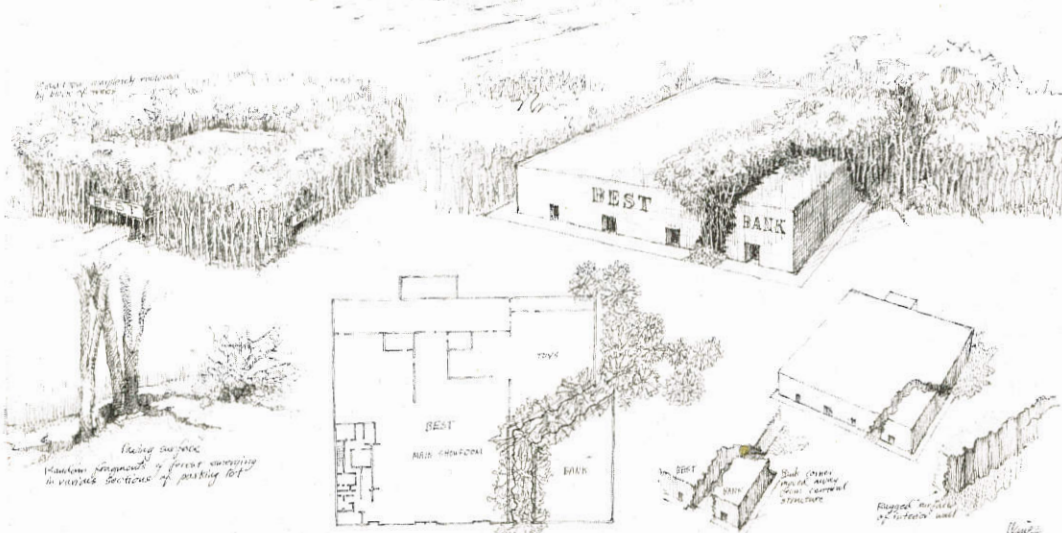
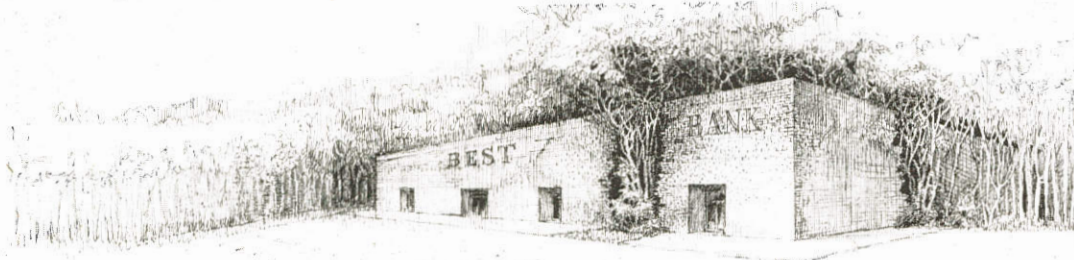
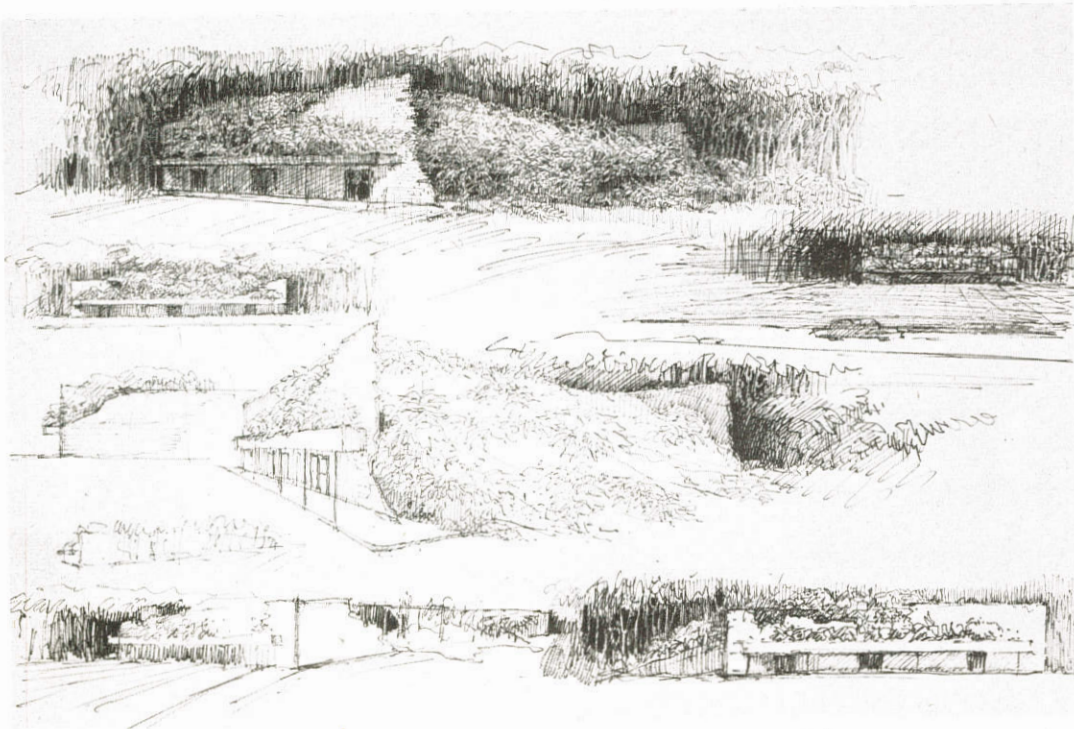
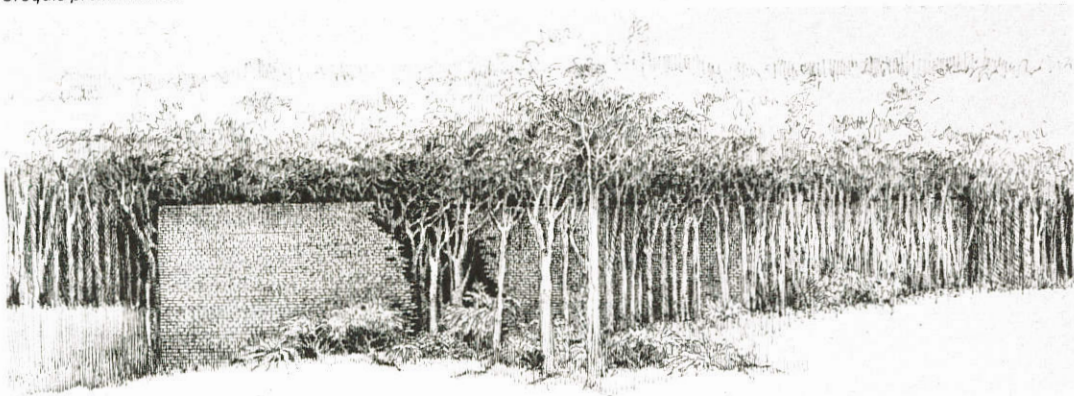


Deux projets de magasins

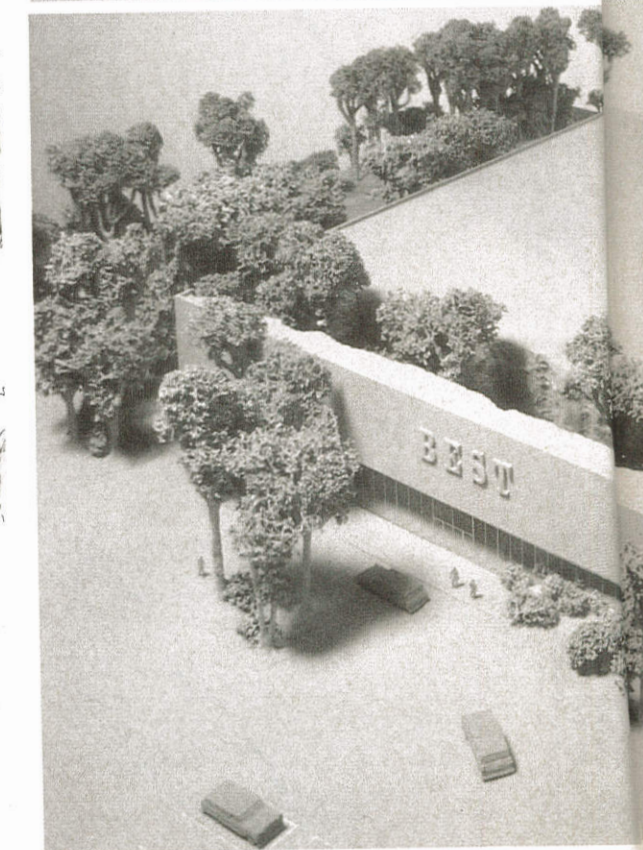
Croquis préliminaires.



Architectes : SITE

Poursuivant ses recherches sur la De-Architecture, c'est-à-dire sur une approche du processus architectural dans laquelle le bâtiment n'est pas une fin en soi mais un matériau brut que modèle le concepteur, SITE met au point deux projets de magasins à réaliser en briques ou parpaings. Le programme, la volumétrie et les allocations d'espaces de ces magasins de vente sur catalogue, préalablement définis par le client, servent en effet de base aux conceptions de SITE qui, s'il entend ne rien modifier sur le plan fonctionnel, cherche à provoquer un choc psychologique permanent, un dérangement qui conduit l'utilisateur à reconsidérer le bâtiment et son contexte.

La raison de ce choc psychologique et l'effet recherché



ché par SITE sont chaque fois différents, résultant de données locales telles les conditions d'implantation ou l'orientation. Dans le premier projet, prévu dans une zone commerciale située dans un paysage boisé, SITE a cherché à conserver, autant que possible, les arbres, faisant pénétrer la végétation dans le bâtiment.

La forêt semble avoir digéré la construction sans pour autant perturber le fonctionnement du magasin, développant par là même une forte ambiguïté entre l'architecture et la force de la nature.

Le second projet, localisé dans un centre commercial de Floride, c'est-à-dire dans un paysage plat où le ciel et la lumière ont une très forte importance, s'inspire des paysages de Chirico ou ceux de Magritte. SITE accuse ici les jeux de perspective; il casse la façade et dispose des éléments en deux plans différents.

L'effet est dû la fois à des jeux de lumière et de profondeur dans l'entrée. Le parcours entre le parking et l'intérieur du magasin conduit en effet le visiteur à contourner les portes « arrachées » pour traverser un morceau de façade, un trajet à la fois déroutant et rassurant. ■

