



# Projet de guide d'aide à la décision pour la REalisation de Mobiliers Urbains acouStiques - REMUS,



# Les acteurs



Expert dans les domaines de la prévision du bruit par méthodes numériques, des indicateurs, et de la restitution sonore 3D.



Expert sur les conditions d'intégration dans l'espace, et sur la gestion et l'usage.



Expert pour une définition routière des conditions d'implantation, de mise en œuvre et d'entretien sur la voirie. Test sur deux opérations curatives en milieu urbain dans le cadre du PPBE

# Durée et coût

- **Durée de réalisation:** 26 mois (juillet 2014 – fin 2016)
- **Coût global du projet:** 274 600 €
- **Subvention ADEME:** 130 500 €

Appel à Projets de Recherche 2013 de l'ADEME

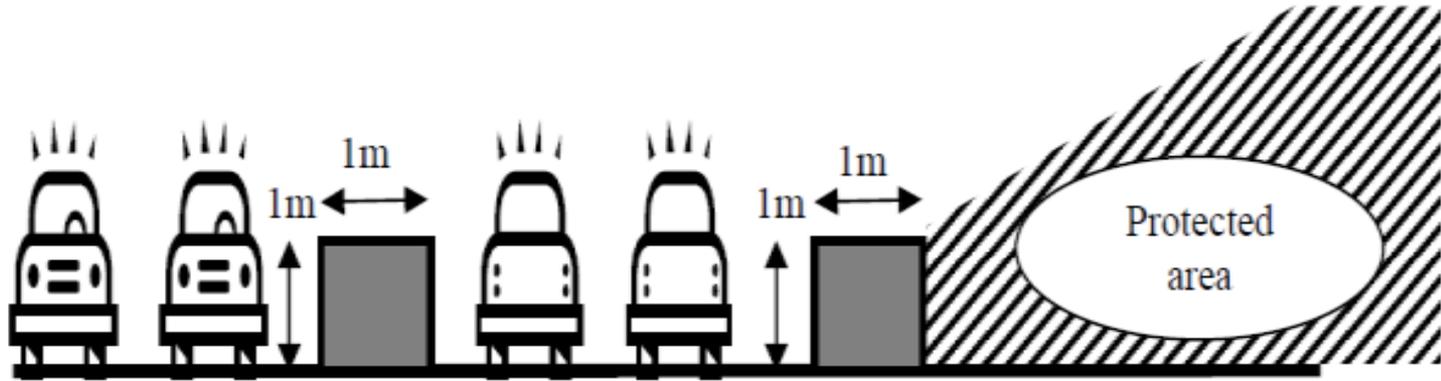
*"Urbanisme durable et environnement sonore : outils, guides, solutions techniques ou matériaux"*

# Objectif du projet

Guide d'aide à la décision pour des solutions de type « mobilier urbain acoustique » de hauteur limitée afin de réduire de façon significative l'impact du bruit des transports terrestres en milieu urbain, tels que :

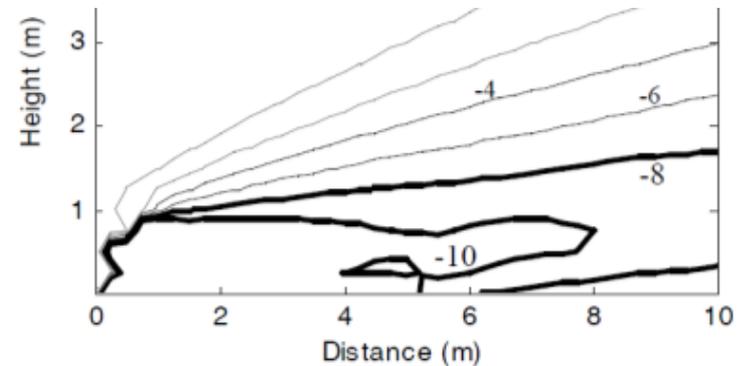
- les espaces extérieurs de détente (squares, parcs...),
- les lieux de commerce et de transit piéton/cycliste/transport en commun (grands boulevards, grands carrefours, places...),
- les « espaces linéaires » de type trajets (chemins à l'école, chemins domicile/travail, chemins touristiques, berges sous ponts...).

# Principe du projet

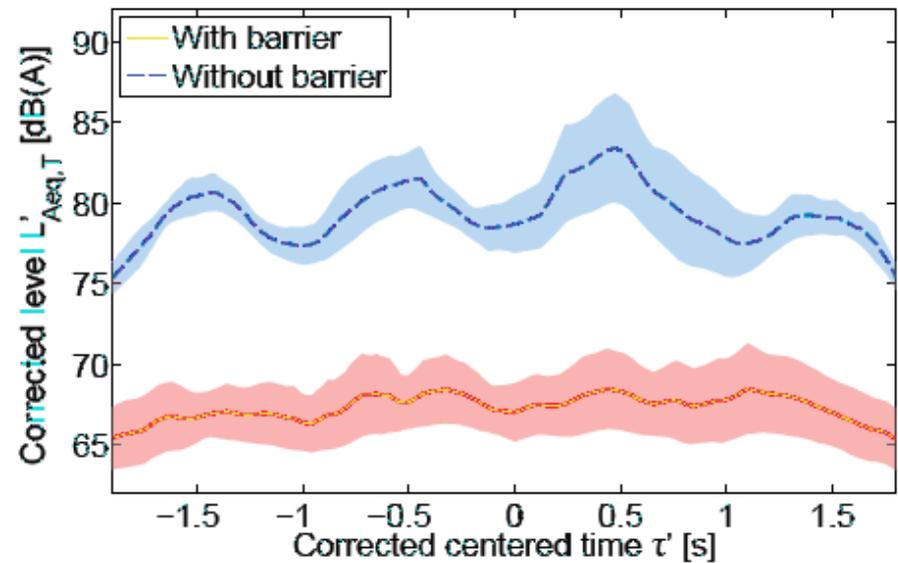


Cela ne fonctionne que dans certains cas particuliers et s'adresse davantage aux piétons et cyclistes.

Aucun effet si le trafic à traiter reste trop éloigné, ou si le récepteur est trop proche (rues étroites), c'est-à-dire si les oreilles sont en « vue directe » des sources sonores.



# Principe du projet



# Le livrable

Il ne s'agit pas ici d'effectuer à nouveau des recherches sur l'optimisation de formes et de matériaux d'écrans acoustiques de faible hauteur, le travail sur ce sujet ayant été conséquent ces dernières années et les résultats prometteurs.

Il s'agit de synthétiser l'acquis des travaux déjà menés par le biais d'un **outil interactif**, permettant de faciliter la compréhension des phénomènes acoustiques en jeu, représentatifs de situations vécues et perçues, et de promouvoir la réalisation, en amont des projets, de telles solutions antibruit.

# Le programme

