

ZAC SAINT MARTIN DU TOUCH ET ZAC DES RAMASSIERS



NOTE ACOUSTIQUE D'ORIENTATION PHASE CONCOURS

CONSULTANT ACOUSTIQUE
TISSEYRE + ASSOCIÉS
Toulouse, Paris, Bruxelles, Pékin, Rabat

Mail : a.tisseyre@planete-acoustique.com

ARCHITECTE
ERIK GIUDICE

Mail : eg@erikgiudice.com

ARCHITECTE – PAYSAGISTE
CHRISTINE DALNOKY

Mail : christine@dalnolky.com

ECONOMISTE
SQA-PARIS

Emmanuelle CARLIER

Mail : carlier@sqa-paris.com

BET
ELIOTH – Groupe EGIS

Mail : v.robardelle@elioth.fr

BET
EMTIS

Mail : emtis@emtis.fr

URBANISTE
REPERAGE URBAIN

Mail : eh@reperageurbain.com

BET - VRD
BUROTEC

Mail : agence@burotec-bet.fr

Note établie le 5 juin 2012 par Alain TISSEYRE - TISSEYRE + ASSOCIES

 Visée par Alain TISSEYRE
Le 5 juin 2012

PAYSAGES SONORES

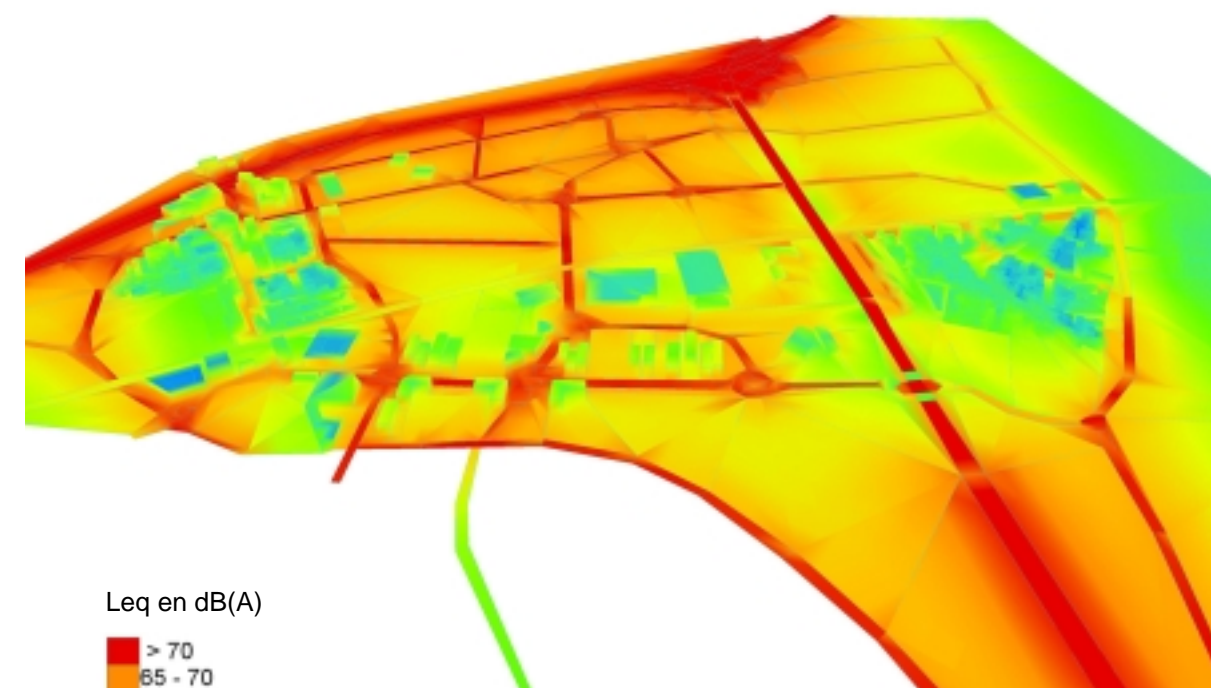
Le traitement du bruit doit s'orienter vers la gestion des paysages sonores : composante essentielle car elle est le reflet de la mixité des espaces urbains et c'est un des indicateurs de la satisfaction des habitants (au même titre que les couleurs, le design des espaces urbains).

La démarche suivante est basée sur la mise en place de cartographie 4D :

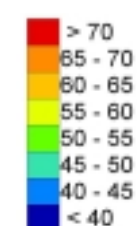
- Identifier les pollutions sonores des transports :
 - individuels : voies routières,
 - collectifs : voies ferrées (trains et métro) et métro sur pneumatique.
- Mettre en place :
 - des dispositifs de protection des zones habitées pour limiter les pollutions sonores,
 - des voies de transport à pollution maîtrisée : transport en commun, vélos ou autres.
- Identifier les bruits des zones d'activités : cartographie des activités humaines.
- Sur la base de l'affectation du foncier : réaliser la cartographie des "droits au bruit" et donc des zones pouvant potentiellement accueillir des zones commerciales et de loisirs : marchés, terrasses cafés, jardins publics, lieux d'accueil d'événementiels, espaces culturels extérieurs, etc.
- Superposer les cartes de bruits de transport avec celles des activités humaines et enfin celles des droits au bruit : gérer ainsi les conflits avec l'urbaniste.
- Définir des règles d'aménagements urbains liées aux aspects bruit et paysage sonore :
 - Aménagement en bordure des voies de transports ;
 - Implantation de l'habitat dans les espaces urbains ;
 - Implantation des espaces tertiaires, commerces et autres ;
 - Etc.
- Définir un cahier d'exemples d'architecture distinct qui intègre l'acoustique en « façade ».
- Mettre en place des aménagements et activités nécessaires pour procéder à la (re)composition des paysages sonores urbains.

Impact du bruit routier

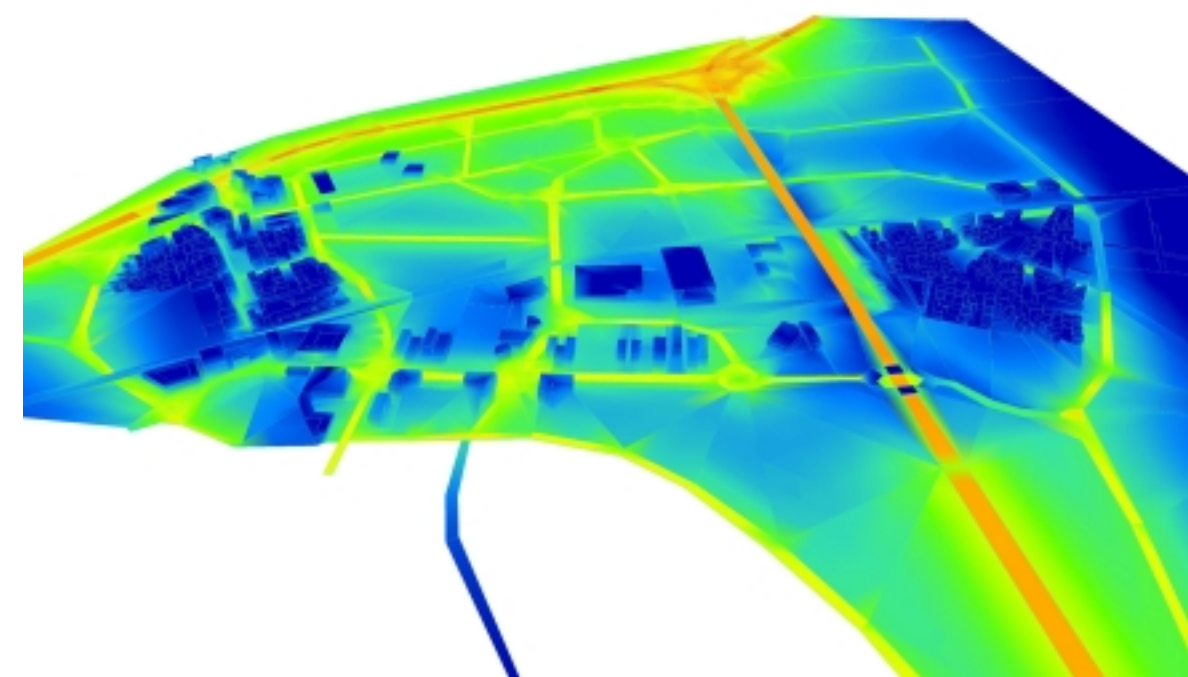
Jour



Leq en dB(A)



Nuit



A contrario, il ne faut pas que ces mêmes activités soient prépondérantes par rapports aux bruits routiers, car elles viendraient alors gêner les habitants des zones résidentielles notamment le week-end ou en soirée.

La cartographie du niveau sonore représentative de ces activités a donc été réalisée sur la base des zones d'activités et une hypothèse de taux d'occupation en rapport à la surface au sol a été définie. Le résultat de cette cartographie est présenté sur un quartier.

Comme on peut le voir, le niveau sonore est de 50-60dB(A) en moyenne. Un équilibre est donc atteint entre bruit routier et bruit des activités humaines.

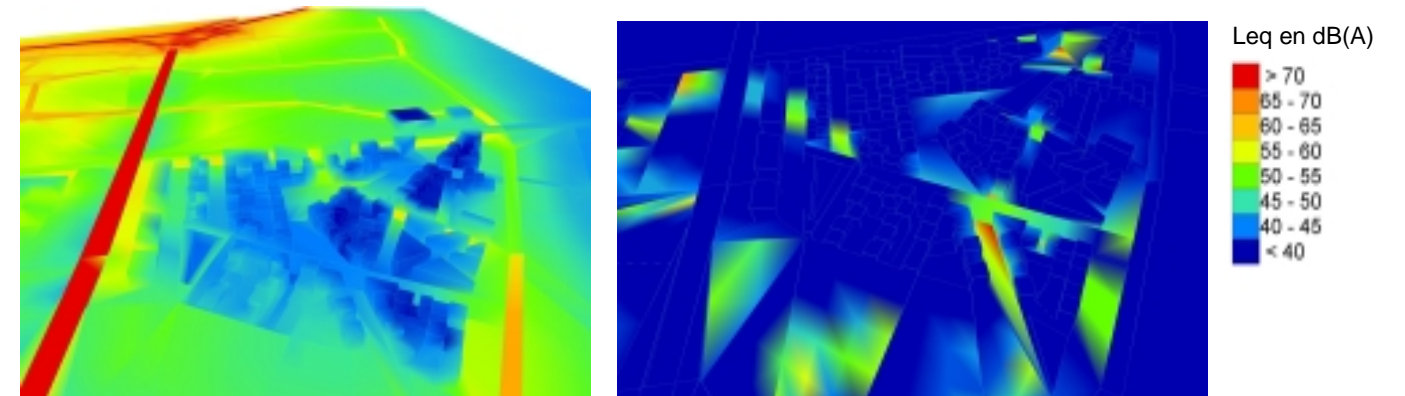
Un zoom sur la zone verte, située entre les bâtiments, montre que le niveau sonore dû au trafic routier et aux activités humaines est du même ordre de grandeur, 52-54 dB(A). Il n'y a pas de prépondérance d'un bruit sur l'autre.

Nous présentons aussi les cartographies des critères de niveaux sonores qui définissent les règles du bruit de voisinage et sont la base des potentialités en matière d'affectation du foncier.

Ces cartographies seront utilisées pour changer à volonté les hypothèses d'exploitation du foncier et des activités affectées. Ces cartographies seront le guide aux affectations des activités et permettent d'accompagner l'urbaniste dans les études comparatives urbaines.

Impact des activités humaines et des voies routières

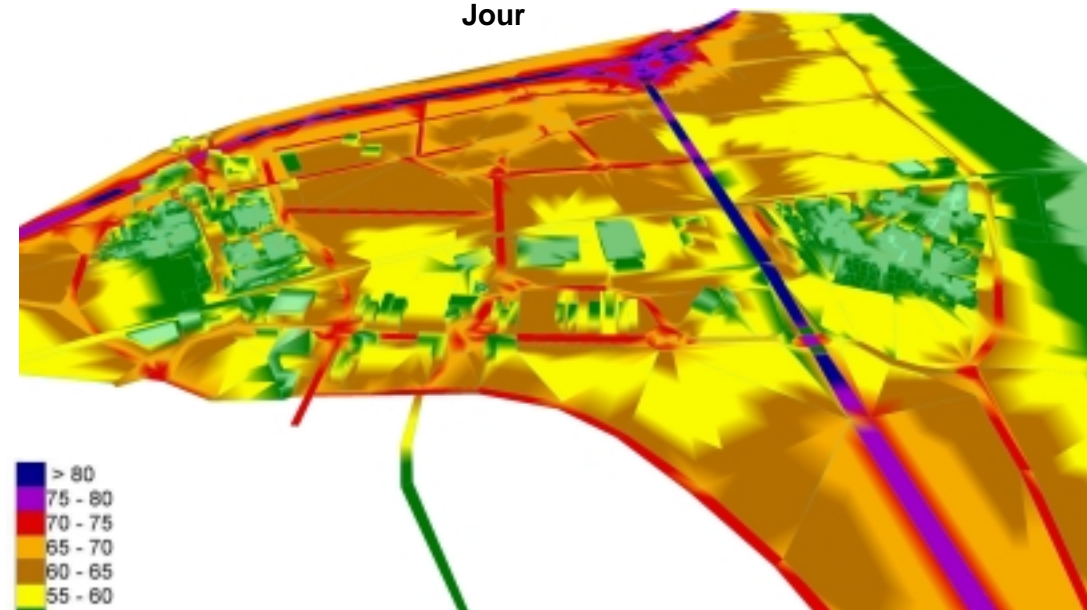
Zoom sur la zone verte



a) trafic routier

b) activités humaines

Jour



Nuit

