

DOSSIER DE PRÉSENTATION
À DESTINATION DES RELAIS DU CHAMP SOCIAL

CITÉ
ARCHITECTURE & PATRIMOINE

exposition-atelier

architectures en boîte

1.04.2022
19.09.2022

ARCHITECTURES EN BOITE

UNE EXPOSITION-ATELIER CONÇUE ET PRODUITE PAR
LA CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE

Dossier de présentation à destination des relais du champ social

LA CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE	4
PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION-ATELIER.....	5
TRAME DE L'EXPOSITION-ATELIER.....	6
AUTOUR DE L'EXPOSITION-ATELIER	18
INFORMATIONS PRATIQUES.....	19
EXPOSITIONS EN COURS ET À VENIR.....	20
Accrochage en cours Hommage à Notre-Dame de Paris	20
Laboratoire du logement Bien vieillir ensemble.....	20
Exposition Art déco, France – Amérique du Nord. L'émulation réciproque.....	20

LA CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE

La Cité de l'architecture & du patrimoine – établissement sous tutelle du ministère de la Culture - a pour mission de sensibiliser à l'architecture tous les publics, de fournir des ressources aux professionnels, étudiants, historiens et chercheurs, de promouvoir la création architecturale contemporaine. Elle réunit, en une même institution, un musée, une école, une bibliothèque spécialisée et un centre d'archives.

Vivre ensemble l'architecture à la Cité

Dans une démarche de rendre accessible l'architecture au plus grand nombre, la Cité intègre dès 2009 la mission Vivre ensemble, pilotée par Universcience et lancée par le ministère de la Culture en direction des publics peu familiers des institutions culturelles. Dans le cadre de cette mission, la Cité propose un accompagnement spécifique pour les relais du champ social autour des collections permanentes ou des expositions temporaires. La Cité souhaite transmettre aux relais des clés de compréhension de l'architecture pour permettre aux publics d'appréhender leur environnement.

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION-ATELIER

L'exposition-atelier itinérante *Architectures en boîte* raconte une histoire des jeux de construction.

Datant pour les plus anciens des années 1850, ils convoquent des savoir-faire qui se sont enrichis au fil du temps. Ils témoignent également de l'inventivité de leurs concepteurs et surtout d'une passion commune pour l'architecture.

Formidables vecteurs pédagogiques, ils facilitent la compréhension de l'art de bâtir en initiant les enfants aux modes constructifs et en leur permettant d'expérimenter des notions complexes comme l'équilibre, les proportions, la symétrie. En manipulant, assemblant ou empilant, l'enfant construit son propre raisonnement, développe sa créativité et s'ouvre au monde.

C'est pourquoi la découverte n'aurait pas été complète si chaque visiteur, petit et grand, n'avait pu toucher du doigt la matière unique de ces jeux et (re)faire l'expérience de jouer à construire des villes, châteaux et gratte-ciels dont on devient le héros.

L'exposition-atelier regroupe une quarantaine d'objets appartenant à la collection documentaire de la Cité de l'architecture & du patrimoine. La plupart des jeux en bois sont issus de la généreuse donation de Madame Monica Burckhardt. Jeux métalliques ou en plastique sont, quant à eux, le fruit d'acquisitions récentes.

L'exposition-atelier bénéficie du mécénat de Tarkett.

TRAME DE L'EXPOSITION-ATELIER

L'exposition-atelier s'organise autour de deux espaces complémentaires et indivisibles :

L'exposition :



Un parcours chronologique et thématique présente l'évolution des jeux de construction des années 1850 à nos jours. Une quarantaine de jeux en bois, pierre, métal ou encore plastique témoigne d'innovations techniques et pédagogiques, mais aussi de transformations culturelles et de bouleversements sociétaux.

L'exposition se décompose en 7 parties, chacune introduite par un texte dans lequel sont mentionnés certains objets exposés afin d'illustrer le propos. Un focus permet par ailleurs de souligner une notion, présenter un jeu ou une personnalité. Chaque objet, groupe de pièces ou maquette est identifié par un cartel. Certaines maquettes ou dispositifs sont présentés sans protection afin de favoriser leur accessibilité et requièrent donc une vigilance toute particulière lors de la présentation aux publics.

le monde à portée de main

Définition et premiers jeux de construction (vers 1850)



L'histoire des jeux de construction suit les évolutions de la société et les progrès techniques. Elle est étroitement liée aux théories et pratiques éducatives, aux innovations des ingénieurs et architectes, et à l'habileté commerciale des éditeurs.

Définir les jeux de construction n'est pourtant pas si aisé. S'ils doivent être tridimensionnels, démontables, composés de pièces réutilisables, permettre de nombreuses combinaisons et être munis d'un système d'assemblage, certains sont néanmoins à la limite du monde du jouet.

Les villes, fortifiée ou sous la neige, composées de bâtiments qui ne peuvent ni s'emboîter, ni s'empiler, sont considérées comme de véritables jeux de construction. Ces types de jeu se développent dans le courant du 19^e siècle. Ils peuvent être considérés comme des maquettes ou des modèles réduits, dont les pièces mobiles s'ajustent les unes par rapport aux autres permettant de modifier l'espace de jeu selon l'envie. Produites pour la plus grande majorité en Allemagne, ces miniatures d'architecture reproduisent et imitent des bâtiments, typiques d'une région ou d'une époque. Elles intègrent aussi des fonctions qui deviendront emblématiques du monde de l'enfance : la forteresse ou **le fort militaire**.

Parfois, elles illustrent non sans fantaisie des ensembles architecturaux, des monuments, des morceaux de patrimoine, comme le **monastère russe de la Trinité-Saint-Serge** situé à proximité de Moscou.

les imaginaires de la ville

Appréhender le monde et l'expérimenter en composant ville, village, monastère ou forteresse, voilà le rôle spécifique de ces jeux où les bâtiments se juxtaposent, se côtoient mais ne s'édifient pas. Ils forment des dioramas, des décors où personnages et histoires sont mis en scène.

C'est aussi un récit d'architecture qui se déploie : chalet, maison à colombages, clocher à bulbe, pignon à gradins sont autant d'indices qui permettent de localiser ou de décrire des bâtiments et leurs matériaux. Le village allemand du début du 20^e siècle évoque ainsi les tuiles et la chaume des toitures des maisons. Ces jeux témoignent de savoir-faire, d'art et de culture.

La ville autrichienne **Jugendstil**, signée par l'ornemaniste **Dagobert Peche (1887-1923)**, raconte quant à elle une autre histoire de l'art qui parfois se glisse dans un sachet acheté dans un bazar.

jouer pour grandir

Le jeu pour pédagogie : Friedrich Fröbel (1782-1852).



Dans le développement naturel de l'enfant les jeux de construction s'inscrivent dans le prolongement des jeux d'exploration. Ils aident à se construire et à trouver sa place dans le monde. Ils confrontent à la réalité physique et développent des capacités de repérage dans l'espace et le temps. Ils favorisent le raisonnement logique et l'abstraction.

Le caractère pédagogique des jeux de construction se définit dès le 18^e siècle et découle des réflexions de penseurs comme Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) et Henri Pestalozzi (1746-1827). Ces derniers définissent les théories de l'éducation qui seront bientôt relayés par **Friedrich Fröbel (1782-1852)**. Elles incitent à suivre les lois naturelles de l'enfant en procédant graduellement et en préconisant l'enseignement mutuel.

L'application de principes éducatifs impose un matériel spécifique et adapté. Pour servir l'expérimentation et favoriser l'apprentissage, le jeu de construction doit être brut, sans décoration et constitué de formes élémentaires symboliques (cube, sphère, cylindre). Ces éléments ajustables ne requièrent aucun assemblage. Ils reposent sur des principes de combinaison, de composition et de statique.

Les jeux de construction sont souvent accompagnés de plans ou consignes de montages. L'enfant y apprend des stratégies et des méthodologies à travers la lecture de dessins et schémas. Il peut ensuite réinvestir ces savoirs au service de sa créativité, dans le cadre de jeux libres par exemple.

le jeu pour pédagogie

Fondateur des jardins d'enfants, l'Allemand **Friedrich Fröbel** (1782-1852) concentre sa pédagogie sur l'éducation par le jeu. Pour lui, l'action accompagne le développement du langage et le jeu de construction favorise précision et concentration. Il contribue à la créativité et à la manipulation des concepts de régularité et de proportions.

En 1837, Il conçoit 13 « dons » où l'enfant doit combiner les pièces pour former un ensemble qu'il ne démolit pas. Il servira à en créer d'autres. Le 3^e don par exemple se présente sous la forme d'une boîte fermée contenant 8 cubes qui, rangés les uns sur les autres, ont l'air de n'en faire qu'un. L'enfant compose à partir de cet ensemble une nouvelle forme (ligne droite, cercle, étoile, maison, colonne...). Tandis que le cube ainsi se transforme, l'enfant réorganise sa pensée, acquiert un esprit de suite et de persévérance.

le bois dans tous ses états

Le matériau roi jusqu'au Kapla



Le bois est le matériau par excellence des jeux de construction. Il est bon marché, léger, solide, et peut être tourné, sculpté, peint ou décoré.

La production de jeux en bois depuis le milieu du 19^e siècle peut se décomposer en deux catégories : des formes dites élémentaires, de type cube, cylindre et pavé dont le matériau est brut, vernis ou teinté ; des pièces permettant l'édification de bâtiments emblématiques comme le château, la villa, l'église. Ces jeux thématiques proposent parfois un seul modèle de construction, une seule combinaison à la manière du **Grand jeu de construction** édité vers 1850. Mais sont également commercialisées des boîtes comme **L'Architecture moderne** ou **Holzbaukasten** dans lesquelles s'ajoutent des formes spécifiques peintes ou imprimées, telles que l'arc, la colonne, le fronton, la porte ou la fenêtre. Les blocs s'empilent et les bâtiments s'érigent selon un principe architectonique et des ordonnancements variés.

La problématique majeure des jeux de construction repose sur leurs systèmes d'assemblage. Le bois, matériau vivant, évolue selon le degré d'humidité ou la température. Lors du montage du jeu se pose donc la question de sa stabilité. **L'Édifice**, édité entre 1929 et 1954, répond à cet impératif par un système de fixation original de rainures, encoches et languettes, tout comme **les Maisons alsaciennes** qui imitent les structures et éléments de charpente issus de la préfabrication. Les bois **Jura Castor** parie quant à eux sur une pièce modulaire qui s'emboîte à l'instar du **Kapla** qui joue lui sur l'équilibre statique.

Kapla, la planchette de lutin

Tom van der Bruggen, né en 1951, est un passionné d'architecture. C'est en projetant la construction d'un château dans le midi de la France qu'il crée en 1987 les « KAbouter PLAnkjes » ou planchettes de lutin pour réaliser sa maquette.

Module unique en pin des Landes, le Kapla s'empile, se superpose, s'équilibre. Ses proportions sont calculées selon la suite de nombres 1, 3 et 5. Ainsi, 1 largeur équivaut à 3 épaisseurs et 1 longueur à 5 largeurs.

N'utilisant aucun système de fixation, le pari de la stabilité et le risque d'échec se jouent donc à chaque nouvelle construction. Pour mieux appréhender la manipulation, des livres ont été conçus comme des guides techniques. Le Kapla, parce qu'il stimule le raisonnement, la coordination et la créativité est devenu un véritable outil pédagogique et se vend sur les cinq continents.

L'art de bâtir

L'aventure Anker, le jeu en pierre reconstituée



En Allemagne, dans les années 1870, **Otto Lilienthal (1848-1896)** et **Gustav Lilienthal (1849-1933)** connus dans les domaines de l'aéronautique et de la préfabrication cherchent à rapprocher le monde du jeu à celui de l'art. Ils développent un mode de fabrication découvert dans un ouvrage de techniques de construction : une pierre reconstituée, une brique minérale. Alternative aux blocs de bois jugés trop instables, **Anker** séduit par sa précision, son poids et sa structure, et remporte de nombreux prix notamment en 1900 et 1904.

Le brevet est connu en France dès 1890 sous l'appellation **Le Castor**. Le rayonnement d'Anker est aussi assuré par l'édition multilingue de ses instructions de montage : des succursales sont ouvertes à Vienne, Saint-Pétersbourg, Londres ou encore New York.

Un marché concurrent tente tant bien que mal d'exister en mettant l'accent sur les techniques de construction et les structures architectoniques des arches et des voutes. Mais les jeux en pierre s'effacent peu à peu devant la primauté du plastique et les solutions d'assemblage qui y sont associées.

Subsiste des jeux de briques en argile cuite à monter à l'aide d'un véritable mortier qui sont commercialisés à partir des années 1960. **Teifoc**, marque allemande, est aujourd'hui la plus connue. Quant à Anker, s'il reste un article de luxe, il continue de ravir petits et grands.

Anker, le premier jeu de construction

Dès 1876, les frères Lilienthal se détournent du bois pour créer une pierre reconstituée, mélange de sable, craie et huile de lin.

Les couleurs des pierres imitent la brique, le grès et l'ardoise ; leurs formes élémentaires s'inscrivent dans la pédagogie de Fröbel et les modèles à bâtir s'inspirent de l'Antiquité, du Moyen Âge ou de la Renaissance italienne.

L'innovation d'Anker repose aussi sur l'accompagnement de l'enfant : des cahiers de modèles proposent des plans, coupes et instructions. Les kits, classés par degré de difficulté, permettent au joueur de progresser et d'augmenter au fur et à mesure sa collection.

C'est ici toute l'habileté commerciale de Friedrich Richter qui acquiert le brevet en 1880 et fait de la marque Anker, le premier jeu de construction qui repose sur un système de combinaison des formes.

La technique métallique

De Meccano à Assemblo, l'art de l'ingénieur



Le jeu de construction en métal naît avec le 20^e siècle.

Meccano, contraction de « Make and Know », est le premier à utiliser des lamelles qui permettent des combinaisons multiples grâce à leurs rangées de trous équidistants. Il véhicule auprès des enfants les principes de base de la mécanique, des connaissances techniques et facilite l'habileté manuelle.

Si Meccano est imité, nombre de jeux innovent. Durant les années 1920, les transformations du monde industriel obligent à intégrer une formation technique dans l'enseignement des futurs ingénieurs et mécaniciens. **Metallo-Trigon**, « le triangle qui construit tout », sert d'outil en mathématique. Fin 1930, la marque allemande **Trix** concurrence Meccano avec ses lamelles à trois rangées de trous assurant une plus grande liberté de montage. La gamme, moins étendue, est fabriquée à faible coût et est accessible à un plus grand nombre.

Dans les années 1950-1960, le « jeu 100 % français » **Efel** initie également à la construction mécanique à l'aide de pièces, synthèses des propositions précédentes, tandis que son compatriote **Assemblo**, offre de nouvelles possibilités à l'aide de plaque en aluminium assemblées à l'aide de broches.

Les jeux de construction en métal reposent sur des bases communes : des types de pièces et des principes d'arrimage qui se citent et s'inspirent les uns des autres. Tous proposent des engins mobiles ou articulés. Jeux techniques par excellence, ils perdent peu à peu du terrain avec l'avènement du plastique et de la société de consommation.

meccano, la standardisation pour jeu

Au tournant du 20^e siècle, **Franck Hornby (1863-1936)**, ouvrier de Liverpool passionné par les prouesses techniques de son temps, imagine pour ses fils un jeu de construction utilisant des lamelles de métal perforées, assemblées par vis et écrous. Le brevet, déposé en 1901 sous le nom de « **Mechanics Made Easy** » (la mécanique rendue facile), devient en 1907 le célèbre Meccano.

Les trous équidistants des lamelles et la diversité des pièces (cornières, équerres, crémaillères, roues, manivelles) permettent d'imaginer une grande diversité de modèles : du pont à la grue, du génie civil à la mécanique.

Ces modules standardisés sont préfabriqués à Liverpool, qui devient la plus grande usine de jouets au monde, jusqu'en 1979. Depuis, son principal site de production est basé en France à Calais ; la marque a connu nombre de péripéties et est entrée dans le langage courant.

le plastique c'était fantastique!

Lego et les autres...



Au sortir de la Seconde Guerre mondiale, les matières plastiques offrent de nouvelles possibilités de recherche et développement. Résistant, durable, recyclable et au faible coût de production, le plastique a bouleversé l'univers des jeux de construction : diversité des formes, ingéniosité des systèmes d'attaches et démocratisation par des prix abordables.

La découverte du celluloïd en 1856 ouvre la voie à de nombreuses matières synthétiques comme le PVC, le polystyrène ou encore les thermoplastiques qui ramollis par la chaleur sont injectés dans des moules et permettent la fabrication en série.

L'Allemand Josef Dehm (1904-1977) invente **Idema** en 1946. Marqué par la reconstruction de son pays, il imagine des briques qui s'emboîtent par un système de tenons et mortaises grâce à des chevilles cylindriques. Distribuées dès 1949 dans les écoles maternelles, elles sont produites jusque dans les années 1970. L'ingéniosité du produit repose sur la diversité du module (plot de 2 à 8 chevilles), le prix, les couleurs, la résistance, les emballages attractifs et même un format géant. Il sera bientôt rattrapé par son plus grand concurrent : **Lego** et sa brique révolutionnaire.

Entre 1950 et 1965, avec le pouvoir d'achat qui augmente et le « Baby-boom », la part de marché des jeux en plastique explose. **Tri-ang Arkitek**, jeu de construction de bâtiments modernes, édité de 1959 à 1965, est sans doute celui qui s'adresse le plus aux amateurs d'architecture avec son système de planchers, poutres et panneaux.

lego, une brique pour bien jouer

Ole Kirk Christiansen (1891-1958), un menuisier danois, propriétaire d'une usine de jouets en bois baptisée Lego, contraction de « leg godt » (bien jouer), découvre le potentiel du plastique en 1947. Les qualités de ce matériau lui permettent de produire des pièces attractives, colorées, hygiéniques et résistantes à la morsure d'enfant.

La première brique Lego est moulée en 1949, mais il faut attendre 1957 pour que le système de tenons et mortaises permettent aux plots de s'emboîter durablement. Dès lors, la modularité des pièces offre une infinité de combinaisons et des possibilités de construction illimitées : on peut assembler 2 briques de 8 tenons de 24 manières différentes !

Valorisant l'enfant dans ses capacités créatrices, Lego a fait du jeu une expérience, un apprentissage où après le geste, c'est l'imagination qui travaille...

des jeux qui se rejouent

Formes, matériaux, assemblages : entre tradition et innovation



Bois et plastique continuent d'occuper une place prépondérante dans la conception et la réalisation des jeux de construction. Si les grandes marques vampirisent le marché, l'inventivité des concepteurs continue malgré tout à faire œuvre.

Les formes traditionnelles se rejouent. Les villes autrefois allemandes nous font désormais voyager en Europe, en Afrique du Nord ou aux États-Unis. Elles témoignent d'un monde globalisé. Elles interrogent moins cependant l'architecture des bâtiments qu'elles mettent en

scène des motifs parfois stéréotypés : l'exotisme et le palmier, la couleur saturée des façades de la Méditerranée.

La ville-cubes fusionne jeu élémentaire d'empilement au cube-puzzle en bois et joue sur les combinaisons multiples d'une ville dont les façades d'immeubles s'échafaudent, se transforment et se démontent.

Ces jeux dont la valeur pédagogique n'est plus à démontrer ont depuis longtemps dépassé le cadre scolaire et réintégré la sphère familiale. Cependant, les jeux éducatifs n'ont jamais été plus à la mode qu'à l'ère du numérique. Les systèmes d'assemblage toujours plus astucieux se réinventent à la faveur des nouvelles technologies et accompagnent l'enfant dans son développement. Reste la question primordiale du développement durable à laquelle certains tentent de répondre comme Lego qui lance une nouvelle gamme de briques en plastique végétal, issu de la canne à sucre.

jeux éducatifs, jeux créatifs : K'nex, sakol, magformers

K'nex est un jeu de construction en plastique inventé en 1993. Son principe repose sur l'emboîtement de tiges dans des connecteurs angulaires ou circulaires (multiples de 45°) permettant la réalisation de structures en 3 dimensions. Chaque type de pièce est associé à une couleur.

Sakol est un jeu en bois édité en 1999 qui se compose de 5 formes élémentaires. Elles s'assemblent grâce à des bandes Velcro qui offrent de nouvelles combinaisons, stimulent le toucher, favorisent l'expérimentation et l'esprit de déduction.

Magformers est un jeu en plastique magnétique créé en 2008 qui cultive la pensée mathématique, la créativité et le développement cognitif des tout-petits. Il permet de monter des structures en plan ou en volume en associant des figures géométriques grâce aux aimants encapsulés à l'intérieur des pièces.

L'atelier :

Les visiteurs sont invités à appréhender et expérimenter des types de jeux de construction qui convoquent différents modes d'assemblage et permettent l'application de notions complexes liées à la spatialité. L'atelier fonctionne, pour les groupes, en atelier encadré uniquement.



Plus de 13 000 pièces mises à disposition dans un espace aménagé pour favoriser l'expérimentation et la création :

- 7 jeux en vrac pour jouer en toute liberté : Lego, Anker, K'nex et K'nex junior, blocs Jeu Jura, Kapla, Magformers.
- 5 jeux pour les ateliers dirigés : Lego, Anker, K'nex, Kapla et Magformers.
- Un puzzle géant pour composer des espaces au sol
- Des maquettes-modèles pour inspiration et explication

à vous de jouer!

En famille, en autonomie ou accompagnés par un médiateur, l'espace-atelier est ouvert à tous, petits et grands, de 4 à 104 ans.

Dédiés à la manipulation, à la création et à l'imagination, les jeux sélectionnés permettent de construire selon des notices de montage, des modèles ou en toute liberté.

Emboîter des Lego, empiler des Anker, assembler des K'nex ou connecter des Magformers : il s'agit toujours d'expérimenter et de toucher du doigt des formes et matériaux qui deviendront château fort, gratte-ciel, villa ou monument.

Espérons qu'au-delà des vocations qui se formeront peut-être, c'est avec un peu d'architecture dans les mains et dans la tête que chacun repartira.

Cet espace est à votre disposition, merci d'en prendre soin.

AUTOUR DE L'EXPOSITION-ATELIER

RENCONTRE POUR LES RELAIS DU CHAMP SOCIAL ET DU HANDICAP

Mercredi 6 avril 2022 à 10h

Présentation de l'exposition et de l'atelier pour préparer et organiser une visite avec vos publics.

Durée : 2h, Gratuit, réservation obligatoire.

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION-ATELIER

Aucune visite libre n'est possible.

L'exposition-atelier est conçue pour le jeune public à partir de 4 ans.

En visite, accompagnés d'un.e médiateur.trice, les jeunes visiteurs observent les jeux exposés et abordent de grandes notions liées à l'architecture. Les modes constructifs sont interrogés afin d'introduire l'atelier qui peut s'organiser en deux temps : activités dirigées et quartier libre.

Les activités dirigées (sur table) proposent aux participants d'aborder des types d'assemblage à l'aide de jeux sélectionnés (manipulation fine), d'utiliser des carnets de modèles ou des fiches et d'expérimenter de grandes notions (symétrie, équilibre, composition) à l'aide d'outils pédagogiques.

Les objectifs de la visite :

- **Aborder l'architecture** par le biais d'objets familiers mais aussi inédits du fait de leur ancienneté ou de leur mode d'assemblage.
- **Observer et comprendre** la multiplicité des techniques de création des jeux de construction et leur évolution à travers le temps.
- **Appréhender les jeux de construction** par la manipulation et expérimenter des notions complexes comme l'équilibre, les proportions, la symétrie.
- **Intégrer les notions de base** telles que le plan, le volume, la maquette, etc.
- **S'approprier la thématique** de l'architecture par l'imagination et la création.

Durée : 2 heures.

Tarif : 60€ pour un groupe de 20 participants maximum.

Exposition-atelier réservée aux groupes en atelier avec médiateur.trice uniquement :

- *Hors vacances scolaires : les lundis, jeudis et vendredis de 9h à 16h, mercredis de 9h à 13h*
- *Pendant les vacances scolaires de printemps de la zone C : les lundis, mercredis, jeudis et vendredis de 9h à 13h.*

INFORMATIONS PRATIQUES

CITÉ DE L'ARCHITECTURE & DU PATRIMOINE

Palais de Chaillot

1, place du Trocadéro - Paris 16e – M° Trocadéro / Léna

Tél. 01 58 51 52 00 – www.citedelarchitecture.fr

Accès des groupes champ social et handicap : 45, avenue du Président Wilson

HORAIRES D'OUVERTURE

Tous les jours sauf le mardi de 11h à 19h - Nocturne le jeudi jusqu'à 21h

Fermé le 1er janvier, le 1er mai et le 25 décembre.

RENSEIGNEMENTS

Votre correspondant : Claire Munuera Ducoq

01 58 51 50 17 (du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 17h)

relais@citedelarchitecture.fr

Retrouvez toute l'offre destinée aux publics du champ social sur citedelarchitecture.fr - rubrique « [Visiter la Cité - Relais du champ social](#) ».

TARIFS

En visite guidée : Tarif champ social (groupe jusqu'à 20 personnes) : 60€

Attention ! Pour l'exposition-atelier « Architecture en boîte », la visite libre n'est pas possible.

RÉSERVER UN CRÉNEAU AVEC UN GROUPE

La réservation est obligatoire à relais@citedelarchitecture.fr en mentionnant :

- le responsable du groupe : nom, prénom, téléphone portable, mail
- la structure : nom, adresse postale, téléphone, mail
- la/les date(s) et l'horaire que vous souhaitez
- le type de visite que vous choisissez : libre ou guidée (préciser le thème sélectionné)
- le type de publics que vous accompagnez
- le nombre de participants (jusqu'à 20 personnes)

Aucun groupe non enregistré ne sera admis.

Horaires: tous les jours, sauf le mardi, de 11h15 à 17h15 et le jeudi jusqu'à 19h15.

EXPOSITIONS EN COURS ET À VENIR

Accrochage en cours | Hommage à Notre-Dame de Paris

Au cœur des collections permanentes, la Cité rend hommage à Notre-Dame de Paris, à travers une exposition-dossier présentant l'histoire de ce monument et le projet de sa restauration. Cette exposition-dossier évoque l'histoire du monument depuis sa construction au 12^e siècle jusqu'au début du 19^e siècle. Exceptionnellement, la Cité accueille dans cette exposition des œuvres originales de la flèche de Notre-Dame de Paris avec entre autre, la tête de l'apôtre saint Thomas sous les traits d'Eugène Viollet-le-Duc, et surtout le coq de la flèche retrouvé le lendemain de l'incendie dans les décombres de la Cathédrale. Cette exposition se fait aussi l'écho du chantier de restauration de la cathédrale en offrant au visiteur un suivi régulier du déroulé des opérations.

Laboratoire du logement | Bien vieillir ensemble

Du 16 décembre 2021 au 13 mars 2022

Loger les anciens est plus que jamais un enjeu majeur. Un sujet sociétal et architectural qui mérite la plus grande attention pour rendre les choses plus vivables. Entre dépendance et résilience, c'est toute la question de la réponse à "la fragilité" qui sera ainsi posée dans cette exposition à l'heure d'une ville qui se doit d'être inclusive.

Exposition | Art déco, France – Amérique du Nord. L'émulation réciproque

Du 20 octobre 2022 au 6 mars 2023

L'exposition « Art Déco, France-Amérique. L'émulation réciproque » s'attache à démontrer l'influence de la France des années 1920 sur l'Amérique du Nord. De l'École nationale des Beaux-Arts de Paris à l'Exposition internationale des Arts Décoratifs et industriels modernes qui conquiert les Américains en 1925, en passant par leurs propres expositions internationales – Chicago en 1933 et New York en 1939, « Art Déco, France / Amérique » fait le récit d'un challenge permanent et vivifiant qui va s'instaurer de part et d'autre de l'Atlantique et mobiliser les esprits.

Architecture, sculpture et peinture murale, cinéma, mode, presse, sport, aviation, grands magasins, mobilier, tout jusqu'au mode de vie va témoigner des nouvelles idées modernes insufflées par l'Art Déco pour le « Monde de demain ».

Programmation à retrouver sur citedelarchitecture.fr