Appel à projet
d'éducation artistique
et culturelle
pour les 1er et 2nd degré
2024-2025

SUPER CABANES !

Un projet de micro-architecture
Pour les élèves de la maternelle au lycée

© Arzhel PRIOUL, Carton en carton, 2024

Appel à projet EAC
1er et 2nd degré
2024-2025

SUPERCABANES ! MINI-MINI MAOUSSE 10

Un projet de micro architecture pour les élèves de la maternelle aux lycée

À l'occasion de la 10ème édition du concours étudiant Mini Maousse[1], la Cité de l'architecture et du patrimoine vous propose de participer, avec vos classes, à un projet d'architecture, dans l'esprit du concours Mini Maousse auquel sont conviés tous les deux ans les étudiants d'architecture, art, design, paysage et ingénierie.

L'objectif de ce concours est de concevoir une petite architecture inventive et poétique.

Pour la 10e édition, le thème choisi est celui de la cabane.

Dans sa version « mini-mini maousse » à destination de vos classes celui-ci pourra se déployer, au choix, en 1, 2 ou 3 volets :

1| concevoir une CABANE
2| écrire un CONTE
3| créer un JEU

Ces trois déclinaisons du projet renvoient aux mêmes enjeux d'articulation du réel et de l'imaginaire, du social et de l'intime, de la coopération et de la création, de l'humain et de la nature, du nécessaire et du ludique.

Les classes sont libres de participer :

→ Au volet 1 = CABANE
→ Aux volets 1 + 2 = CABANE + CONTE
→ Aux volets 1 + 3 = CABANE + JEU
→ Aux volets 1 + 2 + 3 = CABANE + CONTE + JEU

Attention ! La participation au volet 1 (cabane) conditionne la participation au volet 2 (conte) et au volet 3 (jeu).

Intérêts pédagogiques : Pour le 1er degré, le projet se prête à l'approche transverse des programmes. Pour le 2nd degré le projet constitue une belle occasion de favoriser les démarches pédagogiques pluridisciplinaires riches en enjeux pour les élèves et les enseignants.

---

[1] **Qu'est**-ce que le concours Mini Maousse ?
L'objectif est de concevoir une petite architecture qui doit faire le maximum ! Prouver par l'exemple que la petite échelle peut se décliner en architecture à travers de multiples projets et objets rivalisant d'inventivité et de poésie. À chaque édition, un thème de société est présenté, offrant ainsi une orientation nouvelle à explorer.
Le prix remporté lors du concours offre aux étudiants lauréats l'opportunité de concrétiser leurs projets à grande échelle, et ce dans un environnement de chantier-école à l'Ecole Supérieure du Bois.

SUPERCABANES ! MINI-MINI MAOUSSE 10 2
Un projet de micro architecture pour les élèves de la maternelle aux lycée 2
Calendrier du projet 4
Inscription des classes 4
Attendus / Rendus 5
Envoi des propositions 6
Pourquoi la cabane ? 6
Pourquoi le conte ? 7
Pourquoi le jeu ? 8
Liens avec compétences et programmes Cycle 1, 2 et 3 9
Liens avec compétences et programmes Collèges et lycées 11
Venir avec sa classe à la Cité 13
Ressources 14
Extraits de textes sur la cabane 15

Calendrier du projet

Rentrée 2024 :

Une réunion de lancement en présentiel et distanciel afin de clarifier les attentes et le calendrier du projet. trois créneaux au choix
sur inscription à mediation@citedelarchitecture.fr

En visioconférence :

- Lundi 23 septembre, de 18h00 à 18h45
- Jeudi 26 septembre, de 12h15 à 13h00

En présentiel à la Cité de l'architecture et du patrimoine :

- Mercredi 9 octobre, à 14h30

Phase 1 – les projets
Du 17 au 21 mars 2025 : Rendu de la phase 1
Envoi des projets sous forme de format papier
Jury phase 1 : avril 2025

Phase 2 – les maquettes
Information aux classes sélectionnées : avril 2025
Envoi des maquettes : du 14 mai au 21 mai 2025 (volume max 40x40x60cm)

Phase 3 – la valorisation
Invitation des classes lauréates des phases 1 et 2 pour une présentation plénière : juin 2025 (les frais de transport ne seront pas pris en charge par la Cité)
Exposition des projets à la Cité : printemps 2026 à l'occasion de l'exposition « MM 10 Super Cabanes ! »

Inscription des classes

Inscription jusqu'au 18 octobre 2024 : FORMULAIRE D'INSCRIPTION

Les enseignants souhaitant participer au projet sont invités à prendre contact auprès de **l'équipe d'éducation artistique et culturelle de la Cité.**

Pour les classes de collège et lycée, deux enseignants référents de deux disciplines différentes sont demandés.

Enora Prioul Cheffe de projet EAC	enora.prioul@citedelarchitecture.fr
Thomas Duquesnoy Professeur relais Académie de Versailles	thomas.duquesnoy@citedelarchitecture.fr
Anne Choukroun Professeure relais Académie de Paris	anne.choukroun@citedelarchitecture.fr
Jacques Taffin Professeur relais Académie de Créteil	jacques.taffin@citedelarchitecture.fr

Attendus / Rendus

Phase 1 (Projets) : Les projets sont rendus sous forme de dossiers papier pour des raisons pratiques.
Phase 2 (Maquettes) : Les classes sélectionnées pour la phase 2 peuvent envoyer leurs maquettes ou prototypes de cabanes dans un carton de taille maximale équivalente à un carton de déménagement standard (40x40x60cm).
Phase 3 (Valorisation) : Pour la phase 3 (l'exposition), nous évaluerons individuellement la possibilité d'exposer les cabanes à l'échelle 1, potentiellement réalisées en collaboration avec des étudiants.

Volet 1 Concevoir une CABANE	*Volet 2* Écrire un CONTE	*Volet 3* Créer un JEU
La cabane devra s'intégrer dans un contexte et, dans la perspective d'une initiation à l'écologie et au durable, elle devra principalement résulter du remploi, de matériaux locaux ou cherchés en ressourceries. Elle pourra être construite à l'échelle 1 ou sous forme de maquette. La taille de la cabane **pourra aller jusqu'à** 4 **mètres carrés d'emprise au** sol (maximum).	Présente dans de nombreux contes, refuge pour se protéger d'un danger, lieu de tentation, la cabane est aussi associée à l'isolement pour la réflexion, la prise de décision, l'introspection etc. Elle est souvent liée à une étape initiatique, le « nid » d'une métamorphose des héros : le passage par la cabane ne nous laisse pas « intact », on en ressort changé. **C'est cette** dimension qualitative de **l'espace de la cabane que le** conte devra donner à ressentir.	Jeu de cartes, de construction, jeu de maquette, de piste, jeu de plateau ou jeu de rôle, à faire en solo ou en groupe, en autonomie ou encadré, le jeu devra être en lien avec **la cabane et ce qu'elle** implique (solidité et légèreté, création continuée et participative, dedans-dehors, rituels etc.)

Attendus / Rendus :

1 cahier format A3 5 à 20 pages maximum avec dessins, photographies, schémas... devant rendre compte du projet de cabane (cabane réalisée ou maquettes)	1 cahier format A4 5 à 20 pages maximum avec textes et illustrations	1 prototype du jeu à **l'échelle 1 avec** explications La taille minimale de la boîte est celle d'un jeu de cartes (2 x 11 x 7 cm), la taille maximale est celle d'une boîte classique de jeu de société (5 x 40 x 27 cm).

Envoi des propositions

Pour la phase 1, les dossiers papier des projets devront être réceptionnés à la Cité de l'architecture et du patrimoine avant le 21 mars 2025 - 17h, ou envoyés par voie postale cachet de la poste faisant foi, en date du 21 mars 2025.

Les classes retenues pour la phase 2 seront informées par courriel la première semaine d'avril 2025. Pour la phase 2, les maquettes devront être réceptionnées entre le 14 et 21 mai 2025 à la Cité de l'architecture et du patrimoine.

Adresse de livraison :

Projet EAC MINI MINI MAOUSSE
Direction des publics
Cité de l'architecture et du patrimoine
7 avenue Albert-de-Mun
75116 Paris

Pourquoi la cabane ?

En construisant une cabane, les enfants édifient un monde à leur mesure et à l'image de leurs désirs. Se réfugier dans cette cabane représente une manière de prendre soin de soi face à la violence potentielle du monde, tout en contribuant à prendre soin du monde par cette approche « légère » de l'habiter.

En y entrant, on s'affranchit des contraintes sociales, spatiales et temporelles - *souvent on joue à y faire la nuit*. Alors que nous sommes souvent assignés à des rôles et des positions déterminés, intégrés à des communautés et des relations sociales non choisies, la cabane devient par excellence le lieu de l'intime. Il ne s'agit pas nécessairement de se cacher ou de se retrouver seul, mais plutôt du lieu où l'on peut choisir avec qui partager cet espace.

Cette « chambre à soi » que l'on a construite à notre mesure offre paradoxalement l'opportunité de se libérer de soi-même. La cabane devient un nid pour faire éclore d'autres facettes de notre être, d'autres possibilités, dépassant les limites imposées par la réalité. On peut y rêver, lire, se raconter des histoires, s'amuser, voire frôler l'interdit.

Investir la cabane permet de changer de perspective. Contrairement aux environnements scolaires, aux salles de classe ou aux cours de récréation, où la surveillance est omniprésente et où les aménagements rappellent souvent le panoptique pour des raisons de sécurité, la cabane échappe à ces contraintes de surveillance : elle devient un refuge pour observer sans être vu.

À la différence de la construction d'une maison, qui suppose l'élaboration préalable d'un plan strictement suivi, la construction d'une cabane est un processus continu, souvent collaboratif. On utilise ce que l'on trouve, on le détourne, on le recycle et on le combine de manière nouvelle.

Ce principe du « faire avec » ne représente ni un renoncement, ni une acceptation résignée, ni une simple adaptation : en héritant et en transformant, on s'émancipe et on s'insère dans le dynamisme intrinsèque de la culture. « Faire avec », c'est aussi travailler avec d'autres : cela demande des ajustements, des compromis. Cela permet de découvrir comment autrui peut stimuler notre imagination, trouver du sens ou de l'intérêt là où nous pensions avoir échoué. Cette collaboration dans la construction peut ainsi changer l'estime de soi.

La construction ou même la simple imagination d'une cabane favorise un regard critique sur la réalité en soulignant la relativité des normes et des jugements de valeur. En récupérant et en « faisant avec » ce que l'on trouve, en détournant les objets de leur fonction initiale ou en réhabilitant ce qui était initialement considéré comme dénué de valeur, c'est transformer notre perception du monde.

En explorant les échelles, les proportions, les formes, l'équilibre et la stabilité, ainsi que les assemblages, la construction d'une cabane implique la quête d'éléments de construction appropriés. Ce processus sensibilise de manière tangible à la « chair du monde », en mettant en lumière les matériaux et leurs propriétés (transparence, opacité, rigidité, souplesse, ouverture, fermeture...).

Pour les élèves, la conception d'une cabane offre une opportunité d'acquérir et de développer un large éventail de compétences, comme la compréhension des concepts de réel et d'imaginaire, et renforce leur conscience corporelle et l'appréhension de leur environnement. Les élèves ont également l'opportunité de travailler sur les mesures, les échelles et les matériaux, ce qui les confronte aux aspects pratiques de la construction. Enfin la collaboration dans la réalisation d'un projet collectif développe leurs compétences en coopération et en travail d'équipe.

Pourquoi le conte ?

Tout d'abord, de nombreux contes classiques explorent le thème de la cabane, de la maisonnette, de la cachette. Mais aussi, le conte et la cabane contribuent à une dynamique similaire de construction de soi : le conte, souvent initiatique et merveilleux, offre un refuge par rapport à la réalité où se produisent des métamorphoses et changements parfois angoissants, tandis que la cabane est l'endroit où l'on rêve, fantasme, devient autre, grandit et parfois retrouve son enfance.

La narration dans le conte est souvent "normée" ("Il était une fois"), et il est nécessaire de savoir intégrer les caractéristiques spécifiques du conte tout en affirmant sa singularité et son originalité. Par l'écriture du conte, les élèves peuvent exprimer leurs émotions en les projetant sur des personnages imaginaires, dans d'autres époques et lieux souvent lointains. Cette fonction cathartique de l'invention d'un conte peut permettre d'aborder de manière détournée des inquiétudes et des fantasmes universels pourtant profondément ressentis.

En termes de compétences développées, ce volet du projet permet de travailler l'écriture, l'imaginaire, l'écoute et l'éloquence, favorisant ainsi des séances de lecture et d'écriture collectives. Pour les collégiens et lycéens, cela offre l'opportunité d'étudier en amont le style propre du conte.

Pourquoi le jeu ?

Le troisième volet du projet - concevoir un jeu - propose une mise en abyme, puisque la construction d'une cabane est déjà en soi un jeu de construction. La dimension ludique n'exclut pas le sérieux mais s'accompagne de la nécessité : une cabane n'est pas un abri vital, de même qu'un jeu de construction peut sembler vain par rapport aux nécessités de la vie, mais requiert néanmoins la même concentration et l'application que celles exigées par la conception d'une cabane.

On se refuge dans le jeu comme on se réfugie dans la cabane ; cela permet d'explorer d'autres relations avec les autres et de s'éloigner du jeu social habituel. Jouer à un jeu et respecter ses règles implique temporairement de se dépouiller de son identité sociale et de sa « place ». Concevoir un jeu nécessite de travailler l'empathie, de sortir de soi pour se mettre dans la peau du joueur, dans celle de l'adversaire et celle du coéquipier. Le jeu permet d'expérimenter sans risque et de donner forme à son imagination. Le jeu peut également prendre la forme d'un jeu de rôles, où l'on explore non seulement ses compétences pratiques, mais aussi d'autres aspects virtuels de la personnalité auxquels la réalité quotidienne ne permet pas toujours d'accéder.

*Ce volet du projet permet aux élèves d'explorer un large éventail de compétences pédagogiques. En travaillant ensemble pour concevoir un jeu, ils développent leur capacité à coopérer et à travailler en équipe, renforçant ainsi leur compréhension de l'importance de la collaboration dans la réalisation d'un projet commun. En créant et en appliquant des règles pour leur jeu, ils acquièrent également une meilleure compréhension des structures régissant les activités ludiques et l'importance du respect des consignes pour assurer le bon déroulement d'**un** jeu.*

Liens avec compétences et programmes Cycle 1, 2 et 3

Enjeux communs :

- Comprendre les notions de réel et d'imaginaire et leurs relations ;
- Avoir conscience de son corps et de l'environnement ;
- Travailler sur les mesures, échelles et matériaux ;
- Appréhender la diversité des liens entre individu et communauté ;
- Être attentif à la nature et aux enjeux écologiques ;
- Coopérer dans la réalisation d'un ouvrage collectif ;
- Etre à l'écoute, prendre la parole, exercer son jugement ;
- Développer son habilité pratique.

Cycle 1

- Développer la socialisation en apprenant à collaborer avec les autres, notamment par le jeu.
- Aménager l'école afin d'offrir aux enfants un univers de jeu qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes.
- Favoriser les interactions entre enfants et créer les conditions d'une attention partagée, la prise en compte du point de vue de l'autre.
- Apprendre en jouant.
- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes.
- Encourager la résolution de problèmes pratiques.
- Se construire comme personne au sein d'un groupe.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Oser entrer en communication.
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique : collaborer, coopérer, s'opposer.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume.
- Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace, découvrir l'environnement.
- Explorer le monde du vivant, des objets de la matière ; utiliser, fabriquer, manipuler des objets.

Cycles 2 et 3

ÉDUCATION ARTISTIQUE :

- Articuler le concret et l'abstrait.
- Observer et agir, manipuler, expérimenter.
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.
- Analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art. Formuler ses émotions,
- Entendre et respecter celles des autres. Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support.

QUESTIONNER LE MONDE :

- Adopter un comportement éthique et responsable.
- Se situer dans l'espace et dans le temps.
- S'approprier des outils et des méthodes ; comprendre qu'un espace est organisé.
- Développer la conscience spatiale et temporelle, ainsi que les compétences en utilisation d'outils et de méthodes pour comprendre l'organisation de l'espace et identifier les paysages.

FRANÇAIS :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Adopter une distance critique par rapport au langage produit.
- Pratiquer différentes formes de lecture.
- Écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche.

MATHÉMATIQUES :

- Développer les compétences en mathématiques, notamment la compréhension des grandeurs, des mesures, de l'espace et de la géométrie, en utilisant des repères et des représentations visuelles

Liens avec compétences et programmes Collèges et lycées

Enjeux communs :

- Comprendre les notions de réel et d'imaginaire et leurs relations ;
- Avoir conscience de son corps et de l'environnement ;
- Travailler sur les mesures, échelles et matériaux ;
- Appréhender la diversité des liens entre individu et communauté ;
- Être attentif à la nature et aux enjeux écologiques ;
- Coopérer dans la réalisation d'un ouvrage collectif ;
- Etre à l'écoute, prendre la parole, exercer son jugement ;
- Développer son habilité pratique.

FRANÇAIS :

- Comprendre et analyser des textes littéraires ou documentaires sur le thème de la cabane.
- Produire des écrits variés (récits, descriptions, poésies) inspirés par le thème de la cabane, en travaillant sur la créativité et l'expression personnelle.
- Développer les compétences d'argumentation en débattant sur des sujets liés à la construction et à l'utilisation des cabanes, notamment en relation avec l'environnement et l'écologie.

MATHÉMATIQUES :

- Appliquer les concepts de géométrie
- pour concevoir et construire des plans de cabanes, en travaillant sur les proportions, les angles et les mesures.
- Utiliser les calculs de surface et de volume pour estimer les matériaux nécessaires à la construction de la cabane, en tenant compte des contraintes
- budgétaires et environnementales.

SCIENCES-PHYSIQUES :

- Étudier les principes de la mécanique et des matériaux pour comprendre les forces et les contraintes qui s'appliquent sur une structure de cabane, en analysant sa solidité et sa durabilité.
- Explorer les notions de sobriété pour concevoir des cabanes éco-responsables, en réduisant leur impact sur l'environnement.

TECHNOLOGIE :

- Concevoir et réaliser des maquettes de cabanes en utilisant des logiciels de modélisation 3D et des outils de fabrication numérique (imprimantes 3D, découpe laser), en favorisant l'innovation et la créativité.

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE :

- Étudier les matériaux de construction naturels et durables utilisés dans les cabanes traditionnelles, en explorant leur origine et leurs propriétés biologiques.

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE :

- Sensibiliser les élèves à l'importance du respect de l'environnement et du patrimoine naturel, en encourageant des comportements responsables dans la construction et l'utilisation des cabanes.
- Débattre sur les enjeux éthiques liés à l'accès au logement et à l'habitat alternatif, en abordant des questions de justice sociale et d'équité.

ÉDUCATION ARTISTIQUE :

- Explorer les représentations artistiques des cabanes à travers l'histoire de l'art, en analysant des œuvres picturales, sculpturales et architecturales inspirées par ce thème.
- Créer des œuvres d'art plastiques et des installations sur le thème de la cabane, en expérimentant avec différents matériaux et techniques artistiques pour exprimer des idées et des émotions.

SPÉCIALITÉS :

HLP (Humanités, littérature et philosophie) :

- Comprendre les liens entre la transmission culturelle et la création artistique à travers l'étude des cabanes comme symboles de l'intimité et du refuge.

SES (Sciences économiques et sociales) :

- Analyser les notions d'intimité, de privé et de collectif dans la construction et l'utilisation des cabanes, en examinant les dynamiques sociales et économiques qui les sous-tendent.

Arts plastiques, STD2A :

- Approfondir les connaissances techniques et artistiques nécessaires à la conception et à la réalisation de cabanes, en intégrant des aspects scientifiques et esthétiques dans les projets.

LYCÉES PROFESIONNELS ET CAP :

- Former aux métiers de la construction bois et des aménagements paysagers en mettant l'accent sur les compétences pratiques et techniques spécifiques à la réalisation de cabanes et d'espaces naturels aménagés.

Sélection d'activités pour les classes à la Cité en lien avec le projet SUPERS CABANES

Maternelle	Elémentaire	Collège	Lycée
Visite « histoire de maison » ; Atelier « jeux de construction » ; Atelier hors-les-murs « Formes et couleurs ».	Visite « Petite histoire de l'habitat » ; Atelier « Fabrique de ville » ; Atelier « Des maths pour construire ».	Visite « L'habitat en questions » ; Visite « Architecture et utopie » ; Atelier « Maquette ».	

Les activités avec médiateur	Les activités sans médiateur
10 → 30 participants maximum par groupe Visites ou ateliers dans les collections permanentes et les expositions temporaires Durée : 1h30 pour les visites ; 2h pour les ateliers Tarif forfaitaire : 95 € pour un groupe, 140 € en langue étrangère et 60 € pour les élèves en situation de handicap. Gratuit pour l'enseignant et pour les accompagnateurs dans la limite d'un adulte pour 10 élèves et d'un adulte pour 6 élèves jusqu'au CP. Horaires : tous les jours sauf le mardi de 9h à 19h, nocturne le jeudi jusqu'à 21h Réserver une activités avec médiateur Retrouvez toutes les visites et ateliers destinés aux scolaires dans la brochure des activités éducatives	10 → 30 participants maximum par groupe Visites dans les collections permanentes Tarif : gratuit pour les -25 ans ressortissants de l'Union européenne. Gratuit pour l'enseignant et pour les accompagnateurs dans la limite d'un adulte pour 10 élèves, 1 adulte pour 6 élèves jusqu'au CP. Visites dans les expositions temporaires Tarif : gratuit pour les -18 ans, tarif réduit pour les -25 ans ressortissants de l'Union européenne. Gratuit pour l'enseignant et pour les accompagnateurs dans la limite d'un adulte pour 10 élèves, 1 adulte pour 6 élèves jusqu'au CP. Horaires : tous les jours sauf le mardi de 11h à 19h, nocturne le jeudi jusqu'à 21h. Réserver une visite libre
PASS culture : Pour les établissements éligibles, la Cité participe à la part collective du Pass Culture, permettant de financer les activités EAC pour les classes de la 6ème à la terminale. Veuillez noter que ce mode de financement peut entraîner un délai de traitement supplémentaire. .Financer **l'activité via Pass culture**	Accès des groupes scolaires et centres de loisirs : 45, avenue du Président Wilson Informations et renseignements pour les activités en groupe : Venir avec sa classe Par mail : groupes@citedelarchitecture.fr Par téléphone : du lundi au vendredi de 11h à 13h au 01 58 51 50 19

Ressources

L'ensemble des ressources est à retrouver sur le site du concours étudiant

Références bibliographiques sur le thème de la cabane :

https://www.citedelarchitecture.fr/fr/minimaousse/article/supercabanes

Ouvrage jeunesse sur le thème de la cabane :

https://padlet.com/EAC_CiteArchitecturePatrimoine/bibliographie-jeunesse-sur-le-th-me-de-la-cabane-mq0hxue1s8cgn96l

Exemples d'œuvres réalisées d'artistes, de designers et d'architectes sur le thème de la cabane :

https://www.citedelarchitecture.fr/fr/minimaousse/article/supercabane-0

Références de jeux autour des thèmes de la construction, l'architecture ou la ville

https://www.citedelarchitecture.fr/fr/minimaousse/article/supercabane-2

Sélection de références bibliographiques sur le thème de la cabane :

- Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace* (en particulier les chapitres 4,5,6 (le nid, la coquille, les coins) et 9 (la dialectique du dedans et du dehors)), 1957. éd. P.U.F.
- Marielle Macé, *Nos cabanes*, éd. Verdier, 2009.
- Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*
- Dominique Bachelart, *« S'encabaner », art constructeur et fonctions de la cabane selon les âges*, https://journals.openedition.org/ere/1029

Extraits de textes sur la cabane

Extraits de *Nos cabanes*, Marielle Macé, éd. Verdier, 2009.

« Faire des cabanes alors : jardiner des possibles. Prendre soin de ce qui se murmure, de ce qui se tente, de ce qui pourrait venir et qui vient déjà : l'écouter venir, le laisser pousser, le soutenir. Imaginer ce qui est, imaginer à même ce qui est. Partir de ce qui est là, en faire cas, l'élargir et le laisser rêver. Cela se passe à même l'existant, c'est-à-dire dès à présent dans la perception, l'attention et la considération : une certaine façon de guetter ce qui veut apparaître, là où des vies et des formes de vie s'essaient, tentent des sorties hors de la situation qui leur est faite ; et une certaine façon d'augmenter ces poussées, de soutenir les liens en voie de constitution, de prendre soin des idées de vie qui se phrasent, parfois de façon très ténue, comme autant de petites utopies quotidiennes : oui, on pourrait vivre aussi comme ça. (...)

On peut agir comme on jardine : ça veut dire favoriser en tout la vie, parier sur ses inventions, croire aux métamorphoses, prendre soin de jardin planétaire ; on peut bâtir comme on jardine (cela demande de mêler architecture pérenne et architecture provisoire, de ne pas tout vouloir « installer », de prendre des décisions collectives sur ce que l'on gardera, et ce dont au contraire on accepte la disparition). Il ne s'agit pas de désirer peu, de se contenter de peu, mais au contraire d'imaginer davantage, de connaître davantage, de changer de registre d'abondances et d'élévations ».

« Jardiner les possibles ce n'est décidément ni sauver ni restaurer, ni remettre en état, ni revenir ; mais repartir, inventer, élargir, relancer l'imagination, déclore, sauter du manège, préférer la vie. » (p.47-50) »

« Les cabanes sont « co-construites », comme le dit Sébastien Thiéry, co-construites par le saccage et par les gestes qui sont opposés au saccage ; et de ce tourniquet, on ne saurait sortir. « Au ras du sol et du temps », elles témoignent de la constitution même du monde qu'elles accusent, de ce monde abîmé auquel elles s'opposent, avec lequel elles renouent et dont, tout ensemble, elles cherchent à dévier la trajectoire. Et l'on retrouve les emmêlements de cette diversité contaminée qui est la seule où l'on doive puiser. Une diversité déjà contaminée, évidemment impure, qui impose de se chercher partout des alliés un peu partout, même là où l'on n'en attendait pas. Tout comme ces oiseaux qui tressent leurs nids avec des bouts de plastique et des déchets autant qu'avec des brindilles et des feuilles : ce n'est pas qu'ils s'en accommodent, qu'ils « s'adaptent », c'est que c'est là le seul monde à disposition ; décidément, pas mieux. Cette co-construction, cette contamination, révèle des interdépendances ; des imbrications constantes (entre espèces, entre des espèces et des techniques, entre des vivants et des objets, entre des vivants et des morts, entre des modes de vie, entre des soucis divergents, entre des valeurs disparates...) qui n'autorisent aucune simplification ; il ne s'agit par exemple pas de croire que, dans les ruines et à leur faveur, « la nature » pourrait et aurait à « reprendre ses droits » après les saccages industriels et humains, mais de prendre acte de la surprise de ces agencements ; sans célébrer ces nouages du pire et des échappées qu'il autorise ; mais en cultivant ce qui, dans le désastre, ne relève pas du désastre, afin de préserver quelque chose d'un amour de la vie. » (p.52-53)

Extrait de *Après la fin du monde*, Michaël Foessel, éd.du Seuil, 2012

« Dans *Melancholia* (2011), Lars von Trier filme les ultimes instants d'une famille déchirée où chacun prend peu à peu conscience du caractère inéluctable de la collision entre la Terre et un astre errant. La scène qui précède le choc montre l'attente de deux sœurs (Justine et Claire) et d'un enfant (le fils de Claire) abrités par quelques branches de bois.

L'image met en perspective l'avancée de la planète Melancholia et cette « cabane magique » bâtie pour rassurer l'enfant, qui symbolise le dernier lieu de résistance lorsqu'il n'y a nulle part où aller pour fuir la catastrophe. C'est Justine, la sœur malade et perdue, qui prend l'initiative de cette construction de fortune. Ce personnage a toujours su que le monde allait finir : la dépression, l'alcool, les médicaments et, finalement, la folie l'ont habituée à évoluer dans les ruines. C'est pourquoi, lorsque le moment fatal arrive, elle est mieux armée que sa sœur Claire qui, elle, est accrochée à la vie. Justine n'est pas faite pour un monde qui dure, avec sa violence et ses cruautés familiales. En revanche, elle sait comment agir quand tout s'apprête à disparaître. La protection dérisoire qu'elle offre à sa sœur et à son neveu ne retardera pas l'apocalypse. Elle est pourtant l'occasion de la seule image pacifiée du film : celle d'un véritable monde.

Il est possible de faire monde même à l'instant de la catastrophe. L'héroïne de Lars von Trier ne peut pas repousser l'échéance de la fin, mais elle veut rester vivante jusqu'à la mort en opposant au destin la résistance d'un amour qu'elle parvient enfin à inscrire dans le réel. Justine sait d'expérience qu'il y a quelque chose de pire que la fin du monde : la fin d'un monde, c'est-à-dire la disparition de tous les liens humains sans lesquels la vie ne vaut pas d'être risquée. Elle entre en scène quand personne n'y croit plus et que rien ne semble pouvoir être sauvé. C'est alors que le miracle a lieu : la construction d'un abri au milieu de l'abîme. » (p.195-196).

Extrait de ***« Chez soi » une odyssée de l'espace domestique***, Mona Chollet éd.La Découverte, 2015

« Incontestablement, il y a une magie des petits espaces. Ils correspondent à l'archétype du refuge, à l'abri primitif dont les frontières se rapprochent autant que possible de celles du corps. Pouvoir embrasser d'un seul regard tous les éléments indispensables à la vie procure une sensation de réconfort et de sécurité, une satisfaction intense. Sous vos yeux, ils forment un tableau bien net : l'essentiel est là, à portée de la main. Vous n'habitez pas une maison parmi d'autres, mais une quintessence, un concentré, une matrice de maison. »