

TOUT DOIT DISPARAÎTRE

Sarah Ducarre

Mémoire de recherche en design,
sous la direction de Julien Borie et Laurence Pache

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués,
spécialisé en Design Écoresponsable
Option Design de produits

Cité scolaire Raymond Loewy
La Souterraine
2017

SOMMAIRE

Avant-propos 5

Introduction 7

I. Gérer l'indésirable 13

Que qualifie-t-on d'indésirable? 14

La gestion de l'indésirable 20

II. Refuser l'indésirable 29

Agir pour refuser l'indésirable 30

Les structures aidantes 30

Le design humanitaire 37

Transformer l'indésirable 43

III. Faire disparaître l'indésirable 53

Une situation éphémère 54

Peut-on effacer l'indésirable? 60

IV. Réenvisager l'indésirable 67

(Ré-)orchestrer les gestes entre les acteurs 68

(Ré-)orchestrer les gestes dans le camp 75

Conclusion 84

Bibliographie..... 86

Remerciements 89

Annexes..... 93

Résumé..... 99

AVANT-PROPOS

Pour ce mémoire de recherche en design, il me semblait important de choisir un sujet qui m'anime et qui me tienne à cœur. Étant de plus en plus attirée par les domaines du social et de l'humanitaire, et au vu de la crise migratoire actuelle, j'ai donc choisi d'orienter ma réflexion vers les migrants et l'aide humanitaire. En effet, je pense qu'il est important que les designers prennent en considération les personnes qui ont le plus besoin de leur action et je pense comme le dit Alain Findeli que :

« La fin ou le but du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions. »

Les migrants sont des milliers à vivre dans des conditions de vie déplorables et en tant que citoyenne et designer, je souhaiterais contribuer à l'amélioration de leur situation. Pour alimenter ma réflexion et me rendre compte des réalités propres à ce milieu, j'ai effectué deux mois de stage chez Humanitarian Design Bureau, l'unique agence de design française intégralement dédiée à l'innovation dans le domaine humanitaire et un mois à l'Auberge des Migrants, l'une des principales associations intervenant sur le camp de Calais pour venir en aide aux migrants. Ces deux expériences m'ont permis de me rendre compte de la réalité du terrain et des différentes contraintes auxquelles doit faire face le designer. C'est un domaine où les acteurs sont nombreux et où les fonds ne sont pas toujours faciles à trouver pour développer un produit. C'est donc consciente d'un bon nombre d'enjeux présents dans la création d'un projet de design humanitaire et des réalités du terrain que je peux aborder cette recherche en design.

INTRODUCTION

Aujourd'hui, plus de 65,3 millions de personnes¹ dans le monde ont dû subir un déplacement forcé. S'ils formaient une nation, ils constitueraient le 21^e pays le plus peuplé du monde. Ces personnes se retrouvent dans des camps qui ont vu le jour partout dans le monde et qui proposent des conditions de vies souvent déplorables. On les appelle « camps de réfugiés, camps de déplacés, campements de migrants, camps d'étrangers, zones d'attente pour personnes en instance, zones de transit, centres de rétention ou de détention administrative, centres d'identification et d'expulsion, points de passage frontalier, centres d'accueil de demandeurs d'asile, centres d'accueil temporaires, villages de réfugiés, « ghettos », « jungles », foyers, maison des migrants... »², mais dans le cadre de cette recherche, nous nous intéresserons plus particulièrement aux camps de migrants en transit comme celui de Calais. Ces lieux sont isolés et n'apparaissent sur aucune carte. Ils sont placés aux marges des villes, loin du regard afin qu'on puisse oublier leur existence plus facilement. De plus, tout est fait pour dissuader les migrants de venir et leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus. Les déchets par exemple ne sont parfois pas gérés et peuvent causer des problèmes de pollution, d'hygiène, de risques d'incendie ou encore de santé qui pourraient être évités ou réduits s'ils étaient traités. De plus, les camps sont voués à disparaître afin que les migrants ne puissent s'installer. Les aidants et les bénéficiaires doivent donc faire face à une instabilité volontaire et à des démantèlements répétés qui contribuent à la création d'une quantité considérable de déchets.

1. Chiffre du HCR (2015)

2. *Un monde de camps*, Michel Agier, 2014, p 11

Le designer n'est donc pas maître des contraintes liées à cette situation, mais peut tenter d'y remédier. En effet, son métier est de trouver des solutions à des problèmes. Pour cela, il étudie la situation dans son ensemble pour en avoir une vision globale. Cela lui permet de comprendre les enjeux du projet et les différents acteurs impliqués. Il pourra ainsi proposer une réponse pertinente prenant en compte les besoins de chacun, mais aussi les différentes cultures et us et coutumes des populations. Le design permet également de contribuer à transformer les rapports sociaux. D'après Jean Baudrillard dans *Le système des objets*, l'objet est un miroir des modes de vie, il impose un sens à l'organisation d'une société. Le design participe donc à une culture matérielle collective et individuelle qu'il choisit de faire perdurer ou de déformer. D'après Stéphane Vial³, le design a trois effets : callimorphique, socioplastique et ontophanique. L'effet socioplastique du design est atteint lorsque les individus et la société s'en trouvent remodelés et permet d'inventer de nouvelles manières d'exister ensemble. Dans un contexte où la quantité de migrants va augmenter, où les décharges sont presque pleines et où les ressources tendent à s'épuiser, il paraît important d'envisager le potentiel de révolution du design, comme l'aurait dit Ettore Sottsass. En effet, le designer conçoit des objets et donc des déchets en puissance. Il est de ce fait l'un des acteurs les mieux placés pour réfléchir dès la conception ou agir concernant la gestion des déchets. Stéphane Vial considère d'ailleurs que le design ne consiste pas à concevoir « des choses qui sont » mais à concevoir « des choses qui se passent »⁴. En ce sens, le designer pourrait

s'en inspirer pour concevoir des solutions adaptées aux solutions temporaires que sont les camps.

Dans un contexte instable de crise humanitaire, où les acteurs sont divers et les contraintes nombreuses, le designer est-il à même de remédier à la question de la gestion des déchets dans les camps de migrants afin de prendre en compte et de réduire l'impact environnemental de la forme-camp ?

Nous étudierons tout d'abord la question de l'indésirable, comment il est géré, et l'influence que le déchet peut avoir sur la considération du « rebut humain ». Suite à cela, nous nous intéresserons à ceux qui refusent l'indésirable en agissant pour marquer ce refus, tout en se demandant si agir équivaut toujours à agir bien, puis nous nous demanderons comment faire pour transformer l'indésirable. Ensuite, les camps étant voués à disparaître, il paraît nécessaire de se questionner sur la manière de faire disparaître l'indésirable dans un contexte éphémère et sur les outils à disposition du designer pouvant être réinvestis dans un projet à vocation humanitaire. Enfin, nous réfléchirons à la façon dont le designer pourrait réenvisager l'indésirable pour, si cela est possible, le rendre d'une certaine manière désirable.

3. Stéphane Vial

est Docteur en philosophie et maître de conférences en design et cultures numériques à l'Université de Nîmes.

Court traité du design,
Stéphane Vial, 2010

4. Ibid.



Camp de Calais, © Help Refugees, 2016

I. GÉRER L'INDÉSIRABLE

**« Les hommes sont comme les pommes,
quand on les entasse, ils pourrissent. »**

Mirabeau

QUE QUALIFIE-T-ON D'INDÉSIRABLE ?

1. **Zygmunt Bauman** est un sociologue d'origine polonaise.

Vies Perdues, 2004

L'indésirable, c'est ce qui n'est pas désiré, dont la présence n'est pas souhaitée mais aussi comme le dit le sociologue Zygmunt Bauman¹ c'est ce qui est en trop, le rebut de la société qu'il soit matériel ou humain. On devient donc indésirable au moment où l'on est en trop, au moment où s'établit un changement de statut vis-à-vis de la société. Dans le cas de cette crise humanitaire, rien n'est désirable, que ce soit les migrants, les camps, les déchets, la crise migratoire, ou même l'intervention humanitaire. Les migrants sont vus comme des chiffres, telle une masse d'êtres tous similaires malgré leurs différentes origines et cultures. N'ayant aucun rôle à jouer là où ils arrivent et une faible perspective d'intégration, ils sont considérés comme un rebut humain. C'est-à-dire qu'ils sont redondants, en surnombre et pour Zygmunt Bauman, c'est une conséquence de la modernité et de la globalisation. « Redondance » partage d'ailleurs son champ sémantique avec « rejet », « détritrus », « déchets » ou encore « ordures ».² La population redondante est donc une forme de population à jeter, puisqu'on n'en a pas besoin.

2. Ibid.

3. Ibid.

Aujourd'hui, « avec le volume de rebut humain surpassant la capacité de gestion existante, il est plausible d'envisager que la modernité maintenant planétaire étouffe de ses propres déchets, qu'elle ne peut ni annihiler ni réassimiler ».³



Italie, © Massimo Sestini, 2014

Ces populations vivent dans des camps définis comme des non-lieux d'après l'anthropologue Marc Augé⁴. Ce sont des espaces surpeuplés où se croisent et s'ignorent des milliers d'individus comme les voies rapides, les aéroports, ou encore les grandes surfaces. Pour lui, contrairement aux lieux, ces espaces ne sont ni identitaires, ni relationnels, ni historiques. L'anthropologue Michel Agier⁵ pense lui aussi que les camps ont une relation différente à l'espace en parlant de hors-lieux. Les camps se caractérisent pour lui par leur extraterritorialité, qui est un principe de droit international selon lequel un État abandonne une compétence juridique sur une partie de son territoire au profit d'un autre État ou d'une institution internationale. Les camps ont donc une place à l'écart qui souvent ne figure pas sur la cartographie d'un pays ou d'une région.

4. **Marc Augé** est un ethnologue et anthropologue français.

Non-lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité, 1992

5. **Michel Agier** est un anthropologue, directeur d'études à l'École des Hautes études en Sciences sociales et chercheur à l'Institut de Recherche pour le Développement.

Un monde de camps, 2014

Pour lui, cette extraterritorialité permet alors l'exception, ce qui signifie que les espaces extraterritoriaux relèvent d'une autre loi que celle de l'État sur l'espace duquel ils sont établis. Le résultat des deux modes de mise à l'écart précédents est donc l'exclusion, qui s'exerce par le biais d'une mise à l'écart du point de vue des espaces et du point de vue politique et juridique et qui entraîne à son tour une mise à l'écart de la société.⁶ Cet espace est donc indésirable dès sa création, voire avant son existence, et propose la plupart du temps des conditions de vie déplorables. En effet, censés être temporaires, ces lieux sont en général plus durables que prévu. Ils ne sont donc pas adaptés, et ne peuvent proposer des conditions convenables.

6. Ibid.



Forêt de Basroch à Grande-Synthe, © Gaël Turine, 2016

Les camps peuvent d'ailleurs regorger de déchets et tendre à devenir de véritables décharges. Les déchets font donc eux aussi partie des indésirables. Selon la loi de 1975, est déchet, « tout résidu d'un processus de production, de transformation ou d'utilisation, toute substance, matériau, produit ou plus généralement tout bien meuble abandonné ou que son détenteur destine à l'abandon ». Le déchet apparaît donc avec l'homme puisque la nature

est basée sur l'échange de ce qui est rejeté avec un certain équilibre entre les rejets produits par chaque espèce.⁷ L'homme a donc produit un déséquilibre, notamment avec l'industrialisation et l'augmentation de la production. Les déchets sont alors de plus en plus nombreux et s'entassent pour la plupart dans les décharges qui tendent à être pleines. De plus, les déchets peuvent entraîner différents problèmes dans le camp s'ils ne sont pas gérés tels que des problèmes de santé, d'hygiène ou encore des risques d'incendies. Étant entassés au même endroit que les migrants, les déchets peuvent également impacter l'estime de soi et influencer la représentation que l'on peut se faire des exilés, assimilables aux rebuts.

7. *Comment habiter la terre*, Yona Friedman, 2016

« Tous les rebuts, y compris les déchets humains, tendent à être entassés sans discernement dans la même décharge. »⁸

8. Zygmunt Bauman, op. cit.

écrit d'ailleurs Zygmunt Bauman. Le déchet tend alors à renforcer l'indésirabilité du migrant puisque la disqualification des rebuts rejoint la répulsion que l'on peut avoir envers les hommes qui vivent dans ce milieu et la gestion ou non des déchets engage directement les rapports avec le voisinage.⁹ On a donc tendance à rapprocher la souillure de l'espace à la souillure des corps, ce qui influence les relations sociales. L'indésirable se qualifie donc par l'idée d'une quantité, d'une masse, avec des choses ou des gens que l'on considère « en trop », il paraît maintenant nécessaire de s'intéresser aux modes de gestion de l'indésirable et aux raisons qui pourraient expliquer cela.

9. *Décamper*, sous la direction de Samuel Lequette et Delphine Le Vergos, 2016, p 123



Camp de Calais, © Help Refugees, 2016

LA GESTION DE L'INDÉSIRABLE

Qu'est-ce que gérer ?

Gérer, c'est administrer, prendre en charge, diriger, mais aussi faire avec. La gestion insinue une distance et s'utilise plutôt pour des choses. En effet, on gère un problème, les déchets, une situation, pourtant, ce terme de gestion s'applique également pour parler d'humains, comme les migrants. On ne s'occupe pas des migrants, on gère le problème des migrants. On peut alors se demander si la mention « indésirable » permettrait de s'affranchir du caractère humain de ces personnes et d'influencer le niveau de dignité des conditions de vies qu'on leur propose. La chosification des migrants permet-elle d'avoir la distance nécessaire à la gestion ou est-elle au contraire une nouvelle étape de leur déshumanisation ?

Pour essayer de comprendre cela, il paraît nécessaire de s'intéresser aux gérants et aux modes de gestions mis en place. L'indésirable, que ce soit la situation, les migrants ou les déchets, est géré principalement par l'État mais de nombreux autres acteurs interviennent comme les associations et les ONG par exemple. Gérer, dans le cas de quelque chose qu'on ne désire pas, consiste alors souvent à mettre ailleurs, déplacer, empêcher de s'installer mais surtout à faire disparaître loin de notre vue ce qui dérange. On déplace de ce fait l'indésirable dans les marges, aux périphéries des villes pour des raisons urbanistiques mais également pour pouvoir oublier plus facilement puisque ces lieux n'apparaissent généralement pas sur les cartes,¹⁰ comme s'ils n'existaient pas.

10. Michel Agier, op. cit.

En effet, si on ne voit plus ce qui gêne, le problème nous dérange moins, et c'est parfois même comme s'il avait disparu. Il y a donc une logique d'invisibilisation de l'indésirable. De plus, le déchet est attaché à un espace-déchet, ceux-ci signalent les zones les moins appropriées de l'espace social de vie et révèlent les espaces déconsidérés.¹¹ C'est ce que l'on peut relever avec les déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE) par exemple qui sont récoltés, stockés, puis souvent envoyés dans des pays en voie de développement.

Les camps sont donc, au même titre que les décharges, une solution pour tenir à l'écart ce qui dérange et rejeter ce qui est en trop.

Pendant, cette volonté d'invisibilisation contraste fortement avec la médiatisation des migrants et des camps. Depuis quelques années, la crise migratoire occupe une place importante dans l'actualité et peut contribuer à dissuader et à dramatiser les conditions mais aussi à rendre visibles les migrants afin de faire évoluer leur situation. En effet, le fait de rendre visibles les migrants contraint parfois les pouvoirs publics à agir, et à trouver par exemple des places d'hébergement. France terre d'asile évoque d'ailleurs dans un article paru dans *Le Monde*, la « stratégie » des migrants qui « ont compris qu'être visibles dans l'espace public parisien permettait d'entrer dans des dispositifs d'hébergement ».¹²

11. *Le déchet, le rebut, le rien*, Jean-Claude Beaune, 1999

12. « La multiplication des camps de migrants, devenus des outils de médiatisation », *Le Monde*, Perrine Mouterde, 02.05.2016



Camp auto-établi à Paris, © Benoît Tessier, 2015

Selon un membre de l'association, « s'il n'y a pas de campement, il n'y a pas d'évacuation et pas de proposition de relogement ». La multiplication des camps de migrants est donc devenue un outil de médiatisation pour les exilés.

En effet, la médiatisation et la visibilité du camp de Calais ont permis d'améliorer les conditions de vies du lieu. Prenons l'exemple des déchets. Ils n'ont pas été gérés pendant longtemps et on peut d'ailleurs se demander si cette action n'arrangeait pas les pouvoirs publics notamment pour ne pas donner envie à d'autres migrants de venir. Dans ce cas, la gestion peut paradoxalement engager la non-gestion et la dissuasion. Cependant, suite à une condamnation par le conseil d'État comme ce fut le cas en janvier 2016, l'État a dû agir pour améliorer les conditions de vie du camp et mettre en place des aménagements sanitaires et une collecte des ordures. Des aménagements ont donc été réalisés, des conteneurs ont été mis en place dans le camp, et l'État a missionné ACTED¹³ pour s'occuper de la gestion des déchets. Le gouvernement s'appuie donc sur les associations pour combler les manquements de ses politiques publiques.

On peut également dissuader en renforçant la présence policière aux abords des camps et des frontières ou en construisant des murs qui empêchent le passage des indésirables dans un pays voisin. On compte plus d'une cinquantaine de murs-frontière dans le monde et depuis quelques années, cette logique de refermeture des frontières s'est accélérée notamment en Europe avec la crise migratoire.

En France, on justifie l'emploi de ces modes de gestion pour des raisons de sécurité. Il y a donc une dualité de la stratégie politique entre le sécuritaire et l'humanitaire qui peut questionner quant à son efficacité.

Les migrants se voient de plus attribuer des solutions uniformes, qui contribuent à alimenter l'idée d'une masse de migrants tous similaires par le biais d'abris identiques. On peut trouver cela dans les camps gérés par l'UNHCR¹⁴, dans le camp de conteneurs de Calais ou encore d'une autre manière dans le camp de Grande-Synthe avec les abris en bois.

14. **UNHCR** est l'Office du Haut Commissariat des Nations Unies pour les réfugiés. Il a pour mandat de diriger et de coordonner l'action internationale visant à protéger les réfugiés et à résoudre les problèmes de réfugiés dans le monde entier.

13. ACTED

est une ONG française, elle est présente sur 4 continents et intervient dans 35 pays.



Camp humanitaire de Grande-Synthe, © Philippe Huguen, 2016

Il y a donc peu d'appropriation ou de personnalisation de l'espace possible puisque tout est fait pour que les migrants ne s'installent pas, qu'ils ne se sentent pas chez eux et que leur présence sur ce lieu ne soit qu'éphémère. Il paraît alors important de se questionner sur les raisons et les motivations de cette gestion.



Centre d'accueil provisoire du camp de Calais, 2016

Le mode de gestion mis en place par l'État est tout d'abord motivé par ses responsabilités et par la loi, qu'elle soit relative au pays, européenne ou internationale. Pour ce qui concerne les migrants en France, l'action du pays est régie par la Convention de Genève concernant le statut des réfugiés, par le Traité de Dublin pour les demandes d'asile, ou encore par le Traité du Touquet qui régie les contrôles frontaliers entre la France et la Grande Bretagne. Tout cela

influence la politique française, particulièrement dans le cas du Traité du Touquet. En effet, la frontière se trouvant sur le sol français, les migrants se trouvent bloqués à Calais, alors qu'ils aimeraient pour la plupart aller en Angleterre. La France se trouve par conséquent dans l'obligation de gérer cette situation, c'est pourquoi les démantèlements des camps du Calais sont assez récurrents. De plus, les citoyens et donc les électeurs influencent également cette gestion. La décision du démantèlement du camp de Calais en 2016 a par exemple été poussée par les habitants et la mairie de la ville de Calais.

Ces différents modes de gestion posent quelques problèmes, puisque les indésirables se confondent et finissent au même endroit. Il se produit alors une assimilation du migrant au déchet, qui contribue de ce fait à entretenir l'indésirabilité de ces personnes et confirme en quelque sorte qu'il faut les rejeter. Tout est fait pour que les migrants ne s'installent pas, voire pour qu'ils ne viennent pas. Dans ce contexte, le designer doit pouvoir trouver sa place afin d'agir au mieux. Comment pourrait-il intervenir et proposer des solutions visant l'amélioration et l'aménagement d'un espace dans un contexte complexe où la gestion entretient l'indésirabilité? On peut également se demander si son action pourrait contribuer à refuser l'indésirable.

II. REFUSER L'INDÉSIRABLE

**« Dans toute pollution, les designers
ont leur part de responsabilité »**

Victor Papanek, *Design pour un monde réel*

AGIR POUR REFUSER L'INDÉSIRABLE

Face à cela, le moyen le plus efficace pour refuser l'indésirable est d'agir pour essayer de faire changer les choses. Certains agissent alors pour marquer leur désaccord.

LES STRUCTURES AIDANTES

Les structures aidantes refusent la situation et les conditions de vies proposées aux migrants. Elles s'occupent alors des camps et tentent de subvenir aux besoins des populations en s'adaptant à leur culture et à leurs habitudes pour effectuer des dons appropriés. Refuser l'indésirable consiste donc principalement à considérer les migrants comme des individus et des individualités et à tenter de répondre à leurs besoins correctement. Les associations ou ONG agissent d'ailleurs avec les migrants et les responsables des communautés pour préparer les dons qu'il serait nécessaire d'apporter. Certaines comme l'Auberge des Migrants, vont même de tentes en tentes, pour prendre connaissance des besoins de chacun, puisque chaque individu est différent : une femme enceinte n'aura pas les mêmes besoins qu'un enfant ou qu'un homme par exemple.

L'aide s'organise alors avec deux types de dons. Les dons immatériels tout d'abord, qui sont du temps, du savoir, de l'aide, du partage, des cours de langue ou encore des informations sur une situation et qui peuvent être effectués par des bénévoles ou par les migrants eux-mêmes. Sans ces dons immatériels, rien ne pourrait fonctionner correctement, puisque c'est grâce au temps et à la générosité de chacun que

les choses se construisent et s'organisent. Ensuite, on trouve les dons matériels, qui comprennent tous types d'objets, de vêtements, ou encore de nourriture qui permettent aux migrants de vivre plus décemment. Les associations tentent de répondre au mieux aux besoins des populations, en prenant en compte leur culture, cependant, les donateurs transmettent des choses sans forcément savoir où va arriver leur don et à qui, ou sans vraiment connaître les habitudes et la culture des potentiels bénéficiaires.

Les structures aidantes reçoivent donc tout et n'importe quoi, et on pourrait croire parfois que les gens donnent pour se débarrasser plus que pour aider. Tout cela peut contribuer à augmenter la quantité de déchets présente dans les camps. En effet, des erreurs de tri peuvent survenir, et des dons inadaptés peuvent de ce fait se retrouver dans le camp. Une tente trouée qui prendra l'eau dès qu'il va pleuvoir, un jean sans bouton ou avec une fermeture cassée, des sous-vêtements tachés et troués sont autant de déchets en puissance qui ne sont pas censés se retrouver dans le camp et qui peuvent alimenter des tensions et une baisse de l'estime de soi. Ces dons inappropriés pourraient s'expliquer par le fait qu'il n'y a pas de relation visuelle ou verbale avec le bénéficiaire, cela rend peut-être alors le donneur moins exigeant sur la qualité du don qu'il effectue. En effet, le don de charité n'implique pas de contre-don qui pourrait influencer la qualité de ce que l'on donne.



Zone de tri à l'Auberge des migrants à Calais, © David Schalliol, 2016



Sacs de vêtements rejetés car inappropriés pour le camp, Entrepôt de l'Auberge des migrants, Calais, © DR

1. **Marcel Mauss**, est un sociologue et anthropologue français.

Essai sur le don, 1924

2. **Florence Weber** est une sociologue et anthropologue française.

3. Revue du *M.A.U.S.S.* n° 11, *Une seule solution, l'association ?* « Don et associations », Alain Caillé, 1998

Pourtant, le contre-don fait partie de la triple obligation définie par Marcel Mauss¹ qui est de donner, recevoir et rendre et qui s'inscrit dans un phénomène social total. Il n'y a donc pas de relation construite grâce à ce type de don, c'est pourquoi Marcel Mauss critique l'aumône qui est un don sans retour, humiliant pour les pauvres puisqu'ils ne peuvent rendre alors qu'ils connaissent l'identité du donneur. Ils se sentent donc redevables, et ne pouvant faire de contre-don, se sentent rabaisés. Néanmoins, il semble qu'une alternative soit possible. La sociologue Florence Weber² pense qu'une générosité non humiliante pourrait s'effectuer si le donataire ne connaissait pas l'identité du donateur, puisqu'il se sentirait moins engagé.³ C'est d'ailleurs ce mode de donation qui est appliqué lors de l'aide humanitaire, pour autant, nous avons pu voir que cette méthode pose problème par rapport à la qualité des dons reçus. On peut alors se demander à quel niveau peuvent agir ceux qui refusent l'indésirable et quelles sont les conséquences de leur action. Peut-on se satisfaire d'avoir réglé un problème alors qu'on participe à en créer un nouveau ?

On peut également se demander si le designer pourrait remédier à cela. Pourrait-il repenser le fonctionnement de la gestion des dons par les associations pour limiter la quantité de déchets ? Serait-il à même d'influencer la qualité des dons reçus, ou alors pourrait-il contribuer à l'élaboration des dons afin d'en maîtriser la qualité ?

Les structures aidantes, pleines de bonne volonté interviennent dans l'urgence et tentent de trouver des réponses rapides et efficaces qui correspondent à leur budget. Elles doivent donc faire des choix et prioriser leurs interventions en filtrant les critères auxquels elles veulent répondre. Néanmoins, ces choix peuvent avoir d'autres répercussions. Par exemple, l'association l'Auberge des Migrants utilisait à Calais une quantité considérable de matériel jetable lors de la distribution des repas. Les migrants se voyaient remettre une barquette en polystyrène et une cuillère en plastique chacun, qui étaient jetées immédiatement après utilisation.

Ces objets jetables et non recyclables devenaient donc la source majeure de déchets quotidiens du camp.

On observe ces mêmes pratiques avec d'autres associations comme La vie active qui intervenait au centre Jules Ferry dans le camp de Calais. En choisissant les solutions les plus économiques par exemple, ces structures négligent d'autres points comme l'empreinte environnementale que peut avoir ce type de solutions. Le designer serait à même d'associer, dans le cas évoqué précédemment, des problématiques économiques et environnementales, et d'étudier la situation dans son ensemble.



Distribution de repas au Centre Jules Ferry, © AFP, août 2016

L'une des problématiques majeures de cette recherche sera alors certainement: comment allier économies, réponse aux besoins et prise en compte de l'impact environnemental? De plus, les associations et ONG pallient les besoins au coup par coup. Elles travaillent donc éternellement dans l'urgence et ne semblent pas avoir les moyens d'anticiper la situation. On peut alors se demander si le designer pourrait contribuer à anticiper une situation d'urgence afin de déployer des moyens adaptés en temps voulu mais également afin de réduire l'impact environnemental que peuvent avoir ces solutions d'urgence.

LE DESIGN HUMANITAIRE

Les designers peuvent eux aussi agir et refuser certaines situations par le biais de productions de design humanitaire qui puissent anticiper certains besoins pour améliorer le quotidien des personnes qui ont besoin d'aide. Pourtant, on trouve peu de productions de design humanitaire et encore moins qui soient utilisées sur le terrain. En effet, le domaine du design humanitaire est un domaine compliqué où les acteurs et les contraintes sont nombreux. Problématiques de coûts, de normes, de production, d'acheminement, d'utilisation sur le terrain ou encore de mécénat sont autant de contraintes qui peuvent interrompre un projet. De plus, les acteurs humanitaires souhaiteraient des prototypes qu'ils puissent utiliser et valider sur le terrain avant de dépenser de l'argent pour participer à la création d'un projet, car chaque centime compte. Seulement, tous les designers ne peuvent pas se permettre de fonctionner de cette manière, c'est donc pourquoi beaucoup de projets humanitaires ne restent qu'au stade de projet.

Pour remédier à cela, certaines associations voulant des solutions qui correspondent au mieux à leurs besoins sur le terrain, s'associent ou créent elles-mêmes leur pôle de recherche et développement. On peut prendre l'exemple de l'UNHCR qui s'est associé avec Ikea Foundation⁴ pour créer le *Better shelter*. Cet abri de 17 m² est transporté dans deux cartons plats. C'est un abri plus résistant que les tentes et qui est facilement démontable, déplaçable et réassemblable, ce qui laisse la possibilité de changer les composants en cas de besoin.

4. **Ikea Foundation** est la fondation caritative d'IKEA.



Better Shelter installé en Irak, UNHCR, © Sebastian Rich



Better Shelter, Ikea Foundation - UNHCR, © Better Shelter

Son haut plafond donne la possibilité à une personne de tenir debout et l'abri permet un plus haut degré de sécurité qu'une tente. De plus ce dispositif a été conçu pour être produit en série et peut donc être réalisé rapidement pour de faibles coûts afin d'être déployé dans l'urgence. Tout cela a pour conséquences une gestion de masse donnant forme à des solutions similaires pour tous, qui contribuent à élaborer une esthétique du camp. Ces solutions évoquant la précarité sont certainement liées aux faibles coûts disponibles pour leur réalisation, mais semblent également cohérentes par rapport à l'éphémérité souhaitée quant à leur utilisation. On ne laisse pas vraiment d'appropriation possible hormis une décoration intérieure. Néanmoins, ce module standard peut être utilisé de différentes façons, en tant que lieu de vie, école ou encore centre de soin par exemple. Le designer peut-il intervenir autrement qu'en proposant des solutions uniformes et standardisées? Paradoxalement, l'uniformité et la diversité peuvent caractériser l'esthétique du camp. L'une en proposant des solutions produites en série, l'autre en s'appuyant sur des dons variés. L'uniformité ne semble alors pas forcément à éviter

puisqu'elle permet une anticipation des besoins. En effet, avec un tel dispositif, la structure aidante n'est pas dépendante de dons pour agir et garantit la qualité du matériel importé sur le terrain, puisqu'elle l'aura testé et évalué au préalable. L'intégration des designers aux structures aidantes semble donc être l'une des solutions à l'aboutissement et à la pertinence d'un projet humanitaire, puisqu'ils pourraient être constamment en contact avec le terrain et ses acteurs, et tester directement leurs créations auprès des bénéficiaires. En effet, le designer a besoin d'aller sur le terrain pour comprendre ce qu'il peut faire, il doit se confronter à l'immersion et discuter avec des personnes concernées qui ont une bonne expérience du terrain. Pour autant, on peut se demander si cela est suffisant et si le fait d'aller sur le terrain valide notre connaissance de celui-ci. On trouve en général que les productions de design à vocation humanitaires sont intéressantes car philanthropiques, mais on se demande rarement si les designers aident correctement, s'ils ont une bonne connaissance du terrain, si leur projet peut réellement s'inscrire dans cet environnement et s'il est respectueux des bénéficiaires. Un certain nombre de réponses ne sont pas toujours pertinentes par manque de connaissance et d'expertise du terrain, des bénéficiaires, ou du monde humanitaire. C'est ce qu'avait déjà relevé le designer David Stairs⁵ en 2007 avec son article *Pourquoi le design ne sauvera pas le monde*.

5. **David Stairs** est le fondateur de l'agence **Design Without Borders**

6. *Pourquoi le design ne sauvera pas le monde*, David Stairs, 2007

« Trop souvent les solutions des designers sont des solutions à distance, même pour ceux qui ont travaillé des années dans les pays en développement ».⁶



One laptop per child, © Yves Béhard, 2007

David Stairs évoque l'exemple *OLPC*, un ordinateur créé par Yves Béhard censé être vendu 100 \$. Cet ordinateur a finalement été commercialisé à 195 \$ l'unité et nécessite de passer une commande minimum de 250 000 \$ pour pouvoir l'acquérir. Cet objet est donc pour lui, hors de portée des organisations plus petites qu'*OXFAM*⁷. Il y a donc un problème entre projets humanitaires et réalités du terrain. On peut également se questionner sur la capacité empathique du designer, l'empathie est-elle un problème dans le processus de création d'un projet humanitaire ? Il semble difficile de se mettre à la place d'une personne de culture différente, qui plus est dans une situation précaire ou dramatique ; c'est pourquoi, on peut se demander si le design inclusif, intégrant les bénéficiaires dans la phase de création pourrait être une solution pour remédier à ce manque d'expertise du designer.

7. **OXFAM** est une confédération internationale de 19 organisations qui travaillent ensemble, avec des partenaires et communautés locales, dans plus de 90 pays

Le design inclusif pourrait-il permettre d'apporter le recul nécessaire au designer pour que sa réponse soit adaptée au terrain? On pourrait également penser que le design inclusif permettrait de simplifier la mise en place et la compréhension d'utilisation de la solution créée puisqu'elle aurait été construite avec les bénéficiaires.

Cela nous amène à nous demander si en agissant on agit toujours bien. Face aux projets et aux dons inappropriés, ainsi qu'aux conséquences qu'ils peuvent entraîner, il paraît nécessaire de se questionner sur les limites de l'aide. Il semble qu'agir pour se donner bonne conscience, en se disant « c'est mieux que rien » ne soit pas suffisant au vu du manque d'efficacité de ce type de propositions. Chaque action peut avoir des conséquences qu'il paraît nécessaire de prendre en compte et de maîtriser. On peut alors se demander si toutes les initiatives sont bonnes à prendre pour faire avancer l'amélioration des conditions de vie dans les camps et si d'autres moyens pourraient être transférables afin de remédier aux problèmes que pose l'indésirabilité.

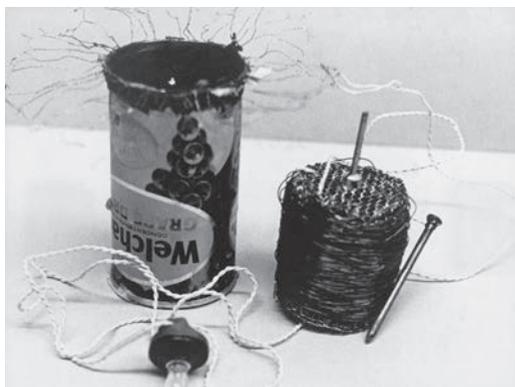
TRANSFORMER L'INDÉSIRABLE

Refuser l'indésirable, peut consister à le transformer pour tenter d'en faire une richesse et le valoriser. Pour remédier à la quantité de déchets produite, nous pouvons aujourd'hui faire en sorte qu'ils deviennent des ressources et changent de statut. En effet, les filières de recyclage et de récupération sont de plus en plus développées et utilisées par les entreprises comme par les consommateurs. On peut prendre l'exemple des points de collecte, des déchetteries, ou encore des recycleries. Le déchet change alors de statut et retrouve une certaine valeur qui peut même devenir monétaire. Transformer le déchet, c'est donc produire quelque chose de nouveau, comme des objets, de l'électricité ou encore du fertilisant.



Le Pavillon circulaire, © Encore Heureux, 2015

L'utilisation de déchets est d'ailleurs couramment effectuée par les designers qui cherchent à créer à partir de cette ressource et à la valoriser. Le collectif Encore Heureux par exemple, a utilisé le réemploi de matériaux de construction dans la création du *Pavillon circulaire*. Les 180 portes en chêne de la façade, la laine de roche, les éléments de la structure bois, les panneaux d'exposition constituant le sol et les murs, ainsi que le caillebotis de la terrasse, tout a été récupéré, transformé et a inspiré la création de ce pavillon. Ce sont donc les matériaux récupérés qui ont donné forme au projet. Cette méthode peut aussi être intéressante à transférer dans le milieu humanitaire en faisant avec ce que l'on a sous la main.



Tin Can Radio, © Victor Papanek, 1962

8. **Victor Papanek** est un designer qui prône un design responsable d'un point de vue écologique et social.

Design pour un monde réel, 1974

C'est d'ailleurs ce qu'a fait Victor Papanek⁸ en 1962 avec sa *Tin Can Radio* créée elle aussi à partir des ressources disponibles sur place. L'objet a été conçu pour permettre aux pays en voie de développement d'avoir accès à un mode de communication à moindre coût. Papanek a par conséquent conçu sa radio pour qu'elle puisse être fabriquée localement

à partir de différents matériaux de récupération en fonction des ressources disponibles tels que des boîtes de conserve, des briques de jus de fruit de la cire de bougie ou encore des excréments de vache. Cette méthode de création permet alors aux bénéficiaires de concevoir eux-mêmes leurs objets et de ne pas être simplement dans une posture de réception. De plus, s'ils fabriquent leur objet, ils deviennent potentiellement capables de le réparer et de se l'approprier. En effet, Papanek est l'un des premiers à poser la question de l'esthétique au regard de la culture et la question du « bon goût ». Il souhaite alors pour son projet ne pas imposer de cosmétique qu'il rattache à l'idée de stylisme qu'utilisent les designers du streamline, pour ne pas ajouter de coûts supplémentaires superflus mais également pour prendre en compte les différences esthétiques liées à la culture. L'objet laisse ainsi à l'utilisateur la possibilité de le décorer et de se l'approprier en fonction de ses goûts. La radio devient alors unique et propre à chacun. On peut alors se demander si la participation à la création d'un objet pourrait influencer la volonté de le garder et de le réparer, et contribuerait de ce fait à établir un lien différent avec l'objet. Ce lien est-il important et s'applique-t-il à tout type d'objet ?

Un simple changement de contexte peut également contribuer à transformer l'indésirable, puisqu'il permet de poser un autre regard sur le rebut. Le déchet peut par exemple permettre d'étudier nos modes de vie, il acquiert de ce fait une valeur archéologique et sociologique puisque comme le dit Jean Gouhier⁹,

9. **Jean Gouhier**

est un ancien professeur de géographie. Il a inventé le concept de rudologie qui est l'étude des déchets, des biens et des espaces déclassés.

« le déchet est un indicateur social, une photographie des modes de vie ».



Tahiti 2008 - *Autopsie*, © Bruno Mouron et Pascal Rostain

10. *Des débris et des hommes*, Les Arpenteurs

Les artistes Bruno Mouron et Patrice Rostain ont alors voulu illustrer le fait que « nous sommes ce que nous consommons, nous sommes ce que nous rejetons. »¹⁰ par le biais du projet *Autopsie*. Leur série de photographies met en scène le contenu de différentes poubelles, des quatre coins du monde qui révèlent les différences sociales et comportementales en fonction de là où elles ont été prélevées et participe à faire évoluer le statut du déchet vers celui d'œuvre d'art. Ce projet rend donc compte de la trace qu'on peut laisser de nous et de ce que les déchets peuvent dire de nous. Si nos déchets sont indissociables de ce que nous sommes, ils peuvent influencer la vision que l'on peut avoir de nous. C'est d'ailleurs ce qui peut poser problème dans le cas des migrants, puisqu'ils sont assimilés à leurs déchets et sont vus comme un rebut humain. De plus, on peut se demander si les déchets des camps pourraient réellement définir les migrants puisqu'étant bénéficiaires, ils ne sont pas à l'origine du choix des déchets arrivant dans le camp. Un changement de la nature des déchets présents dans le camp pourrait-il avoir un impact sur la vision et la considération que l'on peut avoir des migrants ?



Malawi 2009 - *Autopsie*, © Bruno Mouron et Pascal Rostain



Kate MOSS, 2012 - *Autopsie*, © Bruno Mouron et Pascal Rostain



The Gipsy (Magna), © Vik Muniz, 2008

Vik Muniz quant à lui, a fait des portraits de trieurs de déchets d'une décharge au Brésil à partir de déchets recyclables dans son projet *Waste Land*. Ces personnes gagnent leur vie en triant chaque jour les déchets recyclables qu'ils trouvent dans la décharge afin de les faire valoriser. L'artiste a donc souhaité associer les ramasseurs aux déchets afin de mettre un visage sur ces travailleurs de l'ombre et de faire reconnaître leur travail. Ces portraits à base de déchets dégagent une certaine beauté puisqu'on change de point de vue. On ne les considère plus comme quelque chose qui nous répugne mais comme une véritable œuvre d'art. S'opère alors un changement de statut de l'objet-déchet, qui est possible grâce à un changement d'échelle par exemple. On propose au spectateur un nouveau point de vue sur le déchet, en prenant de la distance. Cette modification est également liée à un changement de contexte, puisqu'on sort l'objet du milieu qu'on lui associe habituellement. De plus, en intégrant les déchets dans les œuvres d'art, on leur accorde une valeur. Il semble que cela ait eu un impact sur les « catadores »¹¹ ayant participé au projet, puisque leur vision ainsi que l'estime qu'ils pouvaient avoir d'eux-mêmes évoluent au fil du projet.

11. « Catadores » est le nom des trieurs au Brésil.

Cet exemple confirme donc qu'il y a un rapport entre la présence du déchet dans un milieu de vie et la considération des personnes vivant dans ce milieu.

Une évolution positive de la considération du déchet pourrait par conséquent entraîner une évolution de la considération des hommes en lien avec eux. Cette valorisation des déchets pourrait-elle s'appliquer dans les camps afin d'atténuer l'indésirabilité des migrants ? On pourrait également se demander si le design serait susceptible d'avoir le même impact sur la considération que peut l'avoir l'art, et s'il serait possible de faire évoluer la considération des migrants par le biais d'un changement de statut des objets.

Nous pouvons donc refuser ou transformer les déchets et les conditions de vie dans les camps de différentes façons, il paraît maintenant nécessaire de se demander si on pourrait également faire disparaître les déchets, afin que cette notion d'indésirable s'estompe.



Irma the Bearer, © Vik Muniz, 2008

III. FAIRE DISPARAÎTRE L'INDÉSIRABLE

**« Si le design tient compte de l'écologie,
il devient aussitôt révolutionnaire. »**

Victor Papanek, *Design pour un monde réel*

UNE SITUATION ÉPHÉMÈRE

Nous avons pu voir précédemment que les camps sont voués à disparaître ; au vu de leur éphémérité, il paraît donc nécessaire de réfléchir à la manière la plus éthique de les faire disparaître. En effet, le camp n'est pas établi pour une durée précise comme la plupart des lieux éphémères. Il est alors difficile de faire en sorte que les objets y étant destinés soient appropriés à sa durée de vie. La plupart des objets ne sont d'ailleurs pas prévus spécifiquement pour le camp et sont de ce fait moins adaptés à ce lieu et aux conditions d'utilisation qui en découlent. De plus, lors des démantèlements, quand le camp disparaît, tout disparaît : les gens, les objets, les habitats, les traces d'une passée. Tout est démoli, tout est jeté sans se soucier d'une potentielle réutilisation de ce qui a été implanté. Les expulsions de ces lieux de vie s'accompagnent souvent d'une neutralisation des endroits où ils s'étaient installés, on efface les traces du passage des migrants. Le camp étant un lieu temporaire de transit, il paraît logique qu'il disparaisse. Cependant, on pourrait croire que lors des démantèlements, la disparition de ces lieux insinuerait que le problème est résolu alors que ce n'est pas le cas. En simplifiant la disparition de solutions à destination du camp, le designer pourrait participer malgré lui à une augmentation de la fréquence des démantèlements. Cette disparition serait alors contraire à la volonté philanthropique de départ du designer. Comment le designer peut-il composer avec le fait que lors des démantèlements, rien n'est gardé pour pouvoir être réutilisé, tout est jeté ? Peut-il avoir un impact et influencer ce phénomène, sans voir détournée sa volonté philanthropique de départ ?



Camp de Calais, © AFP, août 2016



Après le démantèlement du camp, © AFP, octobre 2016



Démantèlement du camp de Calais, © Marie Magnin, mars 2016

Faire disparaître signifie cesser de paraître au regard, dans le cas du démantèlement, cela veut dire que tout ce qui était présent sur le camp a été mis ailleurs, jeté sans penser à une réutilisation potentielle. Nous sommes ici face à un gaspillage important. La démolition du camp pourrait donc s'effectuer par les associations qui ont elles-mêmes organisé et fait prendre vie au camp ou par les migrants eux-mêmes pour réduire cette quantité considérable de déchets. Tous ces objets se retrouvant dans une décharge, ils continuent à avoir un impact sur l'environnement puisque la technique employée n'est pas liée à l'éphémérité souhaitée pour ces lieux. Comme le dit Hannah Arendt¹, si l'usage use les objets, cette fin n'est pas leur destin dans le même sens que la destruction est la fin de toutes les choses à consommer, « Ce que l'usage use, c'est la durabilité. » Il semble de ce fait important de prendre cette disparition en

compte dès la création du camp. Est-il possible de concevoir des solutions éphémères répondant aux besoins des migrants en transit, tout en respectant l'environnement dans lequel ils évoluent? Un camp peut durer des années comme quelques jours, les solutions que l'on crée pour ce lieu doivent par conséquent faire des compromis entre durabilité et éphémérité. Il paraît donc important de se demander en tant que designer, comment peut-on proposer des solutions pertinentes sans savoir pour quelle durée d'utilisation? Le designer peut-il créer des solutions qui s'adaptent à une durabilité variable?

Pour cela, on pourrait s'inspirer et prendre possession des principes de l'éco-conception, puisque la faible empreinte d'un objet sur l'environnement est plus facile à gérer si on l'a prévue dès sa conception. Le *Cradle to Cradle* par exemple, « De berceau à berceau » est le cycle vertueux qui s'oppose au fonctionnement de notre industrie « cradle to grave », « de berceau à tombeau ». Le « cradle to grave » programme la fin de vie d'un produit « sous forme de déchets jetés (ou brûlés) et donc perdus à jamais pour l'industrie. »², alors que le concept du C2C propose quant à lui d'augmenter notre impact positif sur l'environnement en faisant bien plutôt qu'en essayant de faire moins mal. C'est un principe qui semble alors important à étudier lorsque l'on parle d'impact environnemental. Le C2C distingue l'éco-efficacité, qui désigne le faire moins mal, réduire son impact sur l'environnement de l'éco-bénéficence qui vise à créer un effet positif. Le designer peut-il créer du positif à partir des déchets du camp? Effacer l'indésirable permettrait-il d'avoir une action vertueuse sur l'environnement et/ou sur les populations migrantes?

2. *Cradle to Cradle, Créer et recycler à l'infini*, Michael Braugart et William McDonough, p 13

1. **Hannah Arendt** est une philosophe allemande.

Condition de l'homme moderne, 1958



Jungle de Calais, © Marie Magnin, 2016

PEUT-ON EFFACER L'INDÉSIRABLE ?

Les décharges étant bientôt pleines, il semble important et urgent de réfléchir autrement qu'avec du jetable à mettre à la poubelle ou qu'avec des objets qui finissent leurs vies dans les décharges. Il pourrait alors être pertinent que le designer travaille sur des solutions réversibles, qui n'altèrent pas l'environnement dans lequel elles s'implantent. On peut d'ailleurs peut-être rapprocher cette idée de la conception de « choses qui se passent » que développe Stéphane Vial, en disant que « le design n'est pas un étant mais un événement. »³ Le design est « quelque chose qui a lieu », et en ce sens, on peut rajouter que la production de design se doit d'exister mais aussi de disparaître. Il y a aujourd'hui différentes pistes exploitées pour faire disparaître des formes créées tout en respectant l'environnement, comme le biodégradable, le compostable ou encore le comestible.

3. Stéphane Vial, op. cit.

Les objets du camp pourraient-ils alors disparaître ou être réinvestis ailleurs et autrement lorsqu'on n'en a plus l'utilité ?

Pour cela, on peut prendre l'exemple du sable. C'est un matériau couramment utilisé sur la plage, qu'on peut s'approprier le temps de notre passage, en le modelant et en créant des formes et qui pourra disparaître volontairement ou involontairement, une fois que l'on sera parti. Ce matériau est donc particulièrement adapté à un usage éphémère lorsqu'il est disponible sur place et n'entraîne pas la création de déchets puisque



Master Plan, Studio Chad Wright, 2013, © Lynn Kloythanomsup

la matière n'est pas altérée. Son usage peut donc être infini et son procédé de mise en forme est réversible. Pour autant ce matériau, s'il est utilisé tel quel, n'est pas adapté à un usage durable puisqu'il est très friable et donc peu pratique et paraît peu probable pour une utilisation sur le terrain. Néanmoins sa réversibilité de mise en forme est intéressante. Le designer peut-il penser des objets pour le camp qu'il faudrait reconstruire constamment ? On peut également se demander si la reconstruction serait la solution à une durabilité variable. Prévoir l'effacement d'un déchet dès la conception augmenterait-il sa fragilité, et l'éphémérité altérerait-elle la qualité d'un objet ? Concernant le camp, le designer semble pouvoir travailler sur deux types de disparitions. Tout d'abord, la disparition définitive, lorsque les migrants partent du campement. Cette disparition concernerait des objets tels que les abris, l'aménagement des espaces, ou encore les « meubles ». On peut rapprocher ce principe du projet *Better Shelter* qui laisse la possibilité de démonter le dispositif pour le reconstruire et le réutiliser ailleurs. Se pose alors la question du stockage qui ne peut être étudié qu'au cas par cas en fonction des structures aidantes. Pour autant, le départ d'un migrant n'équivaut pas toujours au démantèlement du camp.

Ce départ peut d'ailleurs être problématique puisque les migrants s'installent dans les camps de transit pour tenter d'aller ailleurs. Ils tentent donc en général de passer dans un autre pays mais ne savent jamais s'ils vont réussir. Comment peut-on alors organiser la gestion des déchets lorsqu'on n'est pas sûr que les gens soient partis ?

Le designer pourrait également travailler sur la disparition quotidienne, en tentant de supprimer les déchets créés chaque jour. Cette idée peut être illustrée par le projet *Edible cutlery* de Bakeys. En effet, face au nombre considérable de couverts en plastique utilisé en Inde, Narayana Peesapaty a souhaité proposer une alternative grâce au comestible. Ces couverts peuvent donc être mangés ou se décomposer puisqu'ils sont biodégradables. Ils apportent alors une valeur ajoutée au « déchet » qui devient nutritif et ne pollue pas.



Edible cutlery, © Bakeys, 2010

Le défi de l'entreprise était de produire des couverts comestibles au même prix que ceux en plastique. En effet, produire des solutions séduisantes d'un point de vue environnemental ne suffit pas, notamment dans le milieu humanitaire.

Sans son prix concurrentiel, la solution comestible n'aurait eu aucune chance de se faire une place sur le marché. De plus, si cette solution était appliquée au contexte des camps, elle pourrait impliquer une sous-traitance ou une réalisation quotidienne par les bénévoles. Le temps et l'argent étant deux contraintes importantes du monde humanitaire, il paraît nécessaire de le prendre en considération lors de la conception. Ainsi, il semble important de rester conscient de la réalité du monde humanitaire, qu'elle soit économique, relative aux quantités nécessaires ou encore à la rapidité de la disponibilité de ces solutions. Il paraît primordial de garder cela à l'esprit afin de ne pas tomber dans une réponse utopiste et naïve qui ne pourrait pas être utilisée sur le terrain.

Au vu de ce qui a été étudié précédemment, le designer pourrait avoir un rôle à jouer en proposant une disparition vertueuse des objets à destination du camp et ainsi participer à une évolution positive de la considération des déchets voire des hommes en lien avec ceux-ci. Il peut donc travailler en faisant avec les déchets, ou en les faisant disparaître. Cependant, ces deux hypothèses de recherche impliquent tout de même la création de déchets potentiels, et certaines solutions semblent moins intéressantes d'un point de vue énergétique, c'est pourquoi, il paraît nécessaire de réfléchir à un autre type de réponse. Le designer pourrait-il faire en sorte de réenvisager les déchets et l'indésirable afin de reconsidérer l'impact de la forme-camp ? Pourrait-il contribuer à dissocier l'image du migrant de celle déchets ?



Après le démantèlement du camp de Calais, © MAXPPP, 2016

IV. RÉENVISAGER L'INDÉSIRABLE

**« Seule l'appropriation d'un espace
justifie son entretien. »**

Albert Tauveron

(RÉ-)ORCHESTRER LES GESTES ENTRE LES ACTEURS

Ré-envisager l'indésirable pourrait tout d'abord signifier limiter ou éviter la création de déchets en repensant l'utilisation et la gestion des objets. Pour cela, des ressources durables pourraient être utilisées afin de limiter la quantité de déchets produite. On peut alors se demander s'il serait possible d'introduire des objets durables dans un lieu éphémère et dans des situations changeantes et protéiformes. Il semble que dans certains cas, ces deux notions pourtant opposées s'associent pour donner lieu à des pratiques plus responsables et respectueuses de l'environnement. Les festivals sont par exemple des événements éphémères qui tendent peu à peu à remplacer les objets jetables qu'ils utilisaient par des objets réutilisables et donc durables comme les *Ecocup*s. Ils utilisent un système de consigne qui semble-t-il pourrait être plus efficace puisque le matériel est souvent personnalisé et entraîne un effet de collection. Les gobelets ne sont donc que rarement rapportés et ne sont pas souvent réutilisés l'année suivante.



Panel de gobelets en plastique réutilisables utilisés lors d'événements, © Green Cup

La consigne fonctionne avec une somme d'argent que l'on récupère si on rend l'objet, mais comme nous l'avons vu, ce système ne fonctionne pas vraiment dans les lieux éphémères. Pourrait-il alors être mis en place dans les camps de manière différente? Si cela est possible, quels dispositifs pourrait-on mettre en place pour que les objets soient rapportés par les migrants et pas jetés? Les *Ecocup*s utilisés dans les festivals étant personnalisés, il n'est pas possible de mutualiser le matériel avec d'autres événements, c'est pourquoi, l'exemple du *OuiKit* semble correspondre davantage à une potentielle solution pour le camp.

Ce projet a été créé par le collectif *OuiShare* avec le soutien de *Zero Waste France*. Il permet d'éviter un gaspillage de ressources en mutualisant du matériel pour l'événementiel tel que des assiettes, gobelets ou couverts auprès d'organiseurs d'événements. Cette solution paraît donc limiter les coûts pour les structures qui veulent utiliser ce matériel. De plus, la réutilisation de ces objets est assurée. Mais cet exemple pourrait-il s'appliquer dans le cas d'un camp? Sachant que rien n'est gardé lors des démantèlements, on pourrait penser que cette mutualisation du matériel permettrait d'assurer la réutilisation lors d'événements éphémères ou pour un futur autre camp. Cela justifierait alors l'emploi d'un matériel durable dans un lieu éphémère. On peut également se demander si ce type de solution permettrait de s'adapter à l'instabilité des camps et au fait qu'on ne connaisse pas leur durée de vie. En effet, la durée de vie de l'objet n'a plus d'importance s'il est mutualisé puisque dans le cas

des camps, il n'y aurait pas d'achat de matériel de la part des structures aidantes, le matériel serait en quelque sorte loué et devrait par conséquent être rendu. Les objets ne pourraient donc pas rester sur place ce qui limiterait considérablement la quantité de déchets lors des démantèlements.

Cependant, le recours à du matériel mutualisé implique un lieu de stockage, mais aussi une certaine organisation entre les différentes structures concernées. Or, dans le cas du camp, les relations entre les acteurs impliqués dans la gestion du lieu semblent parfois être compliquées voire conflictuelles puisqu'ils ne travaillent pas toujours en synergie.

Ne faudrait-il pas alors travailler avant tout sur la génération d'interactions entre les différents acteurs afin que leur mise en relation permette d'être plus efficace dans la gestion du camp ?

Il paraît nécessaire de s'intéresser à la manière de générer de l'interaction entre des structures qui ne s'entendent pas a priori, puisque l'interaction sous-entend de la réciprocité, de l'échange et de la proximité. Le designer peut-il alors contribuer à améliorer les relations et à fluidifier les interactions entre le camp et la ville ? Les différents types d'indésirables posent de nombreux problèmes comme nous avons pu le voir ; ils sont en trop, redondants et ont un impact négatif. Serait-il possible de limiter cet effet négatif voire d'en tirer un bénéfice ou un impact positif ?



L'Uritonnoir, Faltazi © Faltazi, 2013

Des designers ont déjà travaillé sur cette question de la maîtrise de l'indésirable et notamment à travers la gestion des déchets humains comme Les Faltazi¹ avec *L'Uritonnoir*. Ils se sont particulièrement intéressés à la valorisation de l'urine et à ses potentiels avantages, ce qui leur a permis d'apporter des solutions lors des festivals par exemple où elle peut devenir problématique. L'urine est composée d'azote qui, au contact du carbone peut permettre d'obtenir du fumier humain. Les designers ont alors mis au point un urinoir en forme d'entonnoir à planter dans une botte de paille. La paille étant

1. **Les Faltazi** sont des designers français intervenant dans les domaines du design industriel et de l'éco-design.

composée de carbone, on obtient du fumier humain au bout d'environ six mois. Une fois compostée, la paille peut alors être utilisée comme amendement pour les plantes ou les légumes. De la même façon, est-il possible de valoriser les déchets du camp pour qu'ils soient utiles et bénéfiques à la ville? Les migrants boivent par exemple beaucoup de thé et de café, or le marc de café et le thé ont de nombreuses vertus. S'ils étaient collectés et distribués à la ville, on pourrait imaginer qu'ils soient utilisés pour l'entretien des espaces verts puisqu'ils peuvent faire un très bon engrais et ont un effet répulsif contre les limaces et les pucerons par exemple. Les déchets compostables du camp pourraient également être collectés puis stockés dans un méthaniseur afin de produire de l'électricité pour l'éclairage public notamment.

On pourrait donc imaginer différentes petites actions de récupération des déchets qui permettraient de produire de la valeur.

Le fait que le camp puisse apporter quelque chose à la ville contribuerait-il à créer du lien entre le camp et la ville et ainsi à transformer les relations existantes?

On pourrait également se demander si le camp ne serait pas mieux toléré si les migrants arrivaient directement ou indirectement à apporter quelque chose à la ville en faisant un don, puisque comme nous l'avons vu précédemment, Marcel Mauss² parle d'une triple obligation relative au don qui est de « donner, recevoir et rendre ». Grâce au don de déchets, les migrants pourraient alors participer à cette troisième obligation qui est de « rendre ». Par conséquent, le fait que les migrants donnent quelque chose de potentiellement bénéfique et utile à la ville permettrait-il de faire un premier pas vers un changement positif de considération envers le camp et les migrants? Le travail du designer pourrait alors s'orienter vers une mise en valeur et une démonstration du potentiel impact positif que pourrait avoir le camp en proposant des outils qui facilitent les interactions entre les différents acteurs et qui contribuent à dépasser l'image négative que l'on peut avoir des migrants. Son action pourrait donc intégrer des outils explicatifs, des supports de communication, la mise en place d'un service mais aussi la création d'objets pour effectuer la collecte. Une telle action peut paraître contradictoire avec l'éphémérité entretenue afin que les camps ne s'installent pas dans la durée, pourtant,

2. **Marcel Mauss**
op. cit



L'herbe est plus verte grâce au camp, © Sarah Ducarre, 2017

(RÉ-)ORCHESTRER LES GESTES DANS LE CAMP

il semble que toute solution au problème des déchets implique une certaine durabilité si l'action de design veut avoir une fonction socioplastique.

Cependant, on peut se demander si apporter de la valeur et un bénéfice pour la ville suffirait à améliorer ces relations, car bien qu'apportant une solution, cette proposition ne pourrait avoir qu'un impact minime et ne pourrait régler tous les problèmes que pose le camp. Le design pourrait-il transformer la société comme l'imaginait Joseph Beuys³ pour l'art en exprimant sa fonction de « sculpture sociale » ? On peut s'interroger sur la capacité du design à transformer la manière de faire et de vivre en société. Ne serait-ce pas trop ambitieux, utopique ou naïf dans le cas des camps ? Il semble qu'il y ait des limites au pouvoir du design et que les relations sociales puissent en faire partie notamment lorsqu'on parle d'indésirables, cependant, un changement de considération vis-à-vis des migrants semble envisageable. Pour cela, une réorchestration des gestes dans le camp semble nécessaire afin de compléter cette réorganisation des gestes des différents acteurs.

3. Joseph Beuys

est un artiste allemand ayant défini le concept de « sculpture sociale ». Son travail aborde les thèmes de l'humanisme, de l'écologie, ou encore de la sociologie.

Les solutions actuellement proposées dans les camps peuvent être discutables car problématiques et en général peu valorisantes pour les migrants. Bien que les structures aidantes tentent d'agir le plus possible avec respect, elles aident parfois sans responsabiliser ou impliquer les habitants des camps. Ce sont par exemple souvent elles qui ramassent les déchets qui jonchent le sol ou qui mettent en place les tentes sans aucune aide. Il paraît alors nécessaire de s'interroger sur les raisons ayant mené à ce choix, les migrants ne veulent-ils pas s'impliquer dans un lieu de transit où ils ne souhaitent pas rester, ou est-ce parce qu'on ne leur laisse pas vraiment les moyens de le faire ?

Dans le camp de Calais par exemple certains migrants assistaient les bénévoles lors des distributions. Leur présence était très utile notamment pour traduire auprès de ceux qui ne parlaient pas anglais et ces personnes avaient à cœur de contribuer à l'aide qu'on pouvait leur apporter pour marquer leur reconnaissance. On peut donc se demander s'il serait pertinent de donner plus de responsabilités aux migrants, de leur laisser la possibilité de s'occuper de leur lieu de séjour, notamment concernant la gestion des déchets. Bien que ces personnes soient désœuvrées et rencontrent la misère, le designer pourrait-il proposer des solutions qui fassent participer les gens, qui les mobilisent, les rendent acteurs voire concepteurs de leurs objets comme a pu le faire Papanek avec sa *Tin Can radio* ? Cependant, cette implication dans la gestion du lieu ne doit pas non plus contribuer à alimenter l'idée que le camp est une bonne solution. L'action du designer est donc

délicate et peut être ambiguë s'il souhaite améliorer la situation dans les camps, il paraît alors nécessaire de le prendre en compte dans l'élaboration des solutions qu'il sera amené à proposer. Toutefois, impliquer les migrants dans un projet permettrait de leur apporter une occupation, et on pourrait par conséquent se demander si cette implication éviterait également le désœuvrement. Le designer semble donc tout d'abord pouvoir réarchitecturer les gestes du camp en proposant des ateliers ou des solutions réalisables en Do-It-Yourself qui seraient plus valorisantes pour les migrants, mais est-ce que cette valorisation des personnes pourrait passer par l'objet lui-même ?

4. **Bernard Stiegler**
est un philosophe français

Azimuts n° 24, « Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité », Entretien avec Bernard Stiegler par Catherine Gael, Editions IRDD

Selon Bernard Stiegler⁴, l'usager représente le produit d'un processus de désindividuation, et l'usage implique une certaine notion d'obsolescence puisque : « Qui dit usage, dit usure, c'est-à-dire aussi jetabilité ». L'usage est donc pour lui peu valorisant c'est pourquoi, il lui préfère la pratique. Pour lui,

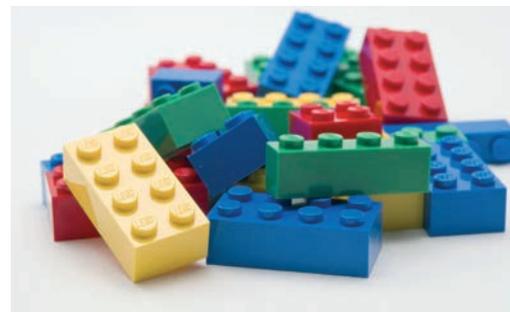
« un objet que l'on pratique ouvre un champ de savoir-faire par lequel le praticien est lui-même transformé »⁵.

5. Ibid

L'objet proposant une pratique semble donc plus valorisant comme l'instrument de musique par exemple qui est un objet qui se dompte au fil du temps, dont on se libère au fur et à mesure de sa pratique et de sa connaissance de celui-ci. Cependant, dans une situation non désirée et non désirable est-il possible de générer des pratiques plutôt que des usages ? La notion de pratique implique

une idée de transmission d'un savoir acquis mais également l'idée d'une utilisation dans le temps. Or, cela semble difficile à appliquer pour un camp de transit éphémère.

En revanche, on pourrait interpréter la notion de pratique comme quelque chose qui permette l'appropriation et en ce sens la pratique pourrait être intéressante pour le camp. En proposant des objets à s'approprier, les migrants pourraient eux-mêmes décider de la fonction des objets ou de leur forme en fonction de leurs besoins. On peut prendre l'exemple des jeux de construction comme les *LEGO*. Ce jeu composé de briques élémentaires à assembler est associé à l'idée de construction basique. À partir des modules de base disponibles, on arrive à construire différentes choses en fonction de ses envies et de sa maîtrise de l'objet. On peut arriver à une grande liberté d'interprétations d'utilisations qui vont de la petite tour à la création de véritables œuvres d'art. De plus, ce jeu est universel, il est utilisé partout dans le monde et ne nécessite pas de mode d'emploi ou de notice d'utilisation. Cet aspect est donc particulièrement intéressant par rapport aux camps de migrants, où la barrière de la langue est parfois présente.



LEGO, © DR

Le designer pourrait donc s'inspirer de ces réalisations pour créer des objets plus valorisants offrant une liberté d'interprétation et d'utilisation. On pourrait également imaginer que grâce à ce type de propositions, les personnes puissent adapter leurs constructions à leur durée de séjour dans le camp.



Modules à remplir et à utiliser selon ses besoins, © Sarah Ducarre, 2017

Proposer des usages selon Stiegler participe également à la « misère symbolique »⁶ de la société occidentale et donc de ses artefacts industriels, qui ne formalisent plus de projection idéale correspondant à des idées politiques et sociétales positives et ne produisent qu'un reflet de la consommation passive. Cette misère symbolique correspond pour lui à une crise politique au cœur de laquelle se trouvent les designers puisqu'ils contribuent à alimenter cette perte d'idéal sociétal ou politique dans la création des objets à user et non pas à pratiquer.

6. Ibid

Il y a pour lui une nécessité à ce que le designer politise sa réflexion pour qu'il y ait un profit social apporté par les objets, pour qu'ils soient plus valorisants vis-à-vis des personnes.

Mais la misère symbolique ne se révèle-t-elle qu'à travers les objets? On pourrait s'interroger sur le fait que cette misère symbolique des objets puisse entraîner une misère symbolique des hommes. Les migrants semblent eux aussi touchés par une certaine faillite symbolique en arrivant dans les camps, c'est pourquoi on pourrait se demander si l'esthétique des camps en serait responsable.

En effet, on peut rapprocher cette idée de la réflexion d'Andrea Branzi⁷ dans le catalogue « *in Progress* ». Selon lui, « Le refus de l'esthétique mène inexorablement au refus politique : comme dans la psychologie infantile, le laid devient synonyme de méchant car l'éthique et l'esthétique sont intimement associées l'une à l'autre. C'est la raison pour

7. **Andrea Branzi** est un architecte et designer italien

In Progress, « Progress », Andrea Branzi, 2010

8. Ibid

laquelle le thème de la beauté pose aujourd'hui l'un des grands « problèmes politiques » de l'avenir : ou bien ce monde sera plus beau (et plus hospitalier) ou alors il sera condamné à un cataclysme politique. »⁸. On peut alors se demander si la « laideur » associée aux camps, si l'esthétique de précarité, ne résulterait pas d'une volonté politique ou d'un refus politique d'acceptation de ces indésirables. Les enjeux esthétiques semblent donc importants dans ce type de situations. Ils paraissent avoir un rôle à jouer concernant la considération et donc que l'esthétique pourrait être utilisée pour permettre une évolution de la considération que l'on peut avoir pour les camps et les migrants. En ce sens, on peut se demander si l'esthétique pourrait faire le lien entre désirable et indésirable voire si elle pourrait rendre désirable l'indésirable.

On peut également se demander si la prise en compte de l'esthétique mène à l'acceptation politique ou si c'est l'acceptation politique qui engendre une perspective esthétique.

Le designer aurait peut-être alors un rôle à jouer dans l'acceptation politique ou sociale des migrants. En effet, on peut s'interroger quant à un éventuel lien entre les qualités esthétiques accordées aux objets et la considération que l'on a pour les bénéficiaires. La valorisation des personnes passe-t-elle par l'esthétique ? La jeune génération de designers est souvent accusée de ne pas être engagée, mais pour Branzi, elle exprime en réalité « une sorte de nouvelle énergie politique qui émane d'un jugement esthétique (qui est aussi un

jugement politique) sur la « laideur » du monde actuel qu'elle veut changer sans délais »⁹. Cela nous montre donc bien qu'esthétique et politique sont intimement liés. Pour autant, l'acceptation du camp doit-elle passer par une esthétisation des solutions proposées ? L'esthétique et l'humanitaire ne semble d'ailleurs pas toujours compatibles. En effet l'esthétique peut avoir un coût et ce n'est pas forcément la priorité des structures aidantes. Néanmoins, cela paraît pouvoir se justifier au vu des conséquences que peut entraîner un manque d'esthétisme sur la considération des migrants.

9. Ibid

Pour reconsidérer l'indésirable, il semble nécessaire d'agir sur les interactions ainsi que sur les gestes. En couplant la réorchestration des gestes des acteurs avec celle des gestes du camp, il semble que l'on puisse aboutir à quelque chose de plus complet et de plus pertinent. Le designer a donc un rôle à jouer pour créer ou améliorer les interactions entre les différents acteurs mais aussi en proposant des solutions plus valorisantes pour les migrants notamment en proposant une pratique des objets plutôt qu'un usage.



Reconsiderer, © Sarah Ducarre, 2017

CONCLUSION

Les déchets dans les camps se sont révélés être réellement problématiques, que ce soit d'un point de vue théorique ou pratique, sur le terrain. Ils ont un impact sur les migrants, sur les camps mais peuvent aussi avoir un impact sur les acteurs périphériques tels que les agriculteurs ou le voisinage. Cependant, au fil de cette recherche, la problématique des déchets a dépassé la simple gestion physique du rebut. En effet, des problèmes d'image et de considération s'ajoutent à cela. Le designer semble donc pouvoir intervenir de différentes façons concernant la gestion des déchets dans les camps. Il pourrait agir directement sur les déchets mais aussi sur l'image du camp et les relations entre les différents acteurs. Il pourrait d'ailleurs peut-être se définir comme étant un acteur qui aide à aider. Pour cela il semble pouvoir faire avec les déchets, faire disparaître les objets, faire en sorte d'éviter la création de déchets ou alors créer du lien entre le camp et la ville par le biais des déchets. Cependant, l'application de ces solutions semble dépendre de l'implication et des relations entre les différents acteurs. C'est pourquoi, proposer une solution unique à décliner dans différents types de camps semble peu réaliste au vu des différentes ressources et moyens à disposition des structures aidantes. La proposition d'un panel de solutions déclinables en fonction de chaque situation semble alors plus pertinente, chaque camp étant particulier.

Comment alors, le designer peut-il s'appuyer sur les problèmes existants entre les différents acteurs pour trouver des solutions? Peut-il proposer différents degrés de réponses pour favoriser l'acceptation de son projet? La réalisation d'un projet plus séduisant et efficace tout en restant attractif financièrement par rapport à ce qui est déjà utilisé, paraîtrait susceptible de faire changer les choses et d'avoir un réel impact sur la vie dans les camps. Enfin, comme nous avons pu le voir précédemment, la réalisation d'un projet valorisant doit tenir compte de l'esthétique puisque cette notion est liée à l'acceptation politique mais doit également permettre aux migrants de s'approprier les solutions par le biais d'objets qui se pratiquent plutôt que par des objets qui proposent un usage. Le travail du designer serait donc de contribuer à faire accepter le camp grâce à la mise en place d'un projet valorisant ayant un faible impact sur l'environnement.

BIBLIOGRAPHIE

LE DESIGN SOCIAL ET HUMANITAIRE

Catalogue d'exposition

- BRANZI Andrea, 2010, *In Progress*, « Progress », Monografik Editions

Livre

- VIAL Stéphane, 2010, *Court traité du design*, PUF, ISBN : 978-2-13-062739-5

Revues

- CAILLÉ Alain, 1998, revue semestrielle du *M.A.U.S.S.* n° 11, *Une seule solution, l'association ?* « Don et associations », La Découverte/M.A.U.S.S.

- STIEGLER Bernard, 2004, *Azimuts n° 24*, « Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité », Entretien avec Bernard Stiegler par Catherine Gael, Editions IRDD, ISBN : 2-912808-16-2

Site internet

- STAIRS David, paru le 20 août 2007 sur le site Design Observer, traduction d'Adrien Zammit, *Pourquoi le design ne sauvera pas le monde ?*

LA QUESTION DES RÉFUGIÉS ET DES CAMPS

Article

- MOUTERDE Perrine, 02.05.2016, *Le Monde*, « La multiplication des camps de migrants, devenus des outils de médiatisation »

Livres

- AGIER Michel, 2014, *Un monde de camps*, La Découverte, 350 p., ISBN : 9782707183224

- BAUMAN Zygmunt, 2004, *Vies perdues*, Manuels Payot, ISBN : 2-228-90060-5

- LEQUETTE Samuel et LE VERGOS Delphine (dir.), 2016, *Décamper*, La Découverte, ISBN : 978-2-7071-9251-6

LES DÉCHETS

Emission de radio

- France Culture, 21/05/16, *Salon noir*, « Les archéologues sont-ils surtout des fouilleurs de poubelles ? »

Film

- HARLEY Karen, JARDIM João, WALKER Lucy, 2010, *Waste Land*, AYNSLEY Angus, LEVINE Hank

Livres

- BEAUNE Jean-Claude, 1999, *Le déchet, le rebut, le rien*, Champs Vallon, 240 p., ISBN : 2876732823

- BRAUNGART Michael, MCDONOUGH William, 2011, *Cradle to Cradle, Créer et recycler à l'infini*, éditions Alternatives, 240 p., ISBN : 978-286227-672-4

- FRIEDMAN Yona, 2016, *Comment habiter la terre*, éditions de l'Éclat, ISBN : 978-2-84162-388-4

MERCI,

À mes codirecteurs Julien Borie et Laurence Pache,
ainsi qu'à l'équipe pédagogique du DSAA,

À Antoine Choumoff et Fabio Parmeggiani,

À l'association l'Auberge des migrants
et à toutes les personnes que j'ai pu rencontrer
durant mon immersion à Calais,

À mes camarades qui ont donné
de leur temps pour m'aider et me conseiller,
et plus particulièrement à Anaïs,

À mes grands-parents ainsi qu'à Françoise et Florian.

Le copyright de chaque image du corpus appartient aux entreprises ou aux auteurs respectivement cités. Malgré les recherches entreprises pour identifier les ayants droit des images reproduites, l'étudiant rédacteur s'excuse pour les oublis éventuels et se tient à la disposition des personnes dont involontairement, il n'aurait pas été cité le nom.

Conception graphique :

Sarah Ducarre

Typographies :

Futura Std

Azo Sans

Freight

Papier :

Rives Tradition Blanc Naturel 270g

Cocoon 80g

Imprimeur :

Agi Graphic, La Souterraine

Mémoire imprimé en 12 exemplaires par Agi Graphic dans le cadre du DSAA Design Écoresponsable, mention Design de produits. Édité en 2017 par le lycée des métiers de Design et des Arts appliqués, Raymond Loewy, La Souterraine

ANNEXES

RETOUR SUR L'EXPÉRIENCE VÉCUE DANS LE CAMP DE CALAIS

LA NOTION DE RESPECT

Pour aller dans le camp il faut porter un pantalon ample, un T-shirt à manches et avoir les cheveux attachés pour les femmes. Imposer sa culture au niveau vestimentaire peut être irrespectueux et avoir des conséquences sur les autres femmes du camp.

De nombreuses erreurs et un manque d'attention concernant les dons entraînent des problèmes et un manque d'efficacité lors de la phase de distribution qui contribue à la baisse de l'estime de soi des migrants.

Il est très important de toujours demander l'accord des personnes pour prendre des photos car leur publication sur internet peut avoir un impact sur la vie des migrants et leur demande d'asile.

Des règles sont établies entre les associations et les migrants afin d'assurer le bon déroulement de leur travail. Si ces règles ne sont pas respectées, cela entraîne la fin du travail des bénévoles.
(ex: port d'armes, menaces, vol)

LE PARTAGE/LA GÉNÉROSITÉ

La générosité pour se donner bonne conscience n'est pour moi pas respectueuse, car elle ne prend pas en compte les besoins des migrants. Le don est effectué pour se débarrasser plutôt que pour améliorer les conditions de vie des migrants (ex: vêtements en mauvais état, tentes trouées et inutilisables...)

Certains migrants nous permettent d'utiliser leur lieu de vie pour stocker des outils ou pour faire une pause. Certains nous invitent même pour aller prendre le thé ou le café.

Certains migrants, souvent les mêmes qui nous invitent à prendre le thé, nous aident lors de la distribution de vêtements. Ils nous aident à porter les cartons, à distribuer les dons et à traduire lorsque c'est nécessaire.

LA COMMUNICATION

La communication interne

Tous les matins, un «bénévole long terme» explique les règles de l'association, donne des informations sur la situation et répartit les gens dans les différentes activités à faire. Ce temps est important pour comprendre le fonctionnement de l'association et ce qu'on peut ou ne peut pas faire. Ce briefing est effectué en anglais et est parfois traduit en français.

Lors de la répartition des bénévoles, un référent explique ce que nous devons faire en anglais. Le problème est qu'il y a un grand nombre de personnes parlant des langues différentes et que l'anglais et la langue commune mais tout le monde n'a pas le même niveau de compréhension. Cela entraîne alors de nombreuses erreurs (sur le tri des vêtements notamment) qui affectent la qualité du service rendu par l'association.

La communication externe

De nombreux dons sont inappropriés pour les migrants mais les donateurs ne le savent pas forcément. En effet, les femmes par exemple ne portent que de longues jupes ou robes, tout ce qui arrive au-dessus des chevilles ne peut être gardé. L'association communique sur ses besoins mais peut être pas assez précisément.

La communication avec les migrants

Si aucun traducteur ne peut aider les bénévoles, ils parlent la plupart du temps avec leur corps ou avec des dessins pour se faire comprendre.

L'IMMERSION

Cette mise en situation est pour moi le meilleur moyen d'exercer l'empathie. Il permet de ne pas avoir une vision biaisée en s'adressant à un responsable ou aux médias qui ne sont pas toujours sur le terrain et n'effectuent pas forcément toutes les activités.

Le designer travaille pour des humains, il me paraît donc important d'être en contact avec les personnes à qui on destine le projet pour être le plus pertinent possible.

L'implication de tous les acteurs dans le projet me semble être la meilleure solution pour répondre au mieux aux besoins afin qu'ils s'approprient les solutions et les utilisent sur le terrain.

RÉSUMÉ

« Tous les rebuts, y compris les déchets humains, tendent à être entassés sans discernement dans la même décharge. » (Zygmunt Bauman, *Vies Perdues*)

En conséquence de la crise migratoire, de nombreux camps de migrants ont vu le jour un peu partout dans le monde. Placés à l'écart des villes, ces lieux éphémères durent souvent plus longtemps que prévu et les conditions de vie y sont assez déplorables. L'une des problématiques majeures des camps est la gestion des déchets. En effet, les déchets peuvent causer des problèmes d'hygiène, de santé, de pollution, de risques d'incendie, ou encore de relations avec le voisinage, et peuvent également avoir un impact sur l'estime de soi et sur l'image des migrants.

Ces lieux étant construits pour disparaître, il semble donc nécessaire de penser et de prendre en compte leur disparition. Dans un contexte instable de crise humanitaire, où les acteurs sont divers et les contraintes nombreuses, au-delà des aspirations humanistes, dans quelle mesure le designer serait-il à même de remédier à la question de la gestion des déchets dans les camps de migrants en transit afin de réduire l'impact environnemental des camps et d'améliorer les conditions de vie des migrants ?

