

THE MINER'S HOUSE

ARCHITECTURE DES MIGRATIONS

Un projet de PAOLO CASCONI du collectif CODESIGNLAB (Italie) pour la triennale RECIPROCITY Design d'innovation sociale, Liège, Belgique, 2018.

Projet installé dans la section « PRECARIOUS ARCHITECTURE & DESIGN » de l'exposition inscrite dans le thème d'ensemble de cette 2ème édition de la triennale : FRAGILITAS, DESIGN OUT OF THE COMFORT ZONE



« Le programme de recherche du CODESIGNLAB étudie l'interaction entre le travail humain et le procédé de fabrication numérique en architecture. Nous considérons cette interaction comme une contrainte générative, qui aide à mettre en forme et à contextualiser notre travail. Ainsi, ce fut une décision stratégique de concentrer une partie de notre intérêt sur le développement d'initiatives destinées à la communauté et sur le partage de connaissances entre personnes provenant d'univers différents. Parallèlement, chacun de nos projets devient une recherche appliquée quant au rôle de la technologie dans notre société, car nous sommes profondément convaincus de la nécessité d'une nouvelle articulation entre nature et tekne. Ce principe posé, nous avons conçu le projet The Miner's House comme un prolongement naturel de notre travail sur les laboratoires de fabrication urbaine – plateformes novatrices ayant pour but d'hybrider et de faire évoluer la culture de fabrication locale. L'installation de Liège prend la forme d'une micro-infrastructure urbaine, qui permet de développer à la fois des archives (souvenirs, outils, systèmes matériels, etc.) et un espace de production. Le projet a démarré à 80 mètres de profondeur, dans la mine de Blegny, en écoutant Antonio et son histoire d'ancien mineur. Une telle expérience physique et humaine nous a convaincus du besoin d'étudier une possible évolution de l'histoire, dans laquelle les processus d'industrialisation et de migration sont liés de façon inextricable. Il s'agit d'une proposition non-conventionnelle pour analyser et reconsidérer le rôle de la technologie dans nos sociétés européennes qui, tout en subissant une quatrième révolution industrielle,

continuent de générer des flux de migrants. Tenant compte de cela, nous avons considéré le cas de la région minière liégeoise en Belgique comme un paradigme susceptible d'être remis en oeuvre. Nous ne sommes pas juste intéressés par les effets secondaires de l'économie minière, mais aussi par la perspective éventuelle d'établir de nouvelles industries locales, basées sur des procédés de fabrication novateurs. La régénération du sol des terrils, qui produit de nouveaux composants pour le design et l'architecture, est présentée comme un exemple de notre approche.

DES ARCHIVES OPÉRATIVES

Nous avons commencé notre recherche avec les personnes qui étaient impliquées dans le travail extrêmement difficile d'extraction et de traitement du sol. Nous voulions étudier les conditions extrêmes dans lesquelles ils vivaient et travaillaient : comment sont-ils arrivés ? D'où ? Pourquoi ? Le résultat de cette recherche initiale fut une stratification de différentes données représentant les fluctuations des dynamiques migratoires au cours du temps. Simultanément, différents 'catalogues' d'outils, systèmes matériels, usines, etc. sont apparus. Une telle stratification de données nous a convaincus de créer des archives physiques, qui pourraient finalement reconstruire et faire évoluer, d'une façon critique et générative, certains aspects liés aux mines dans la région liégeoise.

UNE INFRASTRUCTURE VIVANTE

Les archives sont conçues comme une micro-infrastructure vivante, un archétype architectural créé en impliquant la communauté locale à travers une démarche collaborative. Nous avons lancé une série d'ateliers avec des artisans locaux,

des étudiants et des designers afin de développer la structure comme un système ouvert. Cette structure a été créée pour réunir, traiter et façonner les données et les matériaux issus de la région minière. Sa configuration physique s'inspire des structures d'étagères en bois qui emplissent l'usine de céramiques où nous avons travaillé, de nombreuses années durant, dans le sud de l'Italie.

UN LABORATOIRE DE FABRICATION URBAINE

La création de la bibliothèque de matériaux nous permet d'expérimenter de nouveaux matériaux composites : par exemple, un mélange céramique à base d'argile traditionnelle et de déchets provenant d'excavations minières. Parallèlement, nous voulions combiner ceci, physiquement et conceptuellement, avec la terre issue des lieux d'origine des mineurs. Un catalogue de matériaux hybrides, créé grâce à une combinaison de techniques traditionnelles et numériques, a été produit à partir d'un procédé de 'design-by-making'.

Nous croyons que ce nouveau mélange pourrait mieux représenter la valeur ajoutée d'une société faite de stratifications de migrants. Nous considérons cette stratification comme fragile et précieuse, tout comme l'architecture mise en oeuvre à partir de ce mélange.

Pour les raisons mentionnées ci-dessus, nous avons développé The Miner's House comme un dispositif architectural, une structure ouverte qui pourrait être facilement déplacée et utilisée après l'exposition comme un laboratoire de fabrication urbaine pour les designers, les artistes, ainsi que pour la communauté locale.

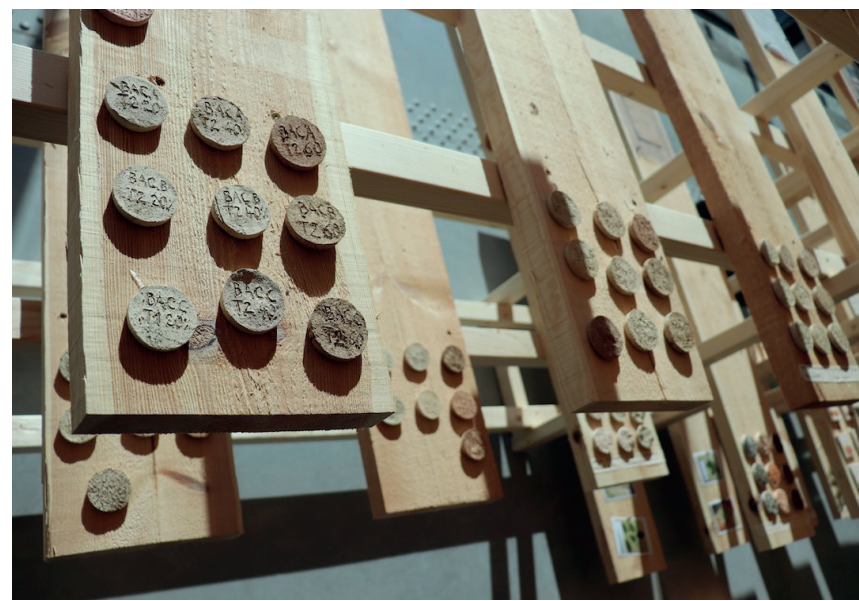
La précarité est l'une des raisons pour lesquelles des migrants continuent de quitter leurs pays d'origine, à la

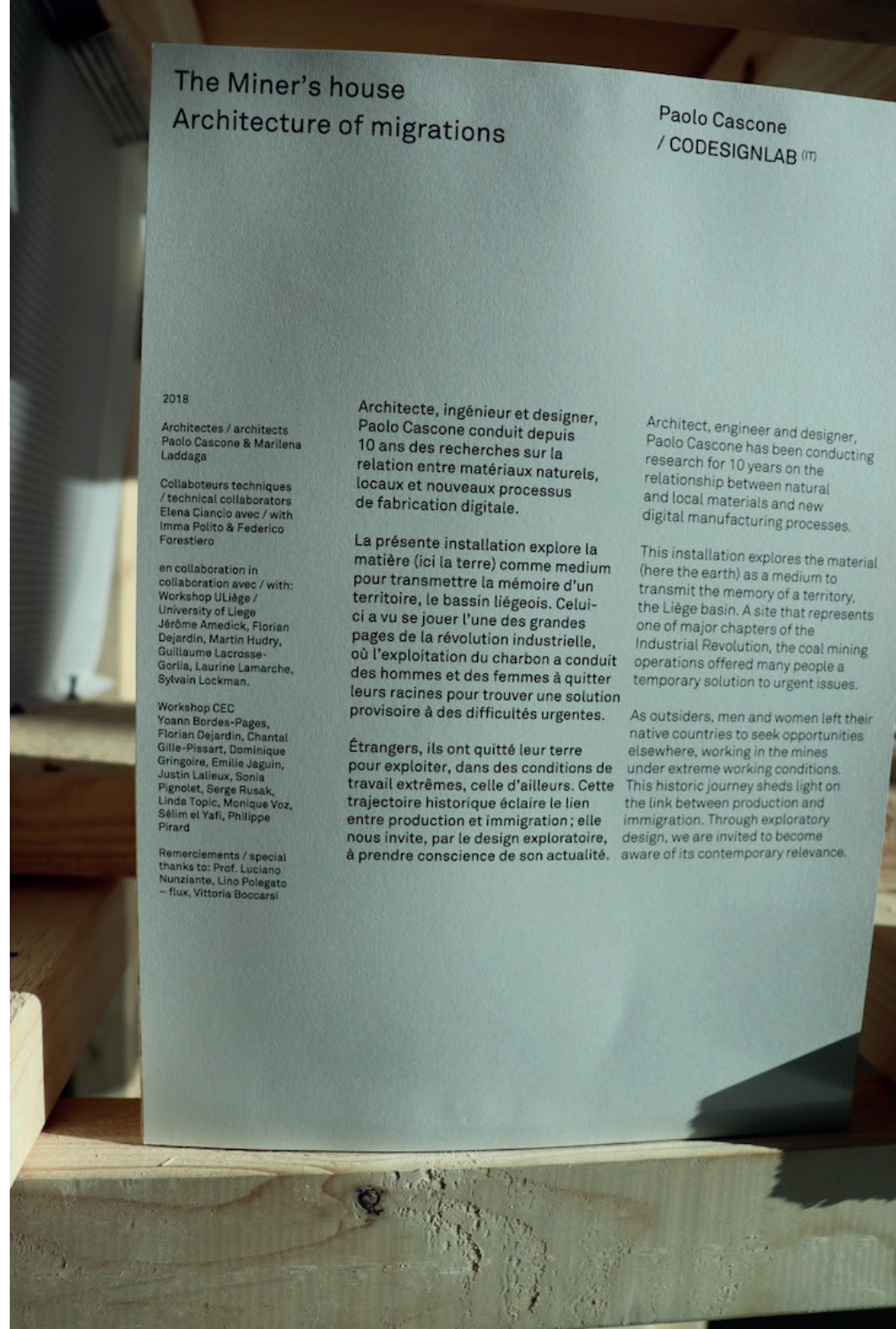
recherche d'une vie meilleure en Europe du Nord, en échange de quoi ils acceptent des conditions de travail très difficiles et néfastes pour leur santé. Au final, très peu d'entre eux accèdent à une effective amélioration, et la plupart regretteront leur décision. C'est pourquoi nous considérons l'architecture précaire comme une façon alternative de porter un regard sur les migrations et l'hybridation de notre société.»

Extrait du catalogue RECIPROCITY / FRAGILITAS, DESIGN OUT OF THE COMFORT ZONE, 2018.









The Miner's house
Architecture of migrations

Paolo Cascone
/ CODESIGNLAB (IT)

2018
Architectes / architects
Paolo Cascone & Marilena
Laddaga

Collaboteurs techniques
/ technical collaborators
Elena Ciancio avec / with
Imma Polito & Federico
Forestiero

en collaboration in
collaboration avec / with:
Workshop ULiège /
University of Liège
Jérôme Amedick, Florian
Dejardin, Martin Hudry,
Guillaume Lacrosse-
Gorlia, Laurine Lamarche,
Sylvain Lockman.

Workshop CEC
Yoann Bordes-Pages,
Florian Dejardin, Chantal
Gille-Pissart, Dominique
Gringoire, Emille Jaguin,
Justin Lalleux, Sonia
Pignolet, Serge Rusak,
Linda Topic, Monique Voz,
Sélim el Yafi, Philippe
Pirard

Remerciements / special
thanks to: Prof. Luciano
Nunziante, Lino Polegato
- flux, Vittoria Boccarai

Architecte, ingénieur et designer,
Paolo Cascone conduit depuis
10 ans des recherches sur la
relation entre matériaux naturels,
locaux et nouveaux processus
de fabrication digitale.

La présente installation explore la
matière (ici la terre) comme médium
pour transmettre la mémoire d'un
territoire, le bassin liégeois. Celui-
ci a vu se jouer l'une des grandes
pages de la révolution industrielle,
où l'exploitation du charbon a conduit
des hommes et des femmes à quitter
leurs racines pour trouver une solution
provisoire à des difficultés urgentes.

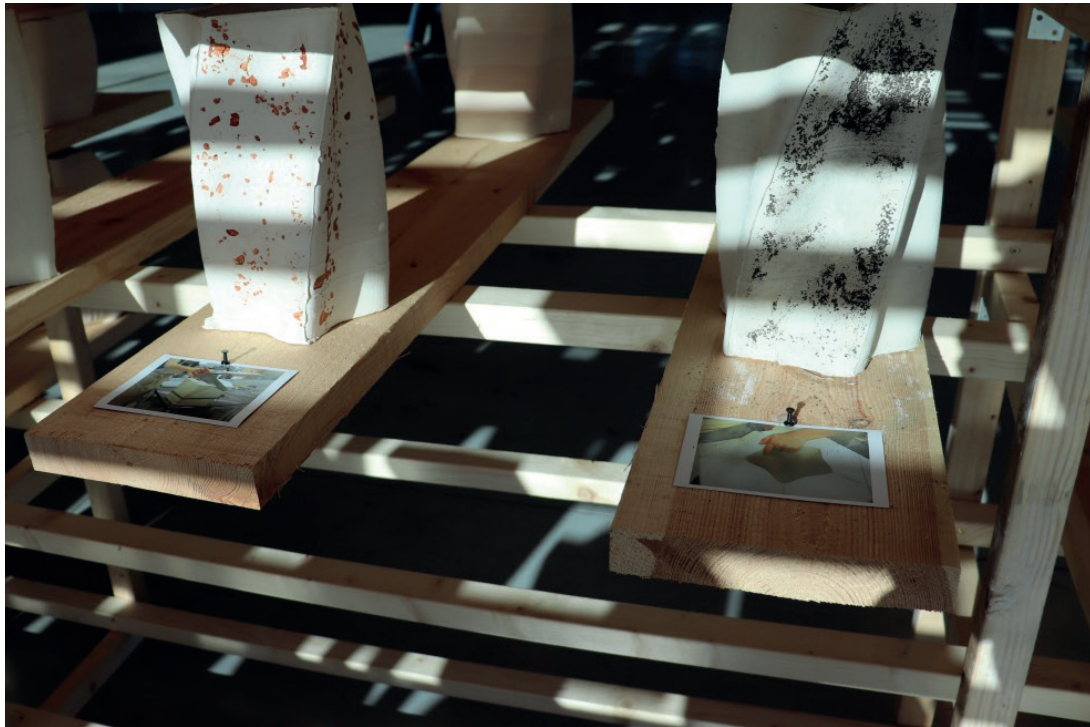
Étrangers, ils ont quitté leur terre
pour exploiter, dans des conditions de
travail extrêmes, celle d'ailleurs. Cette
trajectoire historique éclaire le lien
entre production et immigration; elle
nous invite, par le design exploratoire,
à prendre conscience de son actualité.

Architect, engineer and designer,
Paolo Cascone has been conducting
research for 10 years on the
relationship between natural
and local materials and new
digital manufacturing processes.

This installation explores the material
(here the earth) as a medium to
transmit the memory of a territory,
the Liège basin. A site that represents
one of major chapters of the
Industrial Revolution, the coal mining
operations offered many people a
temporary solution to urgent issues.

As outsiders, men and women left their
native countries to seek opportunities
elsewhere, working in the mines
under extreme working conditions.
This historic journey sheds light on
the link between production and
immigration. Through exploratory
design, we are invited to become
aware of its contemporary relevance.

Feuille de salle rédigée par le designer





Les mélanges d'argile (barbotines), incluant des échantillons de la terre natale des mineurs, sont soit coulés dans les moules en plâtre de modèle de contenants imprimés en 3D (phase expérimentale), soit directement imprimés en 3D, permettant de paramétrer la quantité de «terre natale» de chaque artefact .

DEMANDE

Vous procéderez à l'étude de cas approfondie de ce projet emblématique du design d'innovation sociale.

L'objectif général est de mener une véritable enquête* sur ce projet afin d'en comprendre le sens et la portée : saisir la démarche et les objectifs du designer, comment il articule sa méthodologie et tous les aspects de la mise en oeuvre du projet (d'un point de vue fonctionnel, technique, plastique, sémantique, historique, humain, ...), et dans ses différentes temporalités (avant le projet, pendant sa mise en oeuvre, après lors de sa livraison in situ).

Un nombre conséquent de paramètres et composantes du projet est ici à considérer afin de livrer une réelle analyse, bien au-delà d'une description. Vous devez vous engager dans une compréhension approfondie du projet, émettre des hypothèses de réflexion, opérer des déductions argumentées, dégager des idées, concepts et notions clefs, faire des liens avec votre culture du projet (cours de CADT à réinvestir) et culture artistique, user de votre sensibilité.

L'exercice consiste à rendre compte de cette analyse de manière organisée et visuelle, en usant de schémas**, croquis analytiques, illustrations, relevés plastiques, relevés d'indices dans le corpus photographique et dans les informations textuelles dont vous disposez, etc.

Une cartographie de synthèse du projet est exigée, en fin de dossier sur format A2.

METHODOLOGIE

En suivant la grille d'analyse* jointe, vous élaborerez les différentes rubriques de votre analyse afin de la structurer et d'en faciliter la lecture.

Cette grille ne prétend pas être exhaustive et vous pouvez/devez ainsi développer des items ou en ajouter de nouveaux.

Concernant la scénographie, vous êtes invités à vous référer à la grille de lecture utilisée pour la visite du festival MAP.

ATTENDUS

Une étude de cas d'un projet de design est un exercice qui exige de recourir au dessin** comme mode principal d'expression.

Aussi, votre travail doit se composer de 70 % d'éléments graphiques et de 30 % d'éléments textuels.

Vous rendrez votre étude sur la forme un dossier de planches papier A2 chapitrées et rubriquées (suivre la grille) qui vous servira, ainsi que la cartographie, de support pour la soutenance orale.

CALENDRIER

L'oral de soutenance de l'étude de cas sera de 20 minutes (validation de la moitié de l'UE Démarche de projet du semestre 5) se déroulera les mardi 13 et mercredi 14 octobre devant jury.