

LE FAPE

Festival des arts pour les écoles

Architectes de l'Imaginaire

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

Le Festival des Arts pour les Écoles est un projet départemental proposé par la DSDEN 06. Il se construit en partenariat avec les structures culturelles de proximité. Il s'inscrit ainsi dans le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle, permettant aux élèves d'avoir une expérience esthétique, artistique, culturelle et réflexive.

Ce document propose un accompagnement des enseignants inscrits au projet fédérateur du FAPE Villa Arson 2024 dont le thème est « **Architectes de l'Imaginaire** ».

Ce projet ne prendra toute son ampleur que si les trois piliers de l'Éducation Artistique et Culturelle y sont explorés :

- La pratique : peinture, photographie, sculpture, installation, maquette...
- La rencontre sensible d'œuvres d'art.
- La connaissance de quelques jalons en histoire des arts : artistes, œuvres, mouvements... et le lexique pour en parler.

Des dimensions pluridisciplinaires peuvent être à explorer au fil de l'année

- La dimension langagière : étymologie, vocabulaire, expressions, poèmes, production d'écrit.
- La dimension graphique : couleurs, matières, supports, aspects visuels.
- La dimension historique : l'évolution de l'art, les artistes, les différences culturelles.
- La dimension artistique : arts du visuel, arts du son, arts de l'espace, arts du spectacle vivant.

Le tableau suivant présente les grands objectifs de formation visés durant tout le parcours pour chaque pilier de l'éducation artistique et culturelle. Ces piliers indissociables sont transcrits sous forme de verbes, du point de vue des actions de l'élève : fréquenter, pratiquer, s'approprier.

Fréquenter (Rencontres)	<ul style="list-style-type: none"> cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres (3) échanger avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la culture appréhender des œuvres et des productions artistiques identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
Pratiquer (Pratiques)	<ul style="list-style-type: none"> utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production mettre en œuvre un processus de création concevoir et réaliser la présentation d'une production s'intégrer dans un processus collectif réfléchir sur sa pratique
S'approprier (Connaissances)	<ul style="list-style-type: none"> exprimer une émotion esthétique et un jugement critique utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel mettre en relation différents champs de connaissances mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

Pour retrouver des repères précis par cycle d'enseignement, formulés en termes d'actions et activités de l'élève, et la progressivité du travail mené : [BO PEAC](#)

Le thème « **Architectes de l'Imaginaire** » a été choisi avec la Villa Arson en lien avec le lieu. Vous pouvez retrouver les grandes lignes de cet espace architectural sur le site de la Villa Arson : <https://villa-arson.fr/villa-arson/architecture/>

Ce point de départ thématique, lié à la Villa Arson, permettra en introduction de commencer à se questionner sur ce qu'est l'architecture et à faire émerger les questions auxquelles doit se confronter l'architecte. Quels matériaux ? Quelle palette de couleurs ? Quelle ligne pour les bâtiments ? Quelle façade ? Quelles ouvertures ? Quelle lumière ? Quelle fonction ? Quelle circulation ? Quelle relation intérieur-extérieur ? Etc.

Pour l'exposition, le travail proposé aux élèves pourra être réalisé individuellement, **par groupe ou en collectif classe**. Toutes les pistes et les références de ce document ne sont évidemment pas exhaustives. Elles vous sont proposées pour ouvrir des pistes à creuser... N'hésitez pas à sortir des idées et des exemples présentés. Laissez vous porter par les intentions de vos élèves ! Laissez les débattre de ce qu'ils comprennent de la thématique, laissez les trouver leur propre interprétation. Proposez à vos élèves des incitations, des consignes ouvertes sous forme de problèmes à résoudre. Évitez les modèles en début de séance et les modes d'emploi. Laissez-les chercher et expérimenter pour trouver leurs solutions. Laissez-les se confronter aux qualités plastiques des matériaux.

L'exposition

L'exposition aura lieu dans les jardins de la Villa Arson. C'est un élément à prendre en compte dès la conception du travail qui sera donné à voir. Si dans l'année, les recherches peuvent être multiples et variées en terme de supports, de médiums, de formats... il faut intégrer 2 éléments principaux pour penser la production finale avec les élèves :

L'espace

La production est présentée dans un jardin. Une des compétences à travailler en arts plastiques, en particulier au cycle 3, est celle de la mise en valeur, en exposition des productions.

Votre classe va se rendre dans l'année à la Villa Arson pour une visite. Ce sera l'occasion pour les élèves de voir dans quel espace la production sera présentée. Plusieurs questions se posent : le format, le mode de présentation (suspendu, déposé, accrocher, etc.), faut-il concevoir un socle, un support ? Les questions sont multiples et les élèves doivent chercher à y répondre.

Éphémère ?

La production va rester en extérieur plusieurs jours. Il faut y penser dans le choix des techniques et des médiums utilisés. Plusieurs possibilités sont envisageables pour rendre la production plus résistante : vernir, utiliser de la peinture acrylique, choisir des supports robustes...

Quoi qu'il en soit, puisque nous ne sommes pas maîtres de la météo, il faut préparer les enfants à l'éventualité que les productions soient abîmées.



« On veut toujours que l'imagination soit la faculté de former des images. Or elle est plutôt la faculté de déformer les images fournies par la perception, elle est surtout la faculté de nous libérer des images premières, de changer les images. »

Gaston Bachelard

La thématique de cette année « Architectes de l'imaginaire posera 2 questions préalables aux élèves : qu'est-ce que l'architecture ? Et qu'est-ce que l'imaginaire ?

Voilà les définitions qui seront à retenir pour l'exploitation de la thématique.

Architecture :

- Dans son sens premier, il s'agit de l'art de concevoir et de construire des édifices.
- Autre sens : on parle aussi d'architecture pour évoquer l'organisation de quelque chose, d'un ensemble. Ce sens pourra s'appliquer à la ville pour la thématique qui nous intéresse.

Imaginaire :

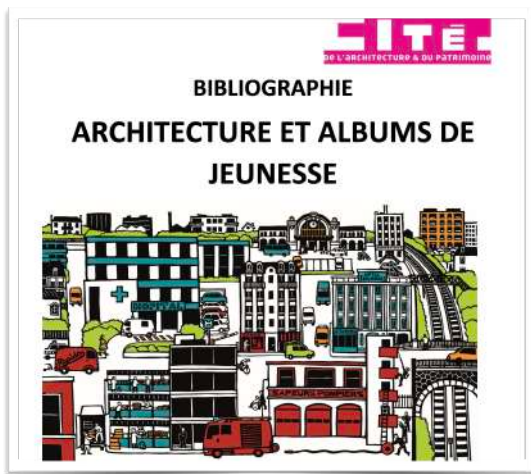
Domaine de l'imagination, entendue ici comme la capacité d'élaborer des images et des conceptions nouvelles, de trouver des solutions originales à des problèmes

La thématique propose ainsi aux élèves de prendre la place des architectes pour imaginer des constructions, des bâtiments, des villes ... qui n'existent pas ou bien de jouer à transformer , faire évoluer, détourner ce qui existe.

Confronté aux impératifs d'un cahier des charges, l'imaginaire de l'architecte est limité par des nécessités qui lui imposent les figures incontournables de la réalité, ou tout du moins d'une certaine réalité. Ce sont les règles du jeu à partir desquelles s'exercera sa liberté de création. Prenant toutes les précautions techniques pour l'accomplissement de son œuvre, l'architecte anticipe l'avenir, et tente d'affirmer ses intentions de visionnaire.

Et si la confrontation à la réalité ne bridait plus les idées architecturales. Si tout devient possible, qu'est-on en mesure d'imaginer ?

Ce dossier d'accompagnement du FAPE présente quelques exemples de visions architecturales en 2D ou en 3D dont vous pourrez vous inspirer pour orienter les élèves dans leurs recherches. Elles poseront, au fil des rencontres, le questionnement inhérent à l'architecture. Je vous propose un classement selon l'échelle des visions : celle d'un édifice, celle d'une rue ou d'un quartier, celle de la ville.



En amont et en parallèle, vous pourrez accompagner ces rencontres et ces questionnements avec une mise en réseau en littérature jeunesse. La cité de l'architecture et du patrimoine vous propose des références bibliographiques classées par thématiques et recommandation d'âge pour les lecteurs.

[Cliquez sur l'image pour y accéder.](#)

Partie 1 :

un édifice isolé

NOÉMIE GOUDAL

La série Observatoires (2014) se compose de dix grandes photographies noir et blanc d'élévations architecturales présentées dans un format uniforme et sur un fond neutre qui n'autorise aucune distraction visuelle, à la façon de portraits photographiques frontaux. Cette similitude de procédé sériel a conduit certains auteurs à rapprocher ce travail de l'esthétique typologique des célèbres études de bâtiments industriels de Bernd et Hilla Becher, à ceci près que les photographies de Noémie Goudal semblent étrangement uniformes dans leur composition.

Cette sensation s'explique par le caractère artificiel de leur élaboration : les Observatoires sont constitués d'images de bâtiments (ou de fragments de bâtiments) mises en scène par l'artiste. Choisies parmi un ensemble de représentations architecturales, puis agrandies à une échelle proche de la taille humaine, ces images sont ensuite imprimées sur de multiples feuilles de papier encollées sur une légère structure en bois. Enfin, comme le serait un décor de théâtre ou un accessoire, ces montages en papier sont transportés sur un bord de mer désert, où Noémie Goudal les photographie. Une fois placées dans la nature, ces fragiles structures de papier ne résistent pas longtemps aux assauts des intempéries. Sortis de leur environnement premier et transplantés sur des rivages, ces bâtiments semblent transposés en un autre lieu et une autre époque, telles des notes de bas de page abandonnées d'une histoire de l'architecture.



Observatoire III, C-print, 150 x 120 cm, 2013



Observatoire V, C-print, 150 x 120 cm, 2013



Observatoire VIII, C-print, 150 x 120 cm, 2013

L'artiste usurpe ainsi le réel, mieux, elle se joue de notre regard en intégrant à la nature ses installations de papier et de bois tout en laissant la trace de son action, de la structure de son œuvre. En grand format, les tirages livrent au spectateur attentif de multiples indices du caractère artificiel des collages : bords froissés du papier, légèrement soulevés par le vent, ou fragments non alignés. Le scotch, les plis, les lignes de séparation, le rapport d'échelle restent visibles dans ses images. Ils en trahissent le subterfuge. Voulus par l'artiste, ces signes dévoilent l'artificialité des décors plats de ses observatoires en bord de mer, de ses structures telluriques, de ses ciels diurnes, comme de ses bâches entrouvrant une percée dans des lieux désaffectés. Pour autant ces indices ne parviennent pas à en faire tomber le mystère. Ils jouent avec l'illusion et la résistance de notre croyance.

*Making of,
Observatoires, France, 2014*

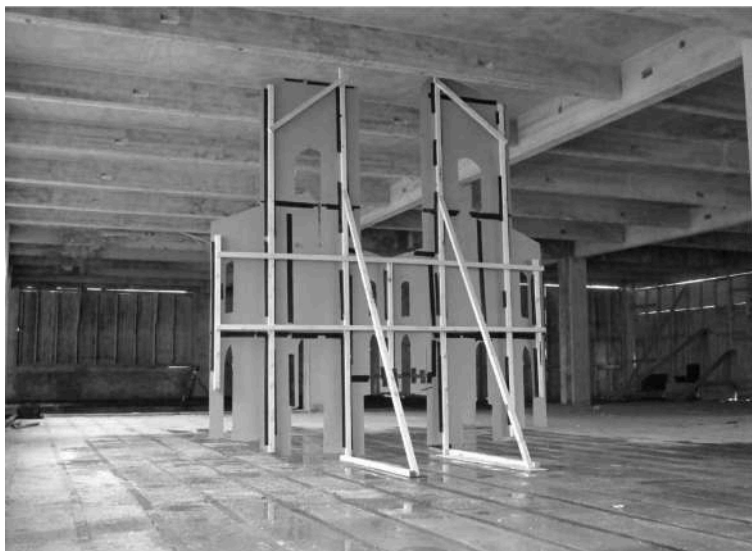


La série intitulée *In Search of the First Line* (2014) présente divers types d'interventions de l'artiste dans des espaces détériorés ou abandonnés. A chaque fois, la photographe se sert des colonnes pour encadrer de vastes arrière-plans figurant des constructions architecturales complexes en recul dans la profondeur de l'espace. Là où il y avait des vides, apparaissent désormais des portes, des baies et des arches à multiples facettes, parfois ornementales. Comme pour les autres séries de Noémie Goudal, ces compositions sont faites de morceaux de papier qui se chevauchent, repérables à leurs ombres irrégulières. Pour autant, l'effet global reste visuellement fascinant.

En utilisant l'architecture pour illustrer et renforcer les lignes fuyantes de l'espace perspectif, Noémie Goudal construit un dispositif visuel qui évoque la peinture de la Renaissance, par exemple à la *Città Ideale* (1480-1490) d'Urbino, mais aussi, comme le fait remarquer l'historien de l'art Hubert Damisch, les décors de théâtre italiens de la même époque. Les détails architecturaux offrent des lignes orthogonales multiples qui convergent vers un point de fuite unique, exerçant un effet phénoménologique puissant sur le spectateur ainsi attiré dans un espace illusionniste. Si les *Observatoires* et les *Towers* évoquent des décors, la série *In Search of the First Line* prolonge cette théâtralité à grande échelle, opérant une transition entre l'irréalité de l'objet représenté et l'installation en trompe l'œil.



*In Search of the First Line IV, C-print,
168 x 204 cm, 2014*



*Making of, In Search of the First Line IV,
Grande Bretagne, 2014*

Cette vidéo peut vous permettre de mieux comprendre le travail de Noémie Goudal.



PHILIP DUJARDIN

Photographe d'architectures, historien d'art en architecture, l'artiste Belge, Filip Dujardin, mène un travail photographique et de création numérique. Il assemble des fragments puisés dans la réalité des villes et des territoires suburbains qui trouvent leurs origines dans les fondements de la culture architecturale contemporaine.

Il opère des juxtapositions surréalistes qui interrogent la vraisemblance et l'invraisemblance de nos paysages urbains. Ses «bricolages numériques» créent des constructions fictionnelles questionnant la réalité physique de la photographie, comme icône de la représentation du réel. Ces derniers travaux le conduisent à opérer une nouvelle mise en abîme en produisant, à partir de ses créations numériques, de nouvelles matières. En opérant une critique de nos perceptions de la réalité construite, Filip Dujardin déploie un sens aigu de la perturbation de l'architecture et de la production des villes.

Un morceau de maison de campagne par-ci, un tronçon d'immeuble dégarni par-là, cette fusion d'éléments hétérogènes donnant naissance à quelque chose d'étonnement unifié, très harmonieux dans ces courbes... des sortes de créations imaginaires à la façon des legos.



« Toutes mes créations donnent l'impression qu'elles auraient pu être construites, c'est juste que vous ne les avez jamais vues »

Filip Dujardin

VICTOR ENRICH

Victor Enrich est un photographe originaire de Barcelone qui modifie les villes par la photographie. Ses maîtres-mots sont modifier, transformer, tordre, plier. La ville est le sujet fétiche du photographe. En effet, pour Enrich, l'urbanisme est un processus d'ajout et de destruction, de modification perpétuelle des espaces et des lieux, mais également un nœud d'interconnexion entre les individus, leurs rêves, leurs passions, mais aussi leurs peurs... L'univers dans lequel il transporte l'observateur est surréaliste.

Enrich a par exemple dédié une série, NHDK, à un immeuble munichois dont il n'appréciait pas spécialement l'esthétique mais qui l'attirait tout particulièrement : le Deutscher Kaiser Hotel. Il l'a ainsi modifié et remodelé de 88 façons différentes !



CHARLES MALHERBES.



Les sculptures de Charles Malherbes sont des récifs isolés sur lesquels se serait aggloméré une sorte de patchwork architectural, refuges improbables marqués par le temps qui passe et les multiples remaniements des communautés qui les habitent. D'autres sont telles des stations d'observation, reliques de civilisations déchues.

Elles sont la base d'un récit ouvert dont les briques seraient la densité démographique, l'effondrement, la résilience, le choix et l'acheminement des sources d'énergie ...

Sa technique s'apparente plutôt à un travail photographique qui s'attarde sur le détail, la miniaturisation étant moins une performance qu'un subterfuge. Il utilise des matières multiples (pierre, bois, métal, tôle, carton, plastique) en vue d'un rendu le plus réaliste possible.



CATHELIJNE MONTENS



Dans sa série « a collection of soap buildings », cette artiste réalise des moulages miniatures en savon de bâtiments à vocation religieuse ou non. D'un point de vue architectural, le moulage ne gardera que la forme extérieure de l'édifice, en laissant de côté la question des ouvertures, de la circulation, de la lumière, de l'espace intérieur... Avec ces objets qui ressemblent à des bibelots, Cathelijne Montens revisite de façon contemporaine l'idée du cabinet de curiosité.

REALITIES : UNITED

Initialement cofondateurs d'un groupe d'art transdisciplinaire «Kunst und Technik» à Berlin (1997-2000), les frères Jan et Tim Edler ont fondé «realities:united» en tant que «studio pour l'art et l'architecture» en 2000 et ont acquis une reconnaissance internationale pour avoir lancé et réalisé des installations artistiques et hybrides à l'échelle architecturale et urbaine à travers le monde.

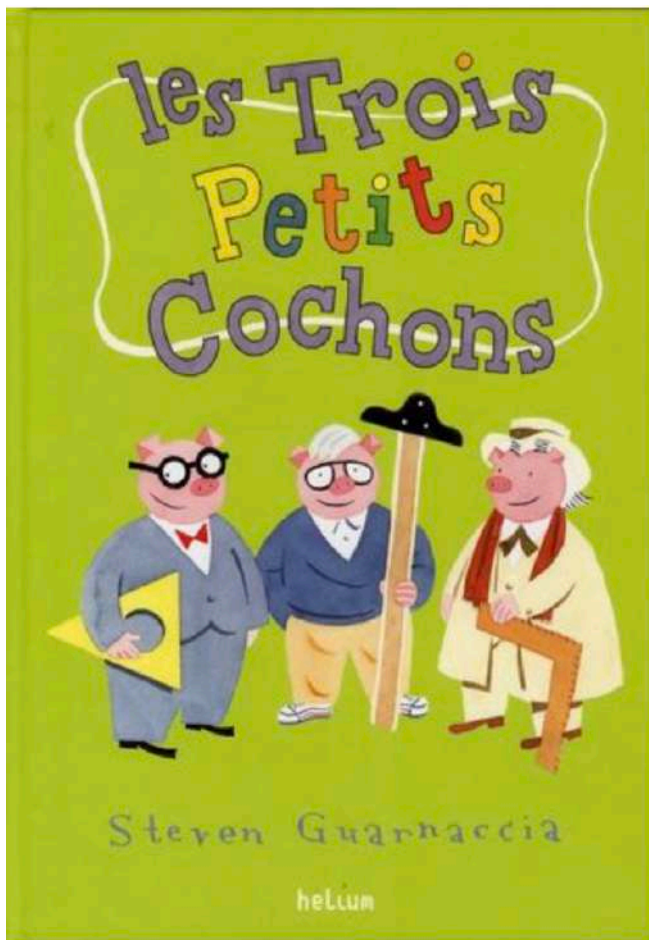
Avec leur projet « Open the House » le studio trouve une réponse alternative à la question de l'espace intérieur et extérieur. Grâce à leurs maisons, nous ne vivons plus dans des espaces fermés. L'habitat est libéré de sa fonction habituelle d'isolation qui pousse parfois à l'isolement. Prévoyant des vêtements qui réguleraient la température du corps sous presque tous les climats, cette réalisation délivre l'architecture de la tyrannie des espaces fermés voués à l'air conditionné pour créer des structures ouvertes.



ANNIKA SOPHIE DREYER

Ce modèle réduit de la maison de Fifi Brindacier est né d'un séminaire organisé à la Faculté d'architecture de l'université de technologie de Munich. On avait demandé aux étudiants de construire une réplique d'un édifice tiré de l'œuvre littéraire de leur choix.

Cette proposition est évidemment une mine d'or pour une exploitation à l'école. Donner corps à des habitats qui sont par essence, imaginaires, puisque tout droit sortis de contes, de récit.

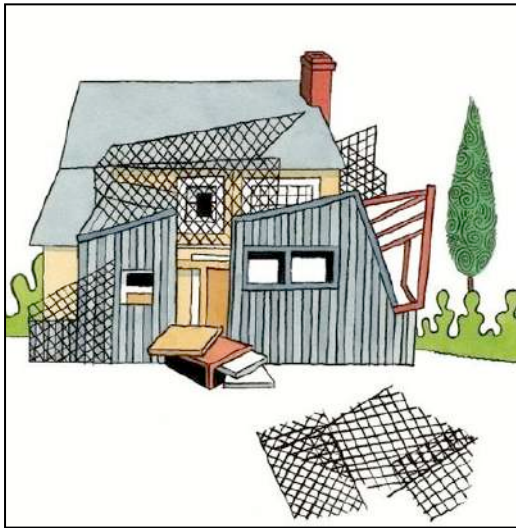


Impossible de ne pas penser aux maisons des trois petits cochons. Une des éditions contemporaines de ce conte est d'ailleurs résolument tournée vers l'architecture, en faisant référence à de grands architectes. Pas moins de 29 références sont à découvrir au fil des pages !

Son auteur, Steven Guarnaccia est un illustrateur américain passionné d'architecture et de design. Ce livre a été édité chez Hélicium, une maison d'édition proposant une multitude d'ouvrages créatifs.

Dans cette version, notre premier petit cochon prend des allures de l'architecte Frank Gehry et se construira une "Gehry House". Le second a des airs du Corbusier avec ses petites lunettes arrondies même s'il s'agit en fait de la version cochon de Philip Johnson. Il se construira une "Glass House". Tandis que le troisième est le portrait craché de Frank Lloyd Wright et bâtira une "Fallingwater House"!

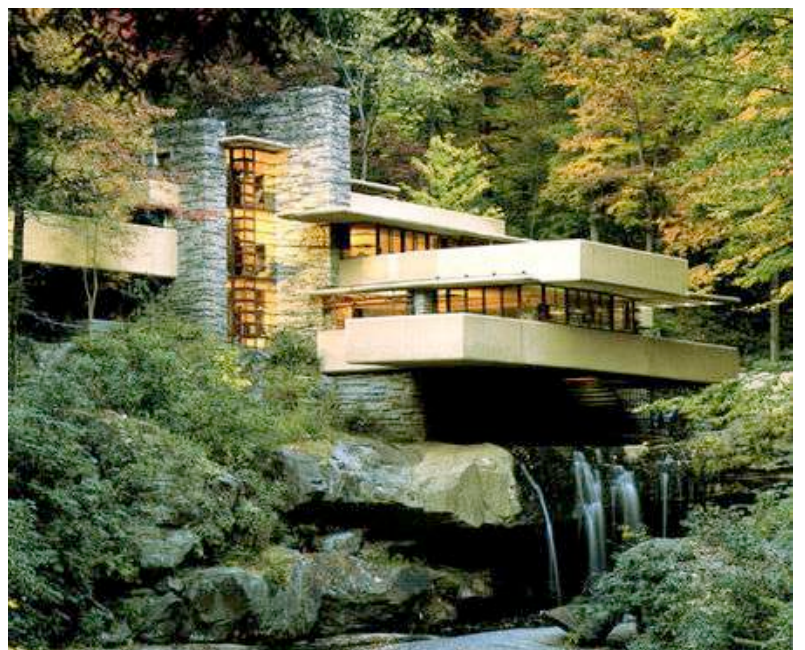
Sans oublier le grand méchant loup qui se déplace sur une moto signée Philippe Starck!



Gehry House version petit cochon et version construite.



Glass House version petit cochon et version construite.



Fallingwater House version petit cochon et version construite.

TAIYO ONORATO & NICO KREBS



En 2010, Taiyo Onorato et Nico Krebs conçoivent l'installation « Grow Homes ». Cette dernière présente 64 maisons sur pilotis avec une plantation sauvage à l'intérieur, placées sous des lampes à croissance. La question de la place de la nature dans notre urbanisme est alors interrogée.

ÉDOUARD SAUTAI

La série des 13 constructions à Séoul a été produite au cours d'une résidence dans la capitale Sud-coréenne. Chaque prise de vue est réalisée au cours d'une marche dans la ville. Le lieu est choisi en fonction du cadre et des matériaux disponibles sur place pour la réalisation de la construction. Ancestralement, le choix de matériaux directement à disposition sur le site de la construction a été une évidence pour les architectes du passé. Cette question a évolué avec les progrès liés au transport et au déplacement, mais cette contrainte semble revenir au premier plan pour des raisons écologiques et de bon sens.



Édouard Sautai, Série Construction à Séoul

STÉPHANIE BACKES



Stephanie Backes, Schnufer, 2008

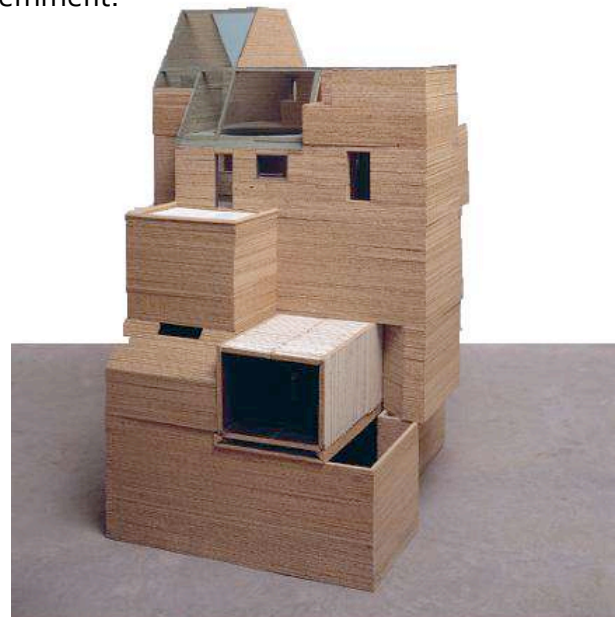
Les objets de **Stéphanie Dossier** sont des bâtiments et des paysages de structures fragmentaires individuelles réalisés avec toutes sortes de petits matériaux conçus dans les plus petits espaces. Par leur dimension microscopique, ils représentent des lieux et des mondes de pensée qui préservent les secrets dans leur fragilité et leur achèvement.

KARSTEN KONRAD

L'artiste berlinois Karsten Konrad travaille à la frontière de ce qui distingue une maquette d'un objet. Ainsi, ses sculptures nous rappellent-elles qu'en termes de conception architecturale de l'espace, tout pourrait être autrement, tout aurait pu ou pourrait être construit différemment.



Karsten Konrad. "Immeuble sur le sable." 2006. Sockelskulptur beschichtete Spanplatte gefundene Farben. 63x79x76cm.



Karsten Konrad. "Aldo's Haus". 2002. Spanplatte Plexiglas Kunststoff. 130x185x120 cm.

DAVID KEATING

Cette installation sculpturale, réalisée à partir de reproductions faites à la main d'emballages de produits de grande consommation provenant de différents pays, questionne entre autre la notion de village global et le consumérisme qui la sous-tend, mais aussi la pratique artistique à l'âge de la reproduction mécanique .

Pour les élèves, l'universalité des formats carrés et rectangulaires comme base de construction, tels des legos sera évidente.



LUKAS FEIREISS



Avec cette œuvre, « Dirty Dub Disaster », l'artiste représente une version de la tour de Babel en un collage de matériaux variés, symbolisant la confusion des temps modernes dans la vie urbaine.

Elle fait bien sûr référence au tableau de Pieter Bruegel de 1563, qui trouve sa place dans les premières utopies. Cette tour symbolise le rêve impossible de l'homme à réaliser de ses mains une cité idéale. Elle ouvre dans la thématique Architecte de l'imaginaire tout le pan de l'Utopie comme nourriture de l'imaginaire mais aussi comme un reflet de futures réalisations encore inaccessibles pour notre époque.

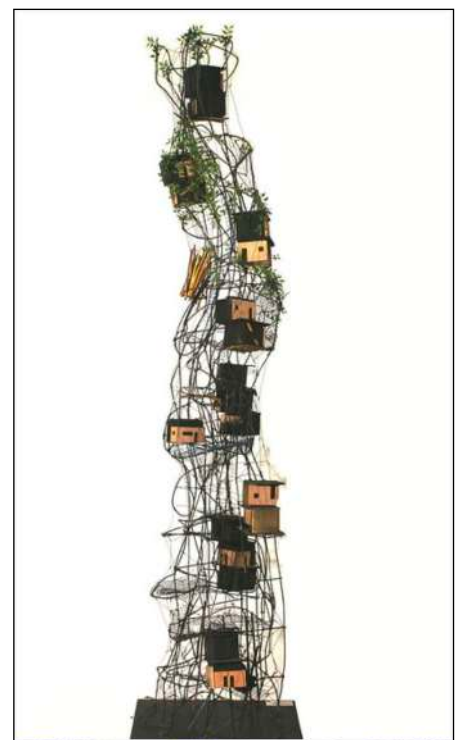


« la Tour de Babel » de Pieter Bruegel

NORMAND HAMEL

Normand Hamel, artiste peintre et sculpteur, se passionne pour le dessin, la forêt, les cabanes, les souterrains, les maisons sous terre et les images du futur. Il crée, scénographie, construit, peint des décors pour le théâtre, le cinéma, la télévision, les musées.

Dans cette série, il explore le concept de la tour, en divers matériaux, recherchant des équilibres improbables. Sur son site, vous pourrez trouver de multiples exemples de créations architecturales allant de la tour, aux façades en passant par des villes et villages, sous formes de tableaux, de sculptures ou d'installations : <https://www.flickr.com/photos/127614572@No4/albums>



COSIMO CHEONE



C'est un nouvel immeuble imaginaire qui a pris corps sous les coups de spray de Cosimo Cheone. Il réalise des œuvres étonnantes sous forme de trompe-l'œil extraordinaires.

Ici, les sept fenêtres, sans oublier la porte d'entrée vers un monde fantastique, ont pris corps sur une façade aveugle de la maison.

ANTONI GAUDI

Impossible de ne pas voir dans le trompe-l'œil précédent un clin d'œil aux maisons conçues par l'architecte Antoni Gaudí. Architecte et designer, Antoni Gaudí était le fer de lance du mouvement Art Nouveau en Espagne. Son travail à Barcelone l'amena à ériger les maisons les plus remarquables de la ville. Gaudí était un pionnier dans son domaine, utilisant les couleurs, les textures et le mouvement d'une manière totalement inédite jusqu'alors. Son œuvre si aboutie et pourtant jamais terminée, la Sagrada Família, s'érige désormais comme le témoignage de son immense génie.

Gaudi permet de montrer aux élèves des exemples de constructions architecturales réelles, à la frontière de l'art, à l'image du fameux Parc Güell dont vous pouvez trouver des images ici :

<https://parkguell.barcelona/fr/park/galerie-multimedia>



Casa Milà, Barcelone

Construite entre 1906 et 1910, la Casa Milà a été conçue comme un hôtel particulier. Figurant sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO, elle est également classée comme œuvre monumentale du modernisme catalan de la première décennie du XX^{ème} siècle, que Gaudí incarnait pleinement.

La Casa Batlló a été conçue par l'architecte catalan de 1904 à 1906. Elle est située en plein cœur de Barcelone.

L'immeuble fut commandé par un industriel du textile, Josep Batlló et Casanovas. La façade du bâtiment est l'une des plus originales conçues par Gaudí. Utilisant la pierre, le fer forgé, le trencadis de verre et la céramique polychrome, Gaudí travailla à la construction de cet autre emblème de Barcelone, avec les architectes Josep Maria Jujol et Joan Rubió i Bellver. L'édifice figure lui aussi sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO pour son allure extraordinaire invitant dans un monde aquatique et original.



Casa Batlló, Barcelone

« Ce qui est horizontal sous le ciel ouvert appartient à la nature. Les rues et les toits devraient être boisés. En ville, il faut pouvoir respirer à nouveau l'air de la forêt. »

Friedensreich Hundertwasser

FRIEDENSREICH HUNDERTWASSER

Friedensreich Hundertwasser est un artiste, architecte et poète autrichien né en 1928 et décédé en 2000. C'est l'un des artistes les plus emblématiques de l'Autriche, connu pour ses habitations écologiques et ses œuvres d'art visionnaires, au style unique et décoratif mettant l'accent sur la nature. Son œuvre se caractérise par des formes géométriques, des couleurs vives et des motifs inspirés du folklore. Les principales œuvres du peintre sont exposées au Musée Hundertwasser de Vienne, le Kunst Haus Wien.

Pour cet artiste extrêmement sensible, l'architecture sobre, rectiligne de l'après-guerre est une monstruosité. Il puisait l'inspiration dans les créations voluptueuses et colorées du Catalan Antoni Gaudí, mais également dans celles de l'autodidacte Facteur Cheval.

Hundertwasser était convaincu que les formes rectilignes, les angles droits et les sols plats, la régularité stérile des fenêtres étaient incompatibles avec la nature de l'être humain et donc sources de maladies. Dans l'esprit d'Hundertwasser, les bâtiments constituent la troisième peau de l'être humain, après l'épiderme et les vêtements. C'est pourquoi ce dernier doit pouvoir exercer son influence créatrice sur son propre habitat.



Hundertwasserhaus



L'artiste considérait le projet résidentiel Hundertwasserhaus comme « une sorte de sculpture » et a édifié en 1985 l'un des logements à vocation sociale les plus extraordinaires au monde.

Hundertwasser se considérait comme un « médecin de l'architecture » et n'hésitait pas à transformer les bâtiments disgracieux : « Toute maison, aussi laide et malade soit-elle, peut guérir. »



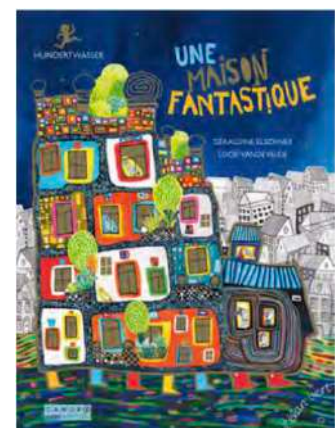
Rogner Bad Blumau

Le village thermal de Rogner Bad Blumau au Burgenland compte parmi les projets les plus réussis de l'écoconstructeur.



Centrale de chauffage urbain de Spittelau

Vous pouvez télécharger le dossier pédagogique de Canopé consacré à l'album Pont des arts « une maison fantastique » qui parle de l'architecture d'Hundertwasser :



LE FACTEUR CHEVAL



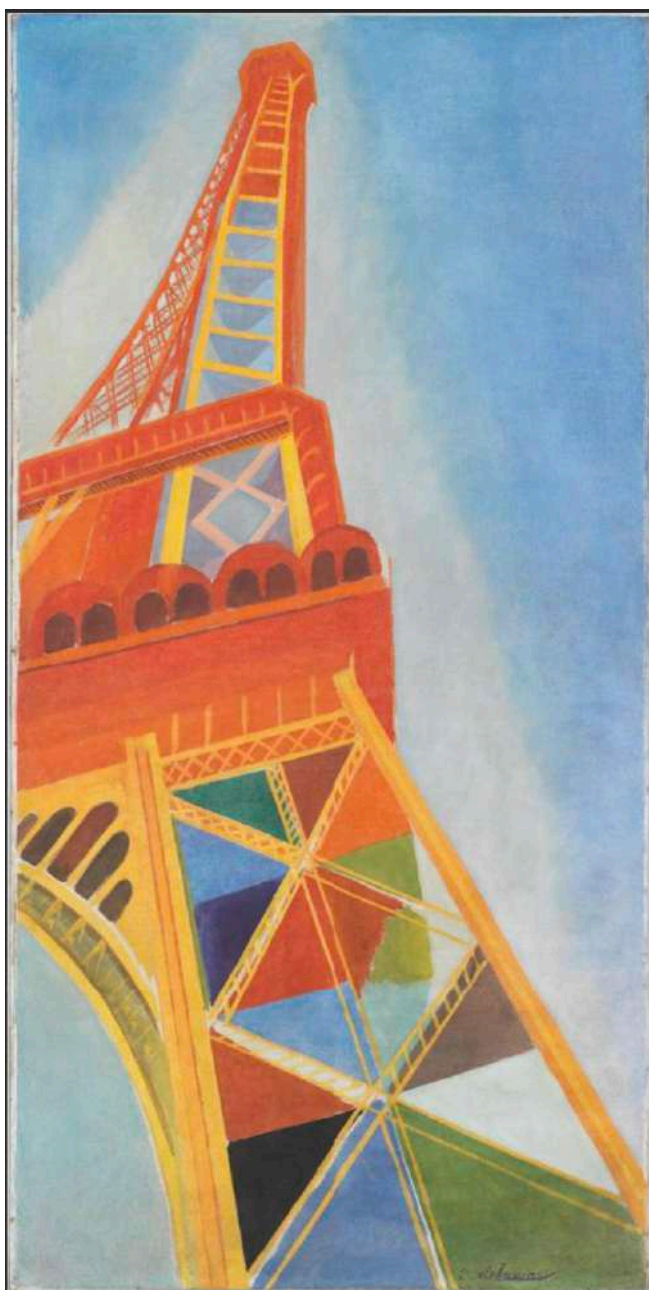
En avril 1879, Ferdinand Cheval, facteur rural âgé alors de 43 ans, butte sur une pierre si bizarre lors de sa tournée qu'elle réveille un rêve. Véritable autodidacte, il va consacrer 33 ans de sa vie à bâtir seul, un palais de rêve dans son potager, inspiré par la nature, les cartes postales et les premiers magazines illustrés qu'il distribue.

Parcourant chaque jour une trentaine de kilomètres pour ses tournées en pleine campagne, il va ramasser des pierres, aidé de sa fidèle brouette. En solitaire, incompris, il inscrit sur son monument "travail d'un seul homme". Son palais de rêve est achevé en 1912.

Au cœur d'un jardin luxuriant, il imagine un palais inhabitable, peuplé d'un incroyable bestiaire – pieuvre, biche, caïman, éléphant, pélican, ours, oiseaux... Mais aussi des géants, des fées, des personnages mythologiques ou encore des cascades, des architectures de tous les continents. Une œuvre architecturale aussi inclassable qu'universelle.

Unique au monde, le Palais Idéal a inspiré les artistes durant plus d'un siècle. Indépendant de tout courant artistique, construit sans aucune règle d'architecture, le Palais idéal a fait l'admiration des surréalistes. Il a été classé en 1969 Monument Historique par André Malraux, alors Ministre de la Culture, au titre de l'art naïf.

Pour en savoir plus : <https://www.facteurcheval.com/histoire/>



La Tour Eiffel, Robert Delaunay, 1926

On peut aussi imaginer prendre une œuvre architecturale renommée comme point de départ. Certains artistes se sont pris au jeu.

ROBERT DELAUNAY

Emblème de la modernité, la tour métallique construite par Gustave Eiffel en 1889 fascine Delaunay et traverse tout son œuvre.

Après l'avoir désarticulée dans une importante série cubiste au début des années 1910, l'artiste magnifie la tour Eiffel dans une gamme de couleurs flamboyantes soulignée par un puissant effet de contre-plongée, souvent adopté par les photographes de l'époque. L'armature ajourée de l'édifice s'élance comme un pont vers le ciel. Les couleurs des aplats géométriques dont la tour est revêtue confèrent à cette peinture une allure décorative affirmée.



La Tour Eiffel III - Robert Delaunay



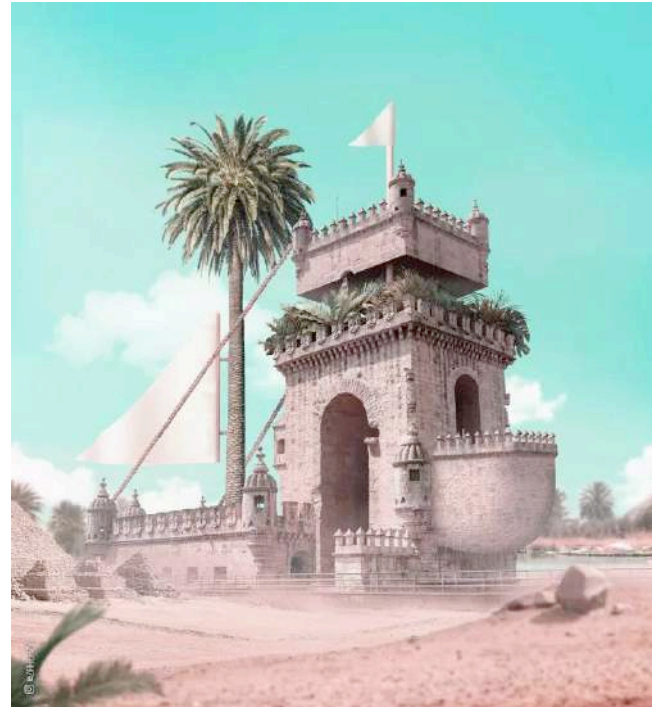
La Tour Eiffel, Robert Delaunay, 1911

ZAK EAZY

L'artiste français connu sous le pseudonyme de Zak Eazy réside à Lille, et il réalise de très beaux photomontages de lieux et de bâtiments célèbres à travers le monde, depuis 2019. Au début, il ne s'agissait pour lui que d'un simple divertissement, mais au fil du temps, ce dernier a fini par en faire son métier. Grand amoureux des voyages, l'artiste a eu l'idée d'associer des éléments naturels à des monuments célèbres lors d'un voyage en train.



La tour de Pise (Italie)



La tour de Bellem (Lisbonne)



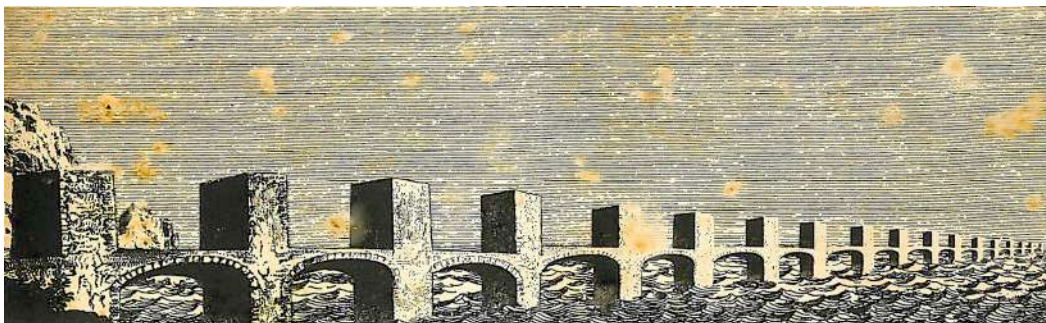
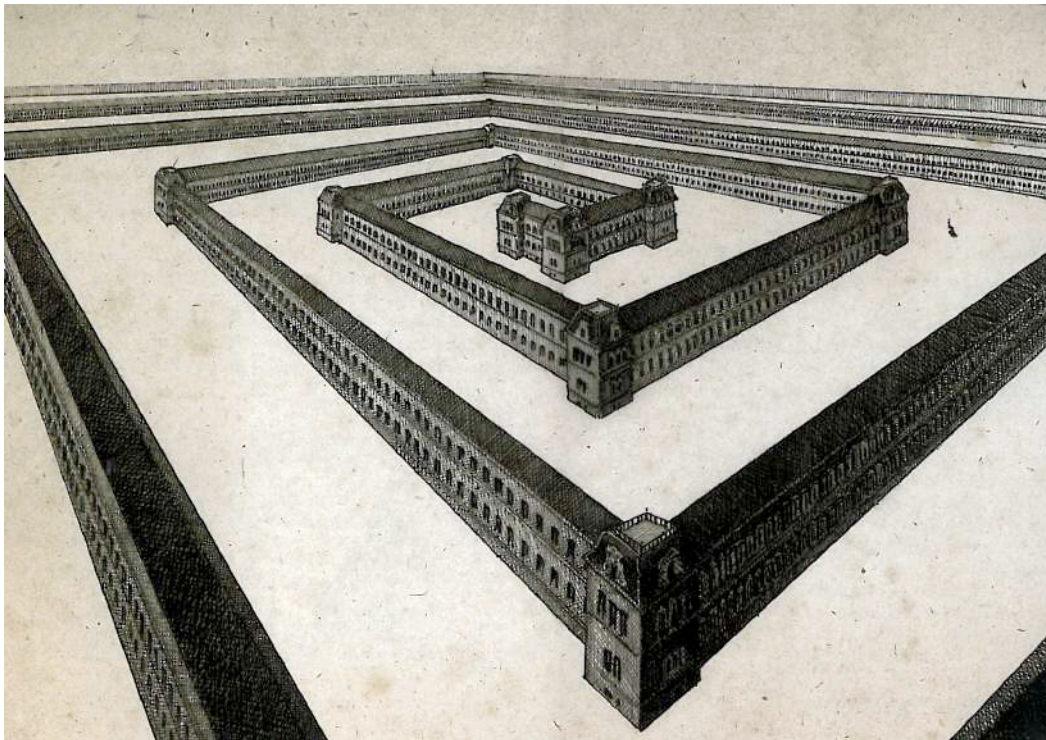
L'opéra de Sydney



Le Colisée (Italie)

JEAN-FRANÇOIS-THÉRÈSE PRIEUR

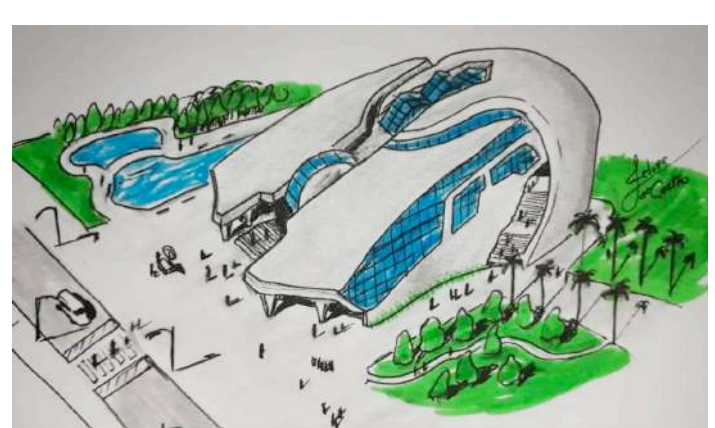
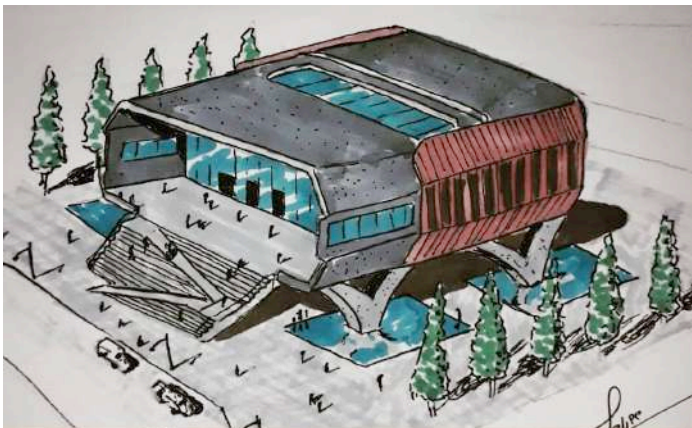
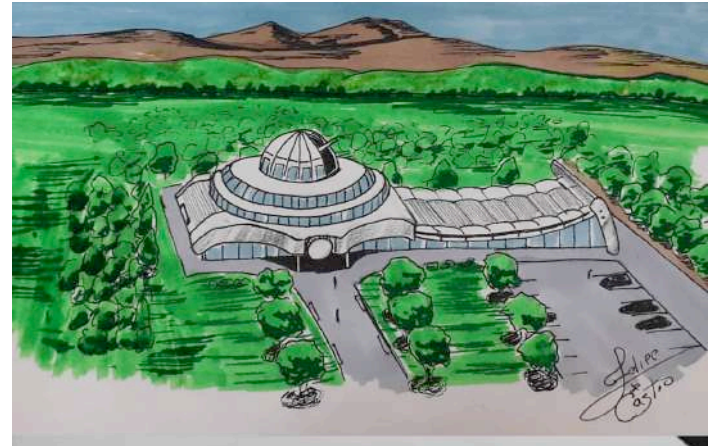
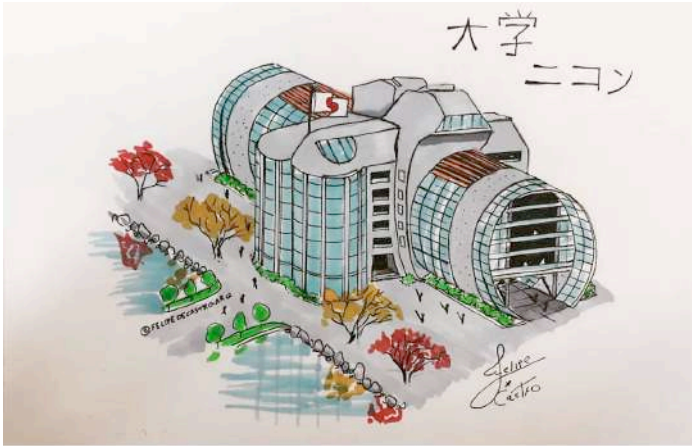
J.F. Thérèse Prieur, architecte de l'imaginaire est un livre d'Emmanuel Reuzé. Ce livre est la biographie fictionnelle d'un architecte. L'ouvrage raconte la vie de Jean-François-Thérèse Prieur, né en 1778, et présente de nombreuses illustrations : dessins d'architecte, esquisses... Il imagine des bâtiments qui n'ont aucune fonction sociale ni utilitaire et ne construit aucun de ses projets. Pour lui, le dessin est une fin en soi. L'inutile, l'absurde et le non-constructible sont les principaux caractères des architectures inventées par Jean-François-Thérèse Prieur. Sa mégalomanie le pousse à colorer entièrement la muraille de Chine ou les pyramides d'Egypte par exemple.



La perte de fonction d'un bâtiment, le rendre inutilisable, ou impossible est un des axes à explorer avec les élèves.

FELIPE CASTRO

Felipe de Castro est un architecte plutôt connu pour ses illustrations de bâtiments pas comme les autres. Sa particularité : il invente des édifices aux formes généralement loufoques et insolites en s'inspirant d'objets du quotidien. Ainsi, il imagine des bâtiments originaux à partir d'objets et d'accessoires comme un appareil photo, une montre ou encore une calculatrice.



Avec les élèves

Les rencontres artistiques proposées dans cette partie peuvent donner lieu à de nombreuses pistes d'exploration pour les élèves. Vous pourrez en proposer avant de montrer les œuvres référencées ici afin que les élèves se retrouvent en situation de recherche.

- travailler sur l'illusion de l'image : comment faire croire que mon petit bâtiment est un grand édifice ? Travailler sur le rapport d'échelle.
- Construire des bâtiments composites et impossibles par photo-montage ou tout simplement collage. Ce travail commencera nécessairement par une collecte : dans des magazines, par prise de vue photographique, photocopies, duplication...
- Agir sur ce qui existe : modifier, transformer, tordre, plier. Partir d'une carte postale reproduite, découpée, de photos touristiques pour s'emparer d'un édifice et le modifier. Chercher tous les leviers d'actions possibles et les combiner : la forme, la taille, la couleur, l'extension, l'amputation, le contexte...
- Inventer des façades imaginaires, transformer des façades du quartier, réfléchir aux ouvertures, aux enseignes, aux couleurs... réinventer la rue.
- Chercher à réaliser des maquettes en différents matériaux (argile, papier, plâtre, cartons...), utiliser des boîtes d'emballage comme des legos.
- Passer de la 2D à la 3D, construire d'après un modèle photographique.
- Se poser comme contraintes de construction d'utiliser que ce qu'on a sous la main : dans la classe, dans l'école, collecte dans le quartier...
- Partir de détournements de petits meubles.
- Imaginer des maisons qui bougent de plusieurs façons différentes.
- Imaginer les habitations des personnages de conte ou de récit.
- Faire la tour la plus haute, la plus fine, la plus instable...
- Vous pouvez aussi imaginer des incitations pour aider les élèves à débrider leur imagination et aller au delà des stéréotypes architecturaux : mon objet préféré devient un bâtiment, une architecture tout en plis, construction sans angle droit, mi-bâtiment /mi-animal, etc.
- La nature pousse dans ma maison.

Cette première liste de propositions n'est évidemment pas exhaustive et les élèves auront sûrement d'autres idées !

Partie 2 :
la rue
le quartier
la ville

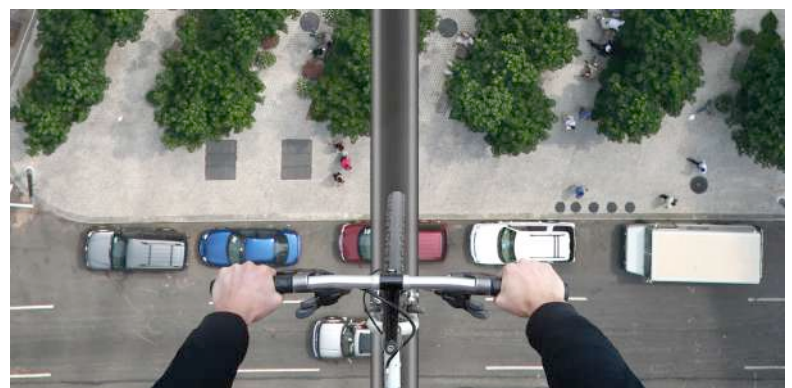
L'architecture d'une ville, d'un quartier, son organisation peut aussi s'interroger dans le cadre de cette thématique. De quelle ville pouvons-nous rêver ? Comment la ville idéale se construit-elle avec la nature et comment organise-t-elle les relations sociales en son sein. Voilà des questions qui ont largement été investies de tous temps dans des réflexions utopiques ou futuristes. Toute la science fiction est marquée par des univers urbains imaginaires.



Yona Friedman - Croquis d'une ville suspendue

En 2010, la Biennale du design de Saint Etienne regroupait plusieurs projets sous le titre « Des utopies réalisables » et les présentaient ainsi : « La ville a été rêvée, scénarisée, fantasmée au fil des siècles. Des illustrations futuristes américaines des années 1950 à la réalité augmentée, la ville est génératrice d'inventions extraordinaires et de fictions critiques. Et si ces visions nous apparaissent parfois insensées, elles n'en sont pas moins le terreau de projets futurs et d'utopies parfois réalisables. » On a pu notamment y découvrir le concept de pistes cyclables alternatives imaginé par Martin Angelov en 2009. Baptisé Kolelina, son idée consiste à

créer une piste cyclable aérienne pour permettre aux vélos de rouler en sécurité au-dessus des voitures. En architecture toujours, sûrement inspiré par la vision poétique des dessins de l'illustrateur Luc Schuiten, Vincent Callebaut pense des projets utopiques qui pourraient bien représenter nos villes du futur. Cherchant des solutions alternatives au développement de nos villes, il tente ainsi dans ses projets de créer un paysage urbain en osmose avec la nature. Il a imaginé plusieurs projets sur le principe d'éco-quartier.



Concept de pistes cyclables alternatives imaginé par Martin Angelov



Citée végétale de Luc Schuiten



Les tours végétales Asian Cairns par Vincent Callebaut

Tous ces projets, même s'ils ne sont pas tous rationnels ont le mérite de questionner l'homme et ses modes de vies. Ils seront peut-être source d'inspiration pour des projets plus réalistes qui verront le jour dans le futur.



Maquette du projet pour Auroville par l'architecte Roger Anger



Projet de cité flottante par Vincent Callebaut



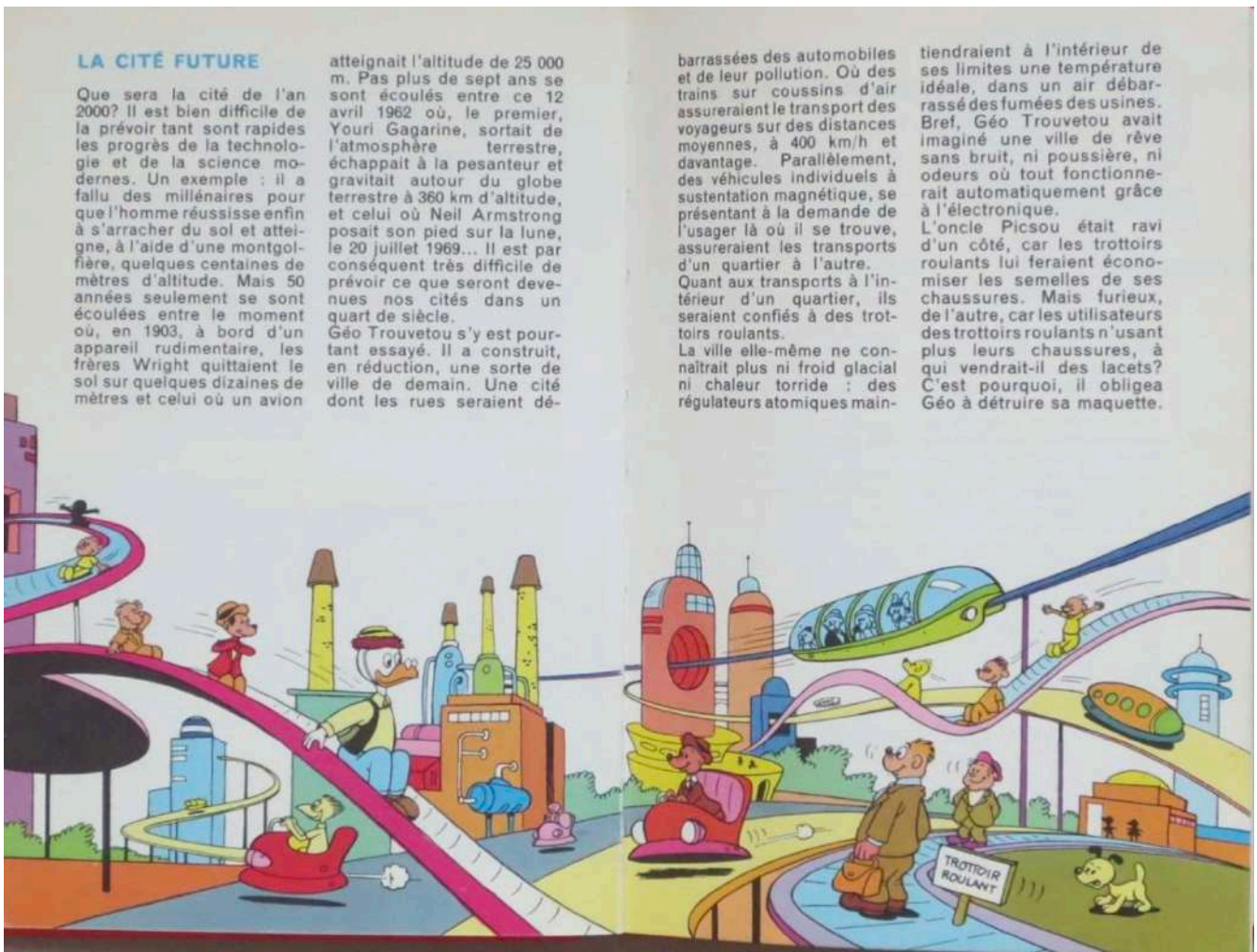
Les "honeycomb towers" de Vincent Callebaut, doublent la hauteur des immeubles existant pour accroître la capacité de logement des villes.

Si la recherche avec les élèves se place au niveau de la ville, plusieurs éléments seront à interroger :

- Quelle est l'allure générale de la ville ?
- Jusqu'à quelle hauteur montent les bâtiments ?
- Quelle est la place de la nature dans cette ville ?
- Comment se déplace t-on dans cette ville ?
- Quelle est la place des espaces collectifs ?
- Quel est la place des animaux dans la ville ?
- Etc.

LA VILLE DE GÉO TROUVETOU

En 1974, les castors Juniors de Walt Disney présentaient le manuel de Géo Trouvetou dans lequel cet ingénieux personnage imaginait la ville du futur.



MICHEL GONDRY / SYLVAIN ARNOUX

Pour son film, la science des rêves, Michel Gondry et Sylvain Arnoux imaginent une partie des décors de la ville avec des tubes de papier toilette, de papier essuie-tout... On peut voir dans cette œuvre un travail d'urbaniste, avec une véritable cohérence. On a des éoliennes, des transports en commun. Sylvain Arnoux pense que le gaspillage de matière et d'énergie fait mal. Cette maquette est peut-être une occasion d'offrir des possibles aux futurs urbanistes. On prend quelque chose qui était destiné à être broyé pour en faire une œuvre d'art. Pour l'artiste, Sylvain Arnoux, le fait que cette pièce, destinée à être un décor de cinéma, par essence éphémère, perdure, est sans doute un acte de résistance.





Le carton est un matériau qui a largement été utilisé pour la réalisation d'œuvres d'art « maquette ». Il sera facile de l'explorer en classe à différentes échelles de grandeur et d'élargir ce propos à tout type de matériel de récupération.

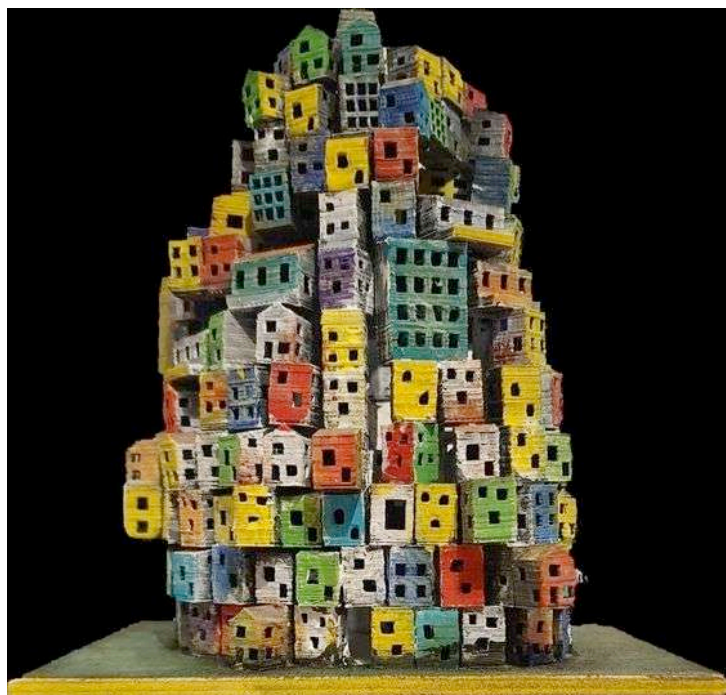
MATIAS BECHTOLD

Matias Bechtold utilise du carton, du plastique et des objets trouvés dans la rue pour ériger des paysages urbains complexes. Il utilise de façon éblouissante des matériaux d'emballage divers.



PETER ROESINK

Cet artiste assemble des matériaux mixtes qu'il peint ensuite à l'acrylique pour proposer la vision d'une ville sous forme de bloc coloré mais chaotique.



NATHAN COLEY

Nathan Coley est un artiste écossais. Dans son travail, il remet en question la façon dont nous traitons les espaces publics et l'architecture. Son travail est motivé par la recherche centrée sur les aspects sociaux de notre environnement bâti et les communautés, les individus qui l'occupent



The Lamp of Sacrifice, 161 places of worship, Birmingham

Il s'intéresse, comme dans l'œuvre ci dessus, aux conventions de certains types d'édifice, aux codes tacites qui les régissent. Pour ce projet par exemple, il a fabriqué, parfois en public, des maquettes en carton de 161 lieux de cultes situés dans le centre de Birmingham.

ÉDOUARD SAUTAI

Cette cité en carton a été créée dans le cadre d'une «résidence d'artiste en milieu scolaire» à laquelle participait l'artiste Édouard Sautai » dans un collège.



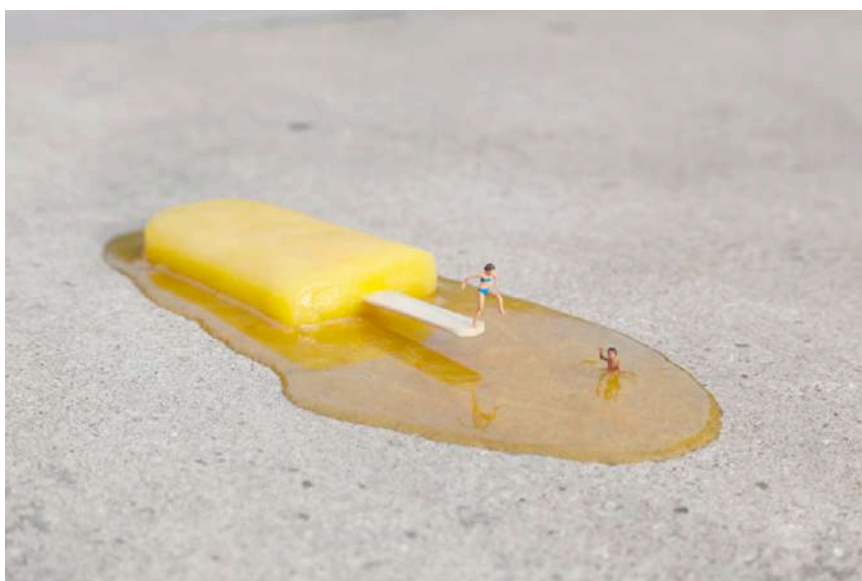
SLINKACHU

Slinkachu est un street artiste anglais né en 1979. Utilisant l'espace urbain avec créativité, il élabore de véritables scènes de vie où les acteurs ne sont autres que des personnages miniatures. Il photographie ensuite ses réalisations qui sont complètement intégrées au monde réel. Son "Little People Project" se fait connaître au grand public en 2006 par des réalisations dans les rues Londonniennes.



Amusants, émouvants ou parfois inquiétants, les scénarios mis au point par Slinkachu ne laissent pas indifférents. Ces créations sont disposées dans les recoins des rues du monde entier. Mêlant photographie et installations street art, son travail offre un regard différent sur notre quotidien de citoyen. À travers ses œuvres, il souhaite montrer la solitude et la tristesse que les gens peuvent ressentir dans les grandes villes, le tout avec une certaine touche d'humour.

Il imagine de nouveaux espaces urbains miniatures qu'il confronte à la réalité.



PHILIP WIEGARD

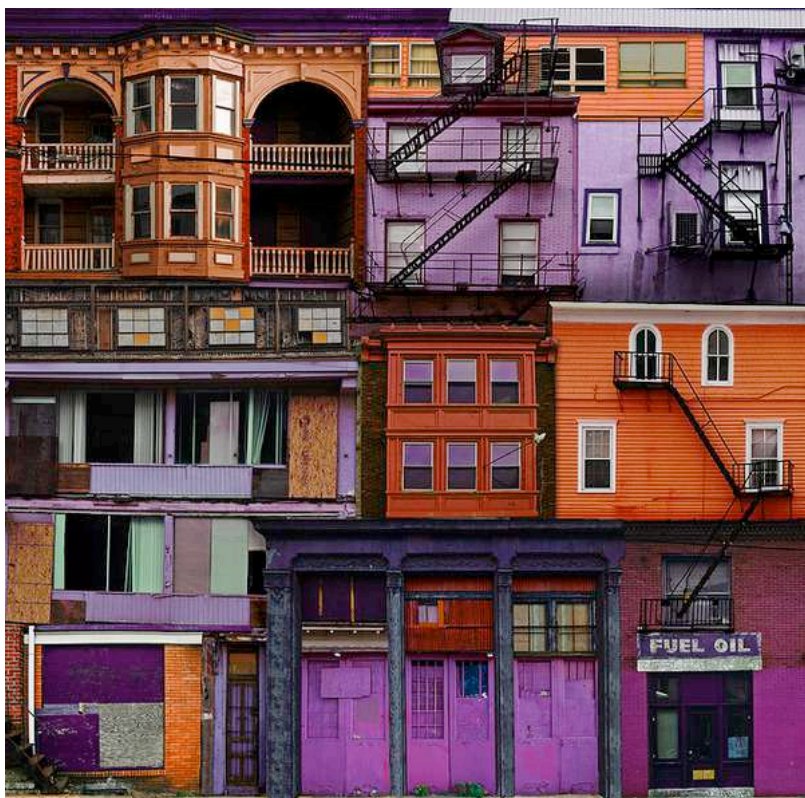


17.Juni

Cet artiste berlinois réalise des tableaux en relief ou pop-up à partir d'impressions au jet d'encre et de carton. Créé en 2003, 17.juni commémore à sa manière le cinquantième anniversaire de l'insurrection ouvrière qui éclata le 17 juin 1953 à Berlin Est.

À la façon de dioramas, il rappelle que ce sont des ouvriers qui construisent la ville et qui donnent corps aux visions des architectes.

LAURA S. KICEY



La série « Construct » de Laura Kicey montre des façades composées à partir de photographies prises par l'artiste sur une période de trois ans qu'elle assemble en fonction des couleurs et des textures : détails de portes, escaliers extérieurs, façades en briques et murs à la peinture écaillée sont agencés pour former des fragments d'habitats imaginaires, des rues dotés d'une identité particulière.

MOUNIR FATMI



Save Manhattan 01



Save Manhattan 03 : sound architecture

Le projet save Manhattan 01 est fait de livres, écrits après la catastrophe du 11 septembre, disposés sur une table et éclairés de façon à ce que l'ombre projetée recompose le skyline de Manhattan tel qu'il était avant les attentas.

Ce même principe est appliqué à l'installation sonore « save Manhattan 03 ». Cette œuvre est constituée de quatre-vingt —dix enceintes de tailles et de formes différentes, disposées au sol. Elles diffusent un concert de bruits composé non seulement de sons enregistrés illustrant la vie urbaine (Klaxons, crissements de pneus, grondement du métro, accidents d'auto) mais aussi d'explosions tirées de la bande son de films d'action hollywoodiens. Là encore, l'ombre projeté est celle de la silhouette de Manhattan avant les attentats. En passant devant les projecteurs, le spectateur voit son ombre se mêler à celle des immeubles : en faisant partie de l'installation, il fait aussi partie de l'histoire.

ARNE QUINZE

Avec sa série de sculptures « Bidonville », l'artiste belge Arne Quinze reconstruit des structures qui tiennent à la fois du bidonville et du gratte-ciel, parodiant la vitesse souvent irréfléchie avec laquelle s'étendent les villes, juxtaposant des bâtisses côte à côte à l'infini.



BODYS ISEK KINGELEZ



Kimbembele Ihunga. 1994

Qualifiés de « maquettes extrêmes » par Bodys Isek Kingelez (1948-2015), trente bâtiments et villes miniatures composent le paysage onirique de City Dreams. A partir de canettes, cure-dents, pailles, emballages ou capsules de bouteilles, le sculpteur a imaginé tout au long de sa vie des bâtiments à l'allure incongrue, dans un joyeux mélange de carton, de métal, de bois et de plastique. Un foisonnement de matière, encore rehaussé de peinture, d'autocollants et de formes exubérantes, mais méticuleusement agencé pour dessiner une société idéaliste et harmonieuse, a contrario de la vie urbaine et chaotique qu'expérimente Bodys Isek Kingelez dans le Kinshasa des années 1970.



ARCHIGRAM

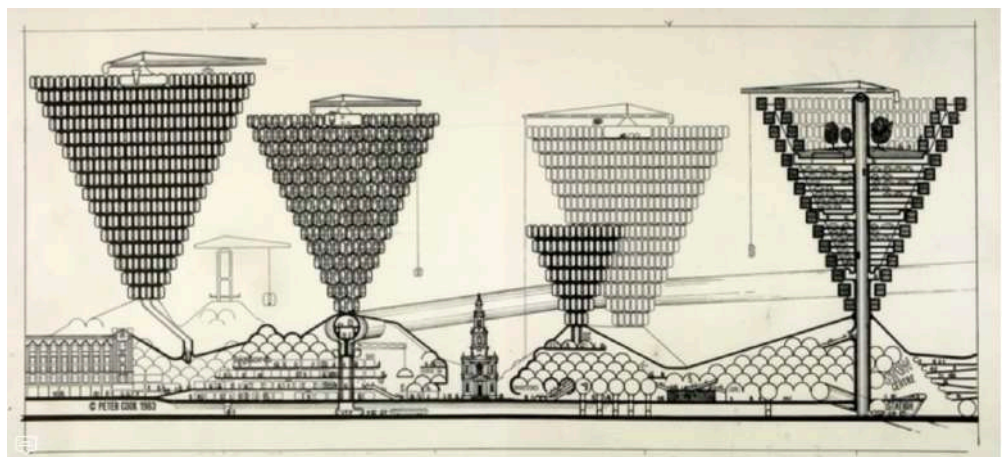
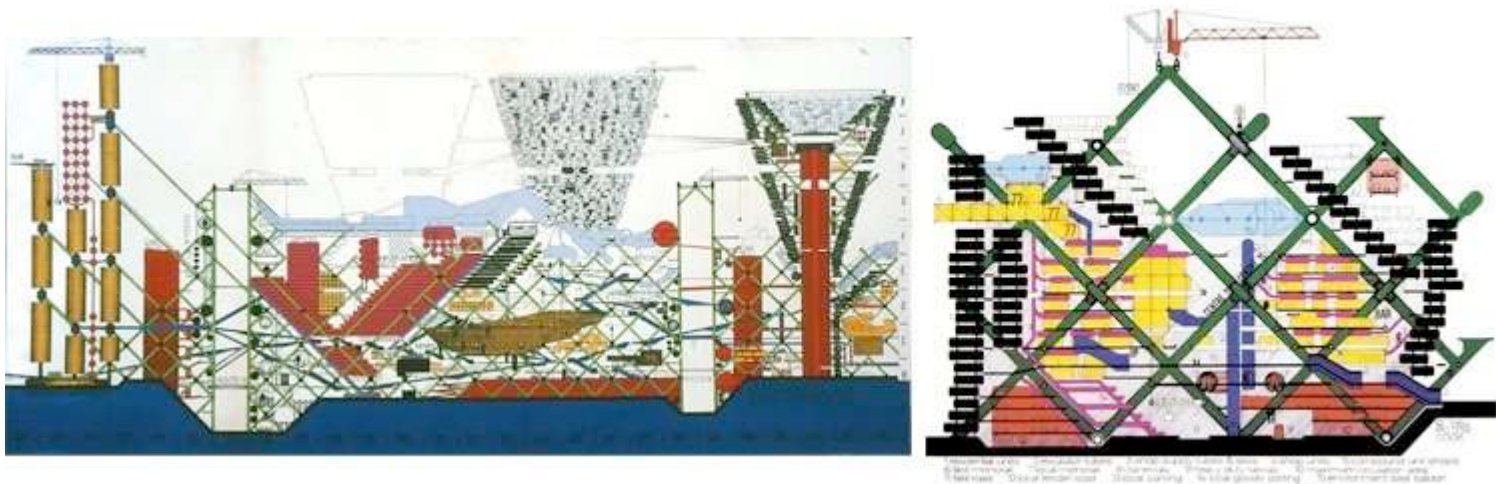
Archigram est un groupe d'architectes britanniques des années 1960-1970. Il a donné son nom à une revue d'architecture avant-gardiste qui a inspiré les travaux de six architectes : Peter Cook (1936), Ron Herron (1930 - 1994), David Greene (1937), Warren Chalk (1927-1988), Dennis Crompton (1935), Mick Webb (1937). Influencé par les utopies urbaines de la première moitié du XXe siècle, Archigram cherche à renouveler l'architecture et l'urbanisme.

L'iconographie d'Archigram puise, entre autres, dans les imaginaires de la science-fiction et la bande dessinée, ouvrant ainsi l'architecture et les concepts environnementaux à la culture pop naissante.

Archigram développe une architecture sans fondation, purement théorique, et se concrétise principalement par la parution d'une revue d'architecture. Celle-ci sert de média, entre 1961 et 1974, à un jeune groupe d'architectes. La revue se fait très tôt l'écho du projet Fun Palace de Cedric Price (1961), un modèle d'« architecture impermanente »

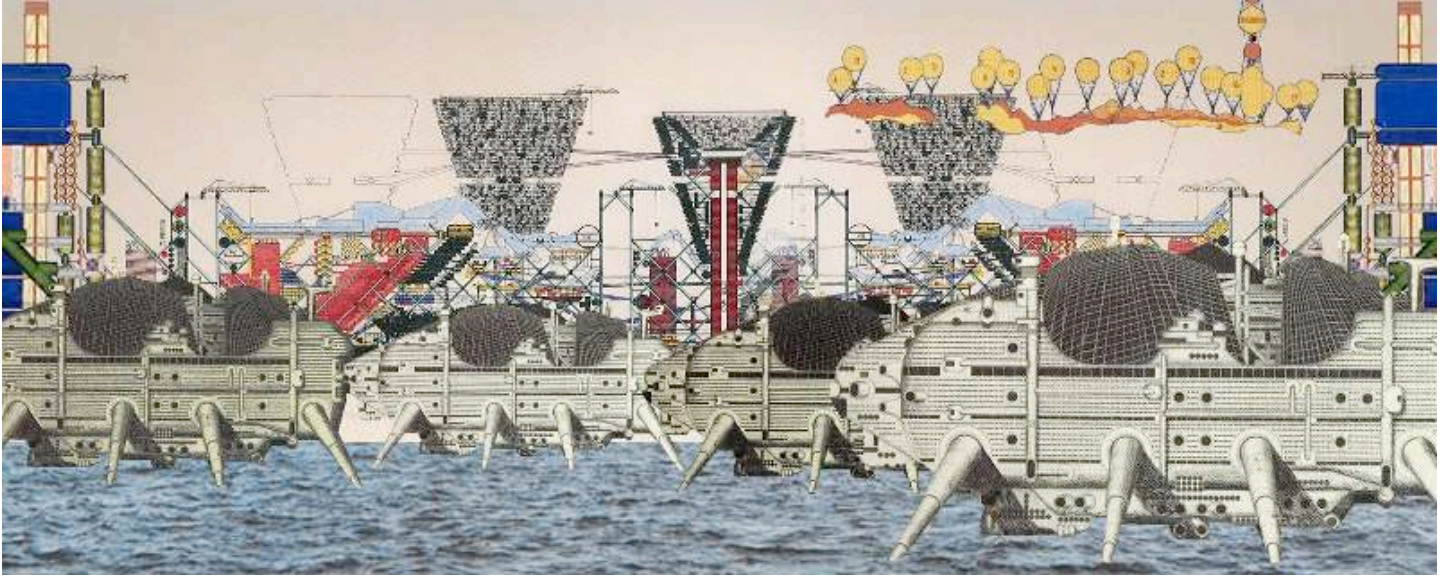
Plug-in-City

Ce projet provocateur conçu par Peter Cook en 1964 suggère une ville fantastique hypothétique, contenant des unités résidentielles modulaires qui se « branchent » à une machine d'infrastructure centrale. La ville enfoncée n'est en fait pas une ville, mais une mégastructure en constante évolution qui comprend des résidences, des transports et d'autres services essentiels - tous mobiles par des grues géantes.



Walking city

Ron Herron pense la ville Walking City comme une entité nomade et intelligente longue de 400 mètres de haute et 220 semblable à des exo-squelettes d'insectes reposant sur huit piliers télescopiques, qui permettent le mouvement. Ces structures robotiques massives extraient les ressources nécessaires aux usagers dans le sol. Traversant déserts et océans, les unités Walking City représentent des utopies technologiques. Chaque unité de la ville contient un ensemble complet de ressources urbaines. On y trouve toutes les infrastructures nécessaires d'une ville: quartier d'affaires, bureaux, logements, services publics et privés avec des unités auxiliaires amovibles, tels que les hôpitaux et les services d'urgence. Plusieurs cités mobiles peuvent s'interconnecter formant une «mégapole ambulante» rien se reliant grâce à une superstructure de couloirs rétractables.



Cette ville est conçue pour une société au mode de vie urbain technologiquement avancé dans laquelle on n'a pas besoin d'être attaché à un emplacement permanent. Les structures sont conçues pour se brancher aux services publics et aux réseaux d'information à différents endroits pour répondre aux besoins et aux désirs des gens qui travaillent et jouent, voyagent et restent sur place. Au moyen de cette existence nomade, les différentes cultures et l'information sont partagées.

Avec les élèves

Imaginer la ville autrement, concevoir notre quartier idéal. Voilà déjà une première proposition de réflexion à soumettre aux élèves.

Poser des contraintes à intégrer à une réflexion pour l'évolution de la ville :

- Il fait trop chaud
- Il fait trop froid
- Il y a trop de monde
- La nature reprend ses droits
- Les eaux envahissent la terre
- Les animaux construisent eux aussi leur maison en ville
- Une ville en pop-up
- Etc.

Partie 3 :

Occupation de l'espace en art contemporain

Aujourd'hui, les artistes d'art contemporain s'inspirent de l'architecture pour penser et concevoir leurs œuvres. Construction de structures, emboitements, empilements : l'architecture et l'art sont liés.

La rencontre entre Art et Architecture dépasse largement la simple confrontation du mur et de la toile. L'évolution de ces deux domaines de la création montre qu'il existe plus qu'une relation de lieu entre eux. L'art œuvre, sans fonction, et l'art architectural relèvent aujourd'hui de démarches et de statuts parallèles. L'architecture revendique sa voie propre, dans l'autonomie de décisions esthétiques, au-delà du respect des lieux et des fonctions. L'art œuvre devient de plus en plus sensible aux édifices, villes et territoires qui l'accueillent. Il les intègre ou les transforme.

Si on s'éloigne ici de la représentation figurative d'un bâtiment ou d'une ville, les axes de réflexions de la construction architecturale et la question de l'occupation de l'espace sont bien là.

DANIEL BUREN

Cette installation est faite d'une trentaine d'éléments de bois peints construits, assemblés les uns sur et dans les autres. Daniel Buren joue sur la profondeur, les formes et les couleurs. Les formes géométriques (cylindres, parallélépipèdes, pyramides, cubes etc.) rappellent le jeu de construction pour enfants. Les cubes s'encastrent, s'assemblent, donnent la possibilité de multiplier les créations. Buren construit une sorte de « cité » dans laquelle nous sommes amenés à nous déplacer, il utilise les trames de l'architecture.

En plus d'une construction, l'artiste orchestre une chorégraphie de couleur. Son installation montre le côté éphémère de l'œuvre : construction, déconstruction, reconstruction.



Daniel Buren, Comme un jeu d'enfant, travaux in situ, MAMCS, Strasbourg, juin 2014

TADASHI KAWAMATA

L'artiste Tadashi Kawamata vit et travaille à Tokyo et Paris. Il porte sa réflexion sur l'espace urbain ou encore paysagé en tant que produit et contexte social. Les relations humaines et les modes de vies induits lui permettent de déterminer progressivement la nature de son projet. Ses œuvres, le plus souvent éphémères, sont généralement réalisées en bois, parfois sous forme de matériaux de récupération issus d'un environnement immédiat tel que des chaises, tables, etc.

Les interventions de Kawamata recréent des ponts dans l'espace, entre passé et présent, entre dehors et dedans, entre effectif et potentiel : elles permettent une autre vision de l'espace sur le plan culturel et social. A travers la création d'une communauté, il partage la recherche et l'effort du travail physique où chacun anime ses projets culturels personnels et communautaires.

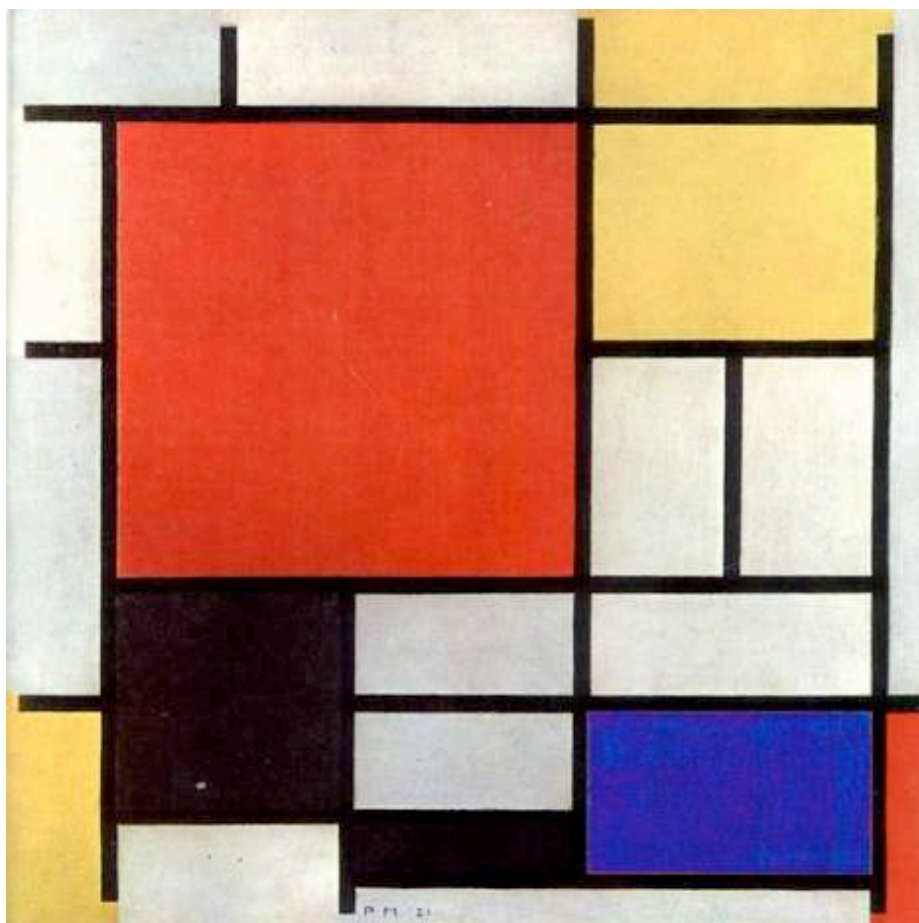
Dans son œuvre « Stacks Hundreds of Chairs ,2012, Abu Dhabi» à l'aide de tasseaux et chutes de bois divers, il a élevé et empilé par superposition et jeux d'équilibre une construction fragile et éphémère.



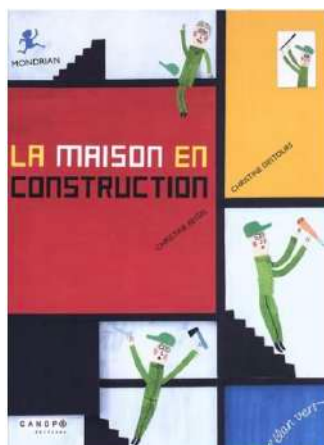
Stacks Hundreds of Chairs ,2012, Abu Dhab

PIET MONDRIAN

Mondrian aussi utilise des procédés architecturaux : répartition, organisation, construction géométrique, association de couleurs essentielles (rouge, jaune, bleu) et des valeurs (noir, blanc, gris). La philosophie qui inspire ses tableaux est connue sous le nom de néoplasticisme. Mondrian a développé ce style caractéristique à base de lignes géométriques et de couleurs primaires. Dans son esprit, ce système était la représentation d'un rythme horizontal /vertical exprimant l'unité du spirituel et du matériel. Dans cette œuvre tous les tracés sont réfléchis, tout est structuré, rien n'est fait au hasard comme en géométrie quand on travaille sur le plan, placer des cubes au sol, les agencer et garder la composition en traçant autour. Ce type de travail influencera ainsi l'architecture, la décoration et le design au cours du XXème siècle.

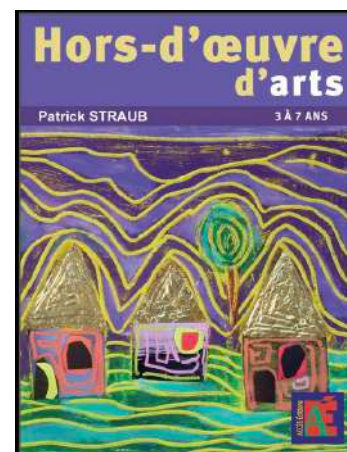


Piet Mondrian, Composition en rouge, jaune, bleu et noir, 1926, huile sur toile,



La maison en construction est un album de la collection Pont des arts pour lequel vous pouvez un dossier canopé à télécharger : <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/N-7414-12763.pdf>

Vous trouvez également toute une séquence autour de Mondrian qui passera par des propositions dans l'espace dans le livre Hors-d'oeuvre d'arts de Patrick Straub.



GEORGES ROUSSE

L'anamorphose se matérialise dans les trois dimensions de l'espace physique. Georges Rousse en crée de réelles en trois dimensions. Par l'anamorphose, l'artiste greffe un élément qui n'existe que par rapport à un point déterminé dans un espace physique par des moyens géométriques et picturaux. C'est une installation **in situ**: conçue pour un espace précis. Georges Rousse trouble notre vision de l'espace. A l'exact inverse de l'espace suggéré de la Renaissance, l'artiste ne crée pas une illusion de la profondeur sur un espace bidimensionnel mais crée l'impression d'une planéité (bi dimensions) dans notre espace réel, tridimensionnel.

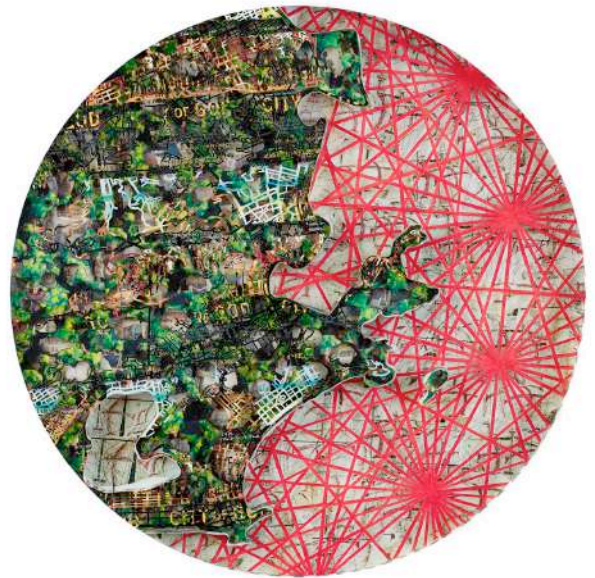


MATTHEW PICTON

Avec méticulosité, Matthew Picton élabore des cartographies dans l'espace et le temps. Il s'éloigne des traditionnels plans de ville pour complexifier ce qui n'est habituellement qu'une abstraction faite de lignes, de couleurs et de symboles, et l'enrichir de toute une histoire passée. Car pour cet ancien étudiant en sciences politiques, la ville est cet organisme vivant à la structure façonnée au fil des siècles par les bouleversements sociaux, politiques ou économiques qu'elle a traversés.



Bamako, Mali



Rio de Janeiro

Avec les élèves

Ces quelques références ouvrent la porte à des réalisations qui s'éloignent résolument de la maquette : il s'agira de se poser des questions d'occupation d'espace, d'équilibre, de relation entre l'extérieur et l'intérieur mais sans l'idée préconçue d'une réalisation de bâtiment reconnaissable.

Toutes les contraintes de matériaux sont possibles : aux élèves de trouver des solutions pour s'en servir dans la conception d'une structure, dans la matérialisation d'un plan.

Vous pouvez aller jeter un oeil sur la séquence proposée au collège par Danielle Perez : Ma tour attrape le vide, le ciel, les nuages : <https://perezartsplastiques.com/2011/10/16/ma-tour-attrape-le-vide-le-ciel-les-nuages-3eme/>

D'autres ouvertures

De nombreuses autres pistes n'ont pas été explorées dans ce document. J'en évoque quelques unes dans la liste ci-dessous et vous propose des dossiers à mettre en lien avec notre thématique.

- le travail sur les jardins, sur l'architecture et l'agencement des extérieurs.
- L'architecture du cerveau : si on considère que l'imagination est dans notre tête, comment pourrait-on représenter au sens littéral l'architecture de l'imaginaire ? Loin d'une représentation scientifique, c'est l'axe de la poésie et de la fantaisie qui devra guider les investigations sur cette proposition.
- La scénographie : les décors de cinéma et théâtre, la mise en lumière d'un spectacle vivant ne répondent-ils pas exactement à la thématiques « Architectes de l'imaginaire » ?
- Mettre en réseau cette thématique avec l'univers de laide Ponti. En cliquant sur l'image ci-contre, vous pourrez télécharger le dossier de la BNF « Claude Ponti, narration et maisons imaginaires ».
- Mettre en réseau cette thématique avec l'univers de Miyazaki. En cliquant sur l'image ci-contre, vous accéderez au mémoire en master d'architecture de Camille Ferry « Hayao Miyazaki, architecte de l'animation ».
- CANOPÉ propose au téléchargement le dossier « Drôles de maisons / Construction, espace, identité[s] ». Vous y trouverez des réflexions et des exemples de séquences en arts plastiques à mettre en œuvre.
- Je vous renvoie également à la Gazette EAC consacrée à la thématique de la cabane, en lien avec la manifestation de la grande lessive de mars 2023.



Les jardins de Babylone



Pour l'exposition

Tous les modes d'organisation sont possibles.

Si vous optez pour des réalisations individuelles ou en petits groupes, vous pourrez imaginer une occupation de l'espace sous forme d'installation.

Si les réalisations sont plutôt petites, pensez à intégrer la scénographie dans la réflexion avec les élèves. Vous pouvez donner à voir ces petites œuvres dans des cartons plastifiés qui serviront d'étagères, ce qui permettra en même temps de protéger les productions si elles sont fragiles.

Cette thématique peut facilement donner lieu à de la production en volume. N'oubliez pas de vous poser la question du socle :

- un carton peut servir de promontoire.
- des cartons empilés peuvent devenir une colonne.
- des tabourets, des chaises, des petits meubles... peuvent servir de socles.
- des petites étagères peuvent faire office de cabinet de curiosités.
- etc

Ressources

Le blog d'histoire de l'art : L'art et l'architecture en parallèle

<https://histoiredelartai2.wordpress.com/2016/12/02/lart-et-larchitecture-en-parallele/>

Blog carré éphémère : article sur les architectures utopiques

<http://carreephemere.blogspot.com/2016/09/architectures-utopiques.html>

Article sur le site de Taittinger sur le travail de Noémie Goudal :

<https://theinstantwhen.taittinger.fr/noemie-goudal/>

Portail ministère de la culture sur l'histoire des arts : repères en architecture : [https://](https://histoiredesarts.culture.gouv.fr/Fiches-reperes/Architecture)

histoiredesarts.culture.gouv.fr/Fiches-reperes/Architecture

Villes imaginaires et constructions fictives, quand l'art s'empare de l'architecture.

Éditions Thames et Hudson. Sous la direction Robert Klanten et Lukas Feireiss.

Daniel Buren, jeu d'enfant, jeu savant. Article du blog Rue 89 Strasbourg.

<https://www.rue89strasbourg.com/daniel-buren-jeu-denfant-jeu-savant-70176>