

# Habitat minimal mobile

Inventer **un habitat (une « maison ») le plus petit possible pour un seul être humain**. Vous pouvez concevoir quelque chose qui vous serait particulièrement destiné, en fonction de vos besoins spécifiques.

**Cet habitat devra pouvoir être déplacé** (en le portant, en le tirant, en le faisant rouler, en le tractant avec un vélo ou autre engin mobile).

**Vous devez inventer quelque chose qui n'existe pas déjà.**

## Travail individuel

## Les questions à se poser

### Quels sont mes besoins principaux ?

Manger, dormir, avoir accès à des éléments me permettant d'être propre (douche, toilettes), travailler, me divertir... ?

Mais aussi, selon les cas, j'ai besoin de me sentir très protégé, ou au contraire j'ai besoin de voir la nature qui m'entourne, ou j'ai besoin de pouvoir me mettre en relation avec d'autres...

### Quelle forme ?

La forme de votre travail dépendra de ce que vous ciblez comme besoins.

Pensez à des formes originales et parfaitement adaptées à votre projet.

Évitez de subir une forme déjà existante qui contraindrait votre projet.

Ainsi pour ceux qui font des maquettes, évitez de vous limiter à la forme parallélépipédique de la boîte à chaussures : découpez, modifiez, trouez...

De la même manière, ne soyez pas dépendants de certaines contraintes techniques liées à l'utilisation de logiciels de modélisation 3D tels que Sketchup : ceux qui ne maîtrisent pas cet outil seront trop vite limités dans la réalisation de formes complexes. Cet outil est donc réservé à ceux qui le maîtrisent.

### Quels matériaux ?

Certains matériaux seront plus pertinents que d'autres. Différenciez les matériaux de ce que serait votre habitat si vous le construisiez réellement et les matériaux de votre éventuelle maquette. Ainsi, par exemple, dans la réalité, un élève aurait souhaité avoir une partie de son travail en forme de sphère de verre, dans sa maquette, il peut utiliser du film alimentaire plastique sur une structure en fil de fer pour en donner l'idée.

### Quelles inventions ?

Évitez les formes déjà préconçues ou la reproduction d'habitats déjà existants (de type camping car ou autre), soyez créatifs !

Vous pouvez imaginer des choses difficilement réalisables comme des dispositifs volants ou des habitats qui demanderaient un coût de réalisation exorbitant.

Restez quand même dans des limites du raisonnable, je n'accepterai pas de travail où en poussant un bouton, tout apparaîtrait comme par magie...

### Comment articuler la possibilité de faire en sorte que l'habitat puisse être déplacé et la manière dont il soit organisé ?

Cette dernière question n'est pas obligatoire mais peut être envisagée par certains : comment exploiter au mieux le fait qu'il y ait des roues, un siège pour conduire... et les intégrer à l'habitat lui-même ?

# Les formes que votre projet peut prendre

## Plusieurs dessins

Cette possibilité est à favoriser pour ceux qui se sentent à l'aise en dessin.

Veillez à respecter la même échelle pour chaque élément de votre projet (évités ainsi les portes toutes petites lorsque le lit est beaucoup plus grand...)

Veillez à respecter le point de vue : il est impossible de voir dans le même dessin à la fois des éléments vus de dessus et des éléments vus de côté

Veillez à représenter votre travail sur plusieurs dessins, cela permettra de comprendre toutes les dimensions. Cela permettra aussi de comprendre si votre habitat peut évoluer, se rétracter, se déployer... en le montrant à différentes étapes et différents moments.

Soyez précis dans vos dessins.

Ces dessins peuvent être accompagnés de mots ou de textes courts, même si c'est le dessin qui doit rester le moyen principal pour comprendre ce que vous avez conçu.

## Une maquette

Vous pouvez ne montrer que l'apparence extérieure de votre habitat et compléter la maquette de dessins afin que l'on comprenne comment l'espace intérieur est organisé.

Vous pouvez aussi éviter de construire l'une des parois afin que l'on puisse comprendre en voyant la maquette comment s'organisent les espace entre eux.

Soignez la qualité de vos découpes, de vos collages.

Pour ceux qui utilisent principalement le carton, il vous est possible de peindre la totalité pour lui donner une apparence finie.

Évitez le scotch trop visible.

## Une « cabane » à taille réelle

Pensez d'abord à répondre au sujet et non à, seulement, prendre plaisir à fabriquer une cabane...

Si certains éléments sont impossibles à réaliser en vrai (rendre votre cabane mobile, intégrer un élément particulièrement technique à votre habitat...) trouvez les moyens d'en donner l'illusion (roues en cartons par exemple)

## Une modélisation 3D par l'intermédiaire de logiciels tels que Sketchup, Blender ou autre (pourquoi pas Minecraft... Fortnite est exclu)

Réservé à ceux qui maîtrisent techniquement ces outils.

Merci de faire des captures d'écran plutôt que de m'envoyer les fichiers originaux.

## Montage numérique permettant de montrer l'habitat dans son environnement

Cela peut venir compléter tout autre travail en montrant par exemple comment votre maquette peut se déplacer dans les airs ou autre...

Pour une meilleure compréhension du projet global, vous pouvez rendre votre travail sous plusieurs formes à la fois (maquette + dessins par exemple).

## Comment rendre son travail ?

Les deux solutions principales sont la photographie et la vidéo.

Veillez à bien choisir vos cadrages, à éviter qu'il y ait des éléments inutiles (un pied, votre chat...) dans le champ de l'image.

Merci de favoriser les formats jpeg ou mp4, ou éventuellement pdf.

Envoyez-moi votre travail par mail.

Si vous n'avez pas la possibilité d'envoyer vos photos ou vidéos par mail, demandez-moi mon numéro de téléphone pour me les envoyer par SMS. Merci de ne pas utiliser ce

numéro pour communiquer directement par téléphone : les questions devront être envoyées principalement par le biais de Pronote et, exceptionnellement par SMS. Merci de veiller à ce que votre rendu ne soit pas lourd afin de ne pas saturer ma boîte mail ou mon téléphone...

## **Comment et quand sera évalué mon travail ?**

J'évaluerai votre travail à sa réception. Vous pouvez envoyer votre travail dès que vous l'avez fini. La date limite de rendu dépend de chaque classe mais se situe de toute façon entre le mardi 24 mars et le lundi 30 mars.

Comme d'habitude, les travaux seront évalués sur Pronote, par compétences :

- maîtrise technique
- capacité à concevoir un habitat minimal opérant
- capacité à inventer un projet original
- + pour certains :
- capacité à intégrer de manière intéressante la dimension mobile à son projet

## **Les modalités d'accompagnement**

Je me tiens à votre disposition pour vous répondre par le biais de Pronote ou de ma boîte mail.

Je répondrai en priorité aux élèves que j'ai sur les créneaux en cours.

Il est possible également que vous m'envoyiez de photos de votre projet en cours de réalisation, pas finis, afin que je puisse vous aiguiller au mieux.

## **Qu'en est-il du projet d'exposition initialement annoncé ?**

Etant donné le contexte, je mettrai en ligne les travaux les plus intéressants au fur et à mesure de leur réception.

## Références artistiques

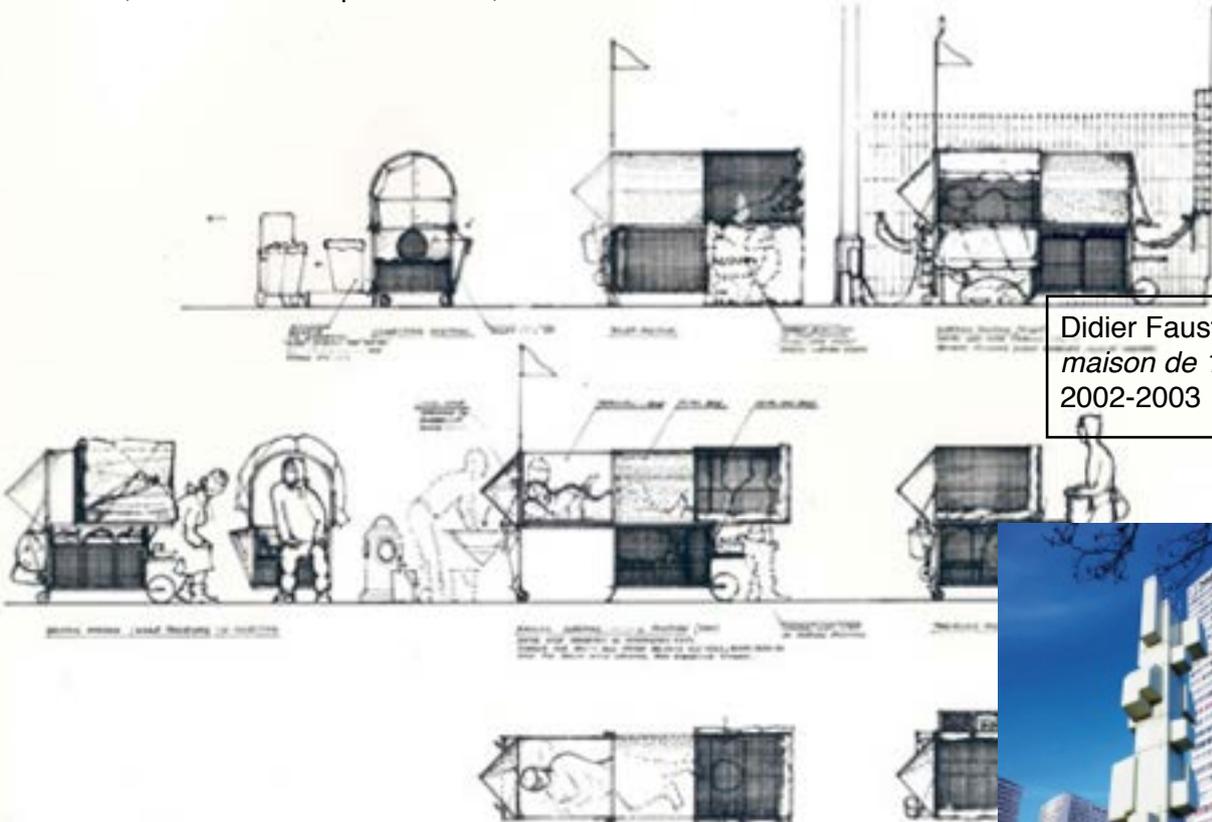
Comme en cours, ces références n'ont pas pour fonction de servir de modèles mais bien d'ouvrir vos pistes de recherche.



Krzystof Wodiczko,  
*homeless vehicles*,  
1988

Un projet à visée sociale, pour aider quelques SDF de New York à survivre dans de meilleures conditions.

L'artiste leur a demandé quels étaient leurs besoins spécifiques : dormir au sec, mettre des objets en sécurité, favoriser les déplacements, être vus des automobilistes.



Didier Faustino,  
*maison de 1 m2*,  
2002-2003



Remarquez ici à quel point les dessins permettent de comprendre le projet : une personne peut l'habiter, quelle est sa forme, comment il se déploie...

Patrick Van Caekenbergh, *Le landau*, 2000



Une coquille d'escargot pour être humain avec tout le nécessaire pour vivre : un poêle, des ustensiles de cuisine...  
L'artiste a la possibilité de tracter son œuvre derrière lui grâce à des antennes qu'il place sous ses bras.

Remarquez ici la dimension poétique du projet : à vous aussi d'inventer des objets ou des habitats bizarres !

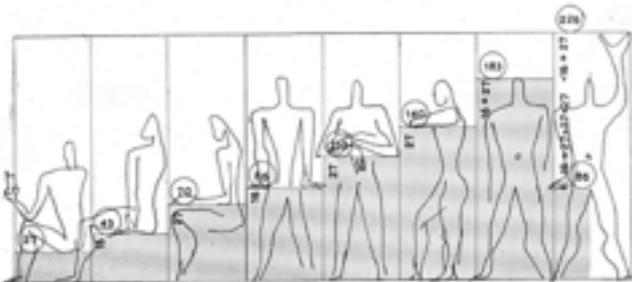
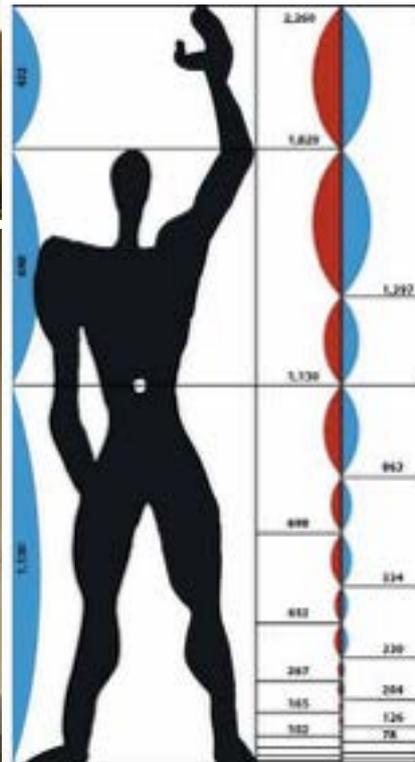
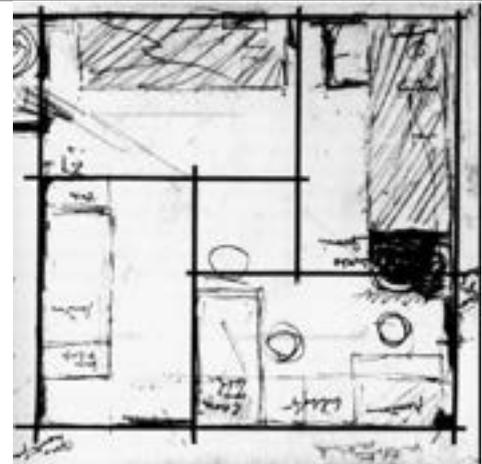
Remarquez ici la manière dont le meuble peut se replier et se déployer afin de donner accès à différentes fonctions : lit, lieu pour le repas, lieu pour la toilette...



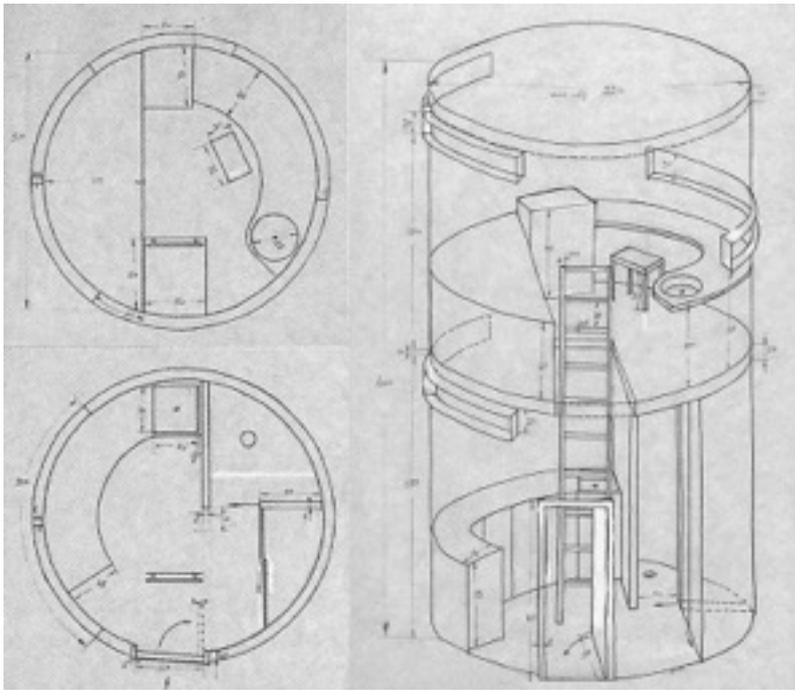
Andrea Zittel,  
*Living unit*,  
1994

Alors qu'il est l'un des plus grands architectes du XXe siècle, Le Corbusier conçoit pour lui-même une maison réduite à ses fonctions principales : dormir, se laver, aller aux toilettes, ranger des affaires, travailler. Il organise ces espace sautoir d'un centre vide. Notons que la fonction liée au repas n'est pas présente ici : il allait prendre ses repas au restaurant du bord de plage...

Le Corbusier, *Cabanon*, 1951  
3,66 m de côté,  
2,26 m de hauteur sous plafond



Un des principes qui fonde son architecture est de penser l'espace en lien avec les proportions d'un être humain. Il appelle cet être imaginaire Le Modulor. Ses dimensions l'aident à fixer des normes pour les meubles et les pièces.

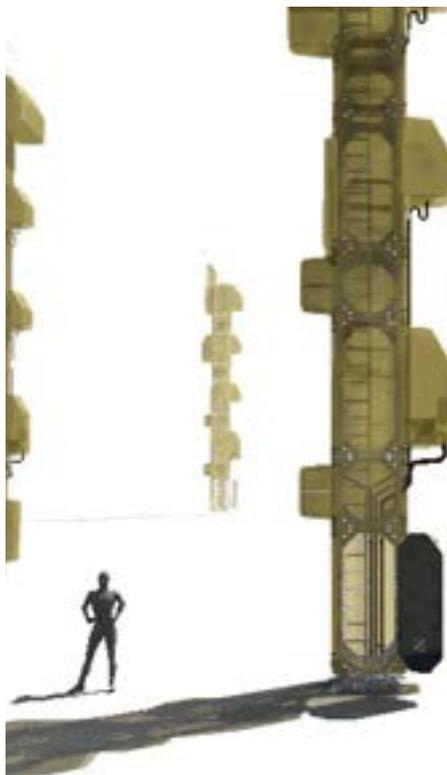


Remarquez ici comment le dessin en perspective est complété par des plans qui permettent de comprendre comment s'organise l'espace sur chaque niveau.

Absalon, *cellules*, années 1990

Des cellules d'habitation entre sculpture et architecture. L'univers fait penser à la fois à la cellule de moine et à celle du prisonnier. Certaines ont été réalisées en grandeur réelle.

Remarquez ici comment le blanc vient donner de l'unité à la cellule : il recouvre tout à l'intérieur comme à l'extérieur.



À l'image des grands immeubles qui entourent son projet, Didier Faustino imagine une maison pour une personne sur quatre étages, avec une « terrasse ».

A chaque étage une « pièce » minimale ayant une fonction spécifique : chambre, douche, cuisine, toilettes.

Le tout relié par une échelle verticale.

Remarquez ici comment l'image numérique vient faire apparaître la manière dont le volume est organisé à l'intérieur.