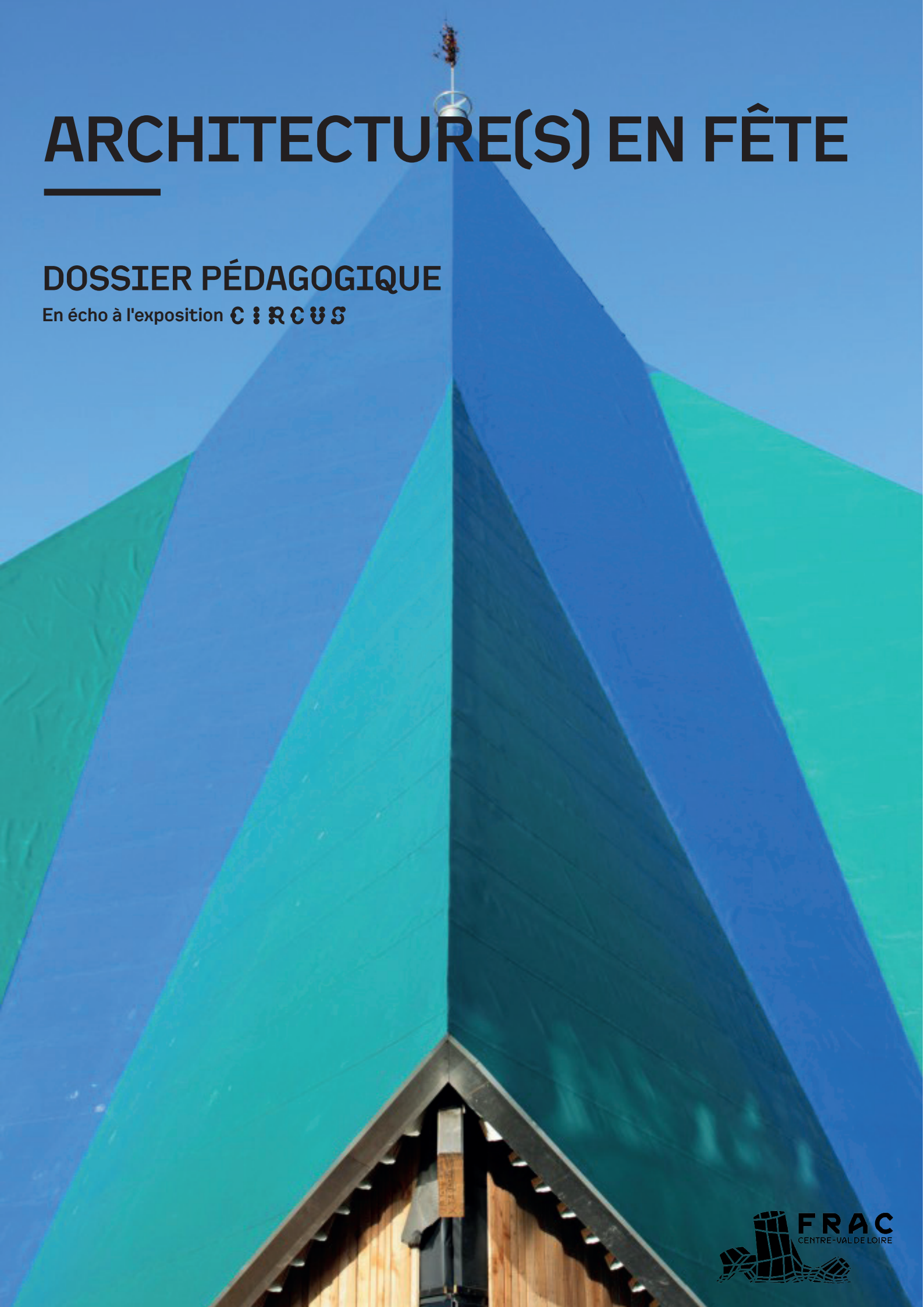




ARCHITECTURE(S) EN FÊTE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

En écho à l'exposition **C : R C U S**

Réalisé avec Géraldine Juillard, enseignante missionnée par le rectorat de l'académie d'Orléans-Tours auprès du service des publics du Frac Centre-Val de Loire, ce dossier pédagogique thématique est consacré à l'exposition temporaire **C ! R C U S** présentée au Frac Centre-Val de Loire du 18 septembre 2026 au 7 mars 2027.

En couverture : Patrick Bouchain, Le Plus Petit Cirque du monde, 2015 © Photo Club Bagneux

SOMMAIRE

Introduction	4
Édifier la fête : quand l'événement façonne l'espace	5
Le chapiteau : une architecture spectaculaire	5
Une architecture s'adaptant aux contraintes	7
L'architecture : entre théâtre et imaginaire	8
Pistes pédagogiques	10-11
Architecture mobile et éphémère	12
L'architecture de la mobilité	12
L'architecture éphémère	13
L'architecture gonflable	14
Pistes pédagogiques	16-17
Entre architecture et mise en scène	18
Le happening : une expérience vécue	18
Le spectateur acteur	19
Le Cirque Calder : entre spectacle et architecture	21
Pistes pédagogiques	24-25

INTRODUCTION

Cirques et architectures foraines

Patrick Bouchain

Collection Frac Centre-Val de Loire

Conçue à partir des archives dont Patrick Bouchain a fait don au Frac Centre-Val de Loire en 2016, l'exposition **CIRCUS** réunit douze projets conçus pour l'univers du cirque ou qui en empruntent certaines façons de construire, de faire et d'habiter.

Du Théâtre Zingaro au Channel, de l'Académie Fratellini au Centre Pompidou mobile, les chapiteaux de toile, de bois et de métal accueillent ici autant les arts du cirque et de la scène, que les chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art ou encore les écoliers d'une ville en plein essor démographique.

Que la commande émane des artistes, comme pour la Volière Dromesko ou encore le Théâtre du Centaure, d'une commune – l'École foraine de Saint Jacques de la Lande –, d'institutions culturelles ou encore des habitants – Le plus petit cirque du monde –, elle répond à chaque fois à un contexte et à une situation singulière incarnés par une grande diversité de formes et d'organisations architecturales.

« Pour qui construire ? » - plutôt que « Que construire ? » - est la question qui a guidé chacun des projets présentés ici.

Pendant près de cinquante ans, Patrick Bouchain n'a en effet cessé de déplacer les frontières de sa discipline. Préférant s'attacher aux usages et aux appropriations des lieux plutôt qu'à leur forme, il a progressivement créé des situations où artisans, artistes, étudiants, voisins et commanditaires fabriquent ensemble des espaces en constante évolution et à même d'accueillir les humains comme les animaux. Ces lieux partagent par ailleurs une même attention au « déjà là », à la mobilité, au provisoire, qui parfois devient pérenne, à l'économie de moyens, aux savoir-faire.

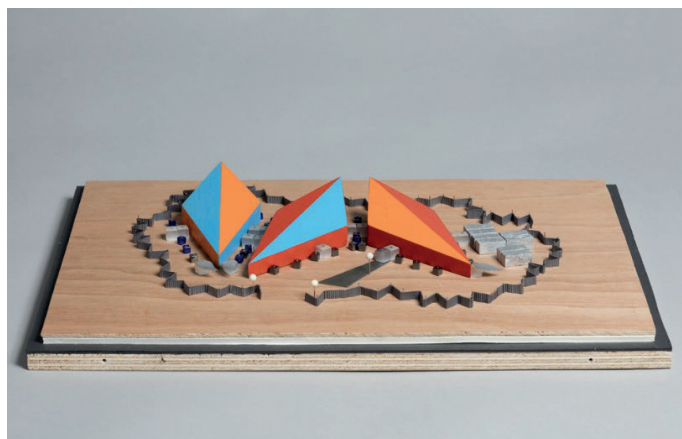
Autour des maquettes, des dessins et des photographies présentés dans l'exposition, les archives donnent ainsi autant à voir les bâtiments, construits ou non, que les discussions, les négociations, les collaborations et même les fêtes qui constituent la conception et le véritable chantier de chaque projet.

Comme au cirque, rien ne se fait seul, et l'exposition témoigne aussi de l'histoire d'une façon de faire qu'il a transmise aux jeunes architectes avec qui il a coopéré, notamment au sein de l'agence Construire, et qui aujourd'hui la rejouent, l'interrogent et la réinventent au gré des projets qui leur sont confiés.

Le cirque devient ainsi chez Patrick Bouchain une méthode pour concevoir et pratiquer une architecture qu'il qualifie de « foraine » : vivante, partagée, en mouvement permanent.



Patrick Bouchain, *La Volière Dromesko*, 1990-1993
© Alain Dugas



Patrick Bouchain, *Centre Pompidou Mobile*, 2008-2011
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Lauginie

ÉDIFIER LA FÊTE : quand l'événement façonne l'espace

« Quand des théâtres entourés de salles de concert, de bibliothèques et de musées seront édifiés au cœur de nos villes nouvelles ou des quartiers nouveaux de nos villes anciennes, nous nous présenterons vraiment comme une civilisation fondée sur les valeurs spirituelles. »

Jeanne Laurent, « Le théâtre de province attend des architectes », *Spectacles*, n°1 (mars 1958)

La fête occupe une place essentielle dans l'histoire de l'architecture car elle constitue un moment fort de la vie sociale. À travers les entrées royales, les célébrations religieuses, les expositions universelles ou les cérémonies publiques, elle rassemble les individus autour d'une expérience collective et renforce le sentiment d'appartenance à une communauté. Ces événements ont donné naissance à des architectures éphémères destinées à transformer temporairement l'espace et à mettre en scène le pouvoir, les croyances ou les avancées techniques d'une époque.

On peut penser aux célèbres fêtes organisées à Versailles sous le règne de Louis XIV, où jardins, décors temporaires, jeux d'eau et feux d'artifice métamorphosaient le château en un vaste théâtre à ciel ouvert, destiné à célébrer la grandeur du royaume et à réunir la cour. De même, le *Crystal Palace*, construit pour l'Exposition universelle de Londres en 1851, ou encore les

expositions universelles parisiennes, notamment celle de 1889 qui vit l'inauguration de la tour Eiffel, accueillirent des millions de visiteurs venus découvrir les innovations industrielles, scientifiques et artistiques de leur temps. Véritables lieux de rencontre et d'échange entre les nations, ces manifestations ont également constitué des laboratoires d'expérimentation architecturale. Libérées des contraintes de la construction durable, ces réalisations temporaires ont permis d'explorer de nouvelles formes, techniques et mises en scène, influençant durablement l'architecture pérenne.

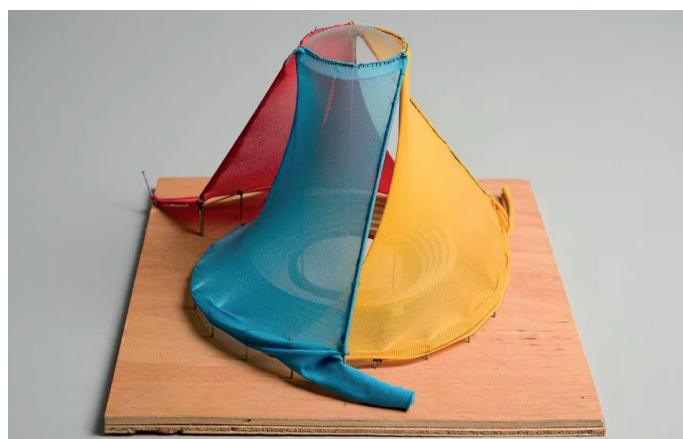
1. Le chapiteau : une architecture spectaculaire

En architecture, le chapiteau désigne la partie supérieure d'une colonne ou d'un pilier. Évasé, il assure la transition entre le support vertical et les éléments qu'il porte, distribuant les charges vers l'architrave ou l'arc. Mais le mot renvoie également à un tout autre univers : celui du cirque. Le chapiteau est alors cette vaste tente mobile sous laquelle se déploient les spectacles itinérants, au point de désigner parfois le cirque lui-même.

Cette double acception révèle une parenté profonde. Dans les deux cas, le chapiteau constitue un lien : il relie le sol et le ciel. Sa forme circulaire ou rayonnante, caractéristique des infrastructures circassiennes, constitue un modèle architectural



Vue générale du *Crystal Palace* reconstruit à Sydenham (1854)



Patrick Bouchain, *Étude de chapiteau*, s.d.
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Lauginie

singulier. Le cercle distingue le cirque du théâtre traditionnel qui est davantage caractérisé par le cadre de scène. Le cercle rassemble, favorise la visibilité et crée une communauté temporaire de spectateurs autour d'un même centre.

Cette spatialité trouve peut-être son origine dans les premiers lieux de rassemblement installés au cœur des forêts. Les théâtres en bosquet ou les clairières naturelles offraient déjà des espaces où le réel basculait vers la représentation. Le chapiteau contemporain semble prolonger cet héritage : sa couverture évoque une canopée artificielle, un toit protecteur qui rappelle la cime des grands arbres. Les mâts centraux deviennent alors les troncs d'une forêt reconstruite, tandis que les charpentes de bois déploient au-dessus des spectateurs un réseau de branches imaginaires.

Le bois occupe ainsi une place essentielle dans l'histoire des architectures circassiennes et foraines. Matériau léger, économique, renouvelable et facilement transportable, il répond parfaitement aux exigences de mobilité qui caractérisent le monde du cirque. Sa capacité à être assemblé rapidement tout en offrant de vastes portées permet la création de structures spectaculaires où se conjuguent légèreté et monumentalité.

Architecture du voyage et de l'éphémère, le chapiteau semble pourtant rechercher une forme de permanence. À la fin du XIX^e et au début du XX^e siècle, certains cirques fixes cherchent à conserver,

dans des constructions plus durables en pierre ou en bois, l'esprit de liberté et de mobilité propre aux installations nomades.

Le cirque des frères Roche, **Alphonse Emmanuel Roche** (1866-1935) et **Camille Roche** (1872-1954), présents dans les régions du Nord et de l'Ouest de la France, témoignent de cette volonté de concilier itinérance et pérennité. Conçu par l'architecte **Baillet** en 1920, leur chapiteau constitue une véritable prouesse technique : basé à Nancy, il peut être monté en cinq jours, démonté en deux jours et déplacé sur l'ensemble du territoire pendant près d'une dizaine d'années. Avec ses 110 tonnes, cette architecture conserve l'apparence et l'esprit du chapiteau tout en devenant une structure semi-permanente, capable d'accompagner durablement la pratique circassienne.

Cette tension entre mobilité et ancrage se retrouve également dans le parcours du comédien, metteur en scène et directeur de théâtre **Jean-Louis Barrault** (1910-1994), qui investit successivement plus d'une dizaine de lieux parisiens. Du *Théâtre de l'Atelier* (1931-1939) au *Théâtre du Rond-Point* (1981-1991), Jean-Louis Barrault entretient un rapport particulier à l'espace théâtral, faisant de chaque lieu une expérience nouvelle. Son parcours révèle une conception du théâtre proche de l'esprit forain : l'espace n'est jamais totalement figé, il se transforme selon les usages et les nécessités. L'architecture devient alors un partenaire du spectacle, oscillant entre



Le cirque Roche à Bordeaux, 1922



Jean-Louis Barrault, Théâtre de l'Atelier, 1931-1939

l'éphémère de la représentation et la permanence du lieu qui l'accueille.

Entre forêt et architecture, entre enracinement et mobilité, le chapiteau apparaît comme une architecture s'adaptant aux contraintes. Il incarne une architecture capable de prendre racine sans renoncer au mouvement, de bâtir durablement tout en conservant la légèreté et l'imaginaire du voyage.

2. Une architecture s'adaptant aux contraintes

Refusant l'idée d'une architecture figée et définitive, **Patrick Bouchain** revendique une architecture en mouvement, capable d'évoluer avec ses usages et ses occupants. Pour lui, l'éphémère ne signifie pas la disparition mais la transformation permanente : « un bâtiment n'est jamais fini ». À l'inverse, une architecture achevée et immuable serait une architecture morte.

Cette conception trouve son expression privilégiée dans l'univers du cirque et plus particulièrement dans la forme du chapiteau. Structure légère, démontable et itinérante, le chapiteau constitue pour **Patrick Bouchain** une manière de penser l'architecture. Ses matériaux modestes — bois, toile, métal ou tôles récupérées —, son montage rapide et sa capacité à être déplacé ou transformé incarnent une architecture souple, économique et appropriable. Comme le chapiteau qui se

déploie temporairement sur un terrain avant de reprendre la route, ses constructions demeurent volontairement ouvertes, laissant place à l'usage, à l'imprévu et aux transformations futures.

Cette esthétique foraine traverse de nombreux projets. À l'*École nationale des arts du cirque de Rosny-sous-Bois* (2004), le souvenir du précédent chapiteau emporté par le vent devient le point de départ du projet. **Patrick Bouchain** imagine alors une immense tente-cerf-volant portée par sept mâts, dont l'orientation suit les vents dominants. L'architecture s'adapte au terrain et fait de ses contraintes une force. La silhouette du bâtiment évoque immédiatement l'imaginaire du cirque : une structure légère, tendue vers le ciel, dont les mâts rappellent ceux des grands chapiteaux traditionnels.

Cette référence au campement forain se retrouve également dans l'*Académie Fratellini à Saint-Denis* (2002). Implantée sur un ancien parking et sur un terrain marqué par une pollution industrielle, l'école est conçue comme une installation provisoire posée sur le sol plutôt qu'ancrée dans celui-ci. À l'image d'un chapiteau venant s'installer le temps d'une représentation, le bâtiment entretient un rapport léger et réversible avec son site. Les tôles de récupération provenant des chantiers de Disneyland Paris, refusées pour leurs couleurs disparates, participent à cette esthétique populaire et colorée propre aux univers forains.



Patrick Bouchain, *Le Dragon volant*, Rosny-sous-Bois, 2002



Patrick Bouchain, *Académie Fratellini*, Saint-Denis, 2001

Le *Théâtre équestre Zingaro* à Aubervilliers (1988), réalisé pour l'écuyer d'exception **Bartabas**, constitue sans doute l'une des expressions les plus explicites de cette inspiration foraine. Sa silhouette de bois reprend les caractéristiques du chapiteau. Implanté sur un terrain non constructible, la proposition d'un bâtiment temporaire a été la porte d'entrée à cette construction, le bâtiment devait initialement n'exister qu'une saison. Pourtant, à l'instar des grandes installations foraines capables de transformer momentanément un lieu, il a profondément modifié la perception du site et contribué à requalifier cet espace marginal en véritable lieu de vie.

Chez **Patrick Bouchain**, le chapiteau devient ainsi une véritable méthode : celle d'une architecture mobile qui transforme temporairement les territoires qu'elle occupe. Héritée de la culture foraine, cette architecture légère démontre qu'un bâtiment peut être à la fois modeste dans ses moyens et puissant dans sa capacité à créer du lien et de l'enchantement.

Cette filiation entre architecture foraine, chapiteau et mobilité trouve un prolongement dans le projet du *Centre Pompidou mobile* conçu par **Patrick Bouchain** en 2011. Véritable musée itinérant, ce dispositif concrétise le rêve d'une institution culturelle capable de quitter son ancrage parisien pour aller à la rencontre des publics éloignés des grands centres artistiques. À l'image des cirques ambulants qui parcouraient autrefois les

routes, le Centre Pompidou mobile transporte les œuvres vers les territoires plutôt que d'attendre les visiteurs. Cette structure légère de 650 m² composée de modules triangulaires juxtaposés est colorée et démontable. Elle reprend les qualités fondamentales du chapiteau : la mobilité, la rapidité d'installation, l'économie des moyens et la capacité à transformer temporairement un lieu ordinaire en espace d'émerveillement. Comme le chapiteau de cirque qui modifie un temps le paysage d'un terrain vague, le Centre Pompidou mobile crée un événement architectural et culturel éphémère. Patrick Bouchain transpose ainsi les principes du cirque à l'institution muséale : une architecture légère et provisoire capable de susciter la rencontre, la curiosité et l'émerveillement. Le musée devient alors un chapiteau culturel, poursuivant à travers l'art, la tradition nomade du spectacle vivant.

3. L'architecture : entre théâtre et imaginaire

L'architecture ne se contente pas de dresser des murs ou de tendre des toits ; elle met en scène le réel. En façonnant le vide et le plein, elle transforme notre rapport à l'espace en une expérience théâtrale. Chaque édifice fonctionne comme une scénographie implicite. Entrer dans un hall majestueux ou monter un escalier monumental devient une expérience spatiale presque théâtrale.



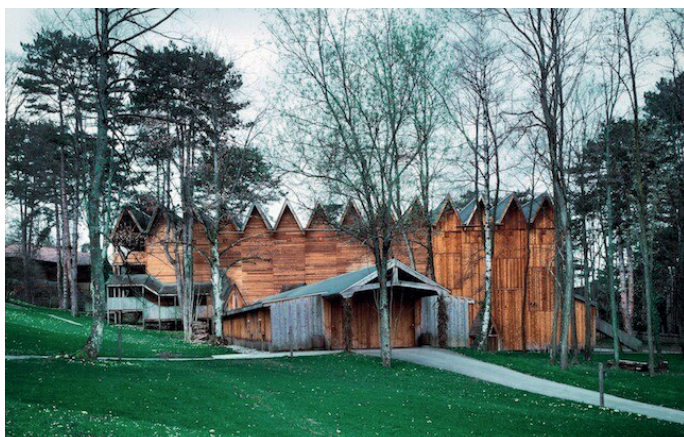
Patrick Bouchain, *Centre Pompidou Mobile*, 2008-2011



Aldo Rossi, *Teatro del Mondo*, Venezia, 1980

Il Teatro del Mondo ou « théâtre vénitien » fut réalisé par **Aldo Rossi** en 1979, pour les secteurs « Théâtre et Architecture » de la Biennale de Venise 1980, dans le cadre de l'exposition Venise et l'espace scénique. Installé à la Punta della Dogana, ce théâtre éphémère flottant voyagea ensuite par mer jusqu'en Ex-Yougoslavie, accostant entre autres à Dubrovnik, dans d'anciennes colonies vénitiennes, avant d'être finalement démonté. Dans ce théâtre convergent maintes références : édifices primitifs de la proto-renaissance florentine, théâtre renaissant, théâtre élisabéthain, architecture du phare mais surtout spectacle vénitien du XVIII^e siècle, connu pour ses édifices flottants pendant le Carnaval (scènes éphémères qui s'inscrivaient dans le paysage mouvant de la ville).

Cette mise en scène se retrouve dans *La Grange au Lac* (1993). **Patrick Bouchain** et le violoncelliste **Mstislav Rostropovitch** imaginent une salle comme une mise en scène sensorielle qui prépare le spectateur à l'événement musical. Installée sur les hauteurs d'Évian-les-Bains, *La Grange au Lac* est un auditorium pouvant accueillir mille deux cents spectateurs et deux cents musiciens. Édifiée en six mois, « la Grange » est une structure sans fondations, conjuguant la légèreté de la tente et la stabilité d'une bâtisse. Inspirée des granges montagnardes et des datchas russes, elle s'élève de plain-pied parmi les arbres, imposant le rythme régulier de sa trame de charpente dans les cimes.



Patrick Bouchain, *La Grange au lac*, Évian, 1992-1994

Son ossature, support des balcons en pin, reçoit une vêtue légère en cèdre rouge. L'ensemble diffuse une douce odeur boisée à l'intérieur comme à l'extérieur ; une forme de signature sensorielle. À l'intérieur, la magie du lieu opère avec sa scène entourée d'une haie de bouleaux séchés et éclairée par six lustres en cristal de Bohème et de Murano. Un plafond d'écailles en aluminium, conçu par l'acousticien Albert Xu Yaying, vient parfaire la sonorité du lieu. Comme dans une scénographie, le spectateur est immergé dans un espace où l'environnement devient partie intégrante de l'expérience artistique.

Cette expérience théâtrale peut prendre une dimension ludique avec la *Fun House* d'**Eric Owen Moss**, conçue en 1980 pour un chirurgien de Los Angeles et sa famille. L'habitation devient un terrain de jeu : cette maison « fun », selon les termes du client, devait être drôle, pleine d'humour et conjuguer fonctionnalité (atelier d'artiste pour sa fille, espaces de convivialité et de repos) et caractère ludique. L'architecte emprunte au théâtre et « met en spectacle » la maison : références au dessin animé, aux échecs ou encore au château de Chambord ; les métaphores se superposent dans une maison/collage qui invite à l'exploration. Et c'est aux escaliers qu'incombe, entre autres, le rôle d'« événement dans l'espace ». Escaliers intérieurs et extérieurs établissent la liaison entre les deux espaces divisés et transforment cette maison/jouet en « objet » que l'on peut escalader.



Eric Owen Moss, *Fun House*, Los Angeles, Californie, 1980
Collection Frac Centre-Val de Loire
© Philippe Magnon

ÉDIFIER LA FÊTE - PISTES PÉDAGOGIQUES

CYCLE 2 - La narration et le témoignage par les images

> Transformer ou restructurer des images ou des objets

Comment une construction peut-elle raconter une histoire et donner envie d'imaginer ?

Les élèves fabriquent, avec des matériaux de récupération, une petite architecture qui donne envie de jouer et de rêver dans laquelle un petit personnage pourrait vivre. Celle-ci peut flotter sur l'eau, être cachée dans une forêt, perchée dans un arbre ou posée sur un nuage. Les élèves découvrent que l'architecture n'est pas seulement un abri mais peut devenir un décor, un lieu de spectacle et de rêve. Que se passe-t-il dans ce lieu ? Pourquoi cette architecture est-elle différente d'une maison ordinaire ? L'architecture peut-elle être joyeuse ?

Références dans la collection du Frac Centre

Peter Cook, *Instant city*, 1969

Guy Rottier, *Arbre à autobus*, 1967-1970

Yona Friedman, *Ville spatiale*, 1959

Références hors collection

Tadashi Kawamata, *Tree Huts*, 2008

Claude Ponti, *L'arbre sans fin*, 1992

La Maison dans la Loire, Jean-Luc Courcoult, 2012

CYCLE 3 - Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

> L'espace en trois dimensions

Le théâtre des architectures

Cette proposition s'inscrit dans une démarche interdisciplinaire croisant les arts plastiques, la littérature et l'éducation musicale. Dans un premier temps, les élèves, répartis en groupes, écrivent le scénario d'un personnage évoluant dans une architecture inspirée de l'univers du théâtre ou du cirque. Le récit décrit les lieux, les déplacements, les ambiances et les émotions suscitées par cette architecture imaginaire. Puis le texte est confié à un autre groupe d'élèves, chargé de le traduire plastiquement sous la forme d'une maquette. Un accompagnement musical peut être ajouté à la production. Cette confrontation entre l'intention initiale et son interprétation visuelle ouvre un temps d'échange.

Références dans la collection du Frac Centre

Eric Owen Moss, *Fun House*, Los Angeles, 1980

Aldo Rossi, *Teatro del Mondo*, 1980

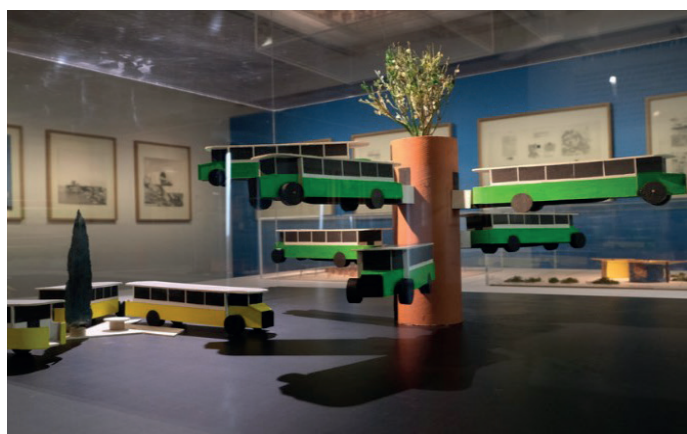
Coop Himmelb(l)au, *Open House*, 1983-1992

Références hors collection

Alexander Calder, *Le Cirque Calder*, 1926-1931

Jean Arp, *Le petit théâtre*, 1959

Giovanni Battista Piranesi, *Les prisons imaginaires*, 1747 - 1759



Guy Rottier, *Arbre à autobus*, 1967 - 1970
Collection Frac Centre-Val de Loire



Coop Himmelb(l)au, *Open House*, 1983 - 1992
Collection Frac Centre-Val de Loire
© Tom Bonner

CYCLE 4 - L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

> La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre

S'installer sans construire : transformer un lieu par une architecture éphémère

À partir de l'observation des architectures de Patrick Bouchain, les élèves sont amenés à concevoir une architecture légère et mobile destinée à accueillir un événement artistique (spectacle, exposition, concert, performance, lecture...). Le projet sera installé temporairement dans un lieu (cour d'école, place publique, parc, friche industrielle, parking, bord de rivière...). La proposition peut prendre différentes formes : installation, maquette, dessins, photocollage...

Références dans la collection du Frac Centre

Patrick Bouchain, *Centre Pompidou Mobile*, 2008-2011

Peter Cook, *Instant city*, 1969

Guy Rottier, *Maison de vacances en carton*, 1968

Références hors collection

Tadashi Kawamata, *Tree Huts*, 2008

Yutaka Murata, *Pavillon du groupe Fuji*, Osaka, 1970

ENORME Studio, *Pavillon espagnol*, Exposition universelle d'Osaka, 2025



Yutaka Murata, *Pavillon du groupe Fuji*, Osaka, 1970
Collection Centre Pompidou

CYCLE TERMINAL - Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

> Liens entre arts plastiques et architecture, paysage, design d'espace et d'objet

Et si l'architecture n'était plus un bâtiment, mais une fête ?

Les élèves conçoivent une proposition artistique ou architecturale qui ne cherche pas à loger, mais à rassembler des personnes autour d'un événement : spectacle, concert, exposition, lecture, danse, performance ou fête. Le projet doit matérialiser une structure, un espace ou un dispositif capable d'accueillir un événement collectif. L'ensemble du travail prend la forme souhaitée selon les intentions des élèves (maquette, plan/coupe, montage, vidéo/performance projetée...) et pourra être accompagné d'une note d'intention précisant les usages, la temporalité de l'événement et le lien avec les publics.

Références dans la collection du Frac Centre

Patrick Bouchain, *La Condition publique*, Roubaix, 2000-2004

Günter Günschel, *Recreation centre*, 1950 - 1951

Ettore Sottsass, *Metafore*, *Disegno di una porta per entrare nell'ombra*, 1973

Références hors collection

Odile Decq, *La Sentinelle*, 2023

Cedric Price, *Fun Palace*, 1964

Gordon Matta-Clark, *FOOD*, New York, 1971



Odile Decq, *La Sentinelle*, 2023

ARCHITECTURE MOBILE ET ÉPHÉMÈRE

« L'éphémère est sans doute la vérité de l'habitat futur. Les structures mobiles, variables, rétractables, etc., s'inscrivent dans l'exigence formelle des architectes et dans l'exigence sociale et économique de la modernité. »

Jean Baudrillard, « L'éphémère », *Utopie*, n° 1 (mai 1967)

L'architecture a longtemps été pensée comme un art de la permanence : construire, inscrire durablement un édifice dans un territoire et lui donner une stabilité dans le temps. Pourtant, au cours du XX^e siècle, certains architectes remettent en question cette conception en imaginant des espaces capables de se déplacer ou de s'adapter aux transformations de la société.

Née de la rencontre entre les nouveaux modes de vie, les progrès techniques et une volonté de s'affranchir des formes architecturales figées, l'architecture mobile et éphémère propose une autre relation au lieu.

Plus qu'un simple déplacement physique du bâtiment, la mobilité est une manière de penser l'architecture comme une expérience. Des architectures gonflables aux villes imaginaires itinérantes, des structures d'urgence aux installations événementielles, ces expérimentations interrogent la place de l'humain dans son environnement.

1. L'architecture de la mobilité

L'architecture de la mobilité repense l'espace à travers la flexibilité, le mouvement et la transformation, prenant le contre-pied de la vision traditionnelle de l'habitat comme structure fixe et pérenne.

Appliquée à l'architecture, cette conception implique une remise en question profonde des principes traditionnels de la construction. Elle conduit à repenser aussi bien les matériaux et les techniques de fabrication que les usages et la manière dont les individus habitent et expérimentent l'espace. L'architecture mobile répond ainsi aux besoins de déplacement des populations, des artistes ou des manifestations culturelles. Les caravanes, les pavillons démontables, les structures événementielles ou encore les habitats temporaires en constituent autant d'exemples.

Dans les années 70, le groupe britannique **Archigram** développe une vision radicalement nouvelle de l'architecture. Pour son fondateur, **Peter Cook**, l'architecture doit avant tout créer des « situations » et favoriser l'expérience. Son projet *Instant City* (1968-1969) imagine une métropole itinérante capable de se déplacer au gré des événements et des flux d'informations. Constituée de structures légères, de dispositifs gonflables, d'écrans, de projections et d'équipements temporaires, cette ville nomade transforme momentanément les territoires qu'elle investit.



Peter Cook, *Instant City in a Field Long Elevation*, 1969
Collection Frac Centre-Val de Loire
© Philippe Magnon

L'architecture transforme ainsi le paysage, comme une intervention éphémère qui révèle de nouveaux usages et de nouvelles perceptions de l'espace. Cette approche annonce les pratiques contemporaines de l'urbanisme temporaire ou transitoire, pratiques d'urbanisme consistant en l'occupation passagère de lieux publics ou privés, généralement comme préalable à un aménagement pérenne.

2. L'architecture éphémère

Qu'il s'agisse d'événements culturels, de situations de logements d'urgence, de voyages ou de modes de vie nomades, l'architecture éphémère se déploie en rupture avec la fixité du bâti en proposant d'autres façons d'habiter. Du tipi à l'igloo, de la tente du voyageur au camp de réfugiés, du stand de foire au pavillon d'exposition, cette architecture « d'un jour » questionne l'espace, la temporalité et l'utilisation de nouveaux matériaux.

L'architecte japonais **Shigeru Ban** développe depuis les années 1990 des structures légères, montables et démontables rapidement pour répondre aux situations d'urgence. Ses abris en tubes de carton, comme les *Paper Log House*, ont été utilisés après le séisme de Kobe (1995), puis lors de nombreuses catastrophes naturelles à travers le monde. L'architecture devient ici mobile, économique et adaptable aux besoins immédiats des populations déplacées.



Shigeru Ban, *Paper Log House*, Kobe, 1995
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Lauginie

Bien avant les réalisations en carton de **Shigeru Ban**, **Guy Rottier** explore lui aussi les qualités économiques, écologiques et techniques de ce matériau. En 1969, il imagine le *Village en carton*, un habitat de vacances temporaire conçu pour ne durer que le temps d'un séjour. Pensée comme un produit de consommation courant, cette architecture remet en question l'idée de la maison livrée « clés en main ». L'utilisateur est invité à participer activement à sa construction en perçant lui-même les ouvertures ou en adaptant certains éléments à ses besoins. La maison devient une expérience participative qui interroge la relation entre l'habitant, l'objet architectural et son environnement.

Jean Prouvé occupe une place essentielle dans cette réflexion. Considérant qu'il n'existe pas de différence fondamentale entre la construction d'un meuble et celle d'un immeuble, il développe une véritable « pensée constructive » fondée sur la logique de fabrication, l'économie des matériaux et la fonctionnalité. Appliquant les mêmes principes à la production de mobilier et à l'architecture, il imagine des structures assemblées par des mécanismes simples et ingénieux, permettant aux éléments d'être facilement montés modifiés ou déplacés. Sa *Maison des jours meilleurs* (1956) illustre cette volonté de créer une architecture légère. Conçue à partir d'éléments préfabriqués transportables, elle peut être installée rapidement sur un terrain sans nécessiter de lourds travaux. La maison n'est plus pensée comme un objet



Guy Rottier, *Village en carton*, 1969
Musée d'art moderne et d'art contemporain de Nice (MAMAC)

immuable mais comme un dispositif adaptable, capable de suivre les besoins de ses occupants.

Le bâtiment cesse d'être uniquement un objet permanent inscrit dans un lieu pour devenir un système ouvert, transformable et potentiellement réversible. En rupture avec les préceptes du modernisme, certains architectes abordent le projet sous l'angle d'un champ d'expériences possible.

3. L'architecture gonflable

L'évocation des formes gonflables fait naître un imaginaire riche qui convoque autant l'univers du jeu que celui du voyage et de l'exploration. Cet imaginaire s'est construit au fil de l'histoire à travers les expériences de sustentation des montgolfières au XVIII^e siècle, les récits d'exploration du XIX^e siècle, les premières tentatives aéronautiques utilisant des aérostats, mais aussi les récits associées aux grands dirigeables.

L'histoire des technologies gonflables est ancienne. Bien avant l'invention des ballons aérostatiques, certaines civilisations utilisaient déjà des peaux animales comme flotteurs. Dès 1488, **Léonard de Vinci** imagine dans ses carnets un dispositif assimilable à une bouée gonflable. Cependant, c'est au XVIII^e siècle, avec l'invention des montgolfières, que l'air devient véritablement un matériau de construction et un moyen de s'élever dans les airs.

Après la Seconde Guerre mondiale et jusqu'au début des années 1970, l'intérêt pour les technologies pneumatiques connaît un nouvel essor. Celui-ci s'explique autant par le développement des matériaux plastiques que par l'émergence d'une critique des modèles fonctionnalistes hérités du modernisme. Les structures gonflables apparaissent alors comme des alternatives légères, mobiles, temporaires et transformables.

Dès les années 1950, **Frei Otto** et **Buckminster Fuller** sont les pionniers de la réflexion autour des structures gonflables. Les recherches de **Buckminster Fuller** sur les dômes géodésiques ont notamment ouvert de nouvelles perspectives en démontrant qu'il est possible de couvrir de vastes espaces grâce à des structures extrêmement légères et économes en matériaux. Dans le même temps, plusieurs collectifs d'avant-garde européens explorent les potentialités critiques et expérimentales de l'architecture pneumatique.

Le groupe **Coop Himmelb(l)au** imagine ainsi des environnements gonflables aux formes libres et organiques qui remettent en question la rigidité de l'architecture traditionnelle. La *Villa Rosa* abandonne les matériaux conventionnels au profit de l'air lui-même, considéré comme un matériau de construction. Conçue comme un prototype d'unité d'habitation gonflable, elle propose un espace dont les volumes peuvent être continuellement transformés par la pression de l'air. Sons, couleurs, parfums et variations lumineuses participent à une expérience immersive sollicitant l'ensemble



Jean Prouvé, *Maison des jours meilleurs*, 1956



Coop Himmelb(l)au, *Villa Rosa*, 1967
© Coop Himmelb(l)au
© Philippe Magnon

des sens et engageant le corps à travers ses sensations. Comme l'affirment ses concepteurs : « La fascination pour l'idée d'espaces en action qui changent à la manière des nuages, de recourir à des dispositifs qui étendent les dimensions habituelles (...), notre architecture cherche à stimuler l'imaginaire ainsi qu'une nouvelle sensibilité et réactivité à l'égard de l'environnement. » (*Extrait d'un catalogue présentant leurs travaux fin 1969 : « Plastic Years »*)

De son côté, le groupe **Haus-Rucker-Co** développe des dispositifs immersifs destinés à modifier la perception de l'espace et du corps. Leurs projets visent à libérer l'individu des contraintes imposées par l'environnement urbain moderne. Avec *Pneumacosc*, unité d'habitation gonflable destinée à se connecter à des structures urbaines verticales, les architectes imaginent des espaces flexibles et sensoriels favorisant de nouvelles expériences de l'habiter.

Ces architectes défendent l'idée d'une architecture presque immatérielle, où l'air devient matériau et où les technologies amplifient les interactions entre l'occupant et son environnement. Entre utopie, performance et critique sociale, cette expérimentation apparaît ainsi comme l'une des expressions les plus radicales des aspirations architecturales des années 1960 et 1970.



Haus-Rucker-Co, *Gelbes Herz* (Yellow Heart), 1968

ARCHITECTURE MOBILE / ÉPHÉMÈRE - PISTES PÉDAGOGIQUES

CYCLE 2 - La narration et le témoignage par les images

> Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner

Comment l'air peut-il transformer une forme ?

Les élèves découvrent que l'air peut devenir un véritable matériau de création. À partir de sacs plastiques transparents, de papier de soie, de papier léger ou de matériaux souples, ils réalisent une sculpture qui se déploie, se gonfle ou se met en mouvement sous l'effet de l'air.

Ils expérimentent différentes manières de faire varier les volumes : souffler, suspendre ou mettre en mouvement leurs réalisations grâce à un ventilateur ou au vent.

Cette expérimentation permet d'aborder les notions de volume, de légèreté, de transformation et de mouvement tout en sensibilisant les élèves au caractère éphémère d'une œuvre.

Références dans la collection du Frac Centre

Saâdane Afif, *Le Centre d'art*, 2002

Graham Stevens, *Desert Cloud*, 1972-2004

A.J.S. Aérolande, **Antoine Stinco**, *Hall itinérant d'exposition d'objets de la vie quotidienne*, 1967-1969

Références hors collection

Christo et Jeanne-Claude, *5600 cubic meter package*, Kassel, 1968

Anish Kapoor, *Leviathan*, Monumenta, 2011

Alexander Calder, *Mobile sur deux plans*, 1962

CYCLE 3 - La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

> Les qualités physiques des matériaux

Habiter une bulle

À partir de matériaux translucides ou souples (papier calque, film plastique, voile, tissu, papier de soie, papier cristal...), les élèves imaginent un espace immersif inspiré des architectures gonflables.

Par groupe, ils réalisent une maquette ou une installation à petite échelle dans laquelle la lumière, la transparence, les couleurs et les volumes modifient la perception de l'espace. Cette séquence permet d'aborder les relations entre le corps, l'espace et la lumière tout en faisant découvrir des démarches artistiques et architecturales qui utilisent l'air, les matériaux légers et les volumes gonflables pour renouveler notre manière d'habiter et de percevoir le monde.

Références dans la collection du Frac Centre

Pascal Häusermann, *Domobiles*, 1971

Antti Lovag, *Maison Bulle Antoine Gaudet*, 1970-1996

Lucia Koch, *Light Corrections : Les Turbulences*, 2017

Références hors collection

Hans-Walter Müller, *TonUtopie*, Musée d'Art et d'Histoire de Genève (MAH), 2025

Annette Tison et Talus Taylor, *La maison de Barbapapa, Les livres du dragon d'or*, 2003

Wallace Neff, *Airform Bubble House*, Pasadena, 2025



Graham Stevens, *Desert Cloud*, 1972-2004
© droits réservés



Hans-Walter Müller, *TonUtopie*, Musée d'Art et d'Histoire de Genève (MAH), 2025

CYCLE 4 - La matérialité de l'œuvre, l'objet de l'œuvre

> Les qualités physiques des matériaux

Expérience spatiale

Les élèves réalisent une structure ou une installation éphémère (à l'échelle d'une maquette ou d'un coin de la classe) qui offre un espace de protection, de repos ou de rencontre.

Les élèves ne doivent pas chercher à construire un bâtiment, mais à provoquer une sensation particulière chez celui qui y pénètre ou l'observe (sentiment d'intimité, de cocon, de légèreté, de pénombre, d'ouverture sur le ciel...). Le but est de créer une expérience spatiale, un espace qui transforme les sensations de celui qui la visite.

Références dans la collection du Frac Centre

Angela Hareiter, *Kinderwolken - Children Clouds*, 1967

Guy Rottier, *Boulequiroule*, 1968-2002

David Greene, *Living Pod*, 1965-1966

Références hors collection

JR, *La Caverne du Pont Neuf*, 2026

Ernesto Neto, *Nosso Barco Tambor Terra, Grand Palais (Paris)*, 2025

Do Ho Suh, *Hub series*, *National Galleries of Scotland*, 2026



Do Ho Suh, *Hub series (installation view)*, *National Galleries of Scotland*, 2026
Courtesy the artist, Lehmann Maupin, and Victoria Miro
© Do Ho Suh

CYCLE TERMINAL - La monstration et la diffusion de l'œuvre, les lieux, les espaces, les contextes

> Contextes d'une monstration de l'œuvre : lieux, situations, publics

Faire événement

Les élèves réalisent une œuvre qui n'existera que le temps de sa présentation. La production devra transformer temporairement un lieu du lycée ou de son environnement. Elle pourra prendre la forme d'une installation, d'une intervention *in situ*, d'une performance, d'un dispositif participatif ou d'une œuvre éphémère réalisée à partir de matériaux ordinaires ou naturels.

L'œuvre devra questionner la manière dont l'art modifie notre perception d'un espace et crée une expérience collective. La trace de cette intervention (photographies, vidéo, dessins, texte, carnet de recherche) deviendra partie intégrante du projet.

Références dans la collection du Frac Centre

Daniel Buren, *Les 2 plateaux. Aménagement de la Cour du Palais Royal, Paris*, 1986

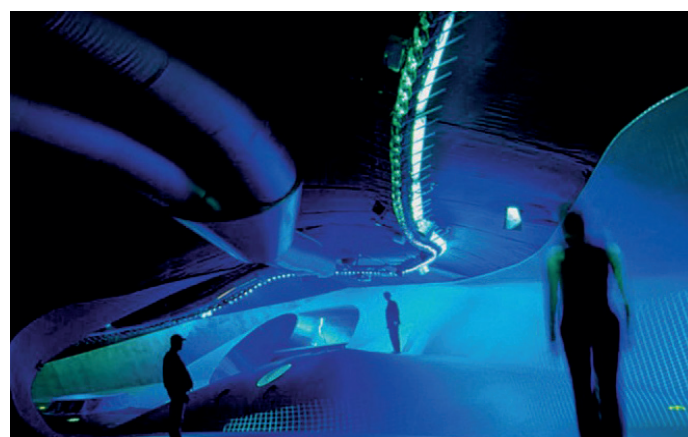
Ant Farm, *Media Burn*, 1975

NOX, *Fresh H2O, Pavillon de l'Eau douce, Waterland Neeltje Jans, Zeeland*, 1994

Références hors collection

Richard Long, *A Line Made by Walking*, 1967

JR, *24 heures au musée du Louvre*, 2016



NOX, *Fresh H2O, Pavillon de l'Eau douce, Waterland Neeltje Jans, Zeeland*, 1994
Collection Frac Centre-Val de Loire
© droits réservés

ENTRE ARCHITECTURE ET MISE EN SCÈNE

Comme le dit succinctement le théoricien de l'art du siècle de Louis XIV, **Roger de Piles** : « on doit considérer un tableau comme une scène, où chaque figure joue son rôle ».

Michael Field, *La place du spectateur, Esthétique et origines de la peinture moderne* (2017)

La relation entre art et architecture dépasse largement la simple association entre un mur et une œuvre. Depuis le XX^e siècle, ces deux domaines s'influencent mutuellement.

Certains architectes intègrent ainsi des principes issus de l'art dans leur conception des bâtiments. **Frank O. Gehry** en est un exemple : ses architectures, comme le *musée Guggenheim de Bilbao* (1997), apparaissent comme de véritables sculptures habitables. À l'inverse, de nombreux artistes s'approprient le vocabulaire architectural pour créer des œuvres qui interrogent l'espace et la construction. Les installations monumentales d'**Ilya Kabakov**, les maquettes de **Liliana Moro** ou de **Martin Honert** transforment les éléments de l'architecture — bâtiment, chantier, habitat ou modèle réduit — en supports de réflexion sur les modes de vie.

Cette rencontre entre art et architecture conduit progressivement à repenser la place de celui qui

regarde. L'espace devient un dispositif qui sollicite le corps et l'action du visiteur. À l'image des pratiques artistiques contemporaines qui impliquent le spectateur dans la création, l'architecture cherche elle aussi à créer des situations où l'utilisateur devient un acteur de l'espace.

1. Le happening : une expérience vécue

La remise en question des catégories artistiques traditionnelles, initiée par les avant-gardes futuristes et dadaïstes des années 1910-1920, trouve un nouvel essor dans les années 1950-1960 avec l'émergence de la performance et du happening. En délaissant l'œuvre au profit de l'action, du temps présent et de l'expérience vécue, ces pratiques cherchent à dépasser la notion d'objet d'art fixe et autonome.

Le happening rompt ainsi avec la position traditionnelle du spectateur placé face à une œuvre achevée. L'artiste ne propose plus seulement une forme à contempler mais une situation à expérimenter. La participation du public devient alors essentielle : le spectateur n'est plus extérieur à l'œuvre, il contribue à son déroulement et participe à la construction de son sens. Chaque intervention, chaque déplacement ou chaque réaction introduit une part d'imprévu qui rend l'événement unique et impossible à reproduire à l'identique.



Frank O. Gehry, *Musée Guggenheim de Bilbao*, 1997



Martin Honert, *Tente*, 1991
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Laugnie © Adagp, Paris

Cette évolution s'inscrit dans un contexte de transformations sociales et culturelles profondes des années 1950 et 1960. En réaction à la domination de l'expressionnisme abstrait et à une conception de l'art centrée sur l'objet, les artistes cherchent à rapprocher l'art de la vie quotidienne.

Allan Kaprow est l'une des figures majeures de cette transformation. Avec *18 Happenings in 6 Parts*, présenté en 1959 à New York, il inaugure une forme artistique nouvelle où le spectateur devient un élément actif du dispositif. L'artiste imagine un environnement composé de plusieurs espaces, traversés par des sons, des lumières, des mouvements et des actions fragmentées. Les visiteurs reçoivent des instructions précises pour circuler dans les différents espaces et participer à l'événement. Le public devient alors un matériau de l'œuvre.

La participation transforme également la nature même de l'œuvre : puisque les réactions du public ne sont pas prévisibles, chaque représentation est différente. Cette logique d'implication du public se poursuit dans les pratiques performatives des années 1970, notamment avec le collectif **Ant Farm**. Le groupe radical américain Ant Farm cultive tout au long des années 1970 une posture subversive et « underground » (comme les fourmis dont ils tirent leur nom). Influencés par les recherches de **Buckminster Fuller**, **Paolo Soleri** et **Archigram** mais aussi par les performances chorégraphiques d'**Anna et Lawrence Halprin**, les projets d'Ant Farm

sont animés d'un souffle contestataire et d'une aspiration au nomadisme caractéristiques de la *beat Generation*. Établis entre San Francisco et Houston sur la côte ouest des États-Unis, le groupe opère dans ses vidéos, performances et autres installations spectaculaires, une mise en abyme de la culture américaine contemporaine en dénonçant ses obsessions consuméristes. Les objets iconiques de la culture pop (voitures, télévision, dispositifs de loisirs et de communication) traversent ainsi tous leurs projets critiques et conceptuels.

Dans *Media Burn* (1975), le groupe organise un événement spectaculaire où une voiture traverse une pyramide de téléviseurs en flammes, dans une mise en scène volontairement médiatique. Réalisée le 4 juillet 1975, jour de la fête nationale américaine, la performance interroge le pouvoir de la télévision et la fabrication des images dans la société contemporaine.

L'événement est fermé au public et pensé pour être vu à travers les caméras et les images diffusées. Le spectateur devient alors un témoin indirect, confronté à la manière dont les médias transforment la réalité en spectacle.

2. Le spectateur acteur

Depuis les années 1960, de nombreux artistes remettent en question la place traditionnelle du spectateur face à l'œuvre. Celle-ci n'est plus



Allan Kaprow, *18 Happenings in 6 Parts*, New York, 1959



Ant Farm, *Media Burn*, 1975
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Lauginie

seulement conçue comme un objet autonome destiné à être observé de manière contemplative : elle devient un espace d'expérience et de participation. La présence du public devient alors une condition essentielle de l'existence de l'œuvre, car c'est par son action qu'elle se révèle pleinement.

Cette transformation du spectateur en participant se retrouve dans l'espace public avec *Les Deux Plateaux* de **Daniel Buren** et **Patrick Bouchain**, installés au Palais-Royal à Paris en 1986. Composée de 260 colonnes disposées selon un grand damier, cette installation rompt avec l'idée traditionnelle de la sculpture comme objet à regarder à distance. Les colonnes, proches de l'échelle du corps humain, deviennent des supports d'appropriation. Les visiteurs peuvent s'y asseoir, marcher entre elles, jouer avec les différences de hauteur ou les utiliser comme points de vue sur l'espace environnant. L'œuvre devient un véritable dispositif spatial dans lequel le public circule et agit. Les corps en mouvement transforment l'installation en une scène où chacun joue un rôle. La sculpture se rapproche ainsi du théâtre ou de la performance, car elle existe à travers les gestes et les déplacements du public.

Cette participation prend une forme différente dans le travail de l'artiste autrichien **Erwin Wurm** avec sa série *One Minute Sculptures*, initiée en 1997. L'artiste invite les visiteurs à adopter des postures inhabituelles avec des objets du quotidien.

Le corps devient alors le matériau même de la sculpture. Chaque participant interprète librement la proposition et produit une œuvre unique, limitée au temps de l'action. La sculpture ne se trouve plus seulement dans l'objet mais dans la situation créée entre l'artiste, l'objet et l'acteur de la création.

L'artiste vénézuélien **Jesús Rafael Soto** explore également cette relation entre œuvre et spectateur à travers ses environnements immersifs, notamment avec *Pénétrable BBL jaune* (1999). Composée de milliers de fils souples suspendus, cette installation forme une sculpture dans laquelle le visiteur peut physiquement entrer. En traversant cet espace, le corps du spectateur devient un élément constitutif de l'œuvre : les fils se déplacent, enveloppent sa silhouette, perturbent sa perception et transforment son rapport à l'espace. L'œuvre n'existe alors pleinement que par l'expérience sensible de celui qui la traverse. Soto devient un chef de file reconnu de l'art cinétique, courant artistique qui propose des œuvres contenant des parties en mouvement.

Autre artiste pionnier de la sculpture cinétique : Alexandre Calder, connu pour ses « mobiles », ces sculptures cinétiques suspendues qui se distinguent par leur capacité à se mouvoir grâce aux courants d'air. Elles intègrent des éléments en équilibre délicat, créant une danse harmonieuse de formes et de couleurs. Il réalise également *Le Cirque de Calder*, une réalisation interactive et miniature représentant un cirque en mouvement.



Jesús Rafael Soto, *Pénétrable BBL Jaune* (1999; 2023 Edition)

© Jesús Rafael Soto / ADAGP, Paris 2026. Courtesy Atelier Soto, Paris and Galerie Perrotin. Photo: George Darrell. Courtesy Serpentine



Erwin Wurm, *One Minute Sculptures*, 1997-1998

Collection Centre Pompidou

3. Le Cirque Calder : entre spectacle et architecture

Le Cirque Calder (1926-1931) est une œuvre totale où sculpture, performance et mise en scène se rejoignent. Conservée aujourd'hui au Whitney Museum of American Art de New York, cette œuvre rassemble plus de deux cents pièces : personnages, animaux, accessoires de scène, instruments de musique et objets sonores qui composent un univers à la fois ludique et complexe.

Alexander Calder (1898-1976) a travaillé sur la thématique du cirque pendant plusieurs années, ajoutant progressivement de nouveaux personnages et de nouveaux dispositifs. Il le transportait dans ses valises lors de ses nombreux voyages entre Paris et New York, faisant de cette œuvre une véritable architecture nomade. Pensé comme un espace de représentation miniature, le cirque annonce les recherches futures de Alexander Calder sur le mouvement et les formes suspendues qui donneront naissance aux mobiles.

L'intérêt majeur de cette œuvre réside dans sa capacité à transformer des matériaux simples en un univers vivant. Les personnages sont fabriqués à partir d'éléments modestes : fil de fer, bouchons de liège, capsules, boîtes, tissus, pinces à linge ou morceaux de métal. Alexander Calder détourne ces matériaux pauvres pour construire une communauté de figures animées : acrobates, clowns, animaux et artistes semblent

défier les lois de la gravité. L'équilibre précaire des corps, la tension des fils et la légèreté des structures traduisent une réflexion plastique fondée sur le mouvement, l'instabilité et le jeu entre équilibre et déséquilibre. À travers *Le Cirque Calder* invente un véritable espace scénique. Comme dans l'architecture du chapiteau, il crée un lieu où les spectateurs sont rassemblés autour d'une action. L'œuvre n'existe pleinement que lorsqu'elle est activée : Alexander Calder manipule lui-même les figurines, tire les ficelles, déclenche les mouvements et donne vie à cette petite scène. L'artiste devient alors à la fois sculpteur, metteur en scène et marionnettiste.

Cette dimension performative pose une question essentielle : comment représenter une œuvre dont le principe même est le mouvement ? Les photographies réalisées par **André Kertész** et **Brassaï** dans les années 1920-1930 témoignent de cette difficulté. André Kertész s'intéresse davantage à la présence d'Alexander Calder et au geste de l'artiste qu'à une simple reproduction de l'œuvre. Ses images révèlent que le Cirque n'est pas un objet autonome mais une expérience qui dépend de celui qui l'active.

Brassaï cherche quant à lui à traduire la dimension narrative et théâtrale du spectacle. Ses photographies décomposent certains numéros, comme l'avaleur de sabre ou le lanceur de couteaux, selon une logique proche du récit cinématographique. Il transforme ainsi la



Daniel Buren, *Les Deux plateaux. Aménagement de la Cour du Palais Royal, Paris, 1986*



Alexander Calder, *Le Cirque Calder, 1926 - 1931*
 Courtesy Whitney Museum of American Art / Licensed by Scala

performance en une succession d'images, comme un storyboard permettant de conserver la mémoire d'un événement éphémère.

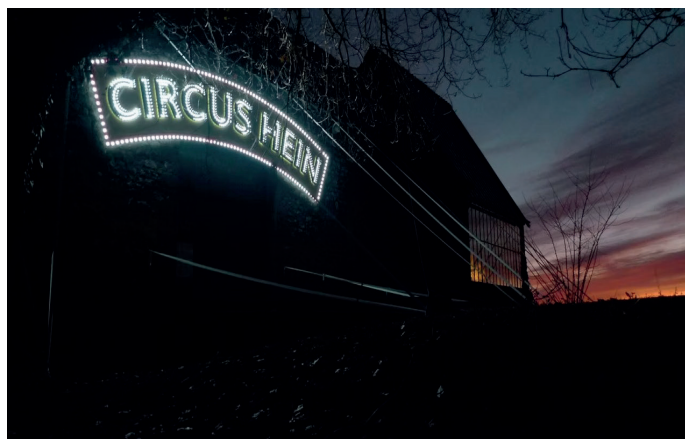
Le cinéma apparaît aussi comme un médium capable de saisir la véritable nature du cirque. Réalisé en 1961 par **Carlos Vilardebó**, *Le Cirque Calder* est un court-métrage immortalisant la performance de l'artiste. Agenouillé au sol comme un maître de jeu, Calder manipule sous l'œil attentif de la caméra un monde minuscule façonné de fils de fer, de morceaux de tissu, de bouchons et d'objets de récupération. La caméra de Vilardebó saisit cette performance sur la musique concrète de **Pierre Henry**. Ainsi, *Le Cirque Calder* dépasse largement le cadre de la sculpture traditionnelle. Il devient une architecture de l'instant, un théâtre miniature et mobile où se rencontrent l'objet, le geste et le regard.

Cette dimension circassienne a notamment inspiré l'artiste danois **Jeppe Hein**. Se référant à la signification du mot latin *circus*, Jeppe Hein proposa, en 2009, à une trentaine d'artistes d'intervenir « sous un grand chapiteau », organisant une série de performances débouchant sur un spectacle collectif présenté à l'Atelier Calder et au Frac Centre-Val de Loire à Orléans. Ce projet met en évidence les affinités entre création artistique et pratique circassienne : toutes deux reposent sur l'événement, le jeu, la diversité des formes et le caractère temporaire de l'expérience. Comme sous un chapiteau, une multitude de propositions

coexistent, se répondent et composent un ensemble hétérogène mais cohérent. À l'image d'une troupe de cirque, cette polyphonie d'œuvres et de pratiques se rassemble autour d'un même esprit collectif et festif.



André Kertész, *Calder with Cirque Calder* (1926-31), 1929



Jeppe Hein, *Circus Hein* à l'Atelier Calder, 2009

ARCHITECTURE / MISE EN SCÈNE - PISTES PÉDAGOGIQUES

CYCLE 2 - La narration et le témoignage par les images

> Transformer ou restructurer des images ou des objets

Donner vie à une sculpture

À partir de matériaux simples et de récupération (fil de fer, carton, bouchons, tissu, ficelle, pinces à linge, papier...), les élèves réalisent un personnage articulé inspiré de l'univers du cirque, du théâtre ou de leur imaginaire. Ils expérimentent ensuite différentes positions et manipulations afin de créer une courte scène. Les personnages sont photographiés à différents moments de leur action pour constituer une petite séquence narrative type stop motion.

Cette séquence permet d'aborder les notions de volume, d'équilibre, de mouvement et de narration, tout en découvrant comment une sculpture peut devenir un spectacle.

Références hors collection

Alexander Calder, *Le Cirque Calder*, 1926-1931

Man Ray, *Sculpture en fil de fer réalisée par Jean Cocteau*, vers 1928

Fanette Mellier, *Babillages (atelier)*, 2023



Fanette Mellier, *Babillages (atelier)*, 2023

CYCLE 3 - Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

> L'espace en trois dimensions

Comment le corps du spectateur peut-il faire partie d'une œuvre ?

Les élèves réalisent, par groupes, une installation plastique à l'échelle de la classe destinée à être traversée ou activée par les autres élèves. À partir de matériaux simples (papier, carton, tissu, rubans, lumière, objets du quotidien...), ils conçoivent un dispositif qui invite le visiteur à agir : contourner un obstacle, regarder à travers une ouverture, franchir un passage, manipuler un élément, modifier l'installation ou produire un son.

Chaque groupe expérimente ensuite le dispositif imaginé par un autre groupe et décrit les sensations éprouvées. Cette proposition montre que l'œuvre ne se limite pas à un objet à regarder mais qu'elle peut devenir un espace à explorer et à vivre.

Références dans la collection du Frac Centre

Ugo La Pietra, *Il Commutatore*, 1970

Références hors collection

Jesús Rafael Soto, *Pénétrable BBL jaune*, 1999

Jean Robert Serano, *Les guéridons musicaux*, 2005

Niki de Saint Phalle, *La Hon*, 1966



Niki de Saint Phalle, *La Hon*, 1966

CYCLE 4 - L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur

> La relation du corps à la production artistique

Quand une sculpture devient-elle une performance ?

À partir d'objets ordinaires ou de matériaux de récupération, les élèves conçoivent une sculpture manipulable ou transformable, pensée pour être activée devant un public.

Ils réalisent ensuite une courte performance (une à deux minutes) au cours de laquelle la manipulation de l'objet, les gestes, les déplacements ou les interactions donnent naissance à une œuvre en mouvement.

Chaque performance est documentée par un autre groupe d'élèves à travers la photographie ou la vidéo. Les élèves réfléchissent ainsi à la manière dont l'image peut conserver la mémoire d'un événement éphémère. Cette séquence permet d'explorer les notions de sculpture, de performance, de mise en scène et de documentation de l'œuvre.

Références dans la collection du Frac Centre

Ant Farm, *Media Burn*, 1975

Gianni Pettena, *Already worn chairs*, 1971

Références hors collection

Ben, *Regardez-moi cela suffit*, 1995 (performance)

Yves Klein, *Anthropométrie (ANT 84)*, 1960

Robin Rhode, *He got game*, 2000



Yves Klein, *Anthropométrie (ANT 84)*, 1960
© Succession Yves Klein c/o ADAGP Paris

CYCLE TERMINAL - La présentation de l'œuvre

> Sollicitation du spectateur

Le spectateur fait-il l'œuvre ?

Les élèves conçoivent une production artistique qui ne peut exister sans la participation du spectateur. Cette dernière, constituée de matériaux, d'objets, de lumière, de sons, d'images et invite le visiteur à agir : entrer, manipuler, déplacer, regarder autrement, écouter, toucher, contourner, s'allonger, écrire, parler ou interagir avec d'autres participants. La production est pensée comme une expérience et elle ne sera complète que lorsqu'un spectateur l'activera.

Références dans la collection du Frac Centre

Rémy Jacquier, *La jeune fille pleurant son oiseau mort*, 2014

Références hors collection

Leandro Erlich, *Bâtiment*, 2004

Lygia Clark, *Bichos*, 1960-1963

Yoko Ono, *Cut Piece*, 1964

Olafur Eliasson, *The Weather Project (Tate Modern)*, 2003



Leandro Erlich, *Bâtiment*, 2004



ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**PRÉFÈTE
DE LA RÉGION
CENTRE-VAL
DE LOIRE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Direction régionale
des affaires culturelles



Le Frac Centre-Val de Loire est un établissement public de coopération culturelle créé par la Région Centre-Val de Loire, l'État et la ville d'Orléans