

# RÉHABILITATION DE L'IMMEUBLE DE BUREAUX URBAN MONTREUIL



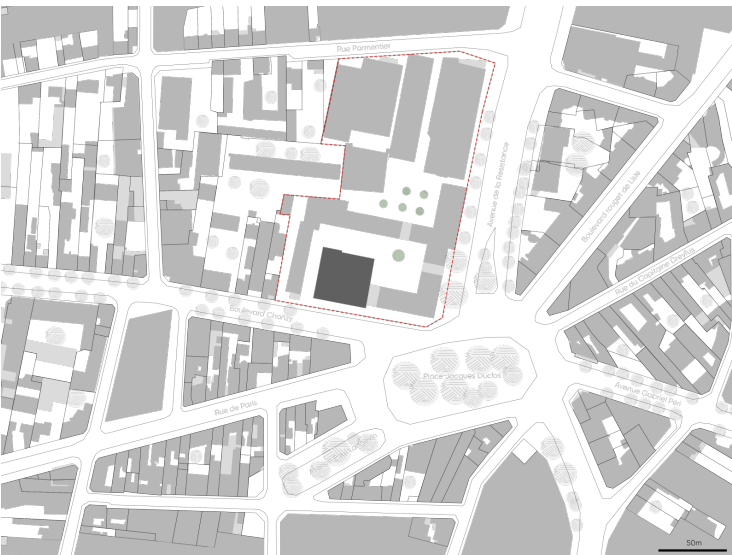
**Concours** 2019  
**Livraison** 2023  
**Client** keys reim  
**Surface** 7900 m<sup>2</sup> SDP  
**Écologie** BREEAM Very Good  
**Coût** 20,8 M € HT

Photos Guillaume Guerin

▢ [Télécharger le dossier de presse](#)

**Le bâtiment, dépourvu de ses habituelles grilles de lecture architecturale, s'affirme comme une sculpture, et aspire à devenir un nouveau repère du quartier.**

Le projet consiste en la rénovation complète d'un immeuble de bureaux indépendant qui fait partie d'un vaste ensemble comportant des équipements, des logements et des commerces. C'est un exemple remarquable d'urbanisme sur dalle, signé Claude Le Goas, urbaniste de la ville de Montreuil de 1958 à 1990. Formellement, les bureaux présentent une situation singulière : cube posé sur une couronne de commerce, leur volume constitue une topographie particulière au site et ils deviennent paradoxalement bien plus présents et remarquables que les tours de logements alentour. Les bureaux sont dans le cadre, tout le temps, de partout, quand les tours le fuient. Les bureaux sont donc bien le signal, le repère du quartier. Leur réhabilitation sera l'occasion de les installer comme un Landmark symbolisant le renouveau du quartier.



Notre approche a consisté à trouver un langage qui permette de traiter l'enveloppe comme un tout, sans en détailler les éléments architectoniques. Allèges, châssis, ou même lecture des niveaux s'effacent pour permettre de proposer une écriture abstraite. La mise en œuvre de cette abstraction est opérée par la création d'une double peau qui vient envelopper le bâtiment. Nous proposons une double peau métallique réalisée en aluminium anodisé, pensée et dessinée telle une dentelle qui permet de maîtriser les apports solaires tout au long de l'année et, ainsi, d'optimiser le confort des occupants.

Le motif de la résille est pensé à deux échelles de lecture : vision proche et vision lointaine. Gaze évanescence au lointain, elle se détaille à mesure qu'on s'en approche, chaque élément agissant comme un pixel dans une image d'ensemble.