, la présence d'éléments plus naturels (plantes, couleurs, bois) principalement au CHRSM Site Meuse et à la gare.

Le troisième élément est l'attente et son organisation. L'attente au CHRSM Site Meuse est décrite comme subie et anxiogène. Si la situation médicale joue un rôle, certains facteurs aggravants sont également identifiés. Nous noterons, entre autres, des espaces peu confortables et mal organisés ou encore un manque de distraction (ouvertures vers l'extérieur, dispositifs architecturaux variés ...). Dans ces conditions, le temps perçu semble particulièrement présent et étiré. À la gare, l'attente est intégrée au fonctionnement du lieu. Cependant, les dispositifs mis en place restent basiques (bancs, quais) et n'ont pas de véritables intentions architecturales qui permettent aux voyageurs de s'en détacher. Au Casino, l'attente paraît comme absorbée par la mise à disposition constante d'autres activités (bar, machines à sous ...). Dans les autres lieux, rien n'est véritablement mis en place pour transformer l'expérience de l'attente de manière significative. Pour l'ensemble des répondants, l'attente ne produit donc pas seulement une durée mais aussi, et surtout, une expérience temporelle différente selon l'espace qui l'encadre.

Le quatrième point se penche sur le mouvement et les possibilités d'arrêt. La logique de l'espace gare est fonctionnelle et favorise les déplacements rapides et continus. Les zones d'arrêt sont prévues mais restent souvent intégrées aux flux. L'utilisateur peut donc attendre, mais pas se mettre réellement à distance de l'agitation du lieu.

Au CHRSM Site Meuse, les arrêts sont plus contraints (salle d'attente, couloir, accueil, services). Les mouvements sont limités aux déplacements nécessaires. Cela renforce, sans doute, la sensation de dépendance et de perte de contrôle. Au casino, par contre, l'arrêt n'est pas une suspension mais plutôt une poursuite de l'activité. Le joueur s'arrête pour s'asseoir à une machine ou à une table, pour rester au bar, se détendre et regarder.

Enfin, à travers ces entretiens, nous observons que chaque lieu présente un régime temporel bien spécifique. Le CHRSM Site Meuse tend à ralentir le temps vécu. Son espace reste associé à l'attente et à l'incertitude. La gare paraît plus neutre et modulable. Le temps est structuré par des horaires et des retards. Il peut être atténué par certaines activités disponibles. Le casino, quant à lui, semble accélérer ou effacer la perception du temps grâce à l'immersion, la stimulation sensorielle et l'absence de repères temporels.

Cette analyse croisée met en évidence plusieurs éléments récurrents qui pourraient participer à la manière dont les usagers vivent le temps dans chacun des trois lieux étudiés. Les différents interviews identifient certaines dimensions qui pourraient influencer la perception du temps.

Nous relèverons principalement l'organisation des parcours, la lisibilité de l'espace, les qualités sensibles des environnements (lumière, nature, matériaux sons), les dispositifs d'attente ainsi que les possibilités de mouvement ou d'arrêt. Les entretiens suggèrent que la perception du temps ne dépend pas uniquement de la durée objective ou de l'état émotionnel des usagers. Elle semble aussi influencée par les caractéristiques de l'espace et les conditions d'usage de chaque environnement.

LIMITES & PERSPECTIVES

Toute démarche de recherche, aussi rigoureuse soit-elle, se trouve confrontée à des contraintes et limites liées aux méthodes, contextes et pratiques. Il est important de pouvoir les identifier, non pas pour remettre en cause les résultats obtenus mais bien pour préciser leurs conditions de validité (Quivy & Van Campenhoudt, 2011). Déterminer les limites permet également d'ouvrir des perspectives de recherche en vue d'approfondir et nuancer les résultats présentés.

Comparabilité des terrains

Le choix d'analyser trois terrains distincts constitue une force comparative de ce travail. Cependant, il constitue également une limite. En effet, notre analyse ne porte que sur un seul exemplaire par catégorie : un hôpital, un casino, une gare. Il reste difficile, à ce stade, de distinguer ce qui relève de caractéristique propre à chaque type de lieu de ce qui est spécifique à chaque établissement étudié. Les résultats obtenus ne peuvent pas être généralisés avec certitude pour l'ensemble des hôpitaux, casinos ou gares. L'analyse de plusieurs cas par typologie permettrait de dépasser cette limite et d'identifier les régularités structurelles. Elle renforcerait la portée comparative et la validité des résultats.

Par ailleurs, comme nous l'avons signalé, les trois infrastructures étudiées sont anciennes, récemment rénovées et/ou encore en cours de rénovation. Ce point commun entre les trois lieux est un fil conducteur pour notre comparaison mais représente également une limite. La rénovation est soumise aux contraintes de l'existant et ne permet pas toujours de mettre en place tous les dispositifs architecturaux souhaités, comme le souligne Madame Pondeville, architecte au CHRSM, lors de son entretien.

Dès lors, il serait pertinent d'élargir nos analyses à des établissements entièrement neufs, conçus selon des logiques et des contraintes architecturales actuelles afin d'interroger plus directement l'influence des dispositifs spatiaux sur la perception du temps.

Taille et représentativité des échantillons

Les trois questionnaires ont permis de récolter respectivement 46, 51 et 68 répondants, soit un total de 165 personnes. Ces chiffres sont relativement importants et nous permettent déjà de dégager des tendances significatives pour effectuer une analyse qualitative cohérente. Ils restent néanmoins insuffisants pour affiner notre étude et réaliser, par exemple, des sous-groupes par genre, âge ou fréquence de visite.

De plus, les trois échantillons présentent un déséquilibre au niveau de la représentativité, notamment en ce qui concerne la répartition des genres (les réponses à l'hôpital sont majoritairement féminines contrairement au Casino, où elles sont quasi-exclusivement masculines). Le genre, l'âge voire le statut social pourraient influencer la perception du temps, indépendamment des qualités de l'espace. Cette dimension n'est pas prise en compte dans notre étude et introduit un biais dans l'interprétation des résultats.

Un échantillonnage plus large et plus diversifié permettrait de renforcer nos données et d'identifier les variations de perception du temps en fonction du profil des usagers.

Variable contextuelle non contrôlée : la prédisposition des usagers

Une des limites principales de ce travail se situe dans la difficulté à dissocier ce qui relève de l'espace de ce qui relève de la situation vécue et des états émotionnels préalables. En effet, les usagers n'entrent pas dans les trois lieux avec le même état émotionnel neutre et comparable. Or, nous savons que les recherches en psychologie de la perception du temps ont largement démontré que l'état émotionnel d'un individu constitue une variable déterminante dans la façon dont il évalue la durée (Droit-Volet, 2022, pp. 238-241).

Le patient ou le visiteur à l'hôpital est souvent anxieux car exposé à un enjeu médical. Le joueur du casino est, quant à lui, davantage dans un état d'excitation et d'anticipation du jeu. Le voyageur, enfin, peut être pressé, anxieux à l'idée de rater son train ou encore dans une posture plus utilitaire et banale. La situation que nous nous attendons à vivre en un lieu nous préconditionne, en quelque sorte, à la manière dont nous allons le vivre. Ces prédispositions jouent forcément sur la perception de l'espace et du temps qui y est vécu.

Si notre questionnaire intègre des questions relatives aux émotions ressenties avant, pendant et après le parcours, il ne permet pas de dissocier entièrement cette prédisposition initiale de l'expérience spatiale elle-même. Une prise en compte plus fine de cette variable, notamment à travers des dispositifs méthodologiques permettant d'isoler ou de comparer différents états émotionnels initiaux, permettrait d'approfondir la compréhension du rôle spécifique de l'espace dans la modulation de la perception du temps.

Biais de familiarité

Dans les trois cas, que ce soit pour les interviews ou les questionnaires, la majorité des répondants connaissent bien l'espace. Cette familiarité est avantageuse car elle permet d'analyser des données fondées sur une pratique répétée. Elle introduit cependant un biais dans la mesure où les perceptions sont en partie filtrées par l'habitude.

Des phénomènes tels que la désorientation spatiale, la surprise architecturale, la découverte progressive des lieux ou encore l'inconfort lié à l'inconnu n'ont pas pu être étudiés. De même, la prédisposition architecturale, ou l'idée que chacun, lorsqu'il pénètre dans un lieu pour la première fois, s' imagine une certaine « dimension », n'a pas été prise en compte.

L'analyse d'un échantillon comprenant une proportion plus importante de « primo-visiteurs » permettrait d'enrichir les résultats en intégrant cette dimension de découverte et de confrontation initiale à l'espace.

Conditions d'observation et du questionnaire

Bien que les observations et les questionnaires aient été réalisés à différents moments, les conditions de collecte des données n'ont pas été intégrées de manière structurée dans l'analyse. Certaines variables telles que les horaires, les jours de la semaine, les saisons, l'affluence pourraient influencer le résultat.

La mise en place d'un protocole complémentaire de collecte des données à des moments déterminés selon certaines conditions permettrait d'obtenir une image encore plus complète et plus représentative de l'expérience temporelle dans chacun des trois lieux étudiés.

CONCLUSION

Ce travail est parti d'une intuition fondamentale : le temps que nous vivons n'est pas celui que nous mesurons. Bergson (1888, pp. 49-56) l'avait énoncé dès la fin du XIX^e siècle en distinguant le temps objectif, celui de l'horloge, continu et universellement partagé, de la durée vécue, expérience qualitative et subjective propre à chaque individu. Cette distinction, confirmée par les recherches contemporaines en psychologie de la perception du temps (Droit-Volet, 2022, pp. 233-234), constitue le socle à partir duquel ce mémoire a posé sa question de recherche :

« *Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales ?* »

Pour y répondre, nous avons mobilisé un cadre théorique pluridisciplinaire : philosophie, psychologie, sociologie, sciences de l'architecture. Nous avons également mené une étude comparative sur trois terrains aux logiques spatiales, sociales et temporelles bien distinctes : le CHRSM Site Meuse, le Casino de Namur et la Gare de Namur. Notre méthodologie était basée sur trois outils complémentaires : des observations in situ, des enquêtes par questionnaire auprès de 165 usagers et des entretiens semi-directifs menés avec des usagers réguliers et des professionnels de chaque lieu. Cette triangulation avait pour ambition d'articuler les dimensions objectives de l'espace avec les expériences subjectives vécues. Cependant, ces conclusions doivent être lues à la lumière des limites méthodologiques identifiées au cours de ce travail. Celles-ci permettent d'ouvrir à des perspectives de recherches intéressantes : analyse de plusieurs exemplaires par type de lieux, de bâtiments neufs et anciens, élargissement du panel de répondants...

Réponse à la première sous-question : *Comment l'organisation des parcours et des séquences spatiales module-t-elle le rythme de l'expérience ?*

Les trois terrains illustrent trois types de parcours fondamentalement distincts, qui produisent trois rythmes d'expérience propres.

Le CHRSM Site Meuse s'est développé de manière progressive et non planifiée. Il a donc été conçu par ajouts et développements mais pas pensé comme un ensemble. Les fonctions se superposent (consultations, hospitalisations, urgences, administration) et créent une succession d'espaces parfois difficiles à appréhender. Pour pallier cette organisation, un système d'orientation basé sur les routes numérotées a été mis en place. Il reste malheureusement insuffisant pour assurer la lisibilité des parcours. Les grilles d'observation ont révélé une lisibilité du parcours limitée, des transitions spatiales peu travaillées et des seuils fonctionnels mais peu scénarisés. Les questionnaires confirment ce constat puisque la majorité des répondants décrivent leur parcours comme confus ou fragmenté. Lorsqu'un usager perd sa direction, il ne peut retrouver son chemin par la seule lecture de l'espace et une intervention extérieure devient indispensable. Ce défaut de lisibilité a un impact émotionnel négatif sur les utilisateurs et allonge, dès lors, le temps vécu. Perdre sa route devient perdre son temps.

Le Casino de Namur offre une tout autre logique. L'organisation spatiale y est délibérément pensée pour conduire progressivement le joueur vers une immersion totale : entrée, contrôle, bar, machines à sous, jeux traditionnels. Ce parcours est fluide, lisible et efficace. 100 % des répondants décrivent leur navigation comme facile. Mais comme l'a clairement explicité André-Marie Mathy lors de son entretien, cette lisibilité n'a pas pour objectif d'orienter l'utilisateur vers une sortie. En réalité, elle sert à le maintenir dans le système de jeu. La fragmentation des espaces n'est pas vécue comme un inconvénient mais comme une invitation à découvrir de nouveaux espaces de jeu.

Le parcours architectural produit ici ce que Louw (2016, pp. 20-21) décrit comme un rythme spatial maîtrisé, où les séquences s'enchaînent pour maintenir l'attention en éveil et effacer la conscience du temps.

La logique de la Gare de Namur se veut fonctionnelle et multimodale. Elle a été pensée et conçue pour gérer les flux de manière efficace et pragmatique. Le parcours est lisible, les déplacements sont rapides et efficaces. La gare oriente parfaitement. Mais cette efficacité fonctionnelle ne suffit pas à transformer l'expérience du temps. Le parcours est fluide mais les séquences ne sont pas enrichies par d'autres éléments. La qualification *monotone* apparaît d'ailleurs exclusivement à la gare. La gare est un espace où l'on se repère mais où l'on ne trouve rien à voir.

Ces trois cas valident, chacun à leur manière, l'hypothèse formulée à partir des analyses de Louw (2016, pp. 18-24) sur la promenade architecturale : la manière dont les séquences spatiales s'enchaînent, dont les seuils et transitions structurent les passages entre espaces, détermine directement le rythme perçu de l'expérience. Un parcours illisible ralentit et amplifie l'anxiété. Un parcours immersif efface les repères. Un parcours fonctionnel normalise sans enrichir.

Réponse à la deuxième sous-question : *Comment la lisibilité de l'espace et les dispositifs d'orientation influencent-ils l'attention et la perception des situations ?*

Les résultats confirment que la lisibilité spatiale agit sur l'expérience temporelle par son effet sur l'attention. Si les espaces sont clairs et les parcours identifiables, l'attention peut se focaliser sur d'autres activités et sur l'environnement. Mais, lorsque la lisibilité fait défaut, l'attention reste portée sur l'orientation et, par conséquent, sur le temps mobilisé pour trouver son chemin.

À la Gare de Namur, la lisibilité réduit le stress : le score *comprendre où aller réduit le stress* atteint le meilleur score individuel de l'ensemble des indicateurs mesurés. Cette clarté spatiale ne modifie pas profondément la perception du temps mais elle empêche que l'espace lui-même ne devienne source d'anxiété.

Au CHRSM Site Meuse, l'absence de lisibilité intuitive produit l'effet inverse. L'incertitude spatiale est pointée du doigt dans les grilles d'observation. Les observations in situ ont mis en évidence une attention permanente portée au temps : regards vers les horloges, les téléphones, les écrans d'affichage. La majorité des répondants vivent le temps de manière ralentie, personne ne le qualifie de rapide. L'entretien avec l'architecte Nathalie Pondeville confirme que cette difficulté d'orientation génère un stress chez des usagers souvent fragilisés par le contexte médical. L'espace ne crée pas toujours l'anxiété, mais il l'amplifie.

Au Casino de Namur, la lisibilité a un objectif précis : faciliter l'accès aux espaces de jeu et éviter que le joueur soit distrait de son activité principale. L'organisation spatiale ne vise pas à informer l'utilisateur sur sa localisation dans le temps ou dans l'espace. Au contraire, elle vise à le maintenir dans un état d'absorption. Comme l'indique Arthur Xhibit lors de son entretien, il est possible d'entrer à 22 h et de ressortir à 4 h du matin sans avoir pris conscience de la nuit passée.

Ces résultats confirment l'hypothèse formulée à partir de Foucault (1975, pp. 141-149) et de Kevin Lynch cité par Ramadier (2022, pp. 144-145) : l'organisation de l'espace ne se contente pas de guider physiquement les usagers. Elle oriente leur attention, conditionne leur état émotionnel et, in fine, transforme leur rapport au temps.

Réponse à la troisième sous-question : Dans quelle mesure les qualités sensibles de l'espace conditionnent-elles l'engagement perceptif des individus ?

Les qualités sensibles de l'espace telles que la lumière, l'acoustique, la matérialité, les odeurs, l'ambiance globale sont des facteurs déterminants dans les trois terrains, comme le postulaient Spence (2020, pp. 2-12) et Pallasmaa (1996, pp. 28-37).

La lumière naturelle constitue l'élément le plus systématiquement cité dans les trois lieux. À l'hôpital, les espaces rénovés, lumineux et ouverts vers l'extérieur sont unanimement associés à une perception plus calme du temps. Les zones rénovées et les couloirs vitrés sur la Meuse sont cités comme les points les plus positifs de l'expérience. À l'inverse, les zones sombres et fermées poussent les usagers à se focaliser sur la maladie, l'incertitude et l'attente. À la gare, le puits de lumière, créé lors des rénovations, est l'élément architectural le plus spontanément cité par les usagers. Il obtient d'ailleurs le meilleur score de tous les éléments architecturaux évalués. Au Casino, c'est précisément l'absence de lumière naturelle qui est pointée du doigt et son score est le plus faible des trois terrains. Cette suppression des repères temporels et visuels est délibérée. Elle confirme ce que Finlay-Gough (2015, pp. 65-66) avait identifié : l'architecture du casino choisit de priver intentionnellement l'utilisateur de ses repères afin prolonger sa présence dans l'espace de jeu et de créer une expérience d'immersion.

Outre la lumière, nous noterons également que les éléments de distraction constituent le deuxième grand facteur de différenciation. Le Casino obtient son meilleur score individuel de tout le pour les *éléments permettant de se distraire et d'oublier le temps*. Le lieu permet de capter l'attention et le temps vécu est perçu comme accéléré pour la majorité de ses utilisateurs. À l'hôpital et à la gare, par contre, on retrouve peu de stimuli sensoriels. L'attention reste focalisée sur le temps et ne peut en être détournée. Droit-Volet (2022, pp. 237-241) l'avait théorisé : lorsque l'attention est mobilisée sur le temps lui-même, la durée perçue s'allonge ; lorsqu'elle est absorbée ailleurs, le temps se contracte.

L'ambiance générale confirme enfin la cohérence de ces trois profils sensoriels. Les usagers qualifient spontanément le Casino de *stimulant*, la Gare de *monotone* et l'hôpital d'*équilibré mais anxigène*. Ces trois qualificatifs correspondent exactement aux trois régimes temporels observés : un espace stimulant accélère le temps, un espace monotone le normalise, un espace anxigène l'étire.

En réponse à la question de recherche

L'ensemble des résultats obtenus à travers les questionnaires, observations et entretiens convergent vers une réponse claire à la question posée : *oui, l'architecture influence la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales*, et elle le fait principalement selon trois mécanismes interdépendants.

Le premier est *structural* : le rythme vécu de l'expérience est déterminé par l'organisation des séquences spatiales, la lisibilité des parcours et la qualité des transitions. Un espace illisible ralentit le temps et génère de l'anxiété. Un espace fluide le normalise. Un espace immersif efface les repères temporels.

Le second est *attentionnel* : la clarté spatiale permet de libérer l'attention requise pour s'orienter. La richesse ou la pauvreté des qualités sensibles du lieu vont ensuite déterminer vers quoi cette attention se porte. Sans « distraction », elle restera focalisée sur le temps lui-même, la durée perçue s'allongera. Par contre, si elle est captée par son environnement, le temps perçu se contractera.

Le troisième est *émotionnel* : les qualités sensibles de l'espace (lumière, acoustique, matériaux, ambiance) conditionnent l'état émotionnel des usagers. Ces émotions constituent, comme le démontre Droit-Volet (2022, pp. 238-241), une variable déterminante dans l'estimation des durées. Des émotions négatives comme le stress ou l'anxiété allongent la durée perçue alors que des émotions positives l'absorbent ou/et le contractent.

Ces trois mécanismes nous poussent à une conclusion plus large : l'architecture est bien un acteur de l'expérience temporelle. Elle ne modifie pas la durée objective, le temps de l'horloge reste identique dans les trois lieux étudiés. Elle transforme, en profondeur, les conditions dans lesquelles ce temps est vécu. Les trois cas étudiés en témoignent de manière exemplaire. Le Casino construit une temporalité de l'absorption, où le temps s'efface au profit de l'expérience immersive. La Gare produit une temporalité fonctionnelle et neutre, efficace mais peu engageante. L'hôpital, enfin, révèle une temporalité de la suspension, où l'attente, l'incertitude et la pauvreté sensorielle se conjuguent pour rendre le temps particulièrement lourd et présent.

Si le CHRSM Site Meuse est l'espace où l'architecture reste la plus silencieuse sur la question du temps, c'est aussi, paradoxalement, celui où le temps se fait le plus lourdement ressentir. Ce constat est peut-être le plus important de ce travail : ne pas concevoir l'expérience temporelle d'un espace, c'est aussi faire un choix, celui de laisser les usagers seuls face à leur conscience du temps, dans un lieu qui ne les aide pas à l'oublier.

APPROCHE VISONNAIRE

Et si nous allions plus loin

Au-delà des résultats observés dans les trois terrains étudiés, une évolution plus large semble progressivement apparaître. La manière de concevoir les espaces et les services évolue profondément. Malgré leurs fonctions initiales très différentes, le CHRSM Site Meuse, la Gare de Namur et le Casino de Namur tendent tous trois vers une hybridation croissante des programmes et des usages.

Le CHRSM Site Meuse cherche à intégrer des logiques issues du secteur hôtelier afin d'améliorer le confort des patients et des accompagnants. Les nouveaux espaces d'attente se veulent plus qualitatifs, les ambiances sont travaillées pour influencer l'état d'esprit des utilisateurs, tandis que le bien-être et l'expérience vécue deviennent des dimensions centrales des nouvelles intentions architecturales. La Gare de Namur n'échappe pas à cette tendance. Son ambition multimodale lui permet de dépasser la seule fonction de transport. Elle devient progressivement un lieu de consommation, de passage prolongé et d'occupation. Elle intègre des commerces, des espaces de restauration ainsi qu'une série de services connexes et de proximité. Quant au Casino de Namur, il pousse cette logique encore plus loin en combinant désormais jeux, restauration, hôtellerie, wellness et organisation d'événements.

Ces évolutions ne peuvent être considérées comme anecdotiques. Elles traduisent en réalité une transformation plus profonde du rapport entre architecture, société, économie et expérience temporelle.

Notre société contemporaine semble évoluer vers un modèle de plus en plus polychronique, tel que développé par Edward T. Hall (1983), où plusieurs activités, temporalités et sollicitations coexistent simultanément. L'individu contemporain ne réalise plus une tâche à la fois : il mange en travaillant, attend en consommant, se déplace en restant connecté, transforme chaque moment disponible en temps potentiellement productif ou occupé.

Cette évolution est renforcée par le phénomène d'accélération sociale décrit par Hartmut Rosa (2010). Les rythmes de vie s'intensifient, les flux se multiplient et la sensation de manquer de temps devient omniprésente. Dans ce contexte, le rôle de l'architecte n'est plus de concevoir des espaces pour accueillir une fonction précise mais doit plutôt permettre d'optimiser les usages, de condenser les activités et de répondre à une société cherchant continuellement à gagner du temps tout en multipliant les expériences.

Le coût du mètre carré explose également et les exigences liées à la rentabilité deviennent centrales, y compris dans la conception et la production des espaces. Pour obtenir une occupation optimale, toutes les ressources doivent être exploitées et chaque piste envisagée. L'espace devient alors un outil capable de capter, orienter, retenir et occuper les individus le plus longtemps possible.

Les résultats de ce mémoire permettent de mieux comprendre pourquoi cette logique devient pertinente. Les analyses ont montré que la perception du temps peut être influencée par une série de dispositifs architecturaux : qualité des parcours, ambiances sensorielles, dispositifs de distraction ou richesse des stimuli proposés aux usagers. Dès lors, plus un espace multiplie les possibilités d'occupation, de consommation, d'interaction ou de distraction, plus il est capable de transformer le rapport au temps vécu. Le temps et l'attente ne sont alors plus simplement réduits ; ils peuvent être absorbés, remplis, voire rendus invisibles.

Cette évolution rejoint les réflexions développées par Michel Foucault dans *Surveiller et punir* (1975, pp. 141-149), lorsqu'il identifie les dispositifs spatiaux comme des outils d'organisation des comportements. Ces nouveaux espaces hybrides ne cherchent plus uniquement à accueillir une activité principale mais à englober l'utilisateur dans une succession de fonctions, d'expériences et de temporalités.

À travers les espaces qu'il conçoit, les temporalités qu'il organise et les expériences qu'il met en scène, l'architecte participe indirectement à orienter la société vers certains modes de vie et certains rapports au temps. Concevoir un espace revient non seulement à répondre à des besoins fonctionnels, mais aussi à choisir quel type de société l'on souhaite encourager : une société de l'accélération, de la stimulation permanente et de la multiplication des usages ou au contraire une société laissant davantage de place à la pause, à la contemplation et à des temporalités plus lentes.

Cette perspective soulève néanmoins plusieurs questions critiques. Si l'hybridation des fonctions peut améliorer le confort, réduire certaines formes d'attente subie et enrichir l'expérience des usagers, elle peut également conduire à une instrumentalisation de l'attention et du temps disponible des individus. Plus les espaces deviennent performants pour capter l'attention, plus la frontière entre amélioration de l'expérience et logique de captation devient difficile à tracer.

L'architecture contemporaine ne consiste donc plus uniquement à concevoir des espaces fonctionnels ou agréables. L'enjeu devient désormais de réfléchir à la manière dont ces espaces utilisent, organisent et influencent le temps vécu des individus. Les trois terrains étudiés montrent déjà, chacun à leur manière, que la maîtrise de l'expérience temporelle constitue aujourd'hui une dimension centrale de la conception architecturale.

BIBLIOGRAPHIE

1. Ouvrages

Adam, B. (1998). *Timescapes of modernity : The Environment and Invisible Hazards*. Routledge.

Bergson, H. (1888). *Essai sur les données immédiates de la conscience*. <https://doi.org/10.1522/cla.beh.ess>

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir : Naissance de la prison*. Gallimard.

Hall, E. T. (1984). *La danse de la vie : Temps culturel, temps vécu*. Seuil.

Pallasmaa, J. (1996). *The Eyes of the Skin : Architecture and the Senses* (1^{re} éd.). John Wiley & Sons.

Perec, G. (1974). *Espèces d'espaces*. Galilée. <https://fr.scribd.com/doc/315371300/Especies-d-Espaces-Georges-Perec>

Ramadier, T. (2022). *Psychologie environnementale : 100 notions clés*.

<https://doi.org/10.3917/dunod.march.2022.01.0144>

Van Campenhoudt, L., & Quivy, R. (2011). *Manuel de recherche en sciences sociales* (4^e éd.). Dunod.

https://fad.umi.ac.ma/pluginfile.php/25132/mod_resource/content/1/Manuel%20de%20recherche%20en%20sciences%20sociales%20-%204e%20edition.pdf

2. Articles scientifiques

Boudon, P. (1999). Échelle en architecture et au-delà. Mesurer l'espace ; dépasser le modèle géométrique.

Les Annales de la Recherche Urbaine, 82(1), 5-13. <https://doi.org/10.3406/aru.1999.2217>

Bowie, K. (1996). De la gare du XIX^e siècle au lieu-mouvement, évolution ou rupture ? *Les Annales de la*

Recherche Urbaine, 71(1), 14-23. <https://doi.org/10.3406/aru.1996.1950>

Boyer, J. (2022). La liberté d'aller et venir dans le soin et l'accompagnement. *Presses de l'EHESP eBooks*

(p. 287-298). <https://doi.org/10.3917/ehesp.dutie.2022.01.0288>

Droit-Volet, S. (2022). Perception et représentation du temps : perspective historique. *Revue de*

Neuropsychologie, 14(4), 233-243. <https://doi.org/10.1684/nrp.2022.0726>

Finlay-Gough, K. (2015). The influence of casino architecture and structure on problem gambling

behaviour : An examination using Virtual Reality technology. *The Electronic Journal of Business*

Research Methods, 13(2), 65-73. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/influence-casino-architecture-structure-on/docview/1781323822/se-2>

Fraisse, P., & Orsini, F. (1955). Etude des conduites temporelles. I. L'attente. *L'Année Psychologique*, 55(1), 27-39. <https://doi.org/10.3406/psy.1955.8761>

Lefebvre, H. (1974). La production de l'espace. *L'Homme et la Société*, 31(1), 15-32. <https://doi.org/10.3406/homso.1974.1855>

Louw, M. (2016). The architectural promenade and the perception of time. *SAJAH South African Journal of Art History*, 12-33. https://www.researchgate.net/publication/342657325_The_architectural_promenade_and_the_perception_of_time

Ockman, J. (2025, 7 juillet). The Poetics of Space by Gaston Bachelard. *Harvard Design Magazine*. https://www.harvarddesignmagazine.org/articles/the-poetics-of-space-by-*gaston-bachelard/

Reveillere, C., & Chauvin, P. (2024). Politiques de l'attente. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, N° 250(5), 4-16. <https://doi.org/10.3917/arss.250.0006>

Rosa, H., & Vettraino, J. (2016). La logique d'accélération s'empare de notre esprit et de notre corps. *Revue Projet*, N° 355(6), 6-16. <https://doi.org/10.3917/pro.355.0006>

Spence, C. (2020). Senses of place : architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research Principles And Implications*, 5(1), 1-26. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>

Thomas, R. (2024). Promenade architecturale dans l'histoire des gares ferroviaires. *Ambiances*, 1-6. <https://doi.org/10.4000/12lq6>

3. Sources professionnelles & techniques

Escaliers et ferronnerie du hall de la gare de Namur. (2025). *Infosteel*. <https://www.infosteel.be/fr/projet-acier/3268-escaliers-et-ferronnerie-du-hall-de-la-gare-de-namur>

Gare de Namur. (2023, 9 mai). *Willemen Groep*. <https://willemen.be/fr/project/gare-multimodale-namur>

Holsbeek, F. (2023, 4 avril). STO contribue à la rénovation et à la modernisation du Casino Resort de Namur. *architectura.be*. <https://www.architectura.be/fr/actualite/sto-contribue-a-la-renovation-et-a-la-modernisation-du-casino-resort-de-namur/>

Jacops, P. (2022, juin). La gare de Namur. <https://trainworld.be>. https://trainworld.be/wp-content/uploads/2025/03/Gare-de-Namur_FR_V1.pdf

Les travaux du CHRSM - site Meuse : une modernisation continue au service des patients et du personnel |

CHRSM - site Meuse. (s. d.). <https://meuse.chrsm.be/a-la-une/les-travaux-du-chrsm-site-meuse-une-modernisation-continue-au-service-des-patients-et-du>

4. Articles de presse

Matagne, L (2023, 13 janvier). Namur : Le casino grandit et veut attirer une nouvelle clientèle - *RTBF*

Actus. RTBF. <https://www.rtbf.be/article/namur-le-casino-grandit-et-veut-attirer-une-nouvelle-clientele-11136007>

On n'est pas des pigeons (2024, 12 janvier). *Quelle gare wallonne est la championne de la fréquentation ?*

- *RTBF Actus. RTBF*. <https://www.rtbf.be/article/quelle-gare-wallonne-est-la-championne-de-la-frequentation-11311336>

5. Sites Web institutionnels

À propos - Circus Casino Resort Namur. (2023, 20 décembre). *Circus Casino Resort Namur*.

<https://www.circuscasinoresort.com/a-propos/>

Charte ULiège d'utilisation des intelligences artificielles génératives dans les travaux universitaires. (s. d.).

https://www.student.uliege.be/cms/c_19230399/fr/faq-student-charte-uliege-d-utilisation-des-intelligences-artificielles-generatives-dans-les-travaux-universitaires#q1;2;3;4

Historique | *Chrsm.be*. (s. d.). <https://www.chrsm.be/historique>

La nouvelle gare multimodale | *Le NID, Namur Intelligente et Durable*. (s. d.). <https://www.le-nid.be/la-nouvelle-gare-multimodale>

Le CHRSM | *chrsm.be*. (s. d.). <https://www.chrsm.be/le-chrsm-0>

Les gares belges d'autrefois. La gare de Namur. Guy Demeulder. (s. d.).

<https://www.garesbelges.be/namur.htm>

6. Sources iconographiques

Gare de Namur. (2023, 9 mai). Willemen Groep. <https://willemen.be/fr/project/gare-multimodale-namur>

Gefängnis – *RDK labor*. (s. d.).

https://www.rdklabor.de/wiki/Gef%C3%A4ngnis#/media/Datei:RDK_Gef%C3%A4ngnis_Panoptikon.jpg

Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, France, 1928-1931. (2025, 3 juillet). *Fondation le Corbusier*.

<https://www.fondationlecorbusier.fr/oeuvre-architecture/realisations-villa-savoye-et-loge-du-jardinier-poissy-france-1928-1931/>

Louis, F. (2020, 2 décembre). Les urgences du 21^e siècle au CHR de Namur - *RTBF Actus*. *RTBF*.

<https://www.rtb.be/article/les-urgences-du-21e-siecle-au-chr-de-namur-10644674>

7. Dictionnaires

André Lalande, Vocabulaire Technique Et Critique De La Philosophie, Vol. 1, A-M, 4^e Édition : Free

Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. (2020, 19 décembre). *Internet Archive*.

<https://archive.org/details/andre-lalande-vocabulaire-technique-et-critique-de-la-philosophie-vol.-1-a-m-4e-edition/page/n161/mode/2up>

La langue française, Dictionnaire (2024). Kinesthésique : définition de « kinesthésique » | La langue française. *La Langue Française*.

<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/kinesthesique>

La langue française, Dictionnaire (2024). Système vestibulaire : définition de « système vestibulaire » | La langue française. *La Langue Française*.

<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/systeme-vestibulaire>

Larousse, É. (s. d.). Définitions : acoustique - *Dictionnaire de français Larousse*.

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/acoustique/798>

Larousse. (2011). *Larousse poche dictionnaire 2012*.

ANNEXES

1. Questionnaire



Questionnaire :

Expérience temporelle à l'épreuve de l'espace

Introduction

Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre d'un mémoire en architecture (finalité en art de bâtir et urbanisme) en master 2 à l'Université de Liège. Il porte sur l'analyse de l'expérience du temps dans différents espaces (hôpital, casino, gare).

Les réponses sont anonymes. Le temps pour répondre à ce questionnaire est d'environ 3 minutes. Sauf contre-indication, toutes les questions sont obligatoires.

Nous avons fait le choix délibéré de laisser l'ensemble des adjectifs et participes passés accordés au masculin singulier afin de faciliter la lecture. Ce choix n'est en aucun cas discriminatoire.

Nous vous remercions pour votre participation et pour le temps accordé.

Profil

Votre genre :

☐ Femme ☐ Homme ☐ Autre ☐ Ne souhaite pas communiquer

Votre âge :

☐ Entre 18 et 25 ans ☐ Entre 26 et 35 ans ☐ Entre 36 et 50 ans ☐ + de 50 ans

Vous êtes : **Variante gare**

☐ Voyageur ☐ Employé site de la gare ☐ Employé dans les trains ☐ Autre

Vous êtes : **Variante Hôpital**

☐ Patient ☐ Visiteur ☐ Employé ☐ Autre

Vous êtes : Variante Casino

☐ Joueur ☐ Employé ☐ Autre

Connaissiez-vous ce lieu ?

☐ Oui, très bien (plus de 2 visites) ☐ Oui, un peu (1 à 2 visite(s)) ☐ Non (1^{ère} visite)

Evaluation de l'espace

Sur une échelle de 1 à 4, indiquez votre niveau d'accord avec les affirmations suivantes :

(1 tout à fait d'accord, 2 partiellement d'accord, 3 majoritairement d'accord, 4 tout à fait d'accord)

☐ Les espaces sont bien organisés / Les parcours sont clairs et structurés.

☐ Je comprends facilement où je dois aller.

☐ Les informations (panneaux, indications...) sont suffisantes.

☐ Je me sens bien orienté dans ce lieu.

☐ Des espaces d'attente sont présents.

☐ Les espaces d'attente sont suffisants et adaptés.

☐ L'environnement (lumière, bruit, ambiance) est agréable.

☐ Il y a beaucoup de lumière naturelle.

☐ Les espaces sont aérés et spacieux.

☐ Les matériaux utilisés sont agréables.

☐ Certains éléments du lieu permettent de se distraire ou de s'occuper.

Perception du temps

Pendant votre parcours, le temps vous a semblé :

☐ Très lent ☐ Lent ☐ Normal ☐ Rapide ☐ Très rapide

Vous diriez que votre expérience du temps dans ce lieu était :

☐ Normale (temps ressenti = temps réel)

☐ Ralentie (temps ressenti > temps réel) ☐ Accélérée (temps ressenti < temps réel)

Sur une échelle de 1 à 4, indiquez votre niveau d'accord avec les affirmations suivantes :

(1 tout à fait d'accord, 2 partiellement d'accord, 3 majoritairement d'accord, 4 tout à fait d'accord)

- ☐ La manière dont l'espace est organisé m'a aidé à moins me focaliser sur le temps.
- ☐ Les parcours sont bien indiqués et marqués dans l'espace, je ne dois pas chercher mon chemin (pas de perte de temps).
- ☐ Le fait de comprendre facilement où aller m'a permis de réduire mon stress.
- ☐ La manière dont les parcours sont organisés (circulation, enchaînement des espaces) m'a aidé à mieux vivre le temps.
- ☐ Les informations et indications présentes dans le lieu m'ont permis de mieux m'orienter.
- ☐ Les espaces d'attente ont rendu l'attente plus supportable.
- ☐ L'environnement (lumière, ambiance, bruit) a influencé ma perception du temps de manière positive.
- ☐ L'environnement (lumière, ambiance, bruit) a influencé ma perception du temps de manière négative.
- ☐ La qualité des espaces (place pour se déplacer, place pour patienter) a positivement amélioré ma perception du temps.
- ☐ Les matériaux utilisés ont amélioré mon confort et mon état d'esprit.
- ☐ Certains éléments du lieu m'ont permis de me distraire et d'oublier le temps.

Attente

Avez-vous dû attendre ?

☐ Oui ☐ Non

Si non, passez à la question suivante / Si oui :

Cette attente vous a semblé :

☐ Très courte ☐ Courte ☐ Normale ☐ Longue ☐ Très longue

Cette attente était réellement

☐ Très courte (1 à 5 min) ☐ Courte (5 à 10 min)

☐ Normale (10 à 15 min) ☐ Longue (15 à 30 min) ☐ Très longue (+ 30 min)

Durant votre attente, vous sentiez :

☐ Détendu ☐ Neutre ☐ Stressé ☐ Ennuyé ☐ Impatient ☐ Autre

Lisibilité & parcours

Durant votre parcours, avez-vous compris où aller ?

☐ Très facilement ☐ Plutôt facilement ☐ Difficilement ☐ Très difficilement

Vous diriez que votre parcours était

☐ Clair ☐ Fluide ☐ Confus ☐ Fragmenté (temps d'arrêt) ☐ Monotone

Émotions / sensorialité

A votre arrivée, vous vous sentiez :

☐ Détendu ☐ Neutre ☐ Stressé ☐ Ennuyé ☐ Impatient ☐ Autre

Durant votre parcours, vous vous sentiez :

☐ Détendu ☐ Neutre ☐ Stressé ☐ Ennuyé ☐ Impatient ☐ Autre

À la fin de votre parcours, vous vous sentiez :

☐ Détendu ☐ Neutre ☐ Stressé ☐ Ennuyé ☐ Impatient ☐ Autre

Vous qualifiez l'environnement comme

☐ Stimulant ☐ Équilibré ☐ Monotone ☐ Anxiogène

Dispositifs architecturaux

Sur une échelle de 1 à 4, diriez-vous que les éléments suivants étaient qualitatifs dans les espaces traversé

(1 pas du tout, 2 un peu, 3 qualitatif, pas du tout)

- ☐ Lumière naturelle
- ☐ Lumière artificielle
- ☐ Variations d'espaces
- ☐ Transitions entre les espaces
- ☐ Ambiance sonore
- ☐ Vues et décors
- ☐ Ambiance olfactive
- ☐ Qualité de l'air
- ☐ Ouverture vers l'extérieur
- ☐ Matériaux
- ☐ Assises
- ☐ Hauteur des plafonds
- ☐ Présence d'autre(s) fonction(s) sur le site (magasin, fumoir, restaurant ...)

Sur une échelle de 1 à 4, les éléments suivants vous ont-ils aidé à moins vous focaliser sur le temps ? indiquez dans le petit carré

(1 pas du tout, 2 un peu, 3 majoritairement, 4 tout à fait)

- ☐ Lumière naturelle
- ☐ Lumière artificielle
- ☐ Variations d'espaces
- ☐ Transitions entre les espaces
- ☐ Ambiance sonore
- ☐ Vue et décors
- ☐ Ambiance olfactive
- ☐ Qualité de l'air
- ☐ Ouverture vers l'extérieur
- ☐ Matériaux
- ☐ Assises
- ☐ Hauteur des plafonds
- ☐ Présence d'autres personnes
- ☐ Ecrans
- ☐ Présence d'autre(s) fonction(s) sur le site (magasin, fumoir, restaurant ...)

Selon vous, cet espace est principalement conçu pour : (plusieurs choix possibles)

- ☐ Organiser les déplacements ☐ Faire attendre ☐ Orienter
- ☐ Contrôler ☐ Offrir du confort ☐ Distraindre

Questions ouvertes

À quel moment avez-vous le plus ressenti le temps ?

Indiquez un élément du lieu en particulier qui vous a marqué ?

RGPD

Les réponses à ce questionnaire sont collectées de manière anonyme et ne permettent pas l'identification des participants. Aucune donnée à caractère personnel n'est recueillie. Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), les informations collectées sont utilisées exclusivement dans le cadre de ce travail académique et ne feront l'objet d'aucune utilisation commerciale ni diffusion extérieure. Pour toute question relative à ce questionnaire, vous pouvez vous adresser à roman.avci@student.uliege.be

2. QR codes questionnaires

2.1 CHRSM Site Meuse

FORMULAIRE CHRSM



FORMULAIRE CASINO



FORMULAIRE GARE



3. Formulaire de consentement



Formulaire de consentement

Participation à un travail de fin d'étude

Etudiant : Roman Avci

Promoteur : Stéphane Kervyn de Lettenhove

Thème : L'expérience temporelle à l'épreuve de l'espace : « *Comment l'architecture peut-elle influencer la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales* ». Étude de cas hôpital, gare et casino.

Vous avez accepté de participer au travail de recherche mené par Roman AVCI dans le cadre d'un cursus universitaire en architecture. Ce mémoire a pour objectif d'étudier l'influence de la perception du temps à travers différentes formes d'organisations spatiales à partir de plusieurs contextes institutionnels.

Votre participation consiste à prendre part à **un entretien**, au cours duquel vous serez invité(e) à partager votre expérience, vos perceptions et vos impressions relatives aux espaces étudiés.

Je soussigné(e) _____
(Prénom, NOM et fonction) déclare avoir pris connaissance des informations reprises ci-dessous.

1. Participation libre et volontaire

Votre participation à cette étude est libre et volontaire. Vous avez la possibilité de refuser de répondre à certaines questions pour des raisons de confidentialité ou toute autre raison.

2. Collecte et enregistrement des données

Dans le cadre de cette recherche et avec votre accord préalable, les entretiens peuvent faire l'objet d'un enregistrement audio et/ou vidéo, exclusivement destiné à faciliter l'analyse scientifique des données.

Les informations recueillies seront utilisées uniquement dans le cadre de ce mémoire universitaire.

Les données collectées seront traitées dans le respect du Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et ne seront en aucun cas communiquées à des tiers ni utilisées à des fins commerciales.

Vous pouvez obtenir une copie de l'enregistrement sur simple demande adressée à l'étudiant chercheur à l'adresse suivante : roman.avci@student.uliege.be

3. Utilisation de documents et / ou supports visuels

Les documents, photographies, visuels ou tout autre support recueillis dans le cadre de cette recherche pourront être intégrés au mémoire à des fins d'illustration ou d'analyse.

Ces éléments ne seront utilisés que dans le cadre de ce travail académique et ne feront l'objet d'aucune diffusion ou exploitation commerciale. Le participant peut demander à consulter ces supports avant leur utilisation et peut également s'opposer à leur publication.

4. Confidentialité et identification

Les informations permettant d'identifier directement ou indirectement le participant (nom, fonction, lieu de travail, etc.) **ne seront mentionnées dans le mémoire qu'avec son accord explicite** (voir ci-dessous). À défaut, les données seront **traitées de manière anonyme ou pseudonymisées**.

5. Accès au mémoire final

Une copie PDF du travail final peut vous être remise sur simple demande via l'adresse roman.avci@student.uliege.be

6. Je coche les cases qui correspondent à mes choix :

- ☐ Je consens librement à participer à cet entretien
- ☐ J'autorise que l'entretien soit enregistré (audio)
- ☐ J'autorise que l'entretien soit filmé (vidéo)
- ☐ J'autorise la prise de photographies dans le cadre de la recherche
- ☐ J'autorise que mon nom soit mentionné dans le mémoire
- ☐ J'autorise que ma fonction soit mentionnée
- ☐ J'autorise que mon lieu de travail soit mentionné
- ☐ J'accepte que mes propos soient cités en association avec mon nom
- ☐ J'autorise que les photos soient utilisées dans le travail*

Remarque éventuelle (indiquer néant si pas de remarque): _____

Fait à _____ le _____

Date & signature précédée de la mention « lu et approuvé » manuscrite

4. Documents urbanisme

4.1 CHRSM Site Meuse

4.1.1 Implantation

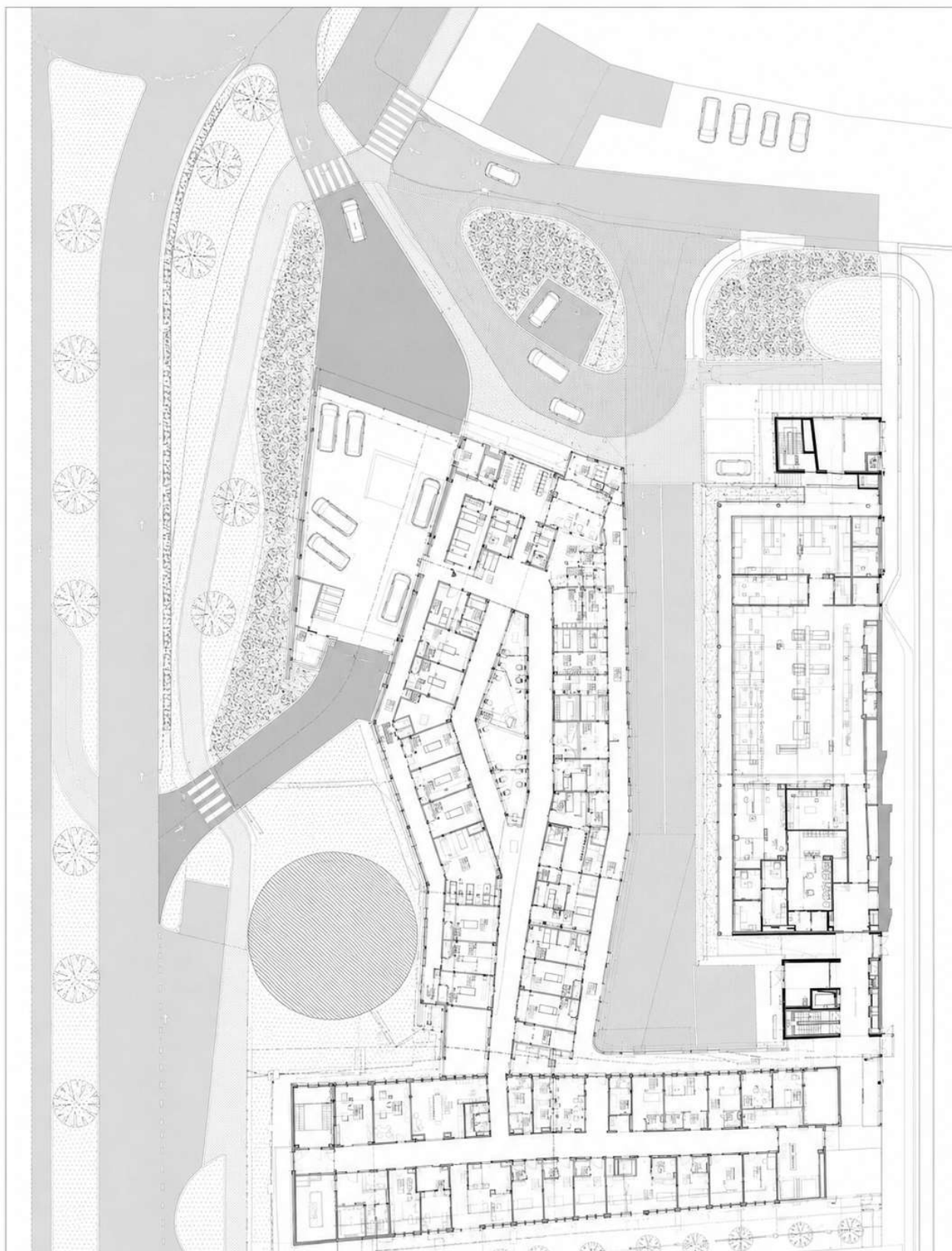


Figure 41: Implantation CHR, Source: Service Urbanisme Ville de Namur 2014

4.2 Casino

4.2.1 Implantation

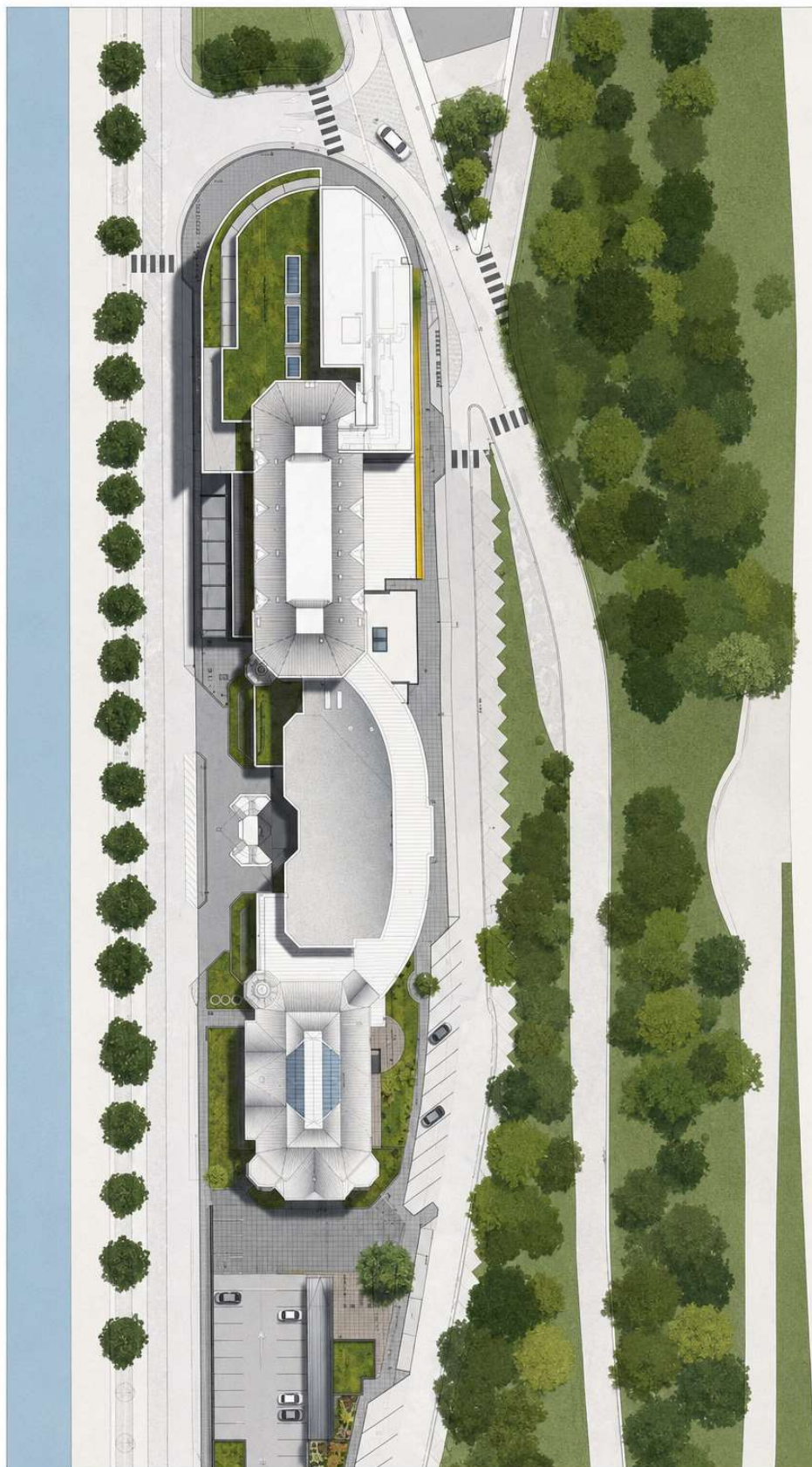


Figure 42: Implantation Casino Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2022

4.2.2 Plan RDC

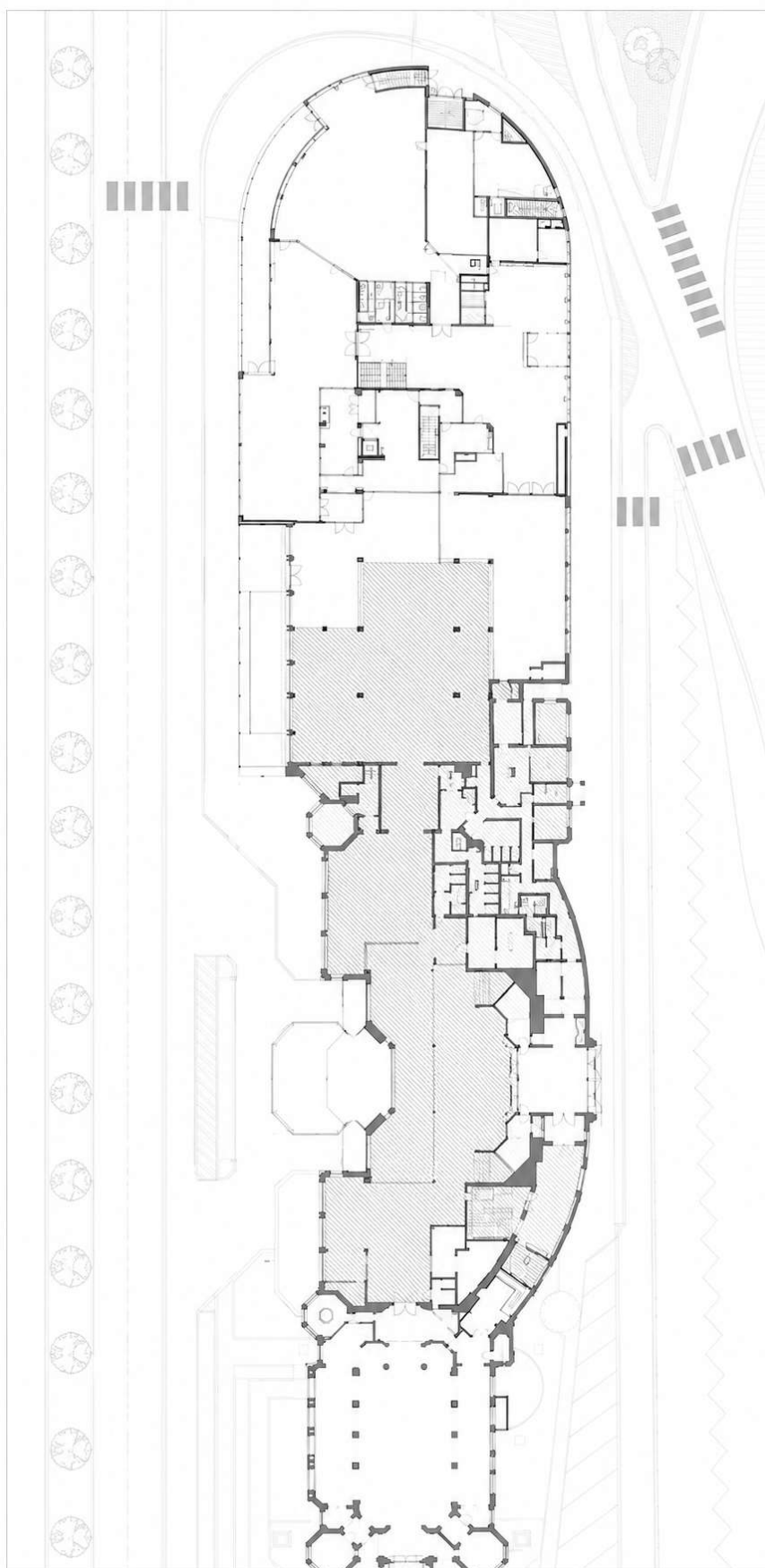


Figure 43: Plan RDC Casino Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2022

4.3 Gare de Namur

4.3.1 Axonométrie éclatée

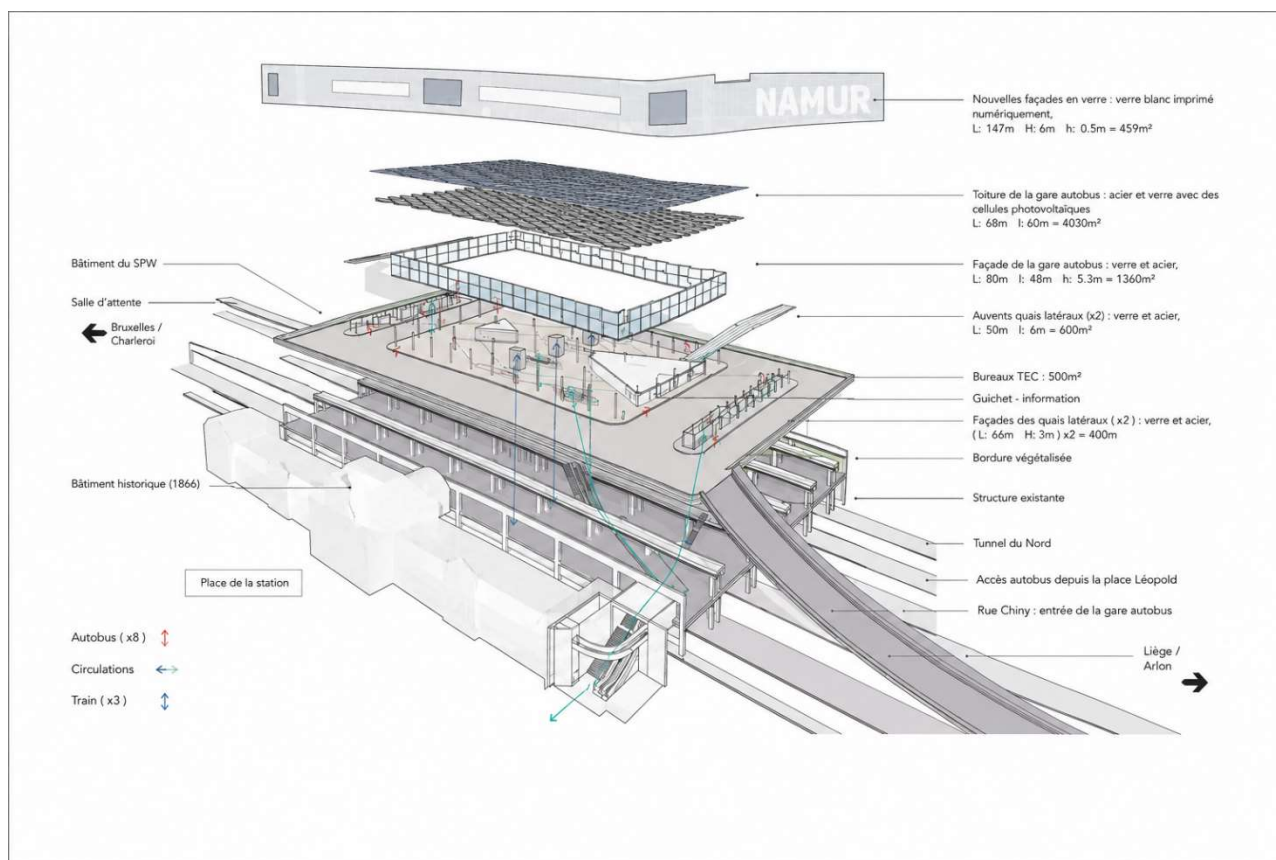


Figure 44: Axonométrie éclatée Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014

4.3.2 Plan R+1 Trémie/Galerie

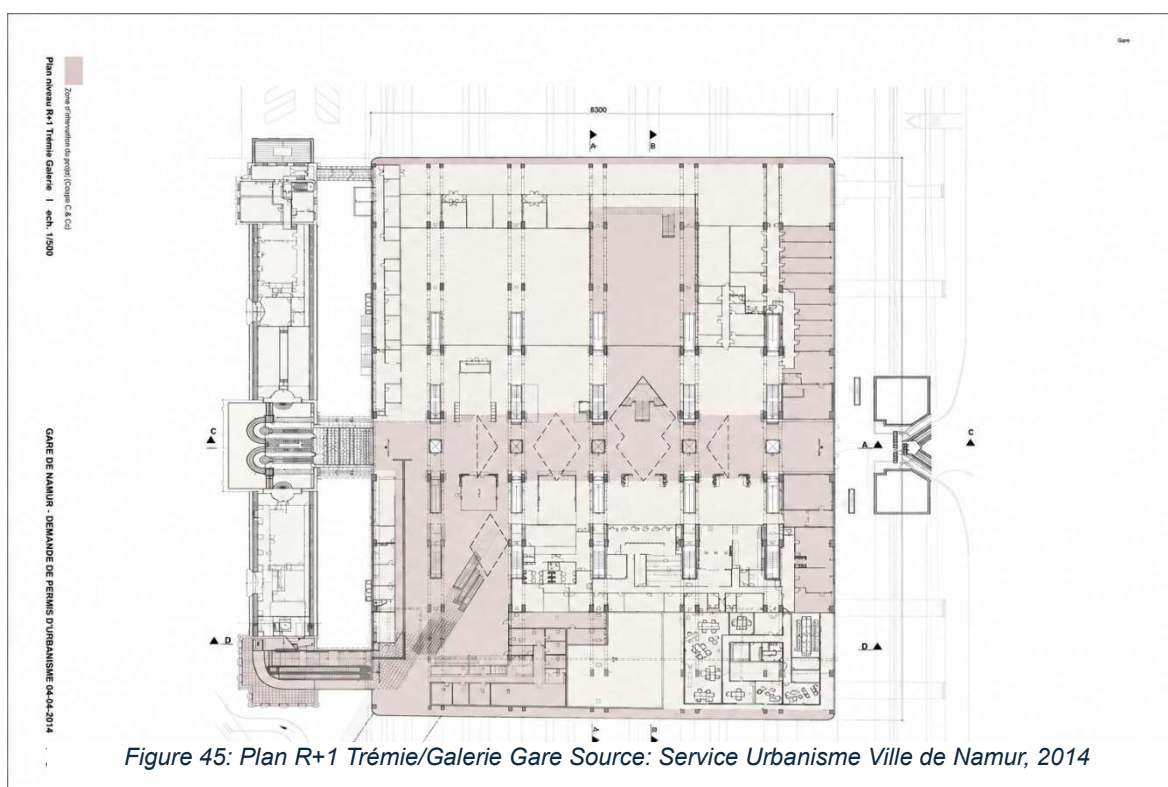
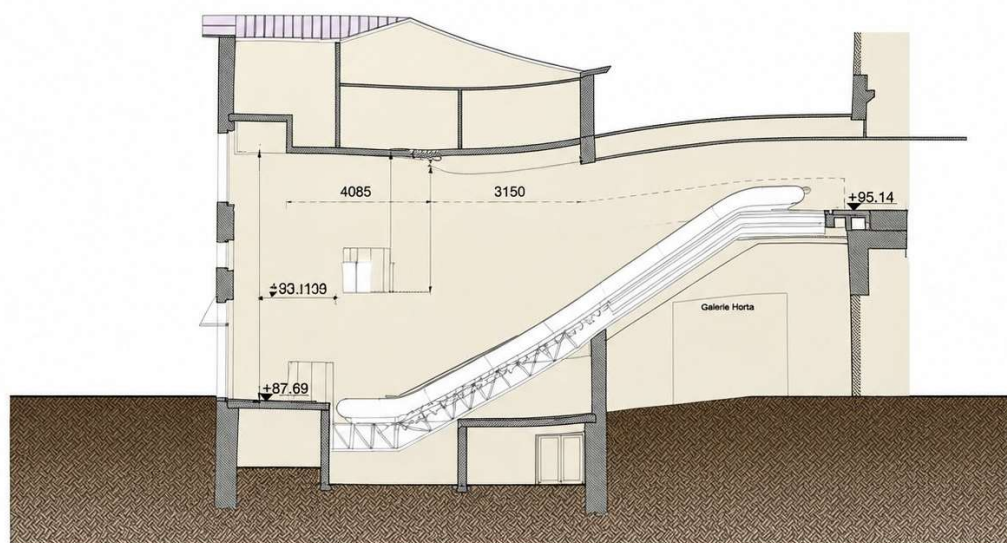


Figure 45: Plan R+1 Trémie/Galerie Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014

4.3.3 Coupes



Figure 46: Coupe B-B, Coupe C-C Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014



Coupe E-E
échelle: 1:200

Figure 47: Coupe Hall Gare Source: Service Urbanisme Ville de Namur, 2014