



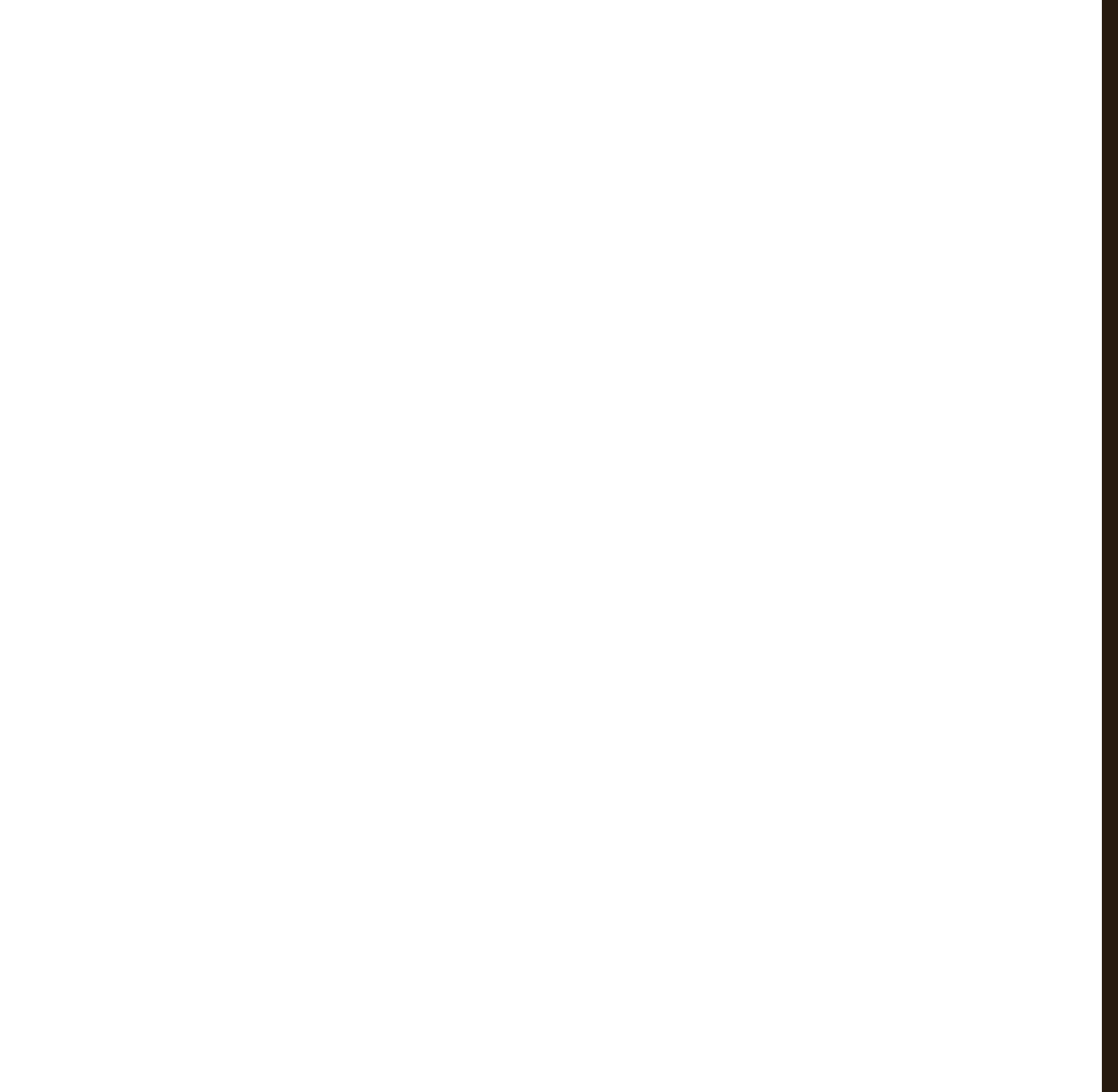
VAS-Y

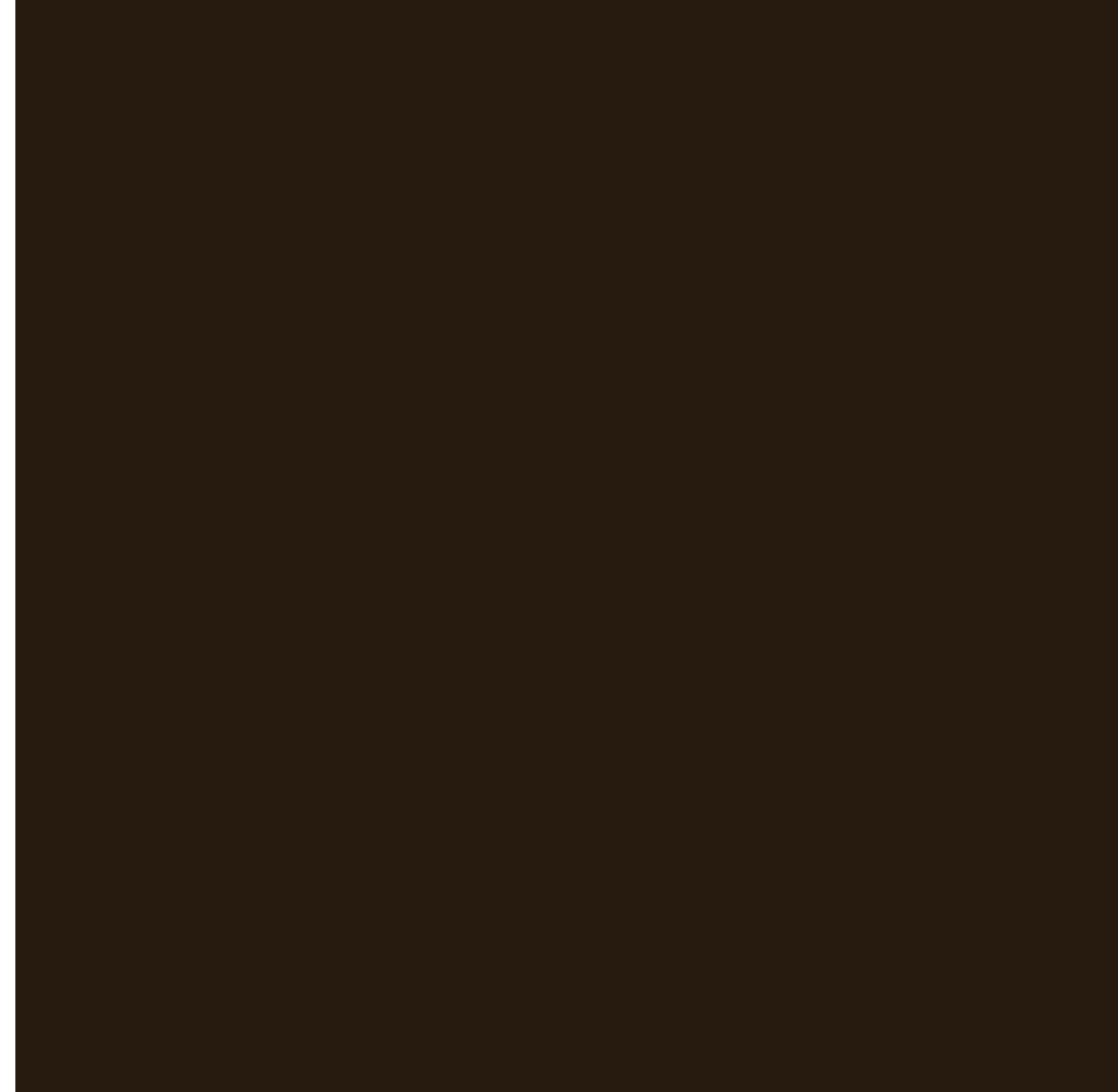
MYRIAM BENIER

MÉMOIRE PROFESSIONNEL DE DSAA DESIGN PRODUIT

LAAB RENNES

2022





SOMMAIRE

12 INTRODUCTION

26 **I . UNE MATIÈRE
DANS UN TERRITOIRE :
LA VASE**

27 **1 . UN BESOIN DE MATÉRIAU
SOUTENU PAR UN DESIGNER**

27 A . LA LÉGITIMITÉ DU DESIGNER À TRAVAILLER LA MATIÈRE

B . LA VASE, UNE MATIÈRE EXPLOITABLE

33 PAR UN DESIGNER

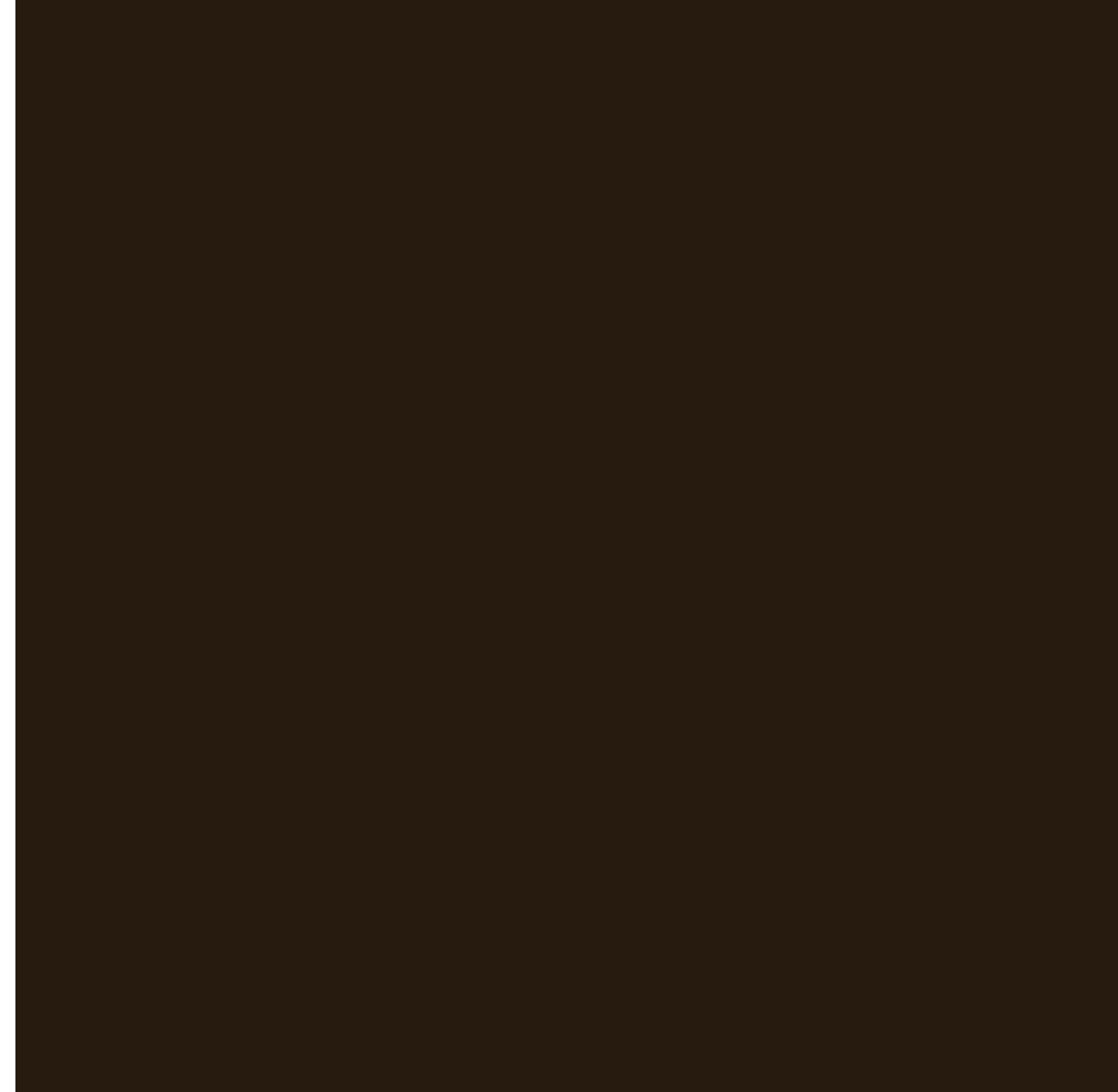
43 **2 . UNE MATIÈRE POUR SOUTENIR
LE RAYONNEMENT DU TERRITOIRE**

43 A . LA PLACE DE LA VASE DANS L'IDENTITÉ DU TERRITOIRE

51 B . UNE MATIÈRE INEXPLOITÉE

59 C . UNE MATIÈRE POUR DYNAMISER LA PRODUCTION LOCALE

70	II . S'INTÉGRER DANS UN NOUVEAU TERRITOIRE
71	1 . L'ARRIVÉE DU DESIGNER DANS LE TERRITOIRE
71	A . S'INTÉGRER DANS UN TERRITOIRE
81	B . LES OUTILS DU DESIGNER
91	2 . UNE DÉMARCHE DE PROXIMITÉ ADAPTÉE AU TERRITOIRE ET À SES ACTEURS
91	A . UNE RELATION DE COOPÉRATION INITIÉE PAR LE TERRITOIRE
97	B . LA RÉCIPROCITÉ COMME ATOUT DANS LA DÉMARCHE COLLABORATIVE
103	C . LA SPÉCIFICITÉ D'UNE DÉMARCHE EN INTERMITTENCE
110	CONCLUSION



INTRODUCTION

« Tout peut servir, pourquoi pas la vase ! »

Cette remarque encourageante est issue d'une enquête menée afin de connaître la place de la vase dans l'imaginaire collectif de l'estuaire de la Vilaine. J'ai perçu ici une piste de projet, née de la volonté de travailler une matière peu exploitée dans le monde du design produit, dans le cadre d'une démarche territoriale.

Pour commencer, il me semble important de définir les différentes notions qui composent le terme de territoire. Ce dernier est le contexte d'innovation de mon projet. Connue comme « une partie de la surface terrestre¹ », le territoire est un espace géographique. Il se définit par les limites (mer, désert, montagne...) et différenciations naturelles (faunes et flores locales) qui le composent. Par exemple, dans le cas de l'estuaire de la Vilaine, il s'agit d'un fleuve et de son espace environnant.

¹ « territoire », *CNRTL*, dictionnaire en ligne, consulté en novembre 2021, <https://www.cnrtl.fr/definition/territoire>





ill.1 Myriam Benier, *Estuaire de la Vilaine*, 7 novembre 2021, La Roche-Bernard

Le géographe Claude Raffestin définit le territoire comme « un espace transformé par le travail humain¹ ». Un territoire peut donc aussi se définir comme un espace auquel l'Homme² a accordé une fonction. Il offre des ressources, et les humains installés dessus «font avec».

Maurice Godelier, anthropologue, précise qu'un territoire « est un ensemble d'éléments de la nature qui offre à des groupes humains un certain nombre de ressources pour vivre et se développer³ ». L'humain appréhende le territoire, l'interprète,

lui et son paysage, pour pouvoir y circuler, y manger, se construire : y vivre. C'est par exemple le cas d'un designer. Il apporte des solutions aux problématiques du quotidien selon les besoins et envies des humains en fonction des ressources qui y sont disponibles. Son action sur l'espace en fait un acteur du territoire.

Selon le glossaire en ligne *Geoconfluences*, « les acteurs sont l'ensemble des agents (individus, groupes de personnes, organisations) susceptibles d'avoir, directement ou non, une action sur les

1 RAFFESTIN Claude, « Écogenèse territoriale et territorialité », AURIAC Franck et BRUNET Roger (dir.), *Espaces, jeux et enjeux*, Paris, Fayard, p.173-185

2 Homme : au sens de l'être humain, en général

3 GODELIER Maurice, *Au fondement des sociétés humaines : Ce que nous apprend l'anthropologie*, Flammarion, n° 979, Paris, 2010

territoires¹ ». On entend par là autant les habitants d'un territoire, les individus, que ses structures institutionnelles, ses entreprises, ses associations, ses collectivités locales, etc. Ils façonnent le territoire à leur image et renforcent l'identité, les caractéristiques du lieu par leur présence.

Comment se définit le territoire de l'estuaire de la Vilaine ?

L'estuaire de la Vilaine, territoire rural, se caractérise par son littoral et ses activités marines. Il a lui aussi ses singularités. Son identité se définit par son caractère authentique qui valorise son patrimoine vernaculaire : son histoire, l'identité des villages pittoresques en pierre qui le com-

pose, ses savoir-faire, ses pratiques, ses matières... L'identité est portée par les acteurs² qui se trouvent sur le lieu. Par la mise en place d'une stratégie de développement du territoire spécifique dite "de proximité", l'estuaire de la Vilaine valorise ses richesses et soutient une dynamique d'économie et de production locale (contrôle sur l'ensemble du circuit de production). Le territoire a par exemple mis en place une aide financière pour le développement des petits commerces d'artisans et de producteurs locaux. Cependant, cette identité est modifiée par l'envasement présent dans l'estuaire de la Vilaine (ill.1).

1 «acteur spatiaux, action spatiale », *Géocofluence*, glossaire en ligne, Lyon, Consulté en novembre 2021, <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/acteurs-spatiaux-action-spatiale>

2 acteurs de l'estuaire de la Vilaine : communautés de communes Arc Sud Bretagne et CAP Atlantique, institutions (IAV, EPTB), associations militantes (DSBV), producteurs, artisans, ...





ill.2 Myriam Benier, *Bateaux bloqués à marée basse*, 7 novembre 2021, Arzal

L'envasement est apparu suite à la création du barrage d'Arzal en 1970. Il a permis de créer un bassin d'eau douce pour y installer des ports. La circulation des bateaux et la réduction des courants ont eu pour impact de favoriser l'accumulation de la vase. Cette matière a profondément changé le paysage et les usages de l'estuaire, notamment pour les activités marines. C'est ce que m'a raconté l'entreprise Breizh Coquillages par exemple, producteurs de moules et d'huîtres. Au niveau de la conchyliculture, la vase a eu pour conséquence de restreindre le passage des bateaux, de bloquer le long du littoral les nutriments provenant du fleuve censés alimenter les réserves de bouchots et de réduire les espaces de cultures et de plaisances en bord de mer (ill.2). Ainsi, les réserves (envasées) se trouvant en sortie d'estuaire ont dû s'éloigner hors de l'embouchure du fleuve. Pour contrer cet envasement massif, l'Institut d'Aménagement de la Vilaine a mis en place une filière de dragage et de valorisation de sédiments à terre.



ill.3 Myriam Benier, envasement des parcs à huîtres, 17 décembre 2021, Pen Bé

01.



Fig.1 Coeur Emeraude, Epannage de sédiments

Cette valorisation peut être directe dans les filières agricoles pour ses propriétés fertilisantes, comme c'était le cas avec l'association Coeur Emeraude (jusqu'en 2018) dans l'estuaire de la Rance. Elle réalisait des actions d'épandages (Fig.1). La vase peut aussi être utilisée ou encore sous forme de remblai et de sous-couches de routes par exemple.

02.

La valorisation peut également être indirecte, comme c'est le cas avec l'entreprise Sédilabe qui développe des chantiers expérimentaux pour la valorisation des sédiments de dragage.



Fig.2 SEDILAB, *Néo'block*, 2018-2022, béton avec vase

03.

La vase est exploitée comme composante de béton pour ses propriétés argileuses et sa composition à base de silice pour le béton dans le projet *Néo'block* (Fig.2) et *C'Urbain* (Fig.3). En revanche, cette approche de la ressource permet uniquement de réduire son abondance. Elle n'est pas bénéfique (économiquement, socialement, écologiquement...) au territoire.



Fig.3 SEDILAB, *C'Urbain*, béton avec vase

Je vois ici une orientation à donner à mon projet : développer une matière du territoire (la vase) et pour le territoire dans une production de proximité, même si je ne proviens pas de ce dernier. Les ressources d'un territoire (matérielles et immatérielles) sont en effet source de création pour un designer. Elles l'inspirent et lui donnent un cadre de projet, que le designer doit ensuite inscrire dans une réalité (économique, sociale, environnementale, ...) pour répondre au besoin d'un consommateur, d'une infrastructure, ou d'un territoire. Dans l'estuaire de la Vilaine, il s'agit d'ancrer une production dans deux points du développement durable soutenus par les deux communautés de communes du territoire¹ : le besoin de cohésion sociale et de développement suivant des modes de production et de consommation responsables.

¹ Pour la partie nord de l'estuaire de la Vilaine, il s'agit d'Arc Sud Bretagne. Pour le Sud, il s'agit de Cap Atlantique.

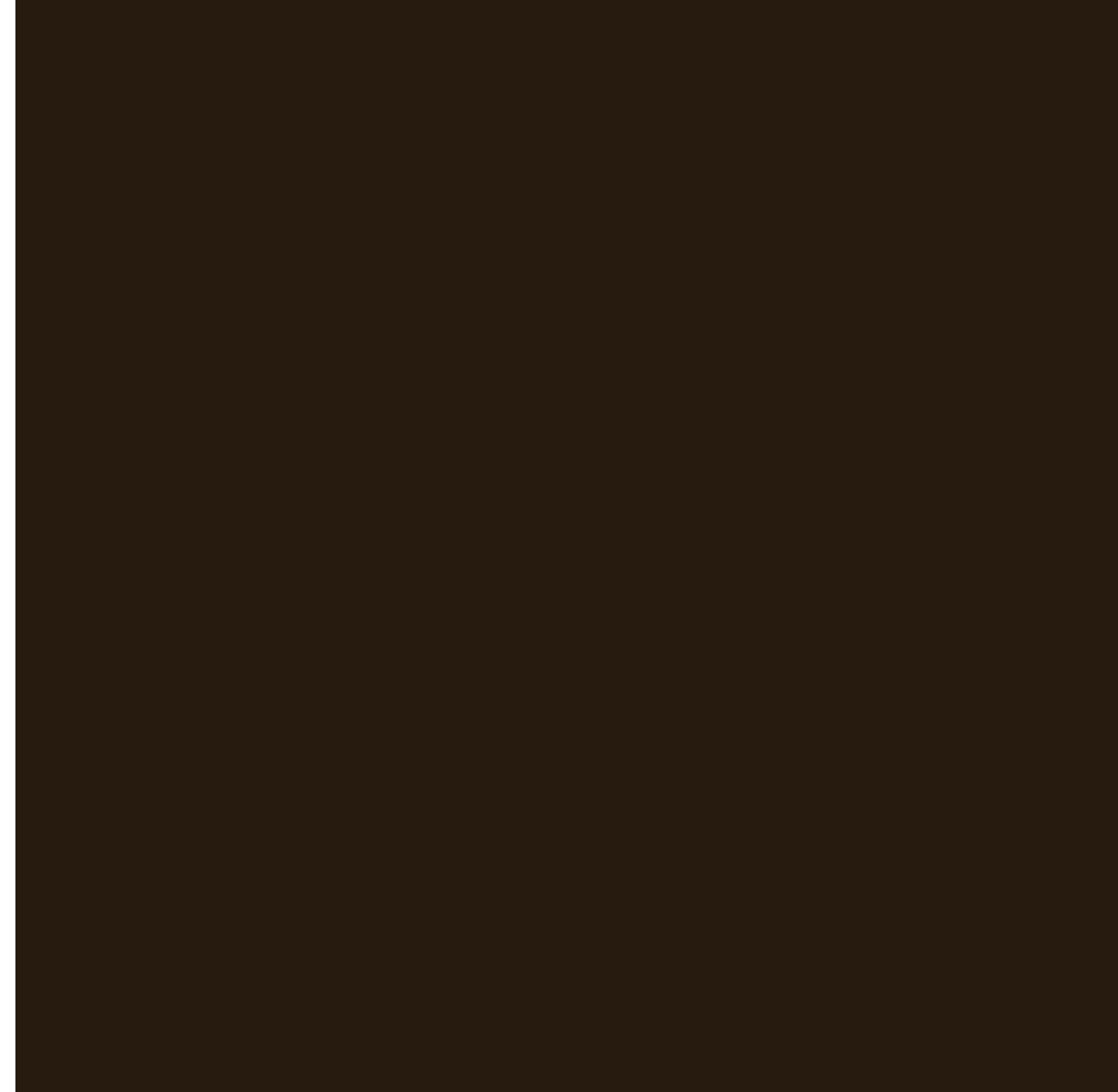
Cela m'amène à me demander :

Comment le designer peut-il cultiver un lien avec le territoire et ses acteurs, à travers le matériau vase, dans une relation de proximité préexistante sur le territoire, dans le cas d'une production en intermittence ?

Pour mon projet, j'interviendrai uniquement sur la partie qui s'étend de Damgan, en passant par la Roche-Bernard et en revenant jusque Pénestin. Les principales activités de l'estuaire de la Vilaine et son envasement y sont concentrés.

Il s'agira dans un premier temps d'étudier le potentiel d'utilisation (esthétique, technique, sémantique) d'une matière telle que la vase et son rôle dans le processus de création d'un designer. On pourra déterminer la place que cette dernière peut avoir dans le territoire et ses pratiques. Dans un deuxième temps, il s'agira de s'interroger sur les moyens qu'un designer peut exploiter ou acquérir pour s'intégrer à un territoire. Présentant une stratégie de développement spécifique, il faudra démontrer le potentiel économique d'une ressource qui l'a interpellé. Ce questionnement sera abordé dans le cadre où le designer ne provient pas du territoire. Face à cela, il faudra pour finir examiner les changements que provoque cette production en intermittence¹ dans la démarche d'un designer travaillant sur un territoire avec des acteurs locaux engagés.

1 Intermittence entre le travail sur le lieu de vie du designer et le contexte de son projet



I. UNE MATIÈRE
DANS UN TERRITOIRE :
LA VASE

1. UN BESOIN DE MATÉRIAU SOUTENU PAR UN DESIGNER

A. LA LÉGITIMITÉ DU DESIGNER À TRAVAILLER LA MATIÈRE



Produire localement, c'est produire par, avec et pour le territoire. Cela implique de penser l'ensemble des éléments d'une production dans un contexte géographique proche et pour le développement de l'économie locale.

Actuellement, dans l'estuaire de la Vilaine, la vente s'inscrit dans une démarche locale. Les petits magasins, les salons, les marchés vendent en grande majorité des productions provenant du territoire. Celles-ci sont issues de processus de fabrication locaux puisqu'ils exploitent des savoirs et techniques de mise en forme directement présents dans le territoire. Quant aux matières employées, elles ne sont en revanche pas toujours locales. Dans le cadre des ressources alimentaires, il s'agit bien d'éléments issus de l'agriculture du territoire, mais en ce qui concerne les ressources des productions matérielles, elles ne proviennent pas de ce dernier. **On peut donc se demander si un designer est légitime à intervenir pour proposer une nouvelle ressource pour la production afin de soutenir la stratégie locale du territoire ?**

04.



Fig.4 Victoria Lièvre et Luc Fisher, *Repulp*, 2020, épluchures d'agrumes

Pour cela, je m'appuierais sur le projet *Repulp* (Fig.4). Le projet naît d'une observation du quotidien de la designer Victoria Lièvre. Travaillant dans un bar à salades et à jus dans un centre commercial, elle constate la masse de déchets issue de l'épluchure des agrumes pressés dans des machines industrielles. Chaque jour, 50 % de la masse de fruits transformés deviennent des rebuts. Ensuite,

le consommateur achète et boit ce dernier dans un gobelet ou une bouteille en plastique qu'il jette après sa consommation.

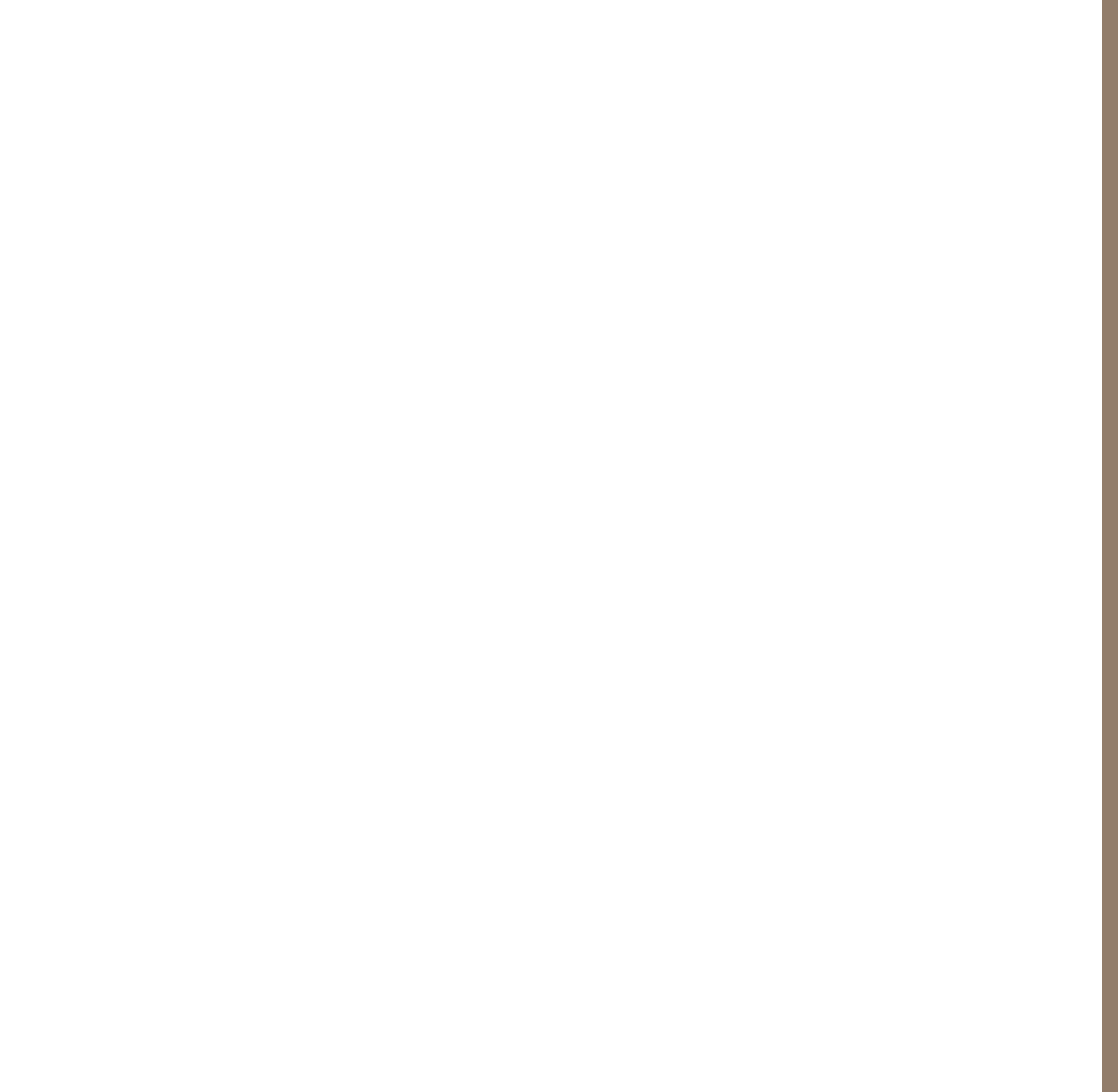
Face à ces deux constats problématiques, la designer et son associé, Luc Fisher, ont imaginé le projet *Repulp* pour repenser notre façon de produire et changer nos habitudes d'utilisation de matières.

Ils ont imaginé exploiter les déchets comme ressources naturelles, pour les valoriser sous la forme d'un matériau pouvant servir dans son contexte d'extraction même. Ils fabriquent ainsi des objets locaux, utiles sur place : des verres. Les designers ont repensé le processus de fabrication sur place pour faire un atout de chaque élément. On parle alors de cycle fermé et de recyclage : on boit un jus dans un récipient fabriqué avec ses propres déchets de fabrication.

La matière fait la particularité de l'objet fini. Elle évoque les ressources utilisées, l'usage de l'objet et crée son identité. Ici, on remarque bien que le designer est une personne qui conçoit un produit en harmonisant des questions esthétiques, fonctionnelles, mais également techniques et sémantiques. Le designer pense l'ensemble du projet. Il influe sur la production des éléments qui nous entoure. Il est donc également légitime à repenser les matières qu'il utilise dans le cadre de sa production.

Dans la volonté de l'estuaire de la Vilaine de produire localement et promouvoir ses ressources, il s'agit pour moi de m'intéresser à une matière de fabrication qui pourrait remplacer celles préexistantes qui sont produites ailleurs. Cela me permettrait d'exprimer le territoire, ses procédés et ses ressources par la matière.

La vase est-elle une matière exploitable par un designer viable pour s'intégrer aux modes de production actuels de l'estuaire de la Vilaine ?



B . LA VASE, UNE MATIÈRE EXPLOITABLE
PAR UN DESIGNER



Dans l'estuaire de la Vilaine, la vase est une matière présente en quantité abondante. Elle pourrait permettre d'assurer un nouveau type de production sur le long terme. Actuellement, elle est valorisée par les institutions pour écouler les stocks de matières draguées présentes en trop grande quantité, comme évoqué en introduction. Cependant, cette valorisation est cachée : les locaux n'en ont que très peu connaissance.

05.

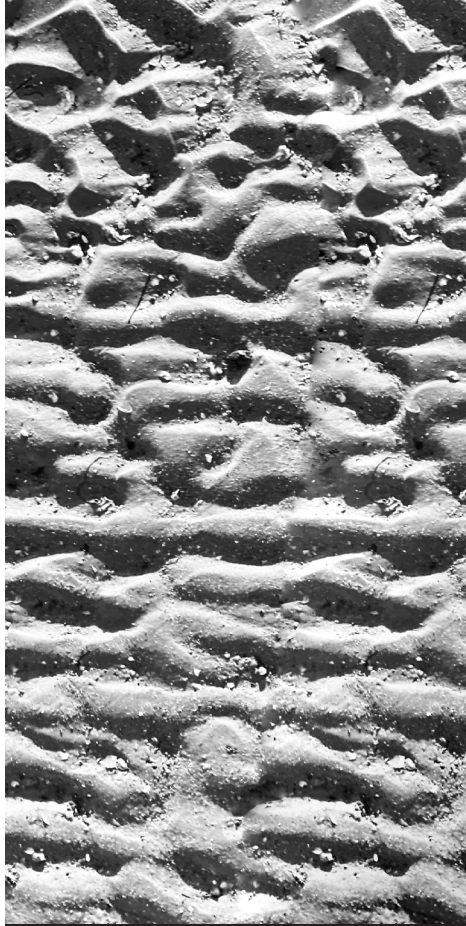


Fig.5 : Yann Santerre et Mathieu Cabannes,
Gwilen, 2020, moulage, vase

Tout comme moi, Yann Santerre et Mathieu Cabannes souhaitent activer cette ressource de l'estuaire de la Vilaine et la rendre visible dans nos quotidiens. Par leur projet *Gwilen* (Fig.5), la vase a l'avantage d'être utilisée sans additifs et en grande quantité pour la réalisation de crédences de forme standard. Elles sont réali-

sées dans leurs ateliers à Brest. Ces productions sont exportées dans de nombreuses régions. Réalisées par moulage, sans énergie, les crédences sont facilement adaptables à nos intérieurs par l'ajout de pigments naturels qui permettent de les personnaliser.

Cependant, on constate que l'ensemble des solutions proposées répond uniquement au problème d'abondance de la vase, sous forme de projets liés au domaine de la construction, du bâtiment, ou de la décoration. Ils ne rendent pas compte de l'ensemble des potentiels techniques esthétiques et sémantique de cette matière provenant du territoire. **Quels sont les autres atouts d'une matière telle que la vase, exploitables par un designer ?**



ill.4 Myriam Benier, Ondulation de la vase,
17 décembre 2021, Pen Bé

Sous forme de boue, il s'agit d'une matière qui a un comportement visco-élastique, avec une texture limoneuse à 80 %. Cela lui permet d'être douce au toucher, de se disperser puis de s'accumuler, comme si elle s'attirait elle-même. Lorsqu'elle est dans l'eau, sa texture est spongieuse et maniable. Elle crée diverses formes organiques à sa surface, tout en courbes (ill.4).

Cependant, la présence de caillots et aspérités divers peut rendre sa texture moins agréable au toucher et plus difficile à exploiter pour une production.



ill.5 Myriam Benier, Expérimentation avec de la vase non tamisée, Septembre 2021

Elle s'effrite en séchant et devient grise, tel de la pierre, de par sa composition en sédiments fins. La matière est décomposable et poudreuse. On peut ici imaginer produire des objets éphémères (jouets pour les plages, accessoires de jardinages...). Les aspérités confèrent à la vase une texture très brute et rêche, qui se fissure beaucoup. Ces fissures se retrouvent

également au niveau des vasières asséchées.

Si la vase est tamisée avec un peu d'eau pour qu'elle puisse passer dans les trous (sa texture étant trop consistante à l'origine), elle devient uniforme et agréable au toucher. La texture liquide de la matière tamisée est très lisse, tel un velouté. Elle possède une couche fine en surface de couleur verdâtre, brun clair qui, en se mélangeant, se marbre et nous révèle une couleur noire intense, avec un effet miroir. Les petites particules de coquillages et autres composants trop fins pour être retirés de la vase lors du tamisage donnent un aspect pailleté à la matière une fois séchée. On peut envisager ici de l'exploiter dans différents procédés de fabrication tels que le coulé revidé ou le moulage à son état liquide.

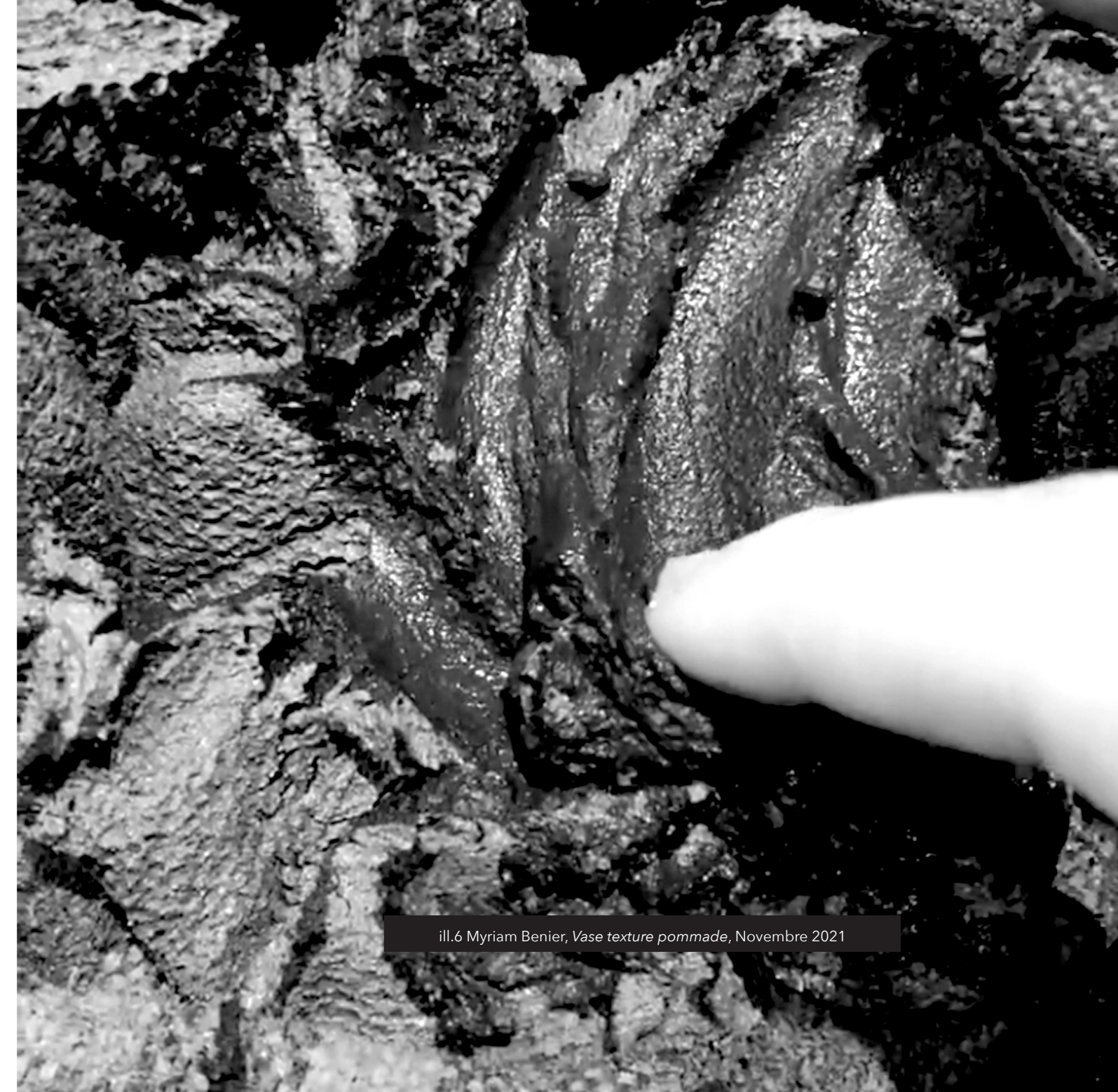
Échantillon de vase tamisée

En séchant progressivement à l'air libre la matière tamisée liquide, on obtient ensuite une texture de beurre pommade (ill.6) très agréable, douce au toucher, puis une texture de pâte à modeler semblable à celle de la céramique. Elle peut prendre la marque de son récipient si ce dernier n'est pas uniforme. On peut envisager ici de l'exploiter dans des procédés de modelage, d'extrusion... qui demandent une matière qui se tient, avec une légère élasticité.

Par l'ajout d'eau une fois séchée, cette matière thixotropique¹ pourra cependant retrouver son état d'origine. Il peut s'agir d'un atout pour une production locale qui peut être envisagée en circuit fermé comme pour l'estuaire de la Vilaine.

Cela permet d'envisager la fin de vie d'un objet en vase.

1 thixotropie : matière qui reprend sa viscosité première après repos lorsqu'on l'agite



ill.6 Myriam Benier, *Vase texture pommade*, Novembre 2021

Ainsi, on trouve une pluralité d'états physiques propres à la matière qui offrent de nombreux atouts esthétiques et possibles techniques exploitable par un designer, et notamment dans son processus de fabrication. Je souhaite utiliser ce matériau comme cadre de mon projet. Les opportunités de design d'un territoire sont nombreuses, mais dans mon cas elles seront sélectionnées seulement si elles peuvent être résolues avec la matière vase qui permet de penser une production locale par l'utilisation d'une ressource du lieu, et éventuellement mise en forme sur place avec les procédés à disposition.

Comme le souhaite Samuel Tomatis avec ses céramiques Alqua (Fig. 4), il faut ancrer cette production dans une réalité économique, au sein du territoire. Par ce projet, il a souhaité faire de la prolifération des algues vertes sur les plages, véritable fléau, une production positive. Il a donc choisi de les utiliser comme matière première pour créer des meubles, de la vaisselle, du tissu, et même des outils. Si la fabrication est aujourd'hui faite artisanalement par lui-même, n'ayant pas les outils nécessaires pour une production plus grande, il souhaite ancrer le projet dans les processus de fabrication plus industriels de son territoire pour correspondre à la demande. Dans le cas de l'estuaire de la Vilaine, il s'agit d'ancrer la production dans la stratégie de proximité globale du territoire qui valorise l'artisanat. Cette stratégie a pour objectif de faire rayonner l'identité du territoire.

Quelle place prend la vase dans cette identité du territoire ?

2. UNE MATIÈRE POUR SOUTENIR LE RAYONNEMENT DU TERRITOIRE

A . LA PLACE DE LA VASE DANS L'IDENTITÉ DU
TERRITOIRE



06.

L'identité d'un territoire se définit par différentes données qui permettent de le différencier des autres : ses matières, ses savoirs, son histoire, son architecture, une composition de l'espace, une culture locale etc. On peut prendre ici pour exemple le projet de Dima Srouji : *Hollow forms, Alienation* (Fig.6).

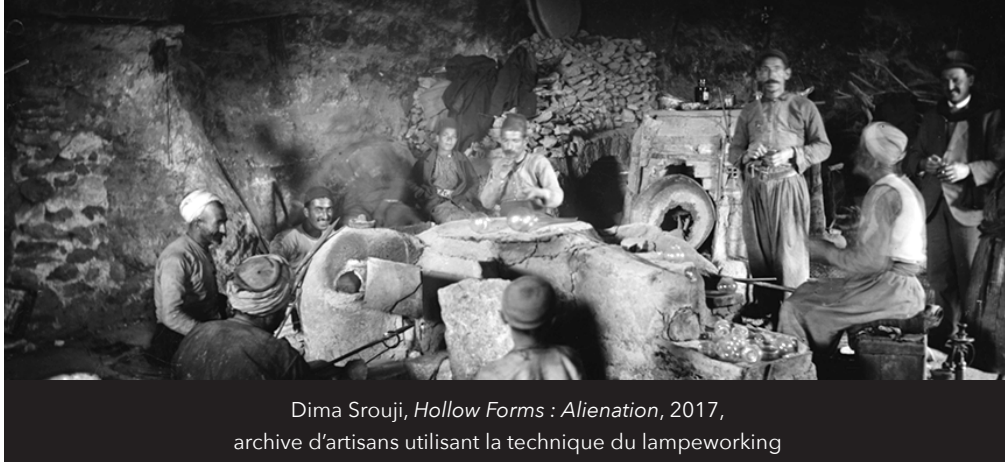
La designer a collaboré avec des souffleurs de verre traditionnels, Ali et Marwan Twam, du petit village de Jaba en Cisjordanie. Elle souhaite relancer et faire perdurer leur savoir-faire en raison de l'isolement de la région en mêlant ce dernier à une approche contemporaine de design. Elle soutient ainsi l'innovation et le rayonnement de la région en mêlant la technique du lampworking¹ et



Fig.6 Dima Srouji, *Hollow Forms : Alienation*, verre, lampworking, Amman Design Week 2017

ses rendus 3D pour créer une série de récipients inhabituels. Ils mettent en avant la culture locale et le savoir-faire des souffleurs de verre en accentuant l'histoire de l'artisanat et la spontanéité du geste (ils expérimentent la fluidité du verre). Ces objets traduisent également

¹ Lampworking : technique de verriers qui utilise une torche pour ramollir et sculpter le verre



Dima Srouji, *Hollow Forms : Alienation*, 2017,
archive d'artisans utilisant la technique du lampworking

l'identité vernaculaire de la terre palestinienne par une série de formes creuses étranges. Lorsque l'on mêle savoir-faire, artisans, et territoire, on se rend compte que l'artisan traduit le patrimoine du territoire par son travail. C'est ce qui m'intéresse dans le cadre de mon projet. Cependant, la matière verre du projet *Hollow Forms* ne provient pas du lieu, comme c'est le cas de la vase dans

mon contexte. Le verre ne traduit pas à lui seul l'identité du territoire alors que les matières peuvent faire partie du patrimoine vernaculaire du lieu. Elles sont à la fois des contraintes liées à l'espace et des atouts que le designer peut exploiter. **Appliqué à mon contexte, on peut se demander si la vase fait partie de l'identité de l'estuaire de la Vilaine?**

En tant que telle, la vase se trouve autant dans les étangs, que les littoraux du monde entier. Ce n'est donc pas une matière rare. Le fait même de partager un territoire, d'être contenu dans son espace, ne suffit pas à participer à l'identité spécifique du lieu. C'est parce qu'il s'inscrit sur la durée, dans une histoire locale qu'un élément peut s'ancrer dans son territoire et en devenir une caractéristique.

Cachée la majorité du temps, la vase se révèle à nous à marée basse dans des quantités immenses dans l'estuaire de la Vilaine, ce qui n'est pas toujours le cas (comme dans les étangs par exemple). Il y a plus de vase dans mon territoire que d'es-

pace habité¹. Sa présence n'est donc pas négligeable dans le paysage, qu'elle a modifié suite à son arrivée. Elle a réduit les lits des cours d'eau (ill.7) et modifié les usages de l'estuaire, développé des nouvelles formes d'espèces (coques, palourdes...), comme elle en a détruite (boucauds). La vase est désormais inscrite dans les pratiques du lieu. Les plaisanciers privilégient certaines plages, les pêcheurs prennent d'autres chemins, des associations se créent pour préserver les vasières (espaces avec une grande biodiversité), les institutions réalisent des actions de dragage en continuité pour la retirer.... La vase de l'estuaire a bouleversé ce territoire.

1 Trente millions de mètres carrés de vase pour 271,67 kilomètres carrés de territoire



ill.7 Myriam Benier, *Envasement d'un cours d'eau*, 6 Novembre 2021, Billiers

De plus, il s'agit désormais, avec le développement de mon projet, de penser la matière pour servir la production locale. Les propriétés esthétiques de la vase lors de sa transformation renvoient à ses différents états dans le paysage naturel d'où elle provient. Lorsqu'elle sera amenée à être présente dans les productions lors des fêtes promouvant la culture locale, ses artisans, ses producteurs, tels que la fête des Mouclades qui a lieu tous les ans à Pénestin, elle pourra faire signe de cet élément du paysage immanquable. J'envisage de m'inscrire dans ce contexte.

La vase peut prendre une place dans l'ensemble des usages de l'estuaire de la Vilaine (agriculture, meubles, produits de beauté, objets artisanaux, aménagement du territoire, ...). On peut donc dire que cette matière participera à l'identité du lieu.

N'étant encore que très peu utilisée dans l'estuaire, voire même cachée, on peut se demander pourquoi une matière ressource telle que celle-ci n'est-elle pas exploitée ?



B . UNE MATIÈRE INEXPLOITÉE



Ce que nous recherchons en matière de durabilité, c'est toujours cette valeur ajoutée. Cela ne signifie pas nécessairement plus d'investissements. Il doit s'agir d'une histoire à plusieurs niveaux expliquant pourquoi ce matériau est plus précieux. Si nous pouvons le faire, alors nous réussissons à faire une différence.

[traduit par moi-même]¹.

Dans ce propos, Ander Lendager évoque la question de la valeur des déchets pour créer des matériaux aussi désirables que les matières préexistantes. Il met en avant le fait qu'il faut revoir nos normes de préciosité. Un matériau peut être précieux par sa rareté, mais aussi par les qualités qu'il offre, ses possibles d'utilisations. Si nous voulons produire durablement, nous devons arrêter de penser que les seules matières intéressantes à travailler sont celles qui sont épuisables. Il faut modifier la vision des ressources déchets, ou moins conventionnelles qu'ont les consommateurs.

1 Anders LENDAGER, « Expert view », Kate FRANKLIN et Thames HUDSON (dir.), *Radical Matter : Rethinking materials for a sustainable futur*, Thames & Hudson, 2019, p.19

«What we are looking for in sustainability is always this added value. It doesn't mean more investment. It has to be a layered story about why this material is more valuable. If we can do that, then we succeed in making a difference. »

07.



Fig.7 Oskana Bondar, *Wiggy*, cheveux feutrés, laminage avec du PLA, date approximative : 2016-2019

Dans le projet *Wiggy* de Oksana Bondar (Fig.7), la designer a ici étudié l'extraction de matières premières locales, puisées dans les flux de déchets urbains : les coupures de cheveux humains. Il s'agit de fibres abondantes et précieuses mais négligées. Elle démontre et valorise les capacités structurelles du matériau (dureté, résistance aux chocs, à la flexion) similaires aux fibres « neuves » dans son projet, en choisissant de créer un tabouret de coiffeuse. Ici ce n'est pas la matière qui s'adapte à l'objet imaginé, mais l'objet qui incarne les atouts du matériau.



Oskana Bondar, *Wiggy*, 2016-2019, matière avec cheveux apparents

Par ce projet, elle questionne également la perception de l'esthétique des matières, des objets. Elle utilise la récupération comme valeur ajoutée à l'esthétique de l'objet en laissant volontairement les fibres apparentes. La matière lui donne sa texture et ses qualités visuelles. Le designer a donc un rôle à jouer pour révéler une matière aux caractéristiques dépréciées à ses usagers. Dans le cas de la vase, j'ai souhaité savoir quelle place avait cette dernière dans l'imaginaire collectif afin de déterminer pourquoi elle n'est pas utilisée plus couramment dans l'estuaire de la Vilaine.

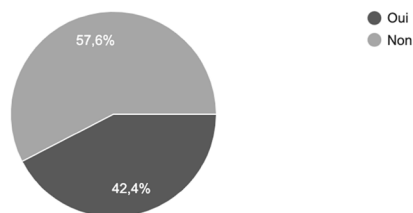
Je me suis ainsi emparée d'un outil d'analyse auquel a accès le designer : le sondage en ligne, diffusé sur des groupes d'informations liés au territoire. Cela n'est certes pas exhaustif, mais il m'a permis d'avoir une première approche auprès d'un public très varié, de milieux professionnels totalement différents.

Dans un premier temps, j'ai pu constater que les habitants sont rarement en contact direct avec la vase. Ils la connaissent, ont en partie été témoins du phénomène d'envasement, mais en observent plus l'impact négatif sur les différentes infrastructures locales que son impact positif sur la biodiversité. Ils n'ont pas connaissance des actions de valorisation de la vase menées sur le territoire. Ils savent qu'elle est retirée ou remise en suspension, mais ils ne savent pas qu'elle est utilisée pour le remblai, le béton, les routes. Ce n'est pas étonnant puisque, par ses applications, on souhaite écouler des stocks, et non montrer cette matière. Il y a donc une méconnaissance autour d'elle, autant sur sa valorisation actuelle que ses diverses qualités.

En général, la vase dérange les locaux, principalement pour leurs activités économiques et leurs baignades, mais ils s'y sont habitués. Au premier abord, ils perçoivent la vase uniquement dans son état naturel, comme matière sale, peu attrayante et odorante, mais elle ne les dégoûte pas. Cela peut donc faciliter l'acceptation de cette matière sur le territoire.

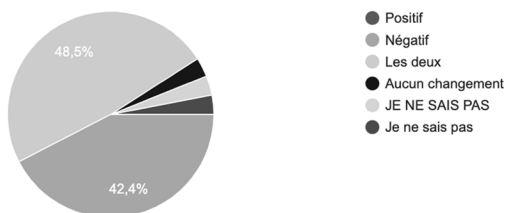
Avez-vous été témoin du phénomène d'envasement suite à la création du barrage d'Arzal ?

33 réponses



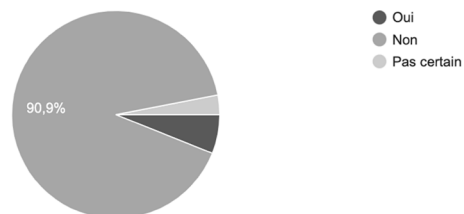
Selon vous, l'envasement de l'estuaire de la Vilaine a-t-il eu un impact positif ou négatif sur le territoire, la faune et la flore ? ?

33 réponses



Savez-vous si elle est utilisée sur le territoire ?

33 réponses



Par l'ajout d'une liste d'adjectifs qualificatifs subjectifs décrivant tous les aspects envisageables de la vase, j'ai pu constater que, progressivement, la vision de cette matière auprès des interlocuteurs se complexifiait. Ils lui trouvaient des qualités plastiques et techniques non évoquées auparavant. Cette matière a donc évolué dans l'imaginaire collectif par le biais d'un simple sondage. Ce sondage est à la fois un outil d'analyse, de mise en commun d'informations et de communication avec les habitants pour le designer que je suis.

Les interlocuteurs perçoivent les qualités de la vase lorsqu'on les guide, mais ils ne conçoivent pas comment cela peut se traduire sous forme d'objets, comment exploiter cet élément en tant que matière au quotidien. C'est donc ici que se trouve mon rôle de designer, acteur dans l'estuaire de la Vilaine. Je révèle le potentiel d'une ressource du territoire qui m'interpelle et souhaite l'exploiter par et pour le territoire.

Comment la matière vase peut-elle être utilisée par des acteurs du territoire pour soutenir son développement économique ?

C . UNE MATIÈRE POUR DYNAMISER LA
PRODUCTION LOCALE



Grâce à la stratégie de proximité mise en place par les deux communautés de communes du territoire, une place importante est donnée aux savoir-faire, en valorisant des artisans et des petits commerces de producteurs locaux (ill.9). Le territoire soutient leur activité avec des aides financières en cas de besoin. Les savoir-faire locaux que j'ai pu déceler en me rendant sur le territoire sont liés principalement à la pêche, avec les conchyliculteurs et mytilculteurs, mais également à l'artisanat avec la présence de nombreux sculpteurs, céramistes et verriers. Il s'agira donc de les considérer et de les associer à mon projet pour produire et participer à l'économie locale.



ill.9 Myriam Benier, *Commerces de l'estuaire de la Vilaine*, 6-7 Novembre 2021

Lors de mes échanges avec les artisans, ces derniers m'ont confié leurs difficultés financières. Ces dernières sont moindres dans l'estuaire de la Vilaine, car la stratégie de proximité limite la présence d'industries de masse, mais elles sont tout de même notables. En effet, l'utilisation de savoir-faire manuels implique un prix de vente et un temps de production plus long par rapport aux procédés industriels. On constate un manque de compétitivité et d'attractivité financière de l'artisanat dans le contexte d'objets usuels du quotidien. Les pièces artistiques (ill.10) étant plus complexes, elles, sont plus rentables financièrement. Elles permettent à l'artisan de s'accorder plus de temps tout en étant rentable et de valoriser son savoir et son identité dans des créations, moins visible dans les productions en série de pe-



tites pièces plus standard.

Cependant, en parallèle, j'ai également constaté lors de ma découverte des différents artisans de l'estuaire de la Vilaine que cette authenticité du fait main, avec une trace du geste de l'artisan, attire les visiteurs et les propriétaires de maisons secondaires.

Elles constituent la moitié des habitations m'a confié Jean Philippe, créateur de l'association des jardins Camoëlin. **Comment le travail de la matière par un designer peut-il venir encourager et soutenir ces productions artisanales locales ?**

Le travail de la matière vase par un designer peut aussi permettre de rendre les savoir-faire plus contemporains, en les inscrivant dans l'attrait actuel pour les nouveaux matériaux durables et naturels. Ainsi, plusieurs acteurs locaux de l'estuaire de la Vilaine m'ont fait part de l'intérêt qu'ils portent à mon projet. Ils sont demandeurs de produits locaux et d'approvisionnement en matière locale pour fabriquer, mais ils n'ont pas le temps ni même l'envie de se consacrer à l'élaboration d'une nouvelle formule pour leur production. Je peux donc venir proposer une matière du territoire au territoire. Selon Stéphane Vial dans *Le design* (2015)¹, « Le projet se présente donc dans le champ du design comme le nom donné à une unité de travail de conception, que celle-ci aboutisse ou non à une réalisation ». Le résultat de l'intervention peut être physique ou non. Cela induit des productions de projet autour de la vase qui pourront être autant des produits finis que des semi-produits, des ateliers, des expériences, auprès des acteurs locaux.

1 VIAL Stéphane, « Le projet en design et sa méthode », *Le design*, Chapitre IV, Paris, Presses Universitaires de France, 2015, p.107-119

Pour illustrer ces propos, on peut prendre pour exemple le projet de diplôme de la designer Camille Suarez intitulé *Arrosia*. Il est né de la rencontre avec la résine de pin récoltée dans les forêts de Gascogne. Après avoir découvert l'histoire culturelle de cette matière dans son lieu d'origine, elle a décidé de combiner les biens du territoire pour valoriser cette ressource oubliée dans



Camille Suarez, *Arrosia : Eden, 2018,*
gommage



Fig.8 Camille Suarez, *Arrosia : Eden, 2018,*
résine de pin enduit et céramique

différents projets. Pour cela, elle s'est associée à différents artisans locaux tels qu'une céramiste, Claudine Ruellan, dans son projet *Éden* (Fig.8). Ensemble, elles ont proposé une production qui retranscrivait les savoir-faire et matières du lieu sous forme de coupelles de fruits gourmandes et uniques. La designer vient ici apporter une plus-value à la production de l'artisan par

08.

la plasticité de la résine orangée translucide semblable à une glaçure de gâteau. Sa technicité lui permet de se liquéfier pour pouvoir enduire la pièce de céramique avec et ainsi créer une couche qui va durcir, servant de protection. Ces atouts de la matière pour dynamiser un savoir-faire plus ancien et apporter de la nouveauté aux pratiques traditionnelles sont également visibles pour la vase.

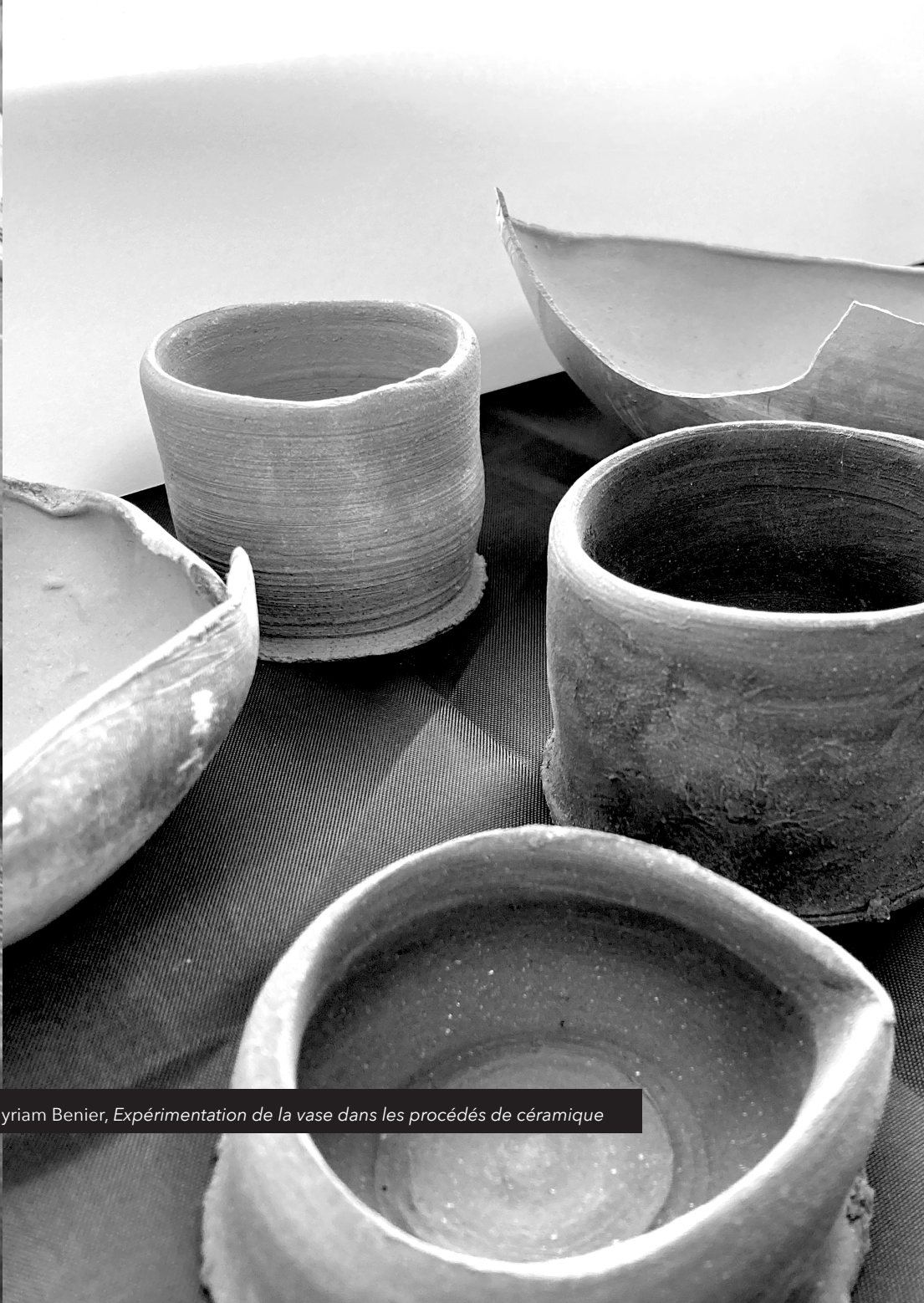
J'ai pu constater cela durant mon stage auprès d'une partenaire, la céramiste Julie Bellec, lors de mes expérimentations avec ses différents outils. Cependant, n'ayant pas les mêmes composants que les matières qui lui sont similaires (argile, grès...), il est nécessaire d'adapter les procédés de fabrication présent sur le territoire à la vase pour la rendre

utilisable (ill.11).

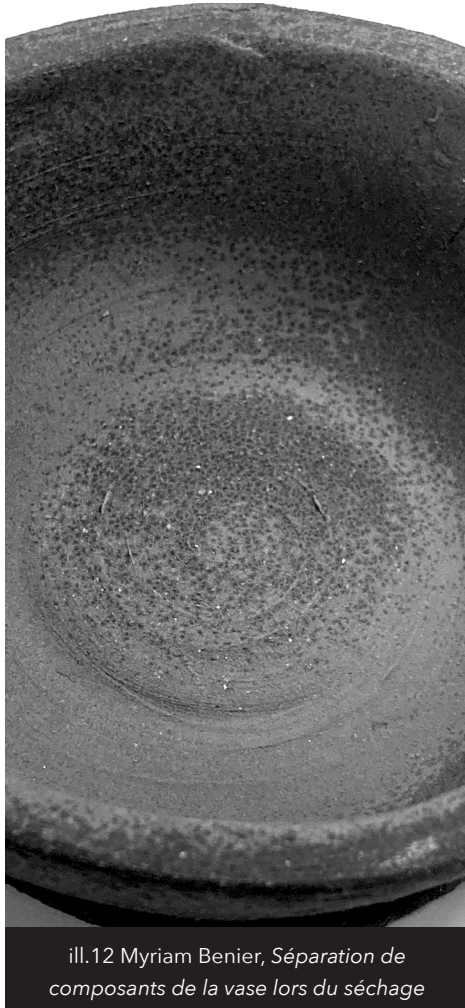
La vase peut apporter un renouvellement technique du savoir-faire tout en rendant compte de ce dernier. Dans l'exemple de la céramique, chaque matériau utilisé influe sur la technique et le procédé de fabrication (hygrométrie, température de cuisson...) même si le savoir-faire reste la même. Ce sera donc également le cas pour la vase. Étant récoltée est traitée en circuit court, son coût de production en sera également modifié : il sera moindre.

La vase ayant aussi une esthétique qui lui est propre de par sa composition qui diffère des autres matières silicates, elle apportera des plasticités et des textures différentes à la production.





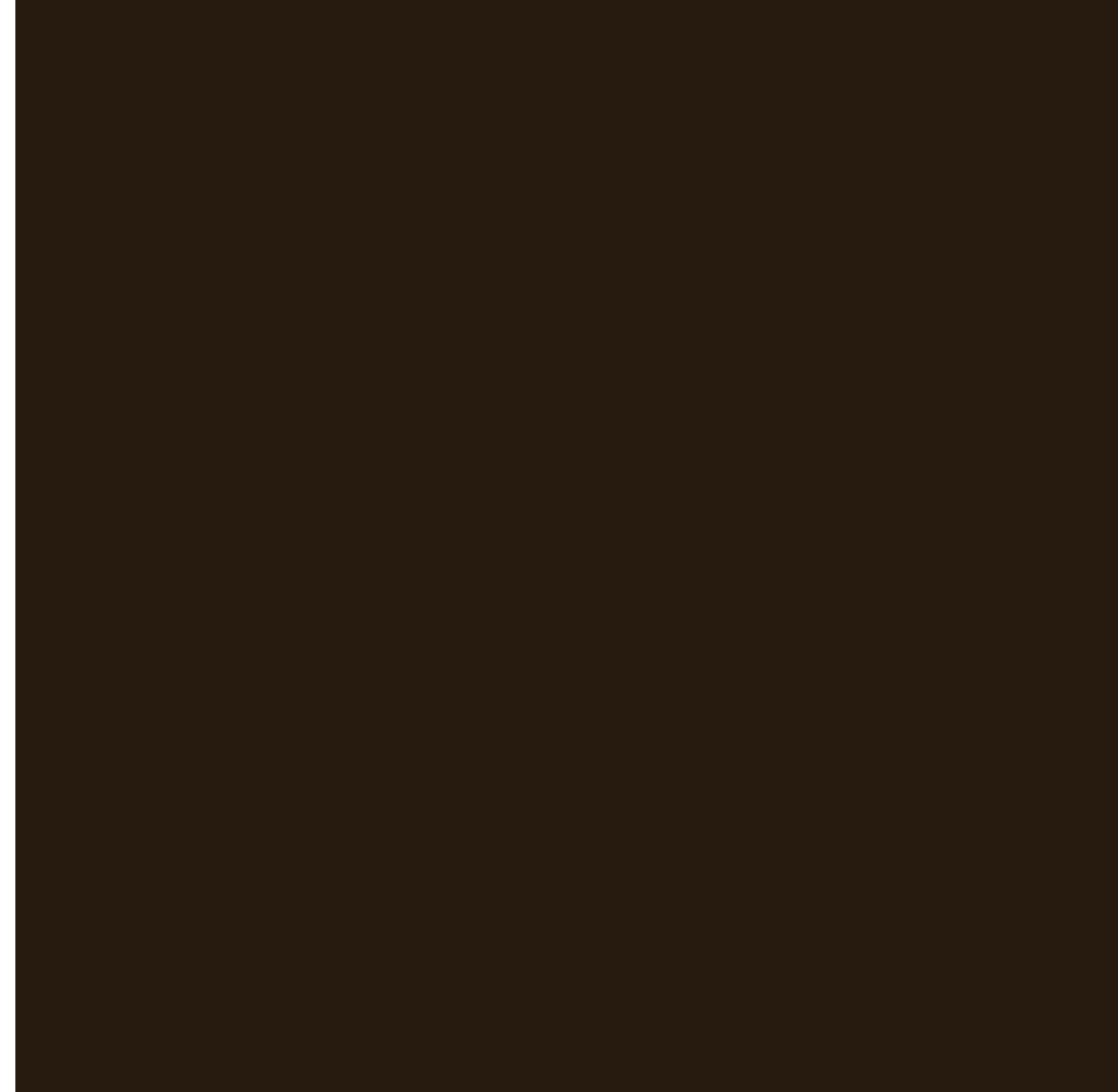
ill.11 Myriam Benier, *Expérimentation de la vase dans les procédés de céramique*



ill.12 Myriam Benier, *Séparation de composants de la vase lors du séchage*

Elle a la particularité de posséder des variations de compositions selon sa provenance (à l'échelle de territoires). Cela reste à vérifier, mais on peut envisager le fait que, selon son lieu d'origine, elle n'aura pas forcément le même rendu de texture et de couleur (ill.12). On pourrait donc géolocaliser la production par son état de surface et produire des objets singuliers, renforçant l'identité du territoire comme évoquée plus tôt. On observe ici une plus-value technique et esthétique pour le produit par l'ajout de la vase qui différencie la production. Maintenant, il s'agit d'initier cette réflexion auprès du territoire.

Quels sont les difficultés d'insertion dans un nouveau territoire que peut rencontrer le designer ? Quels moyens a-t-il pour y pallier ?



II. S'INTÉGRER
DANS UN
NOUVEAU TERRITOIRE

1. L'ARRIVÉE DU DESIGNER DANS LE TERRITOIRE

A. S'INTÉGRER DANS UN TERRITOIRE



On doit d'abord essayer de comprendre le fonctionnement global du lieu, s'accoutumer au territoire, avant de vouloir y faire projet. Cela permet d'adopter une posture de design en adéquation avec le lieu. Dans mon cas, il s'agit de m'intégrer à la stratégie de proximité préexistante de l'estuaire de la Vilaine. Dans le dictionnaire critique *Les mots de la géographie*, Roger Brunet et Hervé Théry écrivent : « Le territoire est à l'espace ce que la conscience de classe est à la classe : quelque chose que l'on intègre comme partie de soi [...] » et « La notion de territoire est donc à la fois juridique, sociale et culturelle, et même affective. Le territoire implique toujours une appropriation

de l'espace : il est autre chose que l'espace.¹ »

En début de projet, j'ai en effet ressenti le besoin de me familiariser avec le territoire avant de pouvoir l'intégrer et d'en être un acteur. Cette base de connaissances m'a permis de comprendre à qui j'allais m'adresser, de connaître le contexte d'évolution de mon projet, et d'avoir une base de discussion commune avec les acteurs du territoire. En effet, je ne connaissais pas ce territoire, et chaque territoire possède son propre fonctionnement. Pour avoir une crédibilité auprès de ses acteurs et y intégrer mon projet, cette phase de familiarisation, que je vais détailler, fait donc partie de la démarche d'un designer qui prend place dans

1 BRUNET Roger et THÉRY Hervé, *Les Mots de la géographie*, dictionnaire critique, Paris, Reclus, La Documentation française, 3e édition, 1993, p.520

une démarche territoriale. On remarque trois degrés d'intensité du lien créé au territoire par un designer lors de son insertion dans ce dernier que nous décrit Marie Laetitia Helluy-des Robert, conseillère en stratégie et prospective économique².

L'attachement spatial est le premier degré du lien spatial qui peut se limiter à un lien affinitaire avec un lieu sans autre enjeu. On peut l'associer à l'arrivée du designer, la découverte du territoire et ses composants.

Pour s'intégrer au territoire, le designer doit s'imprégner du lieu. Il ne doit pas simplement parcourir l'espace physique, mais découvrir chaque ingrédient qui le compose.

Roger Brunet nous dit : « Chaque acteur agit sur son territoire selon des moyens et des stratégies, en fonction de la représentation qu'il a de ce territoire ». Le designer doit comprendre le fonctionnement global du lieu et son contexte d'intervention pour avoir une représentation et une réponse de design cohérente avec ce dernier.

Ainsi, la première approche du designer avec son territoire peut être indirecte, comme cela a été mon cas. Elle est passée par l'étude du lieu par le biais des ressources en lignes et d'appels téléphoniques. Ensuite, je me suis rendue sur place et j'ai parcouru le territoire pour en connaître ses différentes ressources

2 GUÉRIN-PACE France et FILIPPOVA Elena (dir.), *Ces lieux qui nous habitent. Identité des territoires, territoires des identités*, Paris, La Tour d'Aigues, Ined-éditions de l'Aube, 2008, p.276

matérielles et immatérielles.

L'échange direct entre les habitants et le designer peut aussi avoir pour vocation de l'aider à s'attacher à un territoire. Dans le cadre de mon projet, n'ayant pas la même culture que les locaux, la découverte de la vase (de ses défauts, de ses atouts, de sa sensorialité) a été support de rencontre et de communication avec les acteurs. Ils sont animés par la curiosité autour de cette matière qu'ils sous-estiment. Pour démontrer cela, on peut s'appuyer sur l'étude de la démarche du projet de géoverrerie de Lucile Viaud intitulé *Verre marin Glaz* (Fig.9). La "géoverrerie" est une idée selon laquelle le verre pourrait refléter les caractères naturels et humains de la



Fig.9 Lucile Viaud, *Verre marin Glaz*, 2014, verre à base de coquilles d'ormeaux

région dont les matières premières qui le composent sont issues. Elle parcourt ainsi différents territoires à la recherche de ressources pouvant servir de composant au verre pour en créer différentes palettes. Pour son projet *Verre marin Glaz*, elle nous fait part lors d'une interview

présentée sur *YouTube*³ de la parfaite rencontre entre sa volonté d'exploiter les coquilles d'ormeaux comme ressources pour fabriquer un verre de Bretagne, et un producteur d'ormeaux, Sylvain Uchet.

Ce dernier gardait ce déchet de côté depuis de nombreuses années, voyant son potentiel en tant que matière à exploiter, mais ne sachant pas quoi en faire. Lors de leurs échanges, partageant la même envie de valoriser la richesse esthétique de cette ressource dans une production, le producteur a décidé de confier son stock à cette designer pour sa recette de verre. C'est grâce au climat de confiance installé entre le designer et le producteur, par le partage d'une vision commune de



la ressource (coquilles) comme potentiel de création, et donc par l'empathie dont elle a fait preuve pour comprendre le souhait du producteur, que ce dernier a accepté de lui confier ses stocks pour faire naître son nouveau projet.

3 Le Temps des Sciences, « Lucile Viaud, Atelier Geoverrerie fabrications de verres naturels locaux », *Youtube*, décembre 2021, 6 min 45 s. <https://youtu.be/OT-M6K9UFKE>

Ainsi, la relation étroite et aisée avec l'interlocuteur a pris une grande place. On observe ici un deuxième degré d'attachement qui est l'appropriation spatiale. Elle a lieu lorsque l'individu s'investit affectivement dans les lieux. L'attachement est plus fort. L'appropriation peut être de différentes natures : culturelle (référence à la culture du pays), physique (par la fréquentation du territoire) et mémorielle (importance de l'imprégnation enfantine).

Elle est visible lorsque le designer a établi un contact et a pu échanger à plusieurs reprises avec son territoire. Lorsqu'on est originaire du lieu, cette phase d'analyse est simplifiée. La prise de repères est accélérée par la proximité possible avec le lieu étudié et le lien préexistant avec ses habitants. Ce lien permet d'aborder les bénéficiaires et d'avoir connaissance

de leurs besoins plus rapidement. Il peut s'agir de connaissances proches (famille, ami...), comme éloignées. Une démarche d'insertion dans un nouveau territoire par le designer fait donc appel à des compétences sociales de manière plus prononcée. Le designer doit démontrer la viabilité de son projet : sa faisabilité, son bien-fondé, et sa motivation. Le respect pour les ressources locales est important pour un designer. J'ai pu notamment observer cela lors de mes premières visites dans l'estuaire de la Vilaine.

Le designer peut rencontrer différentes difficultés à trouver sa place dans le territoire, d'autant plus lorsque ce dernier est rural. Mes discussions avec les acteurs locaux m'ont fait remarquer dans un premier temps une certaine incompréhension du rôle d'un designer auprès de

mes interlocuteurs (n'étant pas familiers du domaine de la création). Cette typologie de territoire est moins habituée à la présence de designer. L'absence de filiation de ce métier au territoire se fait ressentir. Souvent associé à la superficialité de l'objet, j'ai pu constater que les interlocuteurs non-initiés au design perçoivent le designer comme une personne pensant simplement à l'esthétique de l'objet pour le mettre au goût du jour et donner envie. Ils rencontrent ainsi une difficulté à comprendre le champ d'action que peut avoir le designer et à l'intégrer.

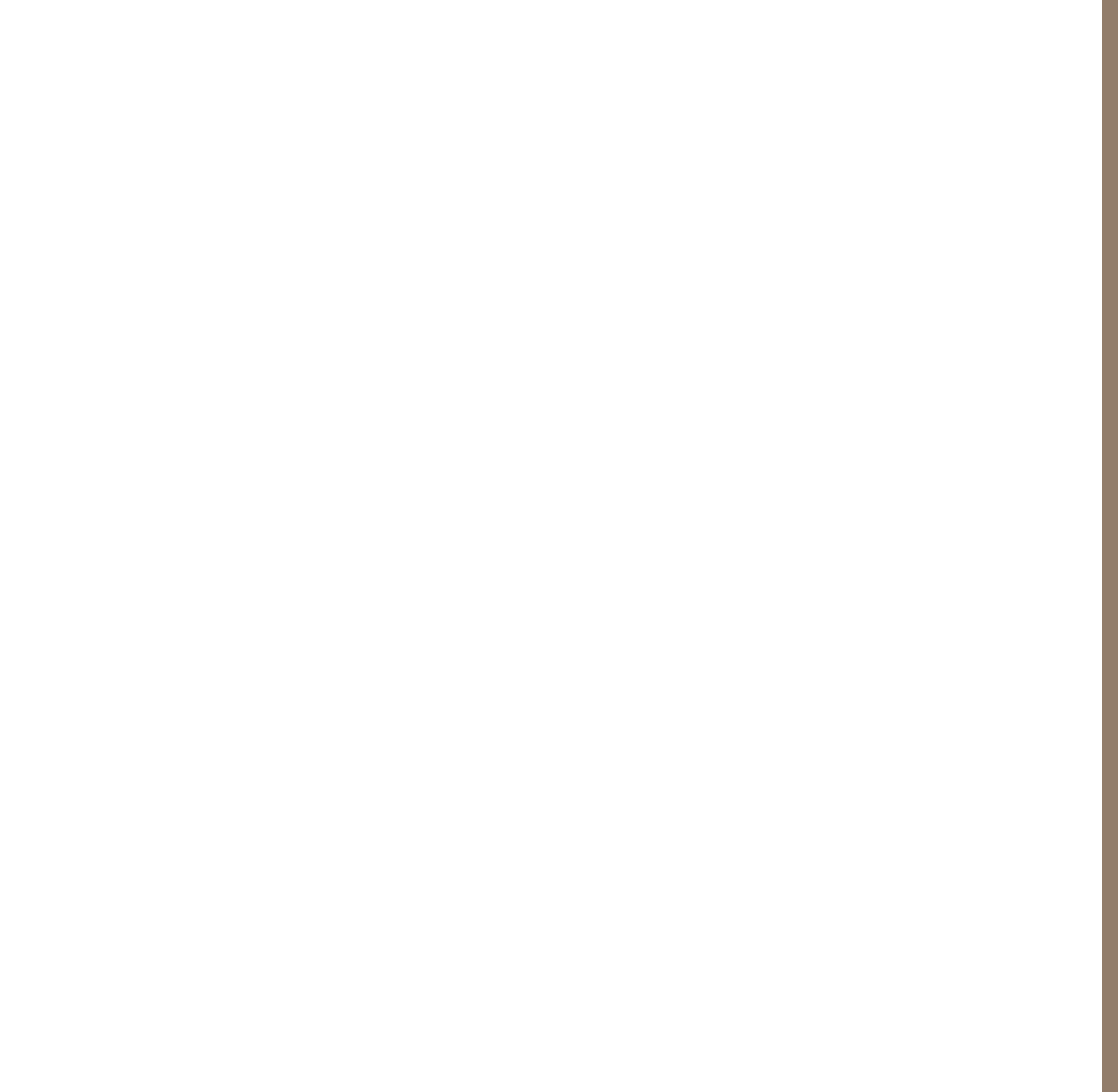
Pour contrer cela, le designer peut expliquer le rôle qu'il souhaite avoir dans son projet. Dans mon cas, il s'agissait de leur partager mon envie de travailler autour d'une ressource porteuse, ses atouts, par et

pour le territoire. Ensuite, je leur ai fourni un apport visuel de mes premières expérimentations en vase qui leur manquait pour imaginer mon propos, les aider à comprendre la direction de mon projet et rendre compte de sa faisabilité. Cela leur a ensuite permis d'imaginer des rôles qu'ils pourraient avoir dans mon projet. Cet apport visuel est un des outils que peut employer le designer pour communiquer sur son projet, mais ce n'est pas le seul. Je détaillerai cela par la suite. Une fois le contact établi, il s'agit de solliciter le territoire et ses acteurs locaux dans le projet.

L'incorporation existe quand les lieux font totalement sens pour l'individu. Il y a un véritable investissement territorial au sens premier du terme territoire (espace approprié par un individu).

C'est notamment le cas lorsque le designer entre en phase de création avec ce dernier et met en œuvre le projet. Dans mon cas, il s'agira de travailler avec les différents acteurs locaux pour expérimenter la matière, proposer des ateliers, des productions.... Cependant, cela passe avant tout par une analyse fine des besoins et envies des bénéficiaires du projet.

Pour comprendre leurs besoins et trouver une qualité d'échange avec les acteurs, quels sont les outils que peut mettre en place le designer dans sa démarche ?



B . LES OUTILS DU DESIGNER



Le designer est interpellé par différents éléments pouvant être source de projet. Il peut émettre un constat problématique, l'analyser et l'évaluer par lui-même comme c'est le cas dans mon projet. J'ai perçu le potentiel sous-estimé d'une ressource, la vase, et j'ai analysé son intégration actuelle dans le territoire pour déterminer mon intention de projet dans mon contexte d'intervention : l'estuaire de la Vilaine.

Le designer peut également répondre à un problème existant relevé par une entreprise, une institution.... comme c'est le cas dans le projet *Voisins citoyens* du quartier Cronembourg à Strasbourg (Fig.10).



Fig.10 Terrains Vagues, *Voisins citoyens*, 2019, quartier Cronembourg Strasbourg

Il s'agit d'une commande de la Confédération Syndicale des familles du Bas-Rhin (CSF) qui a fait appel à un studio de design. Le projet est destiné aux habitants d'une résidence d'HLM de 12 immeubles dans un quartier prioritaire de la ville de Strasbourg.

Pour construire une solution de design viable et adaptée aux besoins spécifiques des locataires, la CSF du Bas-Rhin et le designer ont choisi de les inclure dans la conception du projet. Dans un premier temps, il s'agissait de regrouper les habitants, proposer des moyens pour résoudre les problèmes de cohésion sociale de tous les jours et améliorer la vie de tous afin de mieux vivre ensemble.

Pour comprendre et analyser leurs problèmes et leurs besoins, le designer a d'abord mis en place

différents outils d'information et de communication : des sondages, des ateliers de dessin, des ateliers de dessin, d'illustration de situations problématiques, des maquettes interactives du lieu, ...

La représentation visuelle et matérielle est un outil ludique et compréhensible par tous qui se révèle avantageux pour un designer.



Terrains Vagues, *Voisins citoyens*, 2019, illustration des situations bénéfiques et problématiques du lieu



Terrains Vagues, *Voisins citoyens*, 2019,
maquette interactive

Elle permet de situer et visualiser plus concrètement les problèmes, de les confronter et de faciliter l'échanger avec les habitants autour de ce dernier. Ici, il s'agit de nuisances visuelles, sonores, olfactives, matérielles, de difficultés de circulation... Durant cette

phase, le designer se distingue car c'est une personne sociable et empathique qui crée un lien. Il essaye de comprendre sa cible, leurs problèmes et leurs modes de vie pour connaître leurs manques et instaurer une relation de confiance et d'échanges avec eux. Il amène les gens à s'ouvrir par le biais d'outils médiateurs. Un outil médiateur est un élément qui permet, par son biais, de favoriser l'échange, l'interaction entre deux entités. Selon Alain Rey, lexicographe, l'origine de ce mot de médiation remonterait au verbe latin *mediare* « être au milieu¹ », et c'est seulement au XVI^e siècle qu'il a pris le sens actuel d'entremise destinée à concilier des personnes ou des partis, à amener un accord.

1 REY Alain, « De l'objet à la médiation », QUÉLIN-SOULIGOUX Dominique (dir.), *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 2003, n°41, p.29-39

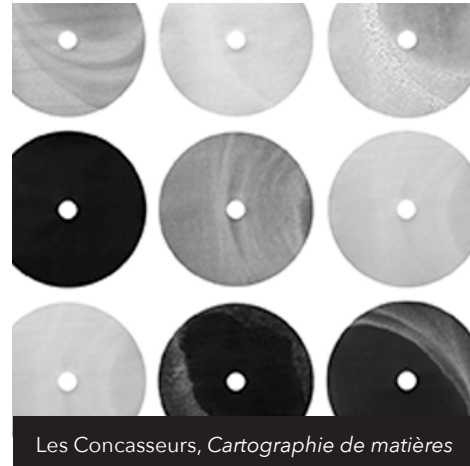
Par extension, le designer conçoit des dispositifs qui sont des intermédiaires (entre acteurs, commanditaires, problèmes...). C'est pour favoriser cette approche plus directe que la confédération Syndicale des familles du Bas-Rhin a fait appel au designer en tant qu'intermédiaire entre elle et les habitants. Dans ce cas précis, les ateliers sont l'intermédiaire entre les habitants et le designer. Ils donnent une matérialité aux problèmes et servent de supports de partage d'expériences pour « expérimenter avec » et pointer les dérèglements auxquels le design peut pallier. Par ces outils, les habitants communiquent au designer les enjeux du projet. La capacité d'analyse et de déduction est une force du designer.

Je peux également envisager d'organiser un atelier, des illustrations photographiques... comme outil de médiation entre la vase (comme matière) et les acteurs du territoire. Il s'agit de lever les réticences liées à elle, de rendre compte du processus de fabrication et des possibles d'utilisation de la vase comme matière pour les acteurs du lieu.

Je pourrais prendre exemple sur les Concasseurs qui développent ensemble depuis 2013 un travail de recherche questionnant les territoires qu'ils explorent. Ils exploitent les matières organiques et minérales in situ comme trame à la mise en œuvre d'objets sérigraphiés, servant de cartographies de matières, puis de volumes manufacturés.

Ils ont à cœur de développer des collaborations entre apprenants et artistes connaisseurs, mais aussi avec des acteurs majeurs de la culture locale, tout comme je souhaite le faire avec les acteurs de l'estuaire de la Vilaine. C'est notamment le cas dans leur projet *En Grève* (Fig.11) réalisé dans la baie de Morlaix, lors de leur résidence à Traon Nevez.

L'atelier de sérigraphie permet, dans un premier temps, une réflexion pos-



térieure à la déambulation dans les différents lieux qu'ils réalisent, découvrant le potentiel graphique des matériaux récoltés et ouvrant les regards de chaque participant sur les richesses de ces derniers. Chaque épreuve étant géolocalisée, une cartographie de matière sensible s'imprime progressivement sur le papier et nourrit le propos de la recherche.

11.



Fig.11 Les Concasseurs, *En grève*, Juin 2016, émaux à partir de matières glanées

Ces cartographies révèlent une série de points qui par leurs textures, teintes, réactions mettent en relief la matérialité fondamentale d'un lieu à un temps précis.

À la suite de ce premier atelier, la création de volumes en terre cuite apparaît telle une évidence, autorisant à présent la recherche de collaborations pertinentes. Il s'agit d'offrir au processus de recherche une pensée formelle, de regrouper l'ensemble des informations récoltées et de réaliser avec les acteurs locaux des objets à partager.

Les outils du designer peuvent donc également servir à la finalité du projet. Les concasseurs développent ainsi une série de 6 bols et assiettes émaillés avec les matières glanées.

La représentation visuelle, matérielle, et sensorielle occupe toujours une grande place. Ces objets permettent de rendre l'information accessible à tous par le biais d'une autre forme d'expression que la langue. Ils regroupent différentes personnes autour d'un sujet commun où chacun peut se sentir concerné grâce à son expérience vécue durant l'atelier. Dans le projet Voisins Citoyens, les informations récoltées et rassemblées ont été transcrites dans un objet éditorial illustré : le guide du bien-vivre ensemble.



Il s'agit d'un projet social et artistique qui valorise les avantages de la résidence et les solutions proposées. Le designer a donc un rôle à jouer dans la communication, la médiation d'informations et la synthétisation des solutions apportées par chacun.

Il doit savoir faire le tri tout comme ce sera mon cas lors de mon projet. Il s'agira de concilier les possibles du matériau avec les différents besoins et envies des acteurs locaux pouvant différer.

La difficulté de cette approche participative, c'est que tout le monde ne peut pas forcément être pertinent dans ses commentaires, ou avoir un esprit critique affirmé. Concevoir des outils différents pour chaque projet et construire cette participation devient nécessaire.

Comment initier une démarche de conception participative avec des acteurs locaux, auprès d'un territoire développant une stratégie de proximité ?

2. UNE DÉMARCHE DE PROXIMITÉ ADAPTÉE AU TERRITOIRE ET À SES ACTEURS

**A. UNE RELATION DE COOPÉRATION INITIÉE PAR
LE TERRITOIRE**



Les commerçants comme les consommateurs de l'estuaire de la Vilaine sont demandeurs de contact direct, de rencontre. C'est ce que j'ai pu observer lors de ma visite auprès de l'association Les jardins partagés Camoëlin. « L'objectif n'y est pas tant d'apprendre à jardiner, mais plutôt de créer un espace de rencontre autour d'une activité », comme me l'a dit Jean-Philippe, fondateur de l'association. Le territoire où intervient le designer n'est pas assimilable à un simple espace géographique, mais à un véritable espace de tissu social.

Dans le magazine *Entreprendre et Innover* n°23, le territoire est défini

comme « un écosystème inscrit dans un espace géographique, où des acteurs économiques reliés par des relations de complémentarité, coopération ou concurrence vont chercher à conduire et à exploiter des ressources difficilement imitables ou délocalisables¹ ». L'ensemble des composants de cet écosystème interagissent entre eux. La stratégie de proximité de l'estuaire de la Vilaine a permis de diminuer la relation de concurrence au profit de la complémentarité et la coopération.

La grande majorité du commerce du territoire se compose de petits commerces bio, d'artisans, de petits

1 ASSELINEAU Alexandre, ALBERT-CROMARIAS Anne et DITTER Jean-Guillaume, « L'écosystème local, ressource clé du développement d'une entreprise », *Entreprendre & Innover*, n°23, 2014, p.59-70 (consulté en novembre 2021). Disponible sur le web : https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=ENTIN_023_0059

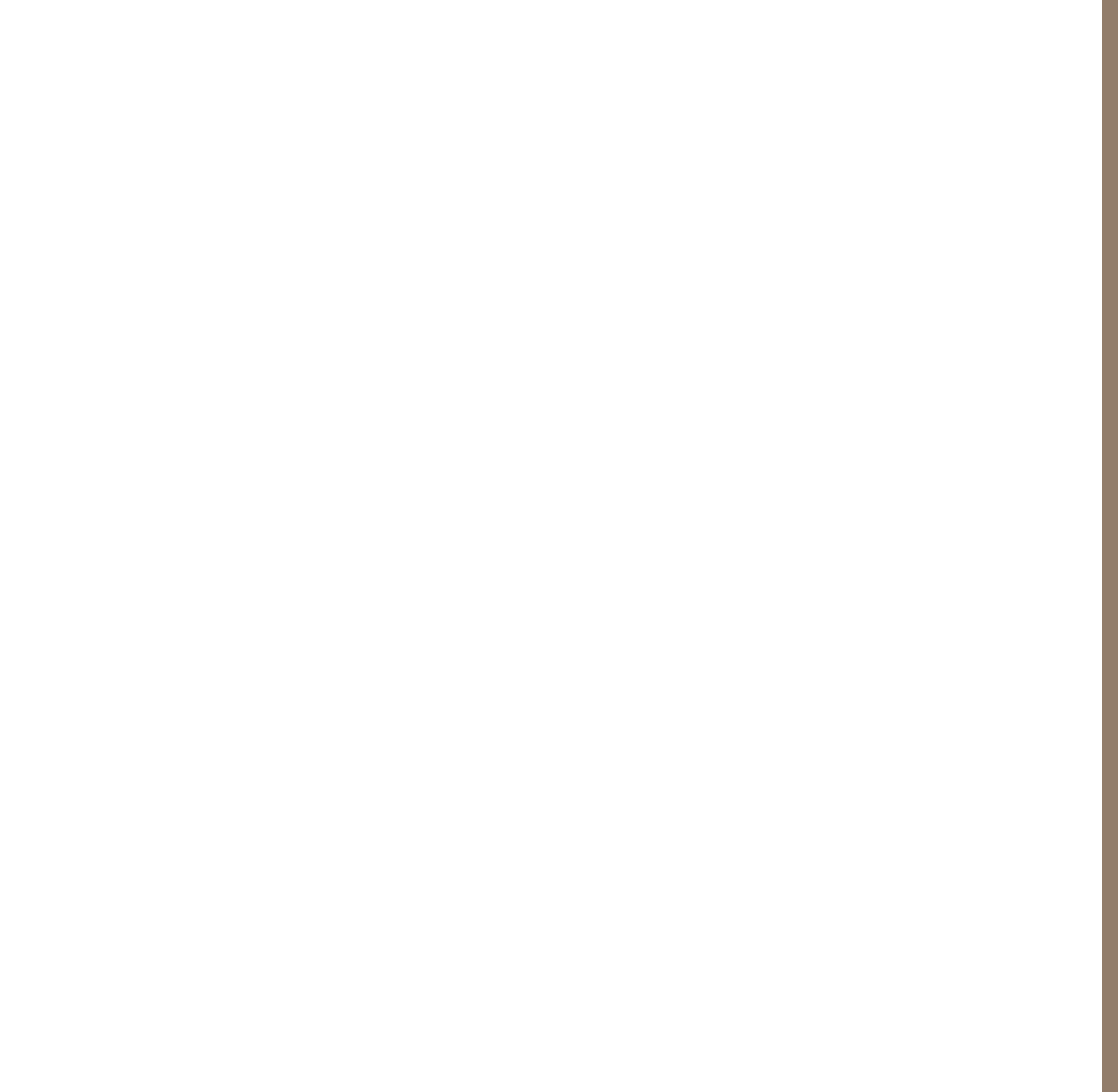
bistrots. Comme j'ai pu le constater, ils assurent la promotion de la culture et des productions locales où chacun a sa place, et est relié aux autres : le bien commun². Il s'agit d'un cadre de développement du territoire faisant partie de la stratégie de proximité qui est transmise à chacun des acteurs, dont le designer qui y travaille (moi) fait partie. Il s'agit de m'adapter à ce système mis en place sur le territoire. Il est local, contributif et favorise la solidarité et la cohésion sociale dans le territoire et entre les générations. Ce sont deux objectifs du développement durable que soutiennent les deux communautés de communes : Arc Sud Bretagne et CAP Atlantique.

Cette approche du commerce et du territoire moins individualiste a notamment été visible pour moi lors de ma journée d'immersion chez Breizh coquillages. J'ai pu observer l'entraide entre les différentes entreprises de conchyliculteurs de la zone. Elle a commencé lors de la récolte des coquillages. Chacun a ses propres parcelles, mais tout le monde peut se servir chez les autres pour les bigorneaux par exemple, ces derniers se répartissant inégalement. Lors du nettoyage et du conditionnement des huîtres, les trois entreprises présentes sur place se sont soutenues à différentes reprises, pour apporter les caisses à l'une ou encore aider à finaliser l'emballage d'une autre.

² Bien commun : désigne l'idée d'un bien patrimonial partagé par les membres d'une communauté, au sens spirituel et moral du mot « bien », de même qu'au sens matériel et pratique (ce dont on dispose ou possède)

En explorant une ville, une artisane vendait les créations d'une de ces connaissances dans sa boutique. La création d'espaces partagés tels que les salons et boutiques de créateurs comme « C'est moi qui l'ai fait » (Nivillac) permettent également de regrouper de nombreux artisans et producteurs locaux. Ils créent un espace de vente, de fabrication, d'échanges, de transmission de connaissances communs, où plusieurs acteurs sont en réseau dans un même espace. Cela promeut leurs places dans le territoire. Ils sont demandeurs de produits et d'événements locaux. Ainsi, je me demande comment le design pourrait servir les biens communs du territoire. Cela implique de construire une démarche qui me permet de créer avec eux, tout en étant en intermittenace sur le lieu.

Quel intérêt les acteurs locaux et le designer ont-ils à travailler ensemble, le territoire initiant déjà une démarche participative ?



B . LA RÉCIPROCITÉ COMME ATOUT
DANS LA DÉMARCHE COLLABORATIVE



Agissant ensemble, designer et acteurs locaux construisent une relation de confiance qui les engage les uns envers les autres. Cela développe une réciprocité de leurs actions, visible dans le projet de Matali Crasset en collaboration avec les maisons Sylvestres : *La Noisette*. Il s'agit d'une commande publique artistique du ministère de la Culture et de la Communication en collaboration avec l'opération culturelle du Vent de Forêts (Fig.12). C'est un projet d'installation de deux gîtes en forêt favorisant l'isolement et le recueil. Ensemble, la designer et le Vent de Forêts souhaitent initier de nouvelles formes de création au cœur d'un territoire rural et y impulser une dynamique de création participative avec les artisans et les fournisseurs locaux, hors des cercles d'initiés.

Les ouvriers de l'entreprise Gigot



Fig.12 Matali Crasset et les maisons Sylvestres, *la Noisette*, 2013, Le Vent des Forêts

(Varney, 55) ont conçu les ossatures métalliques. Les menuisiers de l'association Les Compagnons du Chemin de Vie (Lérouville, 55) ont effectué en forêt la pose du chaume et les habillages bois. L'ébéniste Christophe Rimlinger - Les Meubles de mon Grand-Père - (Villotte-sur-Aire, 55) a fabriqué le mobilier intérieur, les élèves du lycée professionnel

Ligier-Richier (Bar-le-Duc, 55) ont installé les escaliers, etc. L'idée de « construire ensemble » reprend sa place grâce à la diversité d'acteurs que l'on peut convoquer. Matali Crasset a regroupé de nombreux acteurs locaux, dont les habitants et les bénévoles du Vent des Forêts dans un unique projet. Elle souhaite révéler l'imaginaire que la forêt suscite à chacun, mettre en relation ces idées et ces personnes. Parce que chacun contribue selon ses compétences, cela permet de créer une dynamique circulaire où chacun a une place. Les artisans locaux ont permis à Matali Crasset d'avoir une démarche plus artisanale, expérimentale, en lien avec eux. Dans « Le craft à l'état



gazeux », Michel De Lucchi dit de son travail que « l'artisanat est une phase d'expérimentation¹ ». Selon lui, cette approche permet de se tromper, puis de corriger l'erreur. Cette correction, permise par l'artisanat, est bénéfique dans une démarche territoriale

1 GASPAR Monica, « Le Craft à l'état gazeux », in PETIOT Fabien et BRAUNSTEIN-KRIEGLER Chloé (dir.), *Crafts, Anthropologie contemporaine pour un artisanat de demain*, Paris, Norma, 2019, p.134-137

mobilisant différents acteurs. Elle permet d'ajuster un projet qui se redéfinit en permanence. L'erreur est une preuve de la justesse d'expérimentation. C'est parce qu'on s'autorise à tenter sans limite, que l'on peut faire évoluer le projet d'idées en idées afin d'obtenir un résultat définitif innovant.

Le travail avec les acteurs locaux permet en effet de convoquer et d'échanger une pluralité de regards, de compétences, d'informations et de matières riches à exploiter. Il s'agit de la définition d'un écosystème dont les acteurs locaux, le territoire et moi faisons partie. Cette mise en commun permet de faire perdurer les connaissances d'un territoire et de rendre l'idée pérenne, puisqu'on sait comment l'objet a été fabriqué. L'engagement permanent de nouveaux acteurs dans l'aventure, la mobilité de chacun suscite une évidence : tout concourt à requalifier en permanence les enjeux initiaux, à élargir le champ des missions et des possibles du designer dans ce projet. Le rôle du designer n'est pas forcément d'inventer par lui-même des idées nouvelles, mais de faire ressortir la créativité des différents acteurs du projet, professionnels et utilisateurs.

Comme ce sera mon cas, il peut encourager le territoire à développer ses atouts : ses ressources humaines et ses savoir-faire. Je souhaite initier cette démarche pour mon projet pour développer une matière, la vase, avec les ressources humaines et les savoir-faire de l'estuaire de la Vilaine. Cependant, tout comme Matali Crasset pour la Meuse, je ne vis pas dans l'estuaire de la Vilaine. Une relation collaborative peut donc se construire tout en étant en intermittence sur le lieu.

On peut par conséquent se demander comment faire évoluer cette collaboration avec des acteurs locaux, lorsque le designer n'est pas présent équitablement sur le territoire ?

C . LA SPÉCIFICITÉ D'UNE DÉMARCHE
EN INTERMITTENCE



Tout d'abord dans le cadre du projet de Lucile Viaud (Fig. 9), on remarque qu'un designer en intermittence sur un lieu réalise des voyages à durée limitée. En terme de design, une démarche in situ n'est pas appropriée, vue que le designer n'est pas continuellement sur place. Un projet de design in situ est un projet imaginé et réalisé dans le lieu précis où se trouvent à la fois le problème et la solution de design. Cependant, je serais tout de même amené à me rendre sur le lieu à plusieurs reprises.

Cela induit une organisation, car le temps sur le territoire est limité. On ne peut pas s'y rendre dès qu'on le souhaite et nos interlocuteurs ne doivent pas être brusqués dans leur quotidien : on doit prévoir. Cela im-

plique une prise de rendez-vous qui doit convenir à chacun afin de réaliser une rencontre, et une organisation entre chaque rencontre. Pour avoir un échange suffisamment riche, fluide et bénéfique pour moi, j'ai constaté qu'il était important de privilégier un temps d'échange par demi-journée ou par journées complètes avec chacun des acteurs. Ils me permettent de m'immerger auprès d'eux, m'aident à identifier leurs besoins et envies, à obtenir des points de vue d'experts, ou encore à tester des idées. En dehors de ces rendez-vous, j'optimise mon temps en parcourant le territoire pour m'en inspirer, découvrir de nouveaux lieux et personnes pouvant faire évoluer mon projet tout comme le fait Lucile Viaud.

Ces divers acteurs peuvent agir dans le développement du projet autour de la matière (pour moi : la vase). Il peut s'agir des fournisseurs, des bénéficiaires, des partenaires, etc... de mon projet. Je serai également amenée, tout comme elle, à réaliser différentes phases d'expérimentations, .

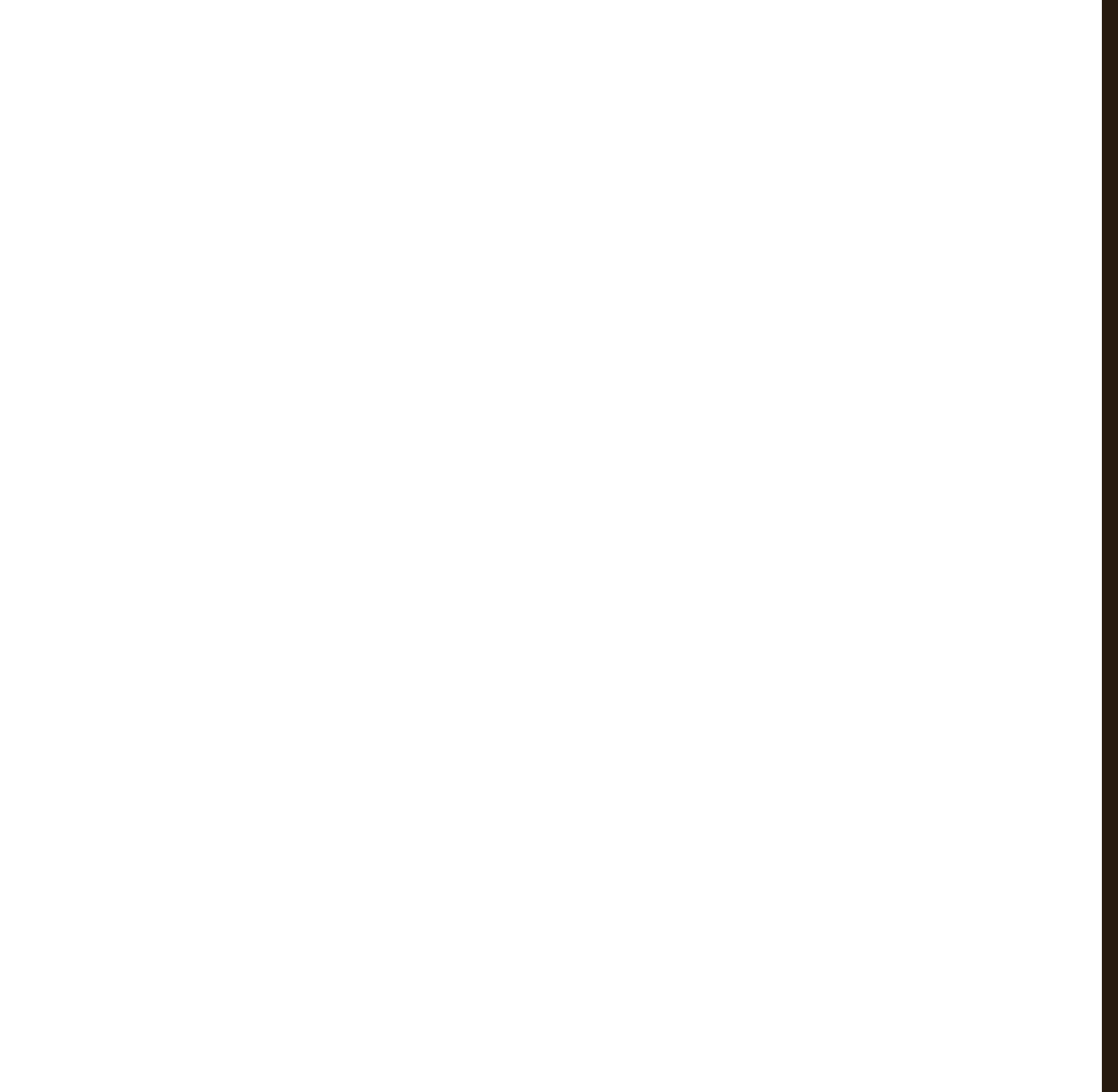
de réflexions dans mon atelier : mon espace de travail au Laab à Rennes. Il est nécessaire pour pouvoir expérimenter et travailler la matière. Il s'agira ici de synthétiser et de réfléchir aux observations, aux discussions et aux déductions faites sur le territoire pour les intégrer au projet. Cependant, lorsque je me trouve à Rennes, mes interlocuteurs ont besoin d'être informés sur l'évolution du projet et de s'assurer de mon engagement. Appuyons-nous ici sur ma rencontre avec mon partenaire, Patrick Bonafous, artisan céramiste et

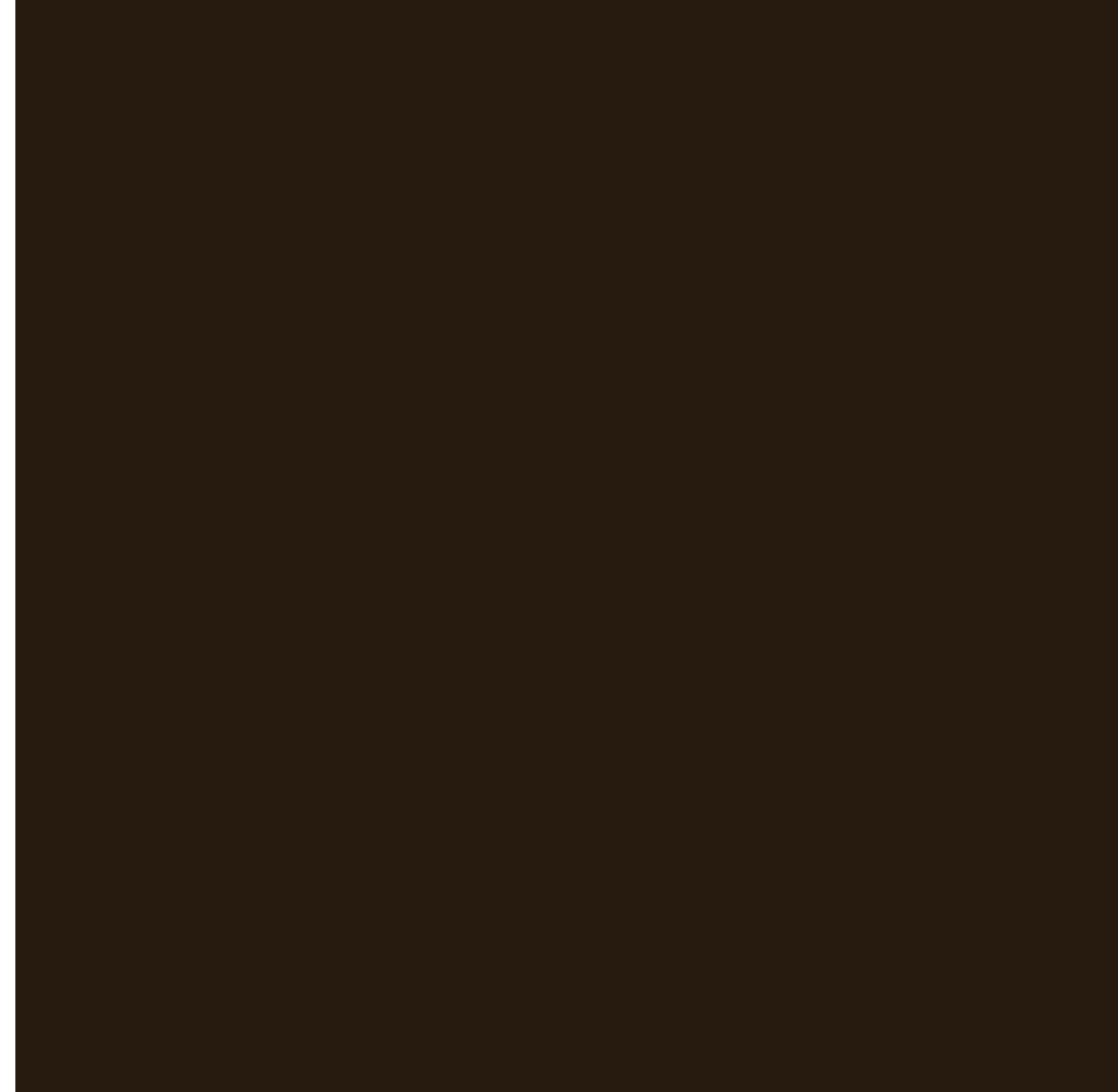
créateur de l'atelier AHM Ceramik. Ce dernier, très enthousiasmé par mon projet, m'a fait indirectement part de sa crainte de voir ce dernier délaissé au bout d'un temps. Il avait besoin d'être rassuré sur ma volonté de mener à bien le projet, malgré ma présence en intermittence sur le territoire. Pour cela, j'ai donc été logiquement amenée à mettre en place une page Instagram et à diffuser des mails sur l'avancée de mon projet auprès de mes interlocuteurs. Ces outils de communication me permettent de montrer l'avancer de mon projet à tous et de m'adapter aux outils de communication de chacun pour garder un contact avec les personnes qu'il intéresse. L'organisation des rendez-vous avec les différents acteurs du projet permet également de l'inscrire dans la durée, tout en mettant en place un processus de recherche avec les acteurs locaux.

Une notion de confiance et de réciprocité dans l'engagement de chacun est donc visible ici aussi.

Lors de mon projet, le designer comme les acteurs du lieu seront convoqués dans l'ensemble du processus de création. On peut donc parler d'une nécessité participative, et plus encore, d'une démarche que je qualifierais de proximité. Cette proximité s'affirme à deux niveaux : à la fois physique lorsqu'on se rend souvent sur le lieu, et également sociale puisqu'on se met en lien avec le territoire par ses acteurs pour construire le projet. Les temps sur et en dehors du territoire sont interdépendants et pourront être combinés. Contrairement à une démarche de co-conception, la participation ne sera pas toujours de la même intensité pour tous les acteurs et durant les différentes phases du projet même si chacun peut y trouver sa place.

Plus concrètement, mon partenariat avec l'entreprise Breizh coquillages me permettra par exemple de trouver des gestuelles spécifiques du territoire à exploiter pour la mise en forme de la vase ou le design de l'objet : il s'agit d'une source d'inspiration. Patrick Bonafous pourra m'aider à expérimenter la vase et sa cuisson sous forme de céramique, et si cela fonctionne, je pourrais lui fournir un produit semi-fini. Enfin, je pourrais lier ces expérimentations de céramique de vase avec le projet de création d'un atelier de poterie des Jardins Partagés Camoëlin. Selon le besoin et l'envie de chacun, on constate que mon rôle de designer ne sera pas le même auprès de chaque acteur : il est synonyme d'adaptation.





CONCLUSION

Le designer est un acteur qui peut soutenir le développement d'un territoire par le développement des produits, des services, etc... qui le composent. C'est donc également une personne qui peut agir pour repenser le processus de fabrication du produit.

Lorsqu'un territoire tel que l'estuaire de la Vilaine souhaite développer sa stratégie de proximité pour mettre en avant ses différentes ressources naturelles, matérielles, construites et historiques, il s'agit de penser les productions par, avec et pour le territoire. Or on constate un manque de ressources locales et exploitables pouvant permettre de produire des produits. Parallèlement à cela, j'ai également été interpellée par une matière laissée de côté avec un fort potentiel dans le monde du design : la vase. Le designer a donc une lé-

gitimité à proposer l'emploi de cette ressource naturelle et à s'intégrer dans le processus de développement du territoire, avec elle.

Le matériau vase travaillé par un designer peut permettre d'offrir un nouveau souffle au territoire sur différents points. D'abord, dans le cadre d'une production, il s'agit pour le designer de mettre en avant une nouvelle ressource en tant que matière pouvant soutenir la volonté de produire localement. Provenant directement de l'estuaire de la Vilaine et étant délaissée, il s'agit d'une matière peu coûteuse. Elle peut permettre de produire en circuit court et de réduire les coûts de production. Par la diversité de ses états physiques, elle possède de réels atouts à la fois visuels, sensoriels et techniques. D'abord, c'est une matière qui peut venir s'adapter au processus

de création du territoire. Soutenu par la démarche de proximité, il s'agit principalement de procédés artisanaux. Dans ce cadre, le designer cherche à accorder les savoir-faire plus traditionnels des artisans du territoire et cette «nouvelle» matière. Celle-ci apporte une plus-value technique à la production par ses composants qui lui son propre. Cette composition qui diffère des matières qui lui sont similaires amène à adapter techniquement la mise en œuvre de l'objet.

Elle a également une esthétique qui lui est propre, apportant une texture et une couleur qui fait écho au territoire où sa présence est inscrite dans le paysage et les pratiques du lieu. La vase fait partie de l'identité vernaculaire du lieu et produire avec peut donc venir transcrire les atouts du territoire.

Cependant, n'étant pas originaire de ce dernier, la designer que je suis rencontre des difficultés et contraintes au regard de l'ancrage territorial de mon projet. Chaque territoire à son propre fonctionnement à décrypter. Il faut d'abord essayer de comprendre ce qui le compose, ce qui l'anime, se familiariser avec lui, pour avoir une base de discussions, pouvoir argumenter et proposer des pistes de projets viables aux différents acteurs. La connaissance de la vase a pris ce rôle d'intermédiaire avec les acteurs de l'estuaire de la Vilaine pour moi. Les différentes connaissances acquises autour de la vase lors de mes recherches m'ont permis d'entrer en relation avec les différents acteurs et de développer une sorte de langage commun avec eux.

Afin de connaître leurs besoins et leurs envies, un designer peut, par la suite, mettre en place différents outils médiateurs afin de libérer et de réunir les pensées comme dans des temps de rencontre et d'échange. Cela me permet ici d'intégrer les locaux au processus de création et d'avoir une production avec la vase qui leur correspond. De fait, le lien social est très important pour un designer comme pour le territoire. Les personnes qu'il côtoie peuvent être autant des futurs fournisseurs, des usagers potentiels, des acteurs du projet... Il doit réussir à gagner leur confiance en prouvant son ambition à agir auprès d'eux et pour eux. Lorsque le territoire en est demandeur comme c'est le cas pour l'estuaire de la Vilaine, il peut instaurer une démarche participative. L'atout de cette collaboration est de promouvoir la place de chaque personne qui participe. Le partage de connaissances, de compétences, d'idées, chaque élément vient requalifier en permanence les enjeux initiaux du projet, dans une démarche expérimentale riche pour l'innovation et pour le designer.

Pour conserver le lien entre le designer, son projet et le territoire avec ses différents acteurs, on peut également envisager de mettre en place des outils de partage tel qu'un compte Instagram pour permettre à chacun de voir l'évolution du projet.

N'étant pas continuellement sur place, il s'agira cependant d'adapter cette démarche collaborative pour pouvoir inscrire les acteurs locaux dans le projet autant sur place, que à distance. J'ai appelé cela, une démarche de proximité. Elle doit être organisée, car le temps passé avec ces acteurs est limité. Il pourra ainsi s'agir de développer le projet à la fois ensemble et séparément, pour pouvoir expérimenter et développer les recherches liées à la matière avant de tester le projet sur place.

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier le personnel enseignant pour m'avoir aidé dans l'écriture du mémoire. Ensuite je tiens à remercier ma famille qui m'a aidé dans l'ensemble de sa relecture. Enfin, je souhaite remercier mes amis, qui m'ont encouragée et soutenue durant toute sa rédaction.

BIBLIOGRAPHIE

ASSELINÉAU Alexandre, ALBERT-CROMARIAS Anne et DITTER Jean-Guillaume, « L'écosystème local, ressource clé du développement d'une entreprise », *Entreprendre & Innover*, n°23, 2014, p.59-70 (consulté en novembre 2021). Disponible sur le web : https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=ENTIN_023_0059

BRUNET Roger et THÉRY Hervé, *Les Mots de la géographie : dictionnaire critique*, Paris, Reclus, La Documentation française, 3e édition, 1993, p.520

GASPAR Monica, « Le Craft à l'état gazeux », in PETIOT Fabien et BRAUNSTEIN-KRIEGEL Chloé (dir.), *Crafts, Anthropologie contemporaine pour un artisanat de demain*, Paris, Norma, 2019, p.134-137

GODELIER Maurice, *Au fondement des sociétés humaines : Ce que nous apprend l'anthropologie*, Flammarion, n° 979, Paris, 2010

GUÉRIN-PACE France et FILIPPOVA Elena (dir.), *Ces lieux qui nous habitent. Identité des territoires, territoires des identités*, Paris, La Tour d'Aigues, Ined-éditions de l'Aube, 2008, p.276

LE BERRE Maryvonne, « Territoires », BAILLY Antoine, FERRAS Robert et PUMAIN Denise (dir.), *Encyclopédie de géographie, Economica*, 2e éd., 1995, p.603

LENDAGER Anders, « Expert View », FRANKLIN Kate et HUDSON Thames (dir.),
Radical Matter : Rethinking materials for a sustainable futur, Anglais, Thames &
Hudson, 2019, p.18-19

Le Temps des Sciences, « Lucile Viaud, Atelier Geoverrerie fabrications de verres
naturels locaux », Youtube, décembre 2021, 6 min 45 s.

<https://youtu.be/OT-M6K9UFKE>

RAFFESTIN Claude, « Écogenèse territoriale et territorialité », AURIAC Franck
et BRUNET Roger (dir.), Espaces, jeux et enjeux, Paris, Fayard, 1986, p.173-185

REY Alain, « De l'objet à la médiation », QUÉLIN-SOULIGOUX Dominique (dir.),
Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe, 2003, n°41, p.29-39

VIAL Stéphane, « Le projet en design et sa méthode », Le design, Chapitre IV,
Paris, Presses Universitaires de France, 2015, p.107-119