

## UNE ARCHITECTURE INDUSTRIELLE MISE AU SERVICE DE LA CREATION

Remettre en valeur le site et l'architecture de l'ancienne cartoucherie d'une part et tirer parti, d'autre part, de ses formidables potentialités pour accueillir un pôle de création de dessin d'animation tels sont les deux objectifs indissociables du projet.

Véritable palais de l'industrie édifié au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, la cartoucherie présente une architecture de style néo-classique d'une très grande qualité, s'inspirant directement de l'architecture utopiste de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, d'architectes comme Claude-Nicolas Ledoux ou Etienne-Louis Boullée.

La répétitivité de ses façades confère au bâtiment une dimension monumentale accrue par sa position dominant le Rhône et faisant face au château de Crussol établi sur l'autre rive.

L'un des enjeux majeurs du projet est de redonner à cet édifice, à l'industrielle monumentalité, toute son unité, en le restaurant afin d'assurer définitivement sa pérennité. Aussi les principes mêmes du projet architectural sont-ils profondément respectueux du bâti existant tout en cherchant à lui rendre son unité quelque peu malmenée par des réaménagements successifs dictés par l'évolution de l'activité industrielle. La cartoucherie retrouvera donc toutes ses caractéristiques constructives, architecturales et décoratives, aussi bien que sa polychromie. A l'extérieur, rythmes et dimensions des baies seront conservées, et les façades remises en valeur par des systèmes d'occultation en bois tandis qu'à l'intérieur les grands volumes, cloisonnés et recoupés à maintes reprises, retrouveront leur unité simplement ponctuée d'une file de colonnes en fonte.

L'autre enjeu majeur du projet est d'accueillir dans les meilleures conditions possibles les nouvelles activités toutes centrées sur le dessin d'animation avec notamment le studio Folimage, l'école la Poudrière et l'Equipée. Escaliers et circulations existantes seront conservés et augmentés afin de distribuer au mieux les plateaux des différents corps de bâtiment et surtout de garantir une évolution facile des aménagements futurs; ceux-ci sont constitués par de petits modules s'inscrivant dans les volumes des ailes permettant à chaque activité de trouver sa place tout en conservant la lecture de la grandeur de ces bâtiments. Les surfaces restant disponibles pourront à terme héberger d'autres structures travaillant dans le même domaine. L'histoire de la cartoucherie et des anciens cartouchiers sera bien entendu évoquée dans plusieurs salles d'exposition permanente accessibles depuis l'accueil général du site.

Philippe Prost, architecte  
Maître d'oeuvre pour la réhabilitation de la cartoucherie