

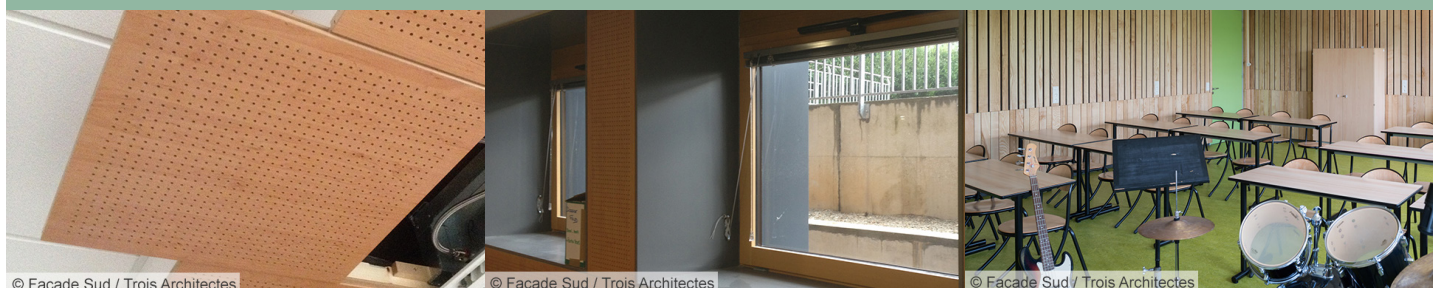
VOS OBJECTIFS DE RÉHABILITATION

AMÉLIORER L'ACOUSTIQUE INTÉRIEUR DU BÂTIMENT

Le confort acoustique à l'intérieur d'un espace est lié au temps de réverbération du son. Pour faire varier cet indice, on utilise des matériaux peu réverbérants ou des combinaisons de matériaux permettant de réaliser des pièges à son.

LES ATOUTS DU BOIS

Pour améliorer le confort acoustique d'une pièce, on utilise des surfaces qui pourront piéger le son. Ce peuvent être des panneaux de contreplaqué percés, ou comme c'est souvent le cas dans les ouvrages sportifs, des lames bois posées sur un isolant. Ces solutions associent confort acoustique et confort visuel.



© Façade Sud / Trois Architectes

© Façade Sud / Trois Architectes

© Façade Sud / Trois Architectes

Les plafonds en panneaux perforés amènent une correction acoustique et forment un plénum technique

La correction acoustique combine les panneaux perforés en vertical et en horizontal

L'amélioration acoustique est réalisée avec des lames verticales espacées

L'EXEMPLE

Le **Syndicat Départemental de l'Énergie du Finistère (SDEF)** a fait l'acquisition d'un bâtiment de bureaux à réhabiliter. En complément, le projet a vu l'aménagement d'une salle d'exposition permanente au rez-de-jardin (163 m² SU). Un travail spécifique des parois et des plafonds à base de panneaux de bois perforés a permis de rendre cet espace - semi-enterré et très ouvert au nord - acoustiquement performant et confortable malgré la faible hauteur sous plafond. Les panneaux acoustiques en fibre de bois perforés assurent la correction phonique de l'espace. Ils sont utilisés en murs et forment un plénum technique en plafond pour la ventilation-chauffage-éclairage. Certains d'entre-eux sont coulissants pour permettre l'accès aux éléments techniques.

Pour améliorer l'acoustique de l'atrium et le réfectoire du **collège Montmorency**, ce sont des lames de bois en frêne légèrement espacées qui ont été posées, amenant également une ambiance chaleureuse.

Soutenu par :



Opérateur :

