



HAL
open science

Du paysage sonore aux sonotopes.

Philippe Woloszyn

► **To cite this version:**

Philippe Woloszyn. Du paysage sonore aux sonotopes. : Territorialisation du sonore et construction identitaire d'un quartier d'habitat social.. Pecqueux, Anthony. Les bruits de la ville, 1 (90), Seuil, pp.53-62, 2012. hal-01546990

HAL Id: hal-01546990

<https://hal.science/hal-01546990>

Submitted on 28 Jun 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Philippe Woloszyn

Du paysage sonore aux sonotopes

Territorialisation du sonore et construction identitaire
d'un quartier d'habitat social

Paysage sonore et phonoscène.

Avec le *World Soundscape Project* (Projet mondial d'environnement sonore)¹, Robert Murray Schafer introduit dans les années 1970 la notion de « paysage sonore ». Elle caractérise d'abord une attitude : l'écoute du monde. Elle induit également la capacité d'un environnement à nous restituer une image véhiculant un sens et une identité, à travers laquelle nous pouvons reconnaître une organisation pertinente de ses éléments constitutifs. Ce positionnement, visant à aborder l'homme et le monde à partir de la dimension sonore, a été principalement porté en France par Jean-François Augoyard², qui a cherché à adopter un regard « audio-ethnographique » sur le monde urbain.

Ainsi, explorer le paysage sonore revient à rattacher les marques sonores aux activités qui en sont à l'origine, à dérouler ce paysage par ses éléments factuels. En contexte urbain, il peut s'agir de la circulation automobile, des bruits des usagers de la ville, de manifestations politiques, culturelles, sportives, etc. Observer le paysage sonore implique donc d'assimiler les formes sonores présentes dans l'environnement à une réalité phénoménale incluant la dimension culturelle et identitaire de ces manifestations, à savoir les idéoscènes³.

Si les idéoscènes indiquent des cristallisations-souvenirs des représentations des individus qui cheminent sur un territoire et scrutent le paysage alentour, le terme « phonoscènes » désignerait le même processus pour les perceptions/souvenirs auditifs. En situation, idéoscènes et phonoscènes sont assemblés, déformés et recombinaés pour participer à la représentation toujours complexe du territoire, elle-même prête à être activée au cours d'une déambulation, par exemple si des choix (révisions, etc.) doivent être réalisés.

Une première hypothèse peut être avancée : la construction idéoscénique du vécu paysager sonore (la phonoscène), articulée aux représentations

Philippe Woloszyn

sociales du paysage et à leur pratique spatio-temporelle, ferait émerger une structure sonore identitaire territorialisée – ce que nous désignerons ci-dessous sous le terme « sonotope ».

***Biotope, sociotope, sonotope :
vers une approche plurielle de l'espace vécu.***

Tout d'abord introduite par Edward T. Hall⁴, la notion de « proxémie » a reçu une acception différente avec Abraham Moles⁵, pour qui le monde se présente à nous comme une coquille qui nous entoure : l'espace vécu est ainsi anthropocentré. Cette perspective identifiant la proxémie à une loi affirme la primauté de l'ici et du présent sur l'ailleurs et le devenir, créée par les mécanismes d'appropriation spatiale et par les modes d'action qui y sont liés.

Appliquer cette perspective à la perception spatiale⁶ revient à opposer d'une part l'espace métrique dans lequel s'inscrivent tous les attributs physiques de l'environnement et d'autre part l'espace sensible, anthropocentré, la « bulle » ou « coquille » du sujet percevant, sur la paroi de laquelle se projettent les traductions sensibles du vécu environnant.

En développant le droit à l'espace, Erving Goffman⁷ problématise quant à lui le partage spatial de l'existence, à partir de variables qui sont de nature autant individuelle que sociétale ou environnementale. Il introduit ainsi la notion polysémique de « réserve », qui recouvre tant l'espace personnel que l'identité praxéologique d'un lieu ; en quelque sorte, une « topie » dans son acception la plus générale. Cette notion clé est susceptible de définir la territorialisation du fait social sous l'éclairage combiné du biotope (le milieu physico-chimique) et du sociotope (son équivalent socioculturel)⁸.

C'est dans ces directions que nous cherchons à interroger la perception et la pratique paysagères, *via* un protocole d'observation articulé à des enquêtes de terrain menées auprès des populations usagères et habitantes⁹. Au sein de ce protocole, nous faisons fonctionner à plein les ressources offertes par la structuration du territoire sonore dans la mesure où elle fait émerger trois niveaux de lecture : la description du paysage, c'est-à-dire la reconnaissance de ses éléments constitutifs ; son organisation, à savoir la schématisation des rapports qui existent entre les éléments issus de l'étape descriptive ; et son interprétation, qui prend en compte la posture et la projection de celui qui écoute pour donner un sens au paysage perçu. C'est la combinaison de ces trois niveaux qui forme le sonotope¹⁰, défini comme un réservoir de potentialités paysagères sonores, qu'une écoute analytique permet de révéler.

Du paysage sonore aux sonotopes

Un exemple de construction sonotopique d'un territoire : le quartier Malakoff à Nantes.

« Expérimenter et modéliser une démarche coopérative d'observation, de fabrication et d'animation des paysages urbains en associant acteurs, habitants, experts et décideurs, sous la forme d'un module hypermédia » : cette action de recherche fait partie de la réponse globale formulée par la fédération de recherche « Physique et images de la ville » (FR CNRS 2488) à l'appel d'offres régional des Pays de la Loire par le laboratoire CERMA (UMR CNRS 1563) et l'association Les Badauds associés. Elle questionne de manière générale la qualité d'usage et de cogestion durable des espaces urbains, à travers le projet de recherche « Hyperpaysages pour un développement urbain participatif » (HPU). Il a pour objet d'expérimenter et de modéliser une démarche, des outils et des pratiques dynamiques d'observation et d'appropriation des paysages par la coproduction de contenus multimédia impliqués dans des chantiers-ateliers sociaux et éducatifs du quartier Malakoff à Nantes¹¹.

Cet espace se situe entre la Loire et une prairie humide classée Natura 2000 ; il est enclavé derrière les murs antibruit d'un boulevard à grande circulation (le boulevard de Sarrebruck) et une voie ferrée. Classé ZEP, ZUS et Contrat Ville, ce quartier HLM dispose de 2 000 logements (1 650 sociaux), répartis notamment entre onze tours et cinq barres, où vivent 4 800 personnes. Elles se caractérisent par un fort taux de familles nombreuses (60 %) et un très faible niveau de formation (26 % des actifs n'ont aucun diplôme), et 48 % des familles y vivent sous le seuil de pauvreté.

Le territoire « Malakoff Pré Gauchet » est engagé depuis 2001 dans des transformations urbanistiques profondes : destruction de logements, d'écoles, construction de petits immeubles, d'une piscine, d'un centre social, de nouvelles écoles, d'une nouvelle zone d'activité économique, modification des routes et chemins, gestion du flux migratoire. Il s'agit d'un programme classé GPV (grand projet de ville), qui s'est donné pour finalité de transformer ce territoire urbain central en un quartier de ville « ordinaire » du point de vue de la mixité sociale, du développement économique et de la qualité de l'habitat¹².

Dans ce contexte, l'enquête a déployé plusieurs outils de médiation territoriale, dont le *générateur d'ambiance sonore*, un système de composition sonore paysagère destiné à permettre aux publics de reconstruire les paysages vécus ou imaginés par un médium informatique.

Offrant la possibilité aux habitants d'agir virtuellement sur leur environnement, de le construire, le manipuler et le transformer, cet outil constitue un moyen inédit pour collecter des données qualitatives sur les

Philippe Woloszyn

sonotopes du quartier. Pour répondre à cet objectif, le développement d'un questionnaire d'enquête multimédia participatif Web 2.0¹³ permet l'analyse des manipulations successives par les habitants de la structure de leur paysage sonore quotidien. Ce générateur d'ambiances sonores nous fait ainsi accéder aux représentations sonores territorialisées des populations habitantes et usagères de Malakoff.

En mesurant la pertinence de cet outil d'information territoriale sur l'action, l'immersion et la conscientisation environnementale des habitants et usagers, nous pouvons estimer sa capacité à traduire la connaissance territoriale des ambiances quotidiennes du quartier par une représentation sonotopique.

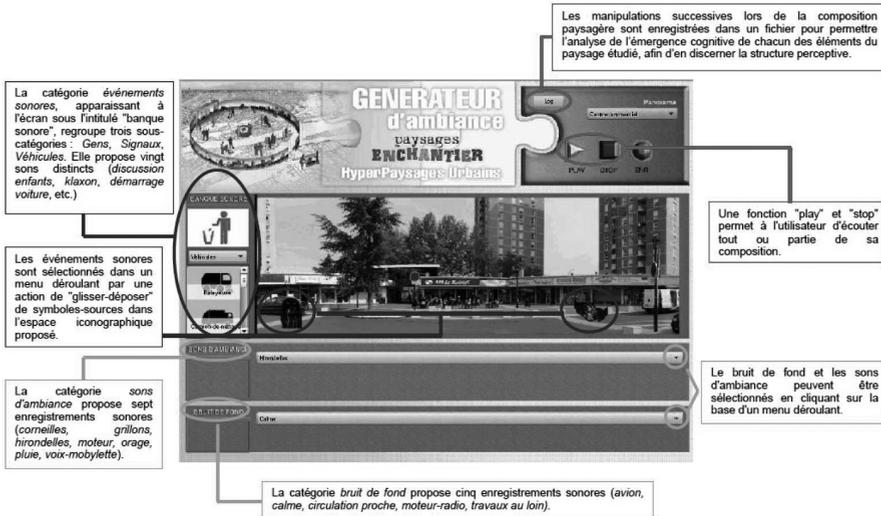
Un système de composition sonore paysagère : le générateur d'ambiance sonore.

Comme évoqué précédemment, identifier un paysage sonore passe par la reconnaissance des différents sons qui le composent (identifiés par leur source), ainsi que de ses éléments structurels et de leur fonctionnement. Cela passe ensuite par la description des rapports qui existent entre ces éléments, et de la manière dont ils s'organisent en un tout à partir d'unités discrètes.

Dans l'action de recherche HPU, cette structure du paysage sonore est considérée comme une organisation décryptable par l'auditeur. La morphologie d'un paysage sonore représente ainsi la territorialisation et la temporalisation de ces différents niveaux de l'information sonore, entre les « événements sources », constituant l'avant-plan de la scène sonore paysagère, qui relève de la perception d'ordre proche, les ambiances sonores, qui, par leur homogénéité structurelle dans le temps, relèvent d'un mode de perception associative d'ordre moyen, et le bruit de fond (« *keynote* » [tonalité], selon Schafer), qui implique l'auditeur sur un mode de perception d'ordre lointain¹⁴.

Cette organisation structurelle proxémique des sonotopes élémentaires de l'environnement sonore constitue la base fonctionnelle du générateur d'ambiance sonore. Celui-ci est un système informatique de composition sonore paysagère, destiné à reconstruire les paysages vécus en se fondant sur la typologie de paysages sonores identifiés dans le quartier. Son principe est de proposer une image panoramique (de 180 degrés à plat) caractéristique du territoire ; dans la version évaluée, il s'agit du centre commercial de Malakoff. Sur cette base, les utilisateurs peuvent créer ou modifier un paysage sonore. Pour cela, ils disposent de trois catégories sonotopiques – bruit de fond, sons d'ambiance, événements sonores –, chacune proposant divers sons ou séquences sonores enregistrés *in situ* et identifiés par un nom ou un pictogramme¹⁵.

Du paysage sonore aux sonotopes



Principe fonctionnel du générateur d'ambiance

Fonctionnellement, les événements sonores sont manipulables au moyen d'un « glisser-déposer » des pictogrammes symbolisant les sources dans l'espace iconographique proposé, tout en permettant une écoute immédiate (*monitoring*). Le bruit de fond et les sons d'ambiance peuvent être quant à eux sélectionnés en cliquant sur la base d'un menu déroulant.

BRUIT DE FOND	SONS D'AMBIANCE	ÉVÉNEMENTS SONORES					
		GENS		SIGNAUX	VEHICULES		
0 - (aucune sélection)	0 - (aucune sélection)		0 Discussion enfants		7 Cri-stop		12 Balayeuse
1 Avion	1 Corneilles		1 Discussion femmes		8 Distributeur billets		13 Camion de nettoyage
2 Calme	2 Grillons		2 Discussion hommes		9 Klaxon		14 Courroie voiture
3 Circulation proche	3 Hirondelles		3 Froissement		10 Sirène ambulance		15 Démarrage voiture
4 Moteur radio	4 Moteur		4 Pleurs enfant		11 Sirène police		16 Départ voiture
5 Travaux au loin	5 Orage		5 Talons				17 Passage bus
	6 Pluie		6 Toux				18 Passage mobylette
	7 Voix - mobylette						19 Stationnement voiture

Nomenclature et pictogrammes des catégories sonotopiques du générateur d'ambiance sonore

Philippe Woloszyn

Les manipulations successives lors de la composition sont alors enregistrées dans un fichier « log » pour permettre l'analyse des modes de structuration du paysage sonore. Deux objectifs ont guidé ce travail d'analyse mené en collaboration avec la SC PsyECCA (Aline Barlet et Françoise Chartier) : d'une part, mesurer la pertinence d'un tel outil hypermédia d'information territoriale et d'immersion à agir sur la prise de conscience par les habitants de leur environnement sonore ; d'autre part, évaluer l'ergonomie de l'outil, définir les points à améliorer, dans l'optique de finaliser une version grand public à exploiter en ligne¹⁶.

Perception et représentation de l'environnement sonore du quartier Malakoff.

Pour réaliser cette étude, nous avons travaillé avec une population d'enfants, issus des classes de CM1-CM2 de l'école Henri-Bergson, implantée dans le quartier Malakoff. Deux temps ont été organisés : une phase de sensibilisation des enfants à l'environnement sonore, et une phase d'enquête proprement dite destinée à l'évaluation de l'outil.

Lors de cette dernière, deux consignes ont été données : la première visait la reconstitution du réel perçu par la recomposition de l'ambiance habituelle du site, tandis que la seconde sollicitait davantage l'imaginaire des enfants en leur demandant de composer l'ambiance idéale pour leur quartier.

Les évaluations de leur reconstitution de leur paysage sonore entendu au quotidien ont fait apparaître que le paysage sonore « réel » du centre commercial de Malakoff était associé à un jugement tranché dans 70 % des cas, positif comme négatif¹⁷.

Dans le cadre de la composition sonore imaginaire, il était demandé aux enfants de créer des compositions de manière que le paysage sonore soit tout à fait agréable pour eux. Trois grands principes ont alors guidé leurs créations :

– le principe dominant : la recherche d'une diminution du niveau sonore. Plus de la moitié des enfants ont éliminé, parmi les événements sonores insérés en phase précédente (composition du paysage sonore « réaliste »), ceux jugés trop bruyants ;

– le principe projectif : les enfants créaient leur composition en se racontant une histoire. Le sonore est ainsi devenu un élément de mise en scène imaginaire, comme dans ces témoignages : « On peut avoir les oreilles en paix, c'est comme chez moi dans mon appartement avec mes chats... ça fait penser à la campagne, moi j'aime bien la campagne » ; « Le calme !

Du paysage sonore aux sonotopes

[L'enfant ne garde que les sons de talons.] C'est le matin ! » ; « Déjà, j'enlève le café, les travaux au loin, je les laisse, ils sont obligés pour construire les maisons » ;

– le principe de positivation : ce qui est classiquement décrit comme bruit est devenu valeur positive, constituant le garant d'un lieu animé et vivant. « Je préfère quand c'est calme mais des fois j'aime quand il y a du bruit parce qu'il y a de l'ambiance » ; « Il faut pas trop de bruit mais s'il n'y a rien ça fait peur, on dirait qu'il n'y a personne » ; « Il y a un peu de bruit et du calme, c'est mieux quand il y a un peu des deux » ; « S'il n'y avait plus de bruit on aurait l'impression qu'on est mort. »

Toujours dans le cadre des compositions d'un paysage sonore imaginé, ces dernières sont réalisées pratiquement sans étapes successives. Elles convergent aussi fortement du point de vue de leur structuration, ce qui montre que les enfants partagent un environnement sonore idéal relativement consensuel. De plus, cet environnement idéal vient gommer les usages spécifiques identifiés dans le réel au profit d'un plus grand partage des usages entre catégories de population (hommes et femmes, par exemple), ou plus généralement selon la logique d'une catégorisation sonotopique. De fait, la répartition des événements sonores dans les trois catégories (« Gens », « Signaux » et « Véhicules ») reste stable entre les deux types de composition, réelle ou imaginaire. Enfin, d'une manière générale, l'élément négatif mis en avant est toujours le niveau sonore trop élevé – « c'est trop bruyant » –, mais le centre commercial reste néanmoins un lieu attirant.

Si les commentaires des enfants constituent des matériaux précieux pour l'analyse des compositions sonores, dans la mesure où ils montrent toute la richesse et la complexité de l'évaluation environnementale réalisée par les jeunes habitants, l'appréciation de l'adéquation de l'outil avec les modes perceptifs des usagers mis en œuvre lors de déambulations urbaines apparaît comme une phase importante de retour d'expérience, garante de la valorisation des démarches participatives proposées dans le quartier. L'on pourra aussi se demander si ces actions ont entraîné une modification de l'image du quartier pour les habitants ; cela passe notamment par une évaluation de l'impact de l'outil multimédia sur leurs représentations et leurs perceptions de leur cadre de vie, sur leur sentiment d'appartenance au quartier et leur implication dans sa gestion au quotidien.

À l'usage, le générateur d'ambiance se révèle être un outil de sensibilisation à l'environnement sonore ludique, simple d'utilisation et d'appropriation par les enfants. Par ailleurs, la facilité d'accès à leurs représentations environnementales tant du point de vue de la représentation du quotidien

Philippe Woloszyn

que du déploiement de leur imaginaire sonore confirme la pertinence de la manipulation de ce type d'informations structurelles du paysage sonore.

Cette procédure de transcription des représentations du réel et de son idéation avait pour vocation première d'identifier l'émergence d'une connaissance territoriale commune qui, au-delà des statuts des habitants et usagers du lieu, a pu être fondatrice de la co-action spatiale. Pour ce faire, la recomposition du paysage sonore perçu, sur la base de l'expression territoriale des ambiances ressenties, a été utilisée avec succès comme un outil de médiation visant à une meilleure interconnaissance des représentations spatiales et sociales entre les publics. C'est ainsi qu'ayant suivi les habitants du quartier Malakoff à travers leurs pratiques et usages, mais aussi à travers leurs attentes et imaginaires, nous sommes en mesure d'appréhender non seulement leur potentiel à produire du paysage, mais encore leur capacité à révéler la richesse sociale, culturelle et environnementale de leur territoire, en en construisant une représentation sonotopique.

Dans cette démarche, ce sont la richesse et la complétude du paysage sonore dans la pratique quotidienne des habitants et usagers du quartier qui sont ainsi comprises comme un espace d'interactions entre sources sonores et auditeurs. Cette mise en environnement constitue en ce sens une entité sonotopique spécifique : révélatrice de la fonction identitaire du paysage vécu du quartier, elle représente indéniablement une source de connaissance cruciale pour son aménagement¹⁸.

Conclusion : du sonotope à l'ambiotope.

À travers l'utilisation du générateur d'ambiance sonore, l'enquête participative sur les paysages vécus dans le quotidien des déambulations urbaines des habitants et usagers a fait émerger la structure perceptive de la territorialité du paysage sonore de Malakoff, ses sonotopes. À l'instar de l'« écopotentialité », à savoir la capacité du milieu à produire son biotope, la « sonopotentialité » du territoire traduit sa capacité à produire son sonotope, une identité sonore culturellement identifiée.

Ce raisonnement pourrait être élargi aux ambiances : la notion d'« ambiotope » signifierait alors la territorialité identitaire et culturelle dans le registre morpho-sensible de la manifestation des phénomènes d'ambiance. Cela permettrait d'éclairer sous un jour nouveau les modalités de perception en action de l'environnement, en dépassant les notions classiquement admises en phénoménologie paysagère. Ainsi, la caractérisation ambiotopique d'un paysage informerait sur les conditions d'émergence des éléments remarquables perçus au cours d'un cheminement, au-

Du paysage sonore aux sonotopes

delà de leur manifestation propre, c'est-à-dire dans le lieu élargi de l'interaction avec le récepteur paysager : le piéton. Une telle démarche serait susceptible de permettre l'évaluation de l'accessibilité aux aménités environnementales dans la dimension multisensorielle du vécu paysager.

Philippe WOLOSZYN

philippe.woloszyn@univ-rennes2.fr

Chargé de recherche CNRS

Laboratoire Espaces et sociétés, CNRS / Université Rennes 2

NOTES

1. Ce projet a pour but de synthétiser les connaissances sur l'histoire des sons de notre planète, et de les classer selon leurs paramètres physiques, perceptifs, anthropologiques, historiques ou esthétiques. Voir Robert Murray Schafer, *The Tuning of the World*, New York, A. Knopf Inc., 1974 ; trad. fr. *Le Paysage sonore*, Paris, JC Lattès, 1981.

2. Jean-François Augoyard, *Pas à pas. Essai sur les cheminements quotidiens en milieu urbain*, Paris, Seuil, 1979.

3. Voir Roger G. Barker, *Ecological Psychology*, Stanford, Stanford University Press, 1968.

4. Voir Edward T. Hall, *Le Langage silencieux* (1959), Paris, Seuil, 1971 ; id., *La Dimension cachée* (1966), Paris, Seuil, 1984.

5. Abraham Moles et Elisabeth Rohmer, *Labyrinthes du vécu : l'Espace, matière d'actions*, Paris, Librairie des Méridiens, 1982.

6. Abraham Moles et Elisabeth Rohmer, *Théorie structurale de la communication et Société*, Paris, Masson / CNET / ENST, 1988.

7. Erving Goffman, *Relations in Public. Microstudies of the Public Order*, New York, Basic Books, 1971.

8. Cette notion de sociotope, introduite par Manuel Castells (*La Question urbaine*, Paris, Maspero, 1972), a notamment été appliquée à la planification de la structure verte de Stockholm planifiée par Alexander Ståhle (« Sociotope Mapping. Exploring Public Open Space and Its Multiple Use Values in Urban and Land-Scape Planning Practice », *Nordic Journal of Architectural Research*, vol. 19, n° 4, 2006, 13 p.).

9. Anders Sandberg et Nick Bostrom, « Converging Cognitive Enhancements », *Annals New York Academy of Sciences*, 1093, 2006, p. 201-227.

10. Le terme « sonotope », forgé par Per Hedfors en 2003, désigne des environnements acoustiques territorialisés tels que des zones de silence, des refuges acoustiques, etc. Voir Per Hedfors, *Site Soundscapes. Landscape Architecture in the Light of Sound*, PhD, Ultuna, SLU, Acta Universitatis agriculturae Sueciae, *Agraria*, vol. 407, 2003.

11. Philippe Woloszyn, Aline Barlet, Gaëtan Bourdin, Françoise Chartier, Sandrine Depeau, Éric Langüenou, Erwan Quesseveur et Vincent Veschambre, « Hyper Paysages Urbains (HPU) : un exemple de projet de recherche fédérateur », *ESO Travaux et Documents de l'UMR 6590*, n° 26, 2007, p. 79-86.

12. Aline Barlet, Françoise Chartier et Philippe Woloszyn, « Perceptions et représentations des habitants d'un quartier en réhabilitation : le quartier Malakoff à Nantes », *Les Cahiers nantais*, n° 2, 2011.

13. Philippe Woloszyn, « Vers un questionnaire d'enquête multimédia participatif Web 2.0 : application au paysage sonore de Malakoff », colloque « Le Bruit dans la ville », Nantes, 2010.

Philippe Woloszyn

14. Philippe Woloszyn et Gaëtan Bourdin, « The Hyperscape Project : Participative Game Informational Construction », VI^e Conférence internationale d'Intelligence territoriale, Besançon, 2008, <<http://www.territorial-intelligence.eu/index.php/besancon08/Woloszyn>>.

15. Pour construire le générateur, des captations sonores binaurales (stéréo-holophonie au casque) et en B-Format (enregistrement 4-pistes permettant un encodage du signal en vue d'une reproduction immersive) ont été effectuées sur le site de Malakoff (cf. Philippe Woloszyn et Gaëtan Bourdin, « Hyperscape as an Ambience Co-Creation Game », colloque international « Faire une ambiance », Grenoble, 2008, <<http://www.ambiances.net/files/Colloque%202008%20Grenoble/AMB8-POSTERWoloszyn.pdf>>). Elles ont permis d'établir une base de connaissance sonore préalable du terrain par une analyse dimensionnelle de son contenu phonique (Philippe Woloszyn et Thomas Leduc, « Ambient Pointers Geocomputation in Urban Maze : Soundmark Fluxes Psychophysical Dimensioning », *International Conference on Computers and Industrial Engineering Proceedings CIE39*, 2009, p. 1694-1700).

16. Aline Barlet et Françoise Chartier, en association avec Philippe Woloszyn, *Perception, Représentation du paysage sonore du quartier Malakoff et Évaluation de l'outil hypermédia « Générateur d'ambiance »*, rapport de recherche FR 2488, Nantes, 2010, 46 p.

17. Du type : « J'aime/l'aime pas ». Les évaluations positives sont basées sur des termes tels que « c'est bien », « c'est calme », « agréable », « animé », « j'aime bien », « pas beaucoup de bruit » et sont peu argumentées ; les enfants ont exprimé principalement une impression d'ensemble ; le niveau sonore est parfois utilisé pour étayer la connotation positive : « c'est calme », « pas beaucoup de bruit », ou *a contrario* « il y a beaucoup de bruit et j'aime bien ». Les évaluations négatives sont pour leur part basées sur des termes comme « c'est gênant », « ça m'énerve », « j'aime pas », « désagréable », « bruyant ».

18. Philippe Woloszyn, Sandrine Depeau, Thomas Leduc, Frédéric Luckel et Arnaud Piombini, « Vers un modèle de décision environnementale de la mobilité douce : application aux parcours piétonniers en milieu urbain », IX^e Conférence internationale d'Intelligence territoriale, Strasbourg, 2010.

RÉSUMÉ

À travers une réflexion sur les lois d'interaction proxémiques et géotopiques de l'espace vécu du paysage, cet article développe les fonctions identitaires d'un révélateur de la territorialité acoustique d'un quartier d'habitat social de l'agglomération nantaise. L'analyse sonotopique du quartier Malakoff, réalisée au moyen d'un outil de composition multimédia participatif de type Web 2.0, le *générateur d'ambiance sonore*, révèle les rapports qu'entretiennent les habitants et usagers de l'espace avec leur environnement sonore au quotidien.

SUMMARY

Applying geotopical and proxemical analysis to a living space landscape, this paper presents the attributes of the identity of an acoustical environment, as they could be measured in a neighborhood of mainly social housing in Nantes. Using a multimedia participative Web 2.0 inquiry tool – the sonic ambient generator – the sonotopic analysis of the Malakoff area revealed the interactions between the inhabitants and people using the space with their day-to-day sound environment.