

DE VAGUE À VAGUES



Annexe 1, Balade autour de la Presqu'île de Crozon



Photo ci-dessus:
Rade de Brest
depuis la Pointe
des Espagnols,
©Daniello Jeanne,
février 2019

Au nord, de la presqu'île, dans les communes de Lanvéoc et Landévennec, le littoral se compose principalement de grèves, et de criques rocailleuses. La pierre de schiste presque noire et sa côte escarpée témoignent du passage du temps sur la roche. On trouve ensuite, Le Fret et saint Fiacre, d'anciens villages de pêcheurs de bord de mer. Cette partie nord de la presqu'île donne sur la rade de Brest, un grand site militaire. La nature reste ici leur exclusivité. Peu de vagues entrent dans cette zone, ces côtes sont épargnées de l'agressivité des tempêtes venues de l'atlantique. A l'ouest, dans la commune de Camaret, la côte est empreinte de falaises toujours plus hautes



et imposantes. La pointe de Pen Hir et le site des Tas de Pois sont connus des grimpeurs pour leurs murs abrupts se déversant au dessus de la mer en contrebas. La roche blanche calcaire de ce site contraste avec le bleu profond de l'océan. En sortant de Camaret et longeant la côte en direction du sud ouest de la presqu'île, on arrive vers les sites de Kerloc'h, Kerziguenou et Goulien situés dans l'anse de Dinan. Ces longues plages de sable surmontées de dunes à la végétation dense et plurielle, n'en forment presque qu'une lorsque la mer est basse par coefficients de marée importants. Elles sont connues des surfeurs et randonneurs qui trouvent ici un environnement

Photo ci dessus:
Pointe de Pen Hir
et Les Tas de Pois,
©MARCOKER-
MA PHOTOS,
décembre 2012

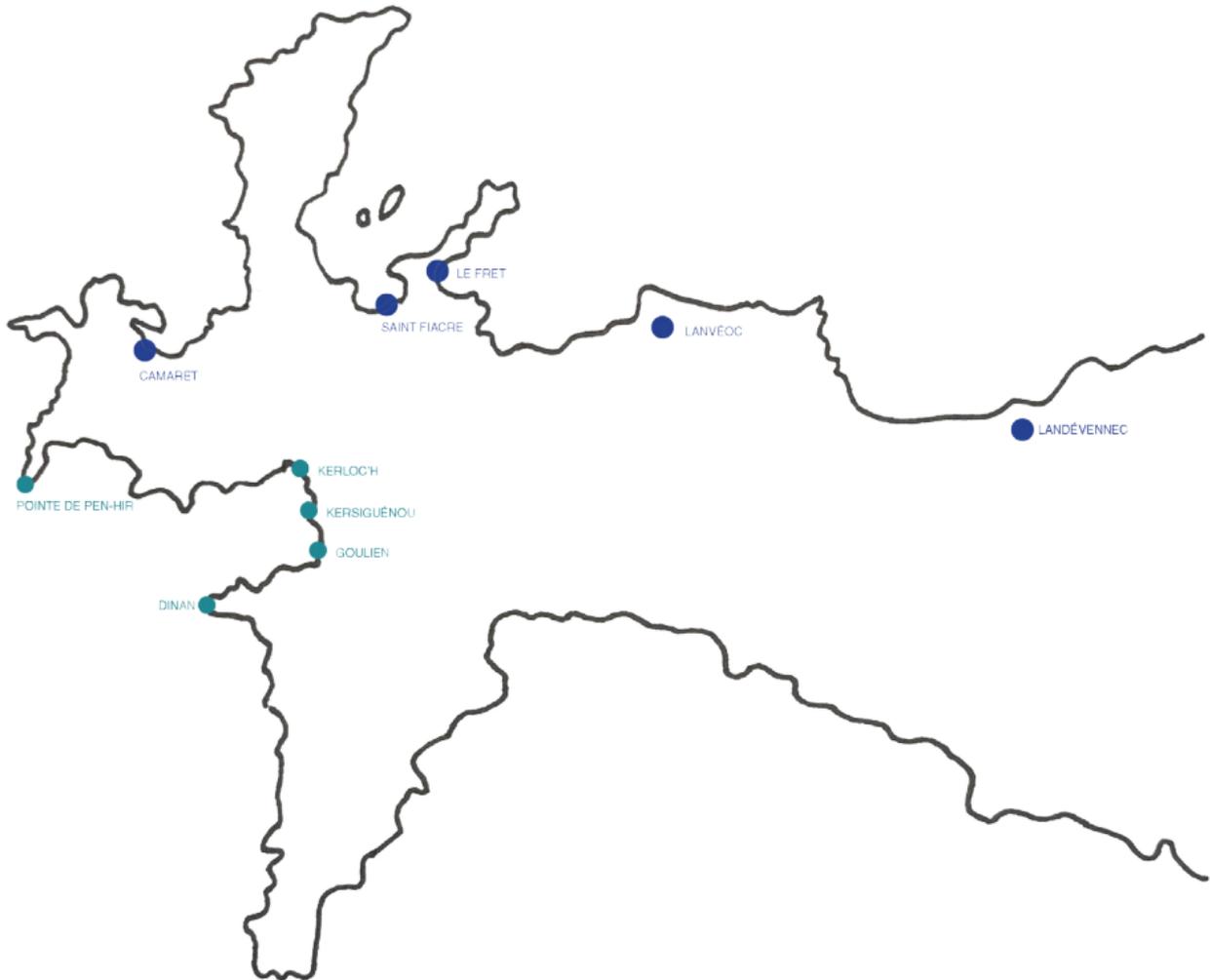




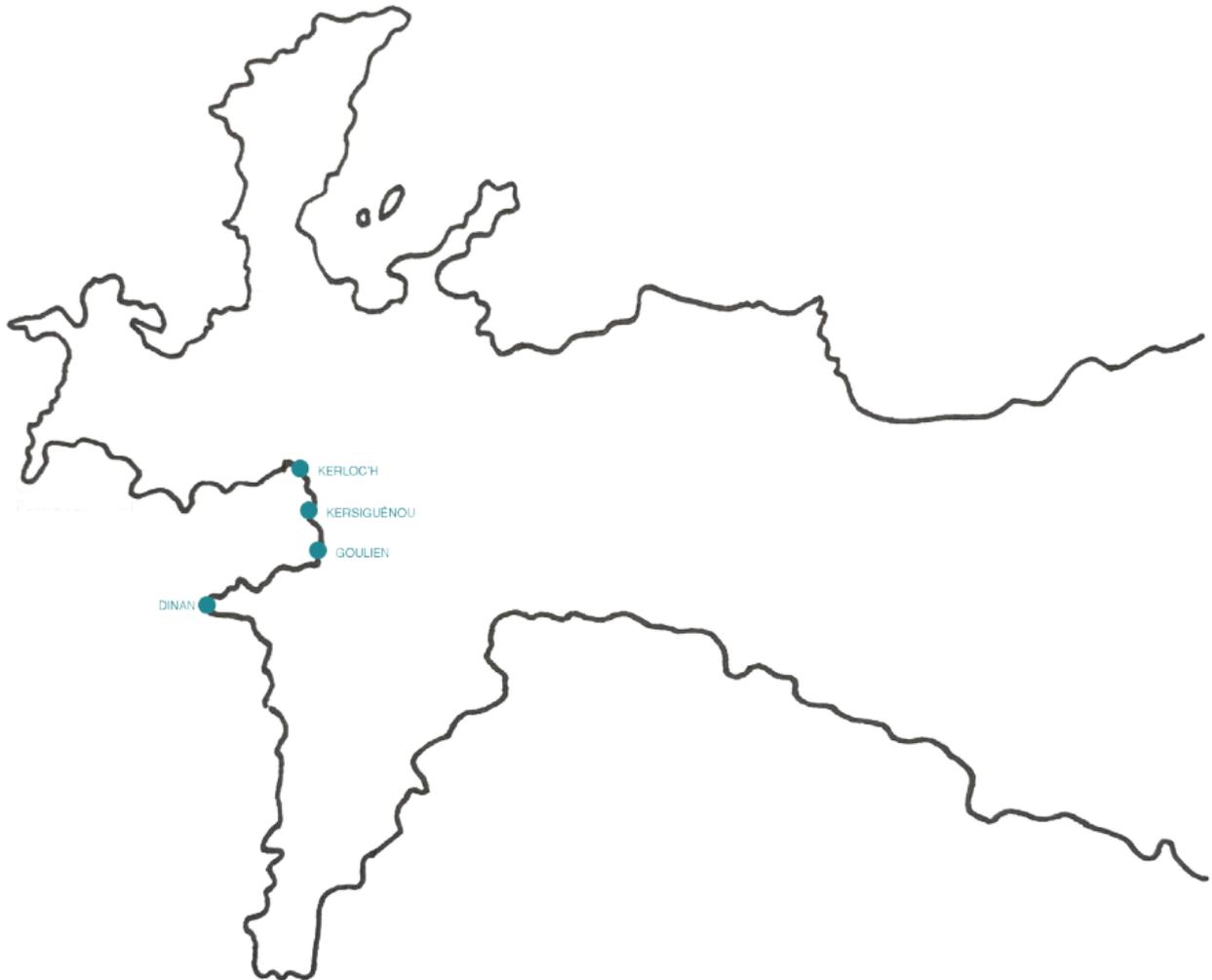
Photo ci-dessus:
Goulien, ©Hebert
Isabelle, Octobre
2015

favorable pour pratiquer leurs activités. Elles constituent un spot de repli idéal lorsque les vagues de l'Atlantique sont trop puissantes mais permettent aussi aux débutants de profiter des vagues plus molles et faciles. À Goulien, ce sont les houles d'ouest qui entrent le mieux sur le spot, du fait de sa situation dans une anse. C'est à marée haute et mi-marée montante que les vagues sont les plus belles. C'est aussi le seul moment de la marée propice au surf, que l'on pratique sur la gauche du spot près de la falaise. En continuant notre balade nous arrivons sur la pointe de Dinan, ici, le lieu, plein ouest, offre les meilleurs couchers de soleil, aucun ne se ressemble. D'ici on peut



voir la course de cette boule de feu plongeant dans l'océan. Son éclairage varie en fonction des saisons. Les couleurs chaudes de l'été, avec son orangé et son rouge flamboyant contrastent avec le froid de l'hiver et ses couleurs pastels. La crique en contrebas est aussi un terrain de jeu connus des surfeurs téméraires qui viennent s'adonner à leur sport favoris dans des conditions parfois difficiles. Spécialement à marée basse lorsque les roches du fond émergent. Ensuite, dans le prolongement plus au sud, se trouve les plages de surf les plus renommées de la presqu'île. Leur situation pleine ouest, ouverte sur l'atlantique, offre les meilleures vagues. «En face c'est

Photo ci-dessus:
Coucher de soleil à
La pointe de Dinan,
©Hauville Rosalie,
février 2017



KERLOCH

KERSIGUÉNOÙ

GOULIEN

DINAN



Photo ci-dessus:
La Palue, ©Rosalie
Hauville, Février
2019

l'Amérique!»). Les plages de sable fin de Lostmarc'h et la Palue, avec son fameux rocher le Guénéron, sont réputées pour être difficilement accessibles en voiture. Nous nous trouvons ici au cœur de la nature, en lien direct avec l'océan tumultueux, et pourtant au calme, avec seulement les bruits de la nature. Le son des pas dans les galets ronds poncés par les vagues. La puissance du déferlement qui quelques fois grâce aux vents d'est, les rend audibles avant même de les voir. Lorsque la vue est dégagée et que le soleil est de la partie, on peut apercevoir au large les îles de Molène à droite et de Sein à gauche. Un peu plus au sud après la plage de la Palue puis Kerdreux



se trouve le cap de la chèvre. Lieu très visité des touristes en été et si calme et sauvage l'hiver venu. Lors des tempêtes la pointe est soumise aux vents violents qui, au fil des années, façonnent sa côte escarpée. L'atmosphère du lieu devient alors oppressante, presque angoissante. Ce cap symbolise l'entrée de la baie de Douarnenez et fait face au cap Sizun avec la pointe du Van. En continuant le tour de la presqu'île nous entrons alors dans la baie de Douarnenez. Ici, le lieu plus renfermé est davantage à l'abri des vagues. En hiver, de nombreux navires viennent trouver abri et s'y amarrer. La côte depuis le cap de la chèvre jusqu'à la station balnéaire de Morgat est un des

Photo ci-dessus:
Anse de saint Nicolas entre le Cap de la Chèvre et l'Île Vierge, ©Rosalie Hauville, Janvier 2022



CAP DE LA CHÈVRE

KERDREUX

LA PALUE

LOSTMARCH



Photo ci-dessus:
Anse de l'Île
Vierge, ©Ro-
salie Hauville,
Septembre 2021

terrains favoris des randonneurs, et une source d'inspiration pour les artistes. Les criques sauvages et l'eau turquoise émerveillent les promeneurs venus par terre et mer. La côte, victime de son succès, ferme peu à peu ses plages aux visiteurs. Les petits galets ramassés là bas constituent un dernier souvenir matériel du lieu aujourd'hui inaccessible. En été l'odeur des pins chauffés par le soleil et les ajoncs d'or, est enivrante, presque entêtante, mais tellement réconfortante. Ici, les touristes en masse affluent pour découvrir ce paysage merveilleux rappelant à certain tantôt la Corse, la Grèce ou l'Irlande. Pourtant, c'est en hiver, loin du flux de touriste, que son identité



transparaît enfin. Comme si, contrairement aux idées reçues, la nature sommeillait l'été pour reprendre ses droits l'hiver venu. Plus forte, plus sauvage et plus calme du monde qui la fatigue. Proche de cette nature luxuriante, se situe la grande plage de Morgat. Là aussi, de nombreuses personnes affluent tout l'été. Les commerces environnants laissent la plage au second plan. La nature s'efface, au profit des activités humaines, l'homme, par son passage répétitif, modifie le territoire et l'abîme jusqu'à le transformer voire même le faire disparaître. S'en suit alors la plage du Portzic et la crique de Pors Haor empreinte à l'érosion qui depuis quelques

Photo ci-dessus:
Plage de Morgat,
©Jeanne Daniello,
Février 2019



MORGAT

CRIQUE DE
L'ÎLE VIERGE

LE PORTZIC

PORS HAOR



Photo ci-dessus:
Morgat pris
depuis Le Menhir,
©Rosalie Hauville,
Décembre 2022

années empêche quiconque voudrait y accéder par voie terrestre. Les vagues elles, continuent de rentrer et de ronger la côte. Puis, arrive le promontoire du menhir, offrant une vue imprenable ouverte sur toute la baie. Lorsque la houle est forte, le rocher permet d'observer les lignes d'ondes qui arrivent du large et s'approchent jusqu'aux plages en épousant la forme de la côte. Plus bas, nous trouvons la crique de Postofort. Son entrée située entre les rochers reste discrète, elle est encore peu fréquentée. Pourtant, sa falaise de schiste noir et ses roches magmatiques en font un terrain de jeu idéal pour chasser les fossiles, ces cailloux qui témoignent des millions d'années passées.



Lorsque la mer est basse on peut accéder à la plage suivante, Postolonnec, sans remonter sur le chemin de randonnée sur la falaise. Simply en marchant dans le sable humide. Mieux vaut ne pas s'y attarder au risque de s'enfoncer. Cette plage cloisonnée entre deux hautes falaises comporte aussi bien du sable que des galets ou des rochers. Même lorsque la houle est présente, les surfeurs ne peuvent la pratiquer. Dû à son sol et sa situation, les vagues qui viennent y déferler ferment trop rapidement pour laisser quiconque les chevaucher. Mais est-ce valable pour des objets? Derrière la falaise, vient ensuite la plage de l'Aber. Elle doit son nom aux marécages à

Photo ci-dessus:
Plage de Postolonnec, ©Rosalie
Hauville, Novembre
2021



LE MENHIR

POSTOFORT

POSTOLONNEC

LABER



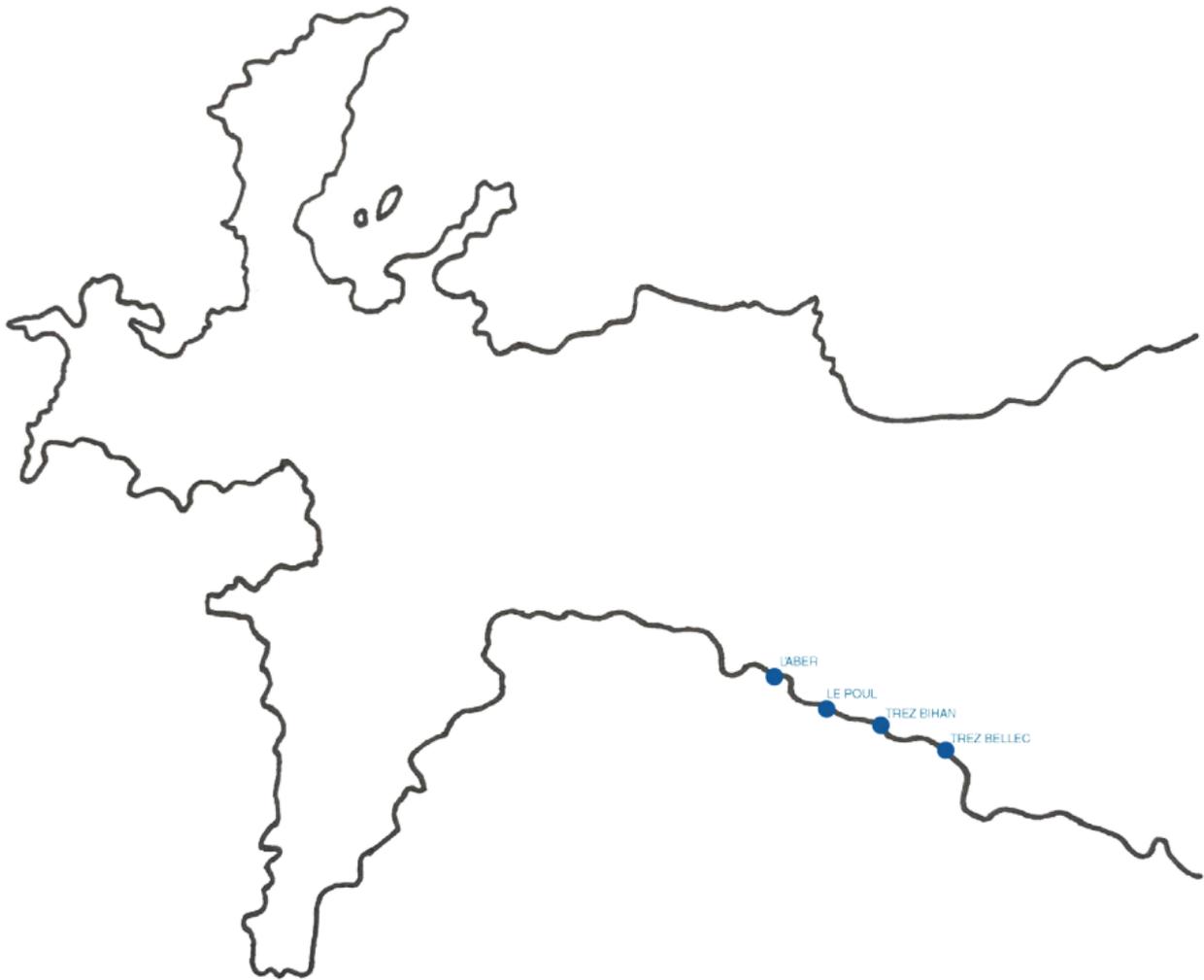
Photo ci-dessus:
Plage de L'Aber,
©Jeanne Daniello,
Février 2019

son dos qui s'emplissent d'eau de mer à marée haute pour ne devenir que des champs à marée basse; les abers, comme des trompes l'œil naturels. Ce site est fréquenté pour tous types d'activités. Kit et planche à voile par vent d'ouest, surf et paddle lorsque le vent de nord est faible et que la marée haute, par grand coeff, atteint le trait de côte. Mais aussi pour marcher, se défouler, courir, sur toute la longueur de la plage ou simplement pour s'y baigner. Elle comporte à son bord gauche une île du même nom ou plutôt une presqu'île car accessible seulement à marée basse. Le temps imparti pour profiter du lieu fluctue en fonction des marées et des coefficients, il faut alors



vite partir pour ne pas se faire coincer. En continuant de longer la côte escarpée, en traversant les forêts de pins, en sillonnant les falaises reflète de ce paysage, en passant à proximité de la plage du Poul avec ses galets blancs, si blanc qu'on a envie de les colorer, on arrive alors bientôt dans la commune de Telgruc. De là deux plages se dessinent, la première, Trez Bihan reclus et sauvage et la seconde Trez Bellec, plus étendue et entourée de civilisation. Cette plage est la dernière de la presqu'île, notre ballade s'achève donc sur la pointe de Trez Bellec promontoire sauvage, ouvert sur la baie de Douarnenez.

Photo ci-dessus:
Prise de vue
depuis le haut de la
plage du Poul, on
distingue au large
les plages de Trez
Bihan et Trez Bellec,
©Rosalie Hauville,
Janvier 2021



LABER

LE POUL

TREZ BIHAN

TREZ BELLEC

DE VAGUE À VAGUES



INTRODUCTION	9
CO-CRÉER AVEC LA NATURE	15
Comment définir co-créer avec la nature	17
L'implication du designer	25
Le rythme naturel de la création	32
LE TERRITOIRE	39
Le territoire naturel et ses différentes pratiques	41
L'impact du territoire sur le projet de design	54



LA PERSONNALITÉ DU DESIGNER IMPACTE LE PROJET

63

Un designer, une personne, plusieurs facettes 65

La personnalité du designer impacte la création 70

Mon protocole de design 74

CONCLUSION 81

BIBLIOGRAPHIE 87





Plage de goulieu, juillet 2005, ©Isabelle Hébert

INTRODUCTION



Introduction

La presqu'île de Crozon dans le Finistère est un territoire sauvage époustouflant. Presque entourée d'eau, ce lieu m'a donné un attrait considérable pour l'océan. Originaire de ce territoire j'y vis et le pratique au jour le jour. Je l'arpente en marchant, courant mais aussi en surfant. Ce lieu me porte et m'a forgée, il fait parti de mon identité. Il me plaît de l'observer changer, au fil des années, des saisons ou des marées. Cette terre m'inspire, ses conditions météo variables me donne à voir des paysages toujours plus différents. Lorsque je surfe je fais abstraction de tout et ne fais plus qu'un avec l'élément. Je me mets à l'eau, rame et glisse sur la vague le temps de quelques secondes, portée et poussée par la mer sans autre énergie que celle venue du large, cette onde naturelle aléatoire dotée d'une puissance parfois sous-estimée me procure un sentiment de liberté. Dans l'eau je me fonds parmi les autres surfeurs tous concentrés sur la prochaine série qui arrive. Nous pouvons être nombreux, seul le bruit des vagues qui déferlent résonne. Et si les vagues étaient employées autrement que pour un loisir ?

«Réfléchissez au mouvement des vagues, au flux et reflux, au va-et- vient des marées. Qu'est-ce que l'océan? Une énorme force perdue.

Comme la terre est bête ! Ne pas employer l'océan!»¹ remarquait Victor Hugo dès le XIXème siècle. Il portait déjà à cette époque, un intérêt à utiliser l'énergie des vagues. Cette force marine est utilisée dans la science notamment pour la convertir en électricité grâce à des procédés mécaniques de plus en plus poussés. Ils donnent à la mer une dimension industrielle, à la manière d'une grosse usine de production d'énergie. Elle perd alors tout son caractère sauvage qui en fait, selon moi, sa beauté depuis l'origine.

Aussi, je choisis pour mon projet de diplôme, de porter cette énergie bleue au service du design, tout en la respectant. Comment créer des objets avec les vagues sans transformer la mer en usine ? Ma volonté première est de respecter la nature du lieu, la préserver de toute industrialisation et conserver au mieux son identité naturelle. Je mettrai en place un procédé de fabrication en co-création avec la nature, sur un territoire naturel. Le lieu que je choisis n'est pas dû au hasard, c'est mon territoire naturel : La Presqu'île de Crozon. Située à l'extrémité ouest de la Bretagne, elle est la pointe centrale du Finistère, bordée par la rade de Brest au nord, la mer d'Iroise à l'ouest, et la baie de Douarnenez au sud. Le site, avancé dans la mer, offre une périphérie littorale très

1. Citation tirée du livre *Le dernier jour d'un condamné*, Œuvre complète de Victor Hugo. Roman. 1 / [publiées par Paul Meurice, puis par Gustave Simon], p. 339, 1910

changeante dotée d'une diversité de plages plus ou moins sauvages. Elle est l'une des huit réserves naturelles de Bretagne. Sa géographie et sa diversité naturelle en font un territoire propice pour travailler en co-création avec la nature et plus spécifiquement avec l'énergie des vagues. Elle possède plus de vingt plages très différentes les unes des autres. De galets, de sable ou de roche, aucune ne se ressemble malgré leur proximité. On trouve des plages aux quatre points cardinaux. Certaines donnent dans une baie ou une rade et sont plus abritées que d'autres, qui sont directement ouvertes sur l'Océan Atlantique donc plus propices à recevoir les vagues venues du large. C'est en cela que cet espace est intéressant. Il offre de multiples possibilités de contexte d'implication pour mon projet.

En créant avec les vagues il s'agit de les prendre comme partenaires à part entière. J'accorde au projet une implication écologique mais aussi éthique. Le designer et la nature tous les deux en co-création dans un territoire naturel. **Mais alors, quels sont les enjeux d'une posture de design en co-création avec la nature et dans un territoire naturel en tant que designer et surfeuse?**



Ce mémoire propose donc une réflexion autour d'expérience, ressenti personnels et objectivation et participe ainsi à définir mon positionnement et mon profil de designer. J'accorderai un premier temps à l'élaboration d'une explication du terme de co-création avec la nature, ce qu'il signifie, ce qu'il implique, quelle démarche adopter dans la co-création. Puis, la co-création amène également à questionner le territoire naturel comme lieu d'implantation. J'expliquerai dans cette partie quel est ce territoire, comment pratiquer un territoire et l'impact qu'il exerce sur la designer que je suis. Enfin, en dernière partie, je montrerai le lien qui existe entre la personnalité du designer et son travail, comment la personnalité nourrit la démarche de design, son lien entre territoire et sentiments et comment elle peut se traduire sur la démarche de conception et de fabrication et son résultat.







Vue sur la plage de Postolonnec au petit matin. Janvier 2022, ©Rosalie Hauville

CO-CRÉER AVEC LA NATURE

8h04 : Je me lève et me rends à la fenêtre pour jeter un premier coup d'œil au plan d'eau. La mer est presque haute, quelques lignes de houle semblent rentrer dans la baie. Les prévisions de la veille ne mentaient pas. Reste encore à checker sur la bouée les données en temps réel. Le dernier relevé date de 6h30 et indique 1.8-2m de houle, 9 secondes de période, température de l'eau à 11°C. C'est l'annonce d'une bonne session. Je sors préparer les affaires, le vent faible est de secteur O-NO, je choisis le spot en fonction. La voiture chargée prend la direction de l'océan...



Comment définir co-créeer avec la nature

Il s'agit dans un premier temps de se questionner sur la co-création. Qu'est ce que cela signifie, est-ce le terme approprié à ma démarche, comment le mettre en pratique?

« Co » stipule ensemble, avec, et la création est l'action d'engendrer et la chose créée. La co-création est alors le fait de réaliser ensemble un aboutissement matériel ou immatériel. Cela repose sur le principe d'un partage de tâches. Aussi, lorsqu'au travers de mon projet je pose la volonté de «co-créeer avec la nature» cela précise la pratique qui vise à prendre la nature comme partenaire de travail.

Mais alors, qu'est ce que la nature. La nature englobe un bon nombre d'éléments c'est un terme polysémique. « La nature est un ensemble de la réalité matérielle considérée comme indépendante de l'activité et de l'histoire humaine »². Elle comprend aussi bien un milieu terrestre particulier, défini par le relief, le sol, le climat, l'eau, la végétation.

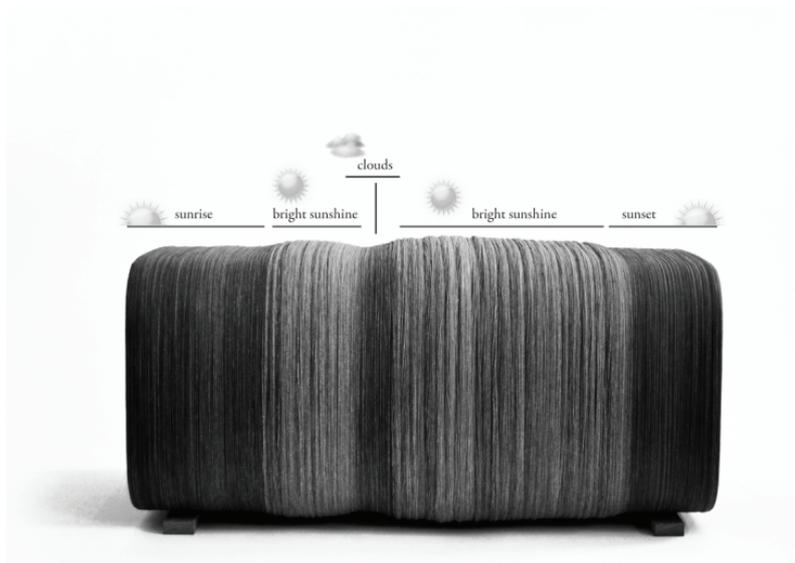
Mais aussi l'environnement terrestre, en tant qu'il sert de cadre de vie à l'espèce humaine, qu'il lui fournit des ressources.

2. Définition de « nature »,
Cnrntf, disponible sur le web :
<https://www.cnrntf.fr/definition/nature>

En tant que designer, je m'intéresse d'abord à son énergie mais aussi son territoire en tant que contexte d'inspiration pour mon projet de design.

Dans le projet, *the idea of a tree* de Misher&Traxler (fig.1), les designers mettent en place une machine semi-autonome fonctionnant grâce à un apport d'énergie naturelle mise à profit par un processus mécanique. Uniquement alimentée par l'énergie solaire, le processus mécanique, traduit l'intensité du soleil matériellement par la création d'un objet par jour. La machine «Recorder One» commence à produire lorsque le soleil se lève et s'arrête lorsque le soleil se couche. La luminosité va faire varier la couleur du fil imprimé par la machine autour d'un moule. Après le coucher du soleil, l'objet fini peut être «récolté». L'objet est donc le résultat matériel des conditions d'ensoleillement du jour de sa fabrication. Il témoigne ainsi du lieu mais davantage encore de la météo dans le contexte de création à ce jour précis. Les designers concèdent une place primordiale au résultat objet qui matérialise une énergie presque invisible. Bjørnar Olsen énonce « les choses durent plus longtemps que les pensées. Il est incontestable qu'elles durent aussi plus longtemps que les paroles ou les gestes. Les choses sont concrètes et offrent de la stabilité »³ L'exemple des designers illustre cette citation.

3. Bjørnar Olsen, *Defense of things: Archaeology and the Ontology of Objects*, Plymouth, AltaMira Press, 2010, p158



(fig 1) Misher & Traxler, *The idea of a tree*, 2008, fils de cotons et colle enroulés autour d'un moule, production réalisé par l'énergie solaire, 40x100x40cm, Vitra Design Museum, ©misher&traxler studio

Le résultat du projet dure plus longtemps que le temps qui s'écoule pour le fabriquer. En effet, la matérialité d'un objet est synonyme de durabilité en opposition aux gestes qui interviennent qu'au moment de la fabrication. Ces derniers, sont retranscrits sur l'objet tandis que leur action est vouée à disparaître. Aussi, Tim Ingold, auteur anthropologue, parle de ces gestes en les nommant des «transducteurs». « C'est-à-dire qu'ils convertissent le ductus - la qualité kinésique du geste, son flux ou son mouvement d'un registre de la kinesthésie du corps en un flux matériel»⁴. La machine Recorder one des designers illustre ce propos. Elle ne convertie pas des gestes mais une énergie, celle de la nature en objet. La co-création semble parler autant d'une pratique, d'une démarche que d'un résultat matériel. La création évoque autant l'action de faire que la chose créée. Mais est ce que les deux sont dissociables? La co-création étant d'abord un partage de tâches avant le résultat matériel, cela m'amène à me questionner sur la finalité du projet. L'aspect qui m'intéresse en tant que designer produit se trouve dans la production, la formation et la transformation d'objets avec la nature. Donc l'intervention de la nature dans un processus de fabrication. Mais si la co-création avec la nature n'aboutie pas forcément à un résultat

4. Ingold Tim, « Des corps en pleine courses » dans *Faire anthropologie, archéologie, art et architecture*, [Making : anthropology, archaeology, art and architecture, 2013, trad. fr. Gosselin Hervé et Afeissa Hicham-Stéphane], chp n°7, Paris, Édition Dehors, 2017, p. 236.

matériel? Alors pratiquer une activité dans la nature pourrait être considérée comme de la co-création?

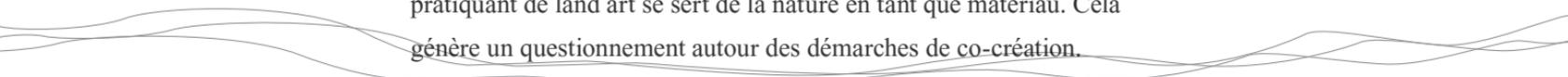
La co-création implique échange, répartition d'actions entre des protagonistes. Si la nature est l'un d'eux, elle peut intervenir en tant que matériau, contexte, énergie, inspiration... Un surfeur sur la vague investit le lieu, la nature est son contexte de pratique, de gestuelle, de bien-être. Il profite aussi de son énergie pour pratiquer son sport. Le sportif génère une performance, il est en action avec la nature. La question qui persiste serait alors plutôt dans la production engendrée. Pourquoi ne parle-t-on pas de co-création ? Est-ce parce que le surfeur ne produit aucun résultat matériel ou bien car il n'est pas designer?

Tim Ingold, interprète la matérialité d'une chose en prenant pour exemple le travail d'Andy Goldsworthy qui réalise des œuvres in situ avec les matériaux qu'il trouve sur place. Lorsqu'il lance une poignée de bâtons en l'air, « l'œuvre qui en a résulté ne dura pas plus longtemps que le geste qui l'avait animée, elle ne put être fixée que sous la forme d'une photographie. Et pourtant, la réunion de matériaux en mouvement, de bouts de bois et d'air, répond incontestablement à la définition d'une chose »⁵. Alors la performance de l'artiste, pourrait être considérée

5. Extrait du livre de Tim Ingold p. 219, op. cit. , p20

comme une forme de co-création avec la nature. Pourtant, seul lui et la photo qu'il prend sont témoins et témoignent de sa création. Ses productions éphémères sont réalisées avec la nature. Il s'approprie des matières qu'elle a créés et qu'elle lui laisse à disposition. Le créateur porte un autre regard sur la nature pour s'en servir à sa manière. Le surfeur se sert de l'énergie de la mer pour danser sur la vague formée par la nature. Il participe à créer une œuvre éphémère, une performance qui sera révélée en photo ou par ses paroles lorsqu'il raconte son ressenti de sa session. Cela au même titre que le lancé d'Andy Goldsworthy. Certes, aucun produit matériel direct n'en résulte mais la pratique menée et la place de chacun d'eux vis-à-vis de la nature peuvent nous porter à dire qu'il y a co-création. Ce qui diffère c'est l'action faite en pleine conscience ou non. Le surfeur n'a pas l'intention de créer contrairement au designer. Chacun à son rôle et ils sont indissociables. La mer ne s'arrêtera pas d'avoir des vagues s'il n'y a personne pour les chevaucher mais le surfeur sans vague ne pourra plus générer sa performance.

Si le surfeur s'immerge dans la nature et profite de son énergie, le pratiquant de land art se sert de la nature en tant que matériau. Cela génère un questionnement autour des démarches de co-création.



Lorsque la nature occupe une place indispensable dans le projet, cela s'apparente à une collaboration ou une participation. La collaboration c'est « la participation à l'élaboration d'une œuvre commune »⁶. Du fait de l'action partagée entre l'humain et la nature, je pourrais aussi parler de collaboration ou de coopération et si finalement «co-création» n'était pas le terme le plus approprié? Pour avancer mon questionnement je me réfère à l'étymologie de ces mots:

Co-création: Co «avec, ensemble» et creationem, de creare, «créer»

Collaboration: co «avec, ensemble» et laborare «travailler»

Coopération: co «avec, ensemble» et opere, opus, «œuvre»

À en croire la racine des mots, c'est donc bien la différence entre créer, travailler et œuvrer que je questionne.

Travailler évoque une démarche plus ou moins laborieuse demandant un effort, tandis que créer induit d'ores et déjà un résultat. Œuvrer fait référence à l'action de faire et à un résultat qui peut renvoyer à l'art, en tant «qu'œuvre». Dans ma démarche, je ne tends pas à faire une œuvre d'art puisque ce n'est pas le résultat qui m'importe mais plutôt

6. Définition de « collaboration », *Cnrtl*, disponible sur le web : <https://www.cnrtl.fr/definition/collaboration>

la façon d'y parvenir. Il s'agit alors d'être autrice d'une action réalisée avec la nature. L'humaniser pour adopter une nouvelle approche de la conception d'objet en partenariat avec elle. Ne pas penser l'objet pour son résultat matériel mais le penser comme résultat d'un processus. Il me semble que le terme dépend alors plus de l'investissement et le rôle que chacun joue dans le processus de création.

Je me demande donc, comment s'impliquer en tant que designer dans la co-création avec la nature?



L'implication du designer

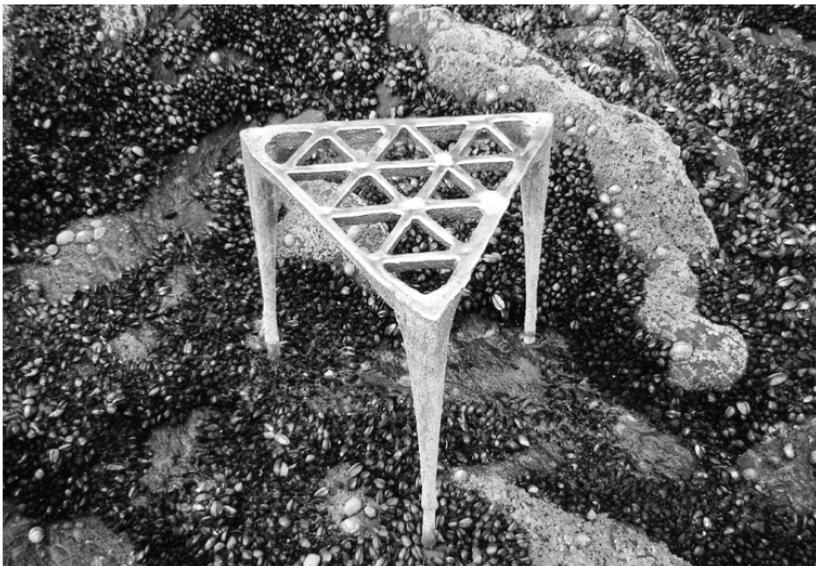
Je choisis de créer avec la nature en répartissant les temps d'intervention de manière équivalente. Moi designer créateur mettant en place des outils et dispositif, elle créatrice naturelle faisant vivre ces outils par son énergie. Mais alors, quelle est la place de chacun dans cette co-création? Y a-t-il un degré d'implication nécessaire pour pouvoir qualifier la démarche de «co-création»?

La co-création sous entend au minimum deux acteurs. Ils peuvent être concrets mais aussi prendre une forme intangible tel que la nature et les conditions qu'elle offre. Le designer en co-création dans un territoire naturel peut trouver plusieurs façons de s'impliquer et d'impliquer la nature.

On peut énoncer différentes manières de co-créer avec la nature, certains vont l'utiliser, l'exploiter, s'en inspirer, la copier. On pourrait «évoquer le biomimétisme qui désigne une approche scientifique consistant à imiter des créations de la nature pour les adapter au service de l'humain. Mais s'il y a imitation il n'y a pas forcément co-création. Ce qui m'intéresse c'est bien de faire avec la nature dans un territoire naturel. Quoi de mieux pour produire avec la nature que

d'être directement immergé dedans, dans le territoire, elle prenant plus d'importance que le designer faisant face à son étendue. Co-crée dans un territoire naturel peut prendre différentes formes, on parle alors «d'in situ». Il faut prendre en compte le milieu, ce qu'il offre à voir, à faire, à utiliser. J'entends par là les ressources disponibles avec, dans certains cas, un enjeu; ne pas dénaturer, ne pas détruire la beauté naturelle présente afin de la préserver. Je pense que co-crée engage une certaine forme de respect car le travail à plusieurs implique respect de l'autre et donc ici de la nature en tant que partenaire.

Ainsi, le designer anglais, Max Lamb, dans son projet *Pewter Stool* (fig.2), réalise sa démarche in situ en se rendant sur le lieu extérieur où il va fabriquer sa production. Il se sert du sable de la plage comme moule pour former un tabouret en coulant de l'étain à l'intérieur. Le designer utilise donc la nature en tant que matière sable pour ses caractéristiques techniques. Il l'utilise sans la détériorer et ce de façon éphémère. Une fois l'étain figé dans le moule de sable, il doit, pour récupérer son objet, creuser et détruire son moule. Lorsque sa pièce «sort de terre» comme si elle lui avait donné naissance, et qu'il repart avec son matériel, il ne reste plus aucune trace de son passage. Seul le tabouret en étain a



(fig.2) Max Lamb, *Pewter Stool*, 2006, Tabouret en étain fondu et coulé dans un moule en sable, Caerhays Beach, Cornouailles, Royaume-Uni, 380 x 440 x 440, ©MaxLamb

imprimé les marques du sable et le passage du temps à cet instant. La nature n'a pas œuvré en tant que telle. Une matière et un environnement artificiel auraient pu être utilisés pour mener à bien ce projet mais c'est l'histoire du lieu aux yeux du designer qui apporte une plus-value au projet. Dans cet exemple, le designer se sert de la nature plus qu'il ne travaille avec elle en tant que partenaire. Au contraire, Aurore Piette laisse la nature à l'œuvre dans son processus de création d'objet. En effet, son travail *Marecreo* (fig.3) consiste à laisser la mer éroder des objets en céramique immergés dans l'océan durant plusieurs jours. Elle confère à la nature une réelle place de créatrice, l'action qu'elle engendre ne pourrait pas être remplacée par un procédé autre que celui mis en place par la nature et réalisé par la mer. L'implication de la nature dans cette création est supérieure à celle dans le projet de Max Lamb. L'intervention du designer est moindre et l'effet que la nature crée sur l'objet est plus visible et importante. Cela questionne alors la part du rôle de la nature et du designer dans un projet de co-création. De quelle façon chacun s'y implique?

S'impliquer avec le corps dans la co-création c'est le procédé qui peut être adopté dans le but de faire in situ. Par exemple, si on considère le



(fig.3) Aurore Piette, *Marecreo*, 2019, Vases en céramique érodés par la mer, Exposé au Röhsska Museum, Göteborg, Suède lors de l'exposition Ocean Plastics 15.06.19 - 05.01.20, © Aurore Piette studio, crédit Tom Mannion

surf comme étant une forme de co-crédation le corps y comporte un rôle primordial dans la création du mouvement. Cela par l'évènement de faire, se mettre à l'eau, au contact direct de l'océan, plonger, ramer pour s'élancer, se lever, glisser et recommencer. Ces verbes d'action induisent des actes avec le corps, l'acteur possède une place importante tout autant que l'élément naturel grâce auquel il peut réaliser ces gestes. Etre dans l'action de faire signifie employer son corps, ses gestes. À la différence du surfeur, Aurore Piette n'implique pas son corps dans la co-crédation, mais davantage ses savoir-faire. Son action tient davantage dans la conception que dans la transformation de l'objet. Elle met en place un procédé, choisit le matériau adapté ainsi que le temps de fabrication, elle conçoit le projet que la nature va réaliser. Elle n'intervient sur le terrain que lorsqu'elle dépose et va chercher ses objets façonnés par la mer, le reste du temps c'est la nature qui est à l'œuvre. Elle intervient peu sur le terrain que son corps n'est pas autant impliqué que celui du surfeur. Lui pratique le lieu, en faisant appel à tout son corps comme pour une performance d'artiste. Max Lamb, dans son projet, crée totalement in situ. Il creuse, fonde, verse, déterre, il met son corps en action dans le contexte naturel. Pourtant c'est l'implication du designer qui prédomine



sur l'intervention de la nature. Les gestes réalisés par le designer n'incluent pas la nature, elle forme plutôt des contraintes (temporelles, matérielles...) pour réaliser le projet. Au contraire, le surfeur ne fait qu'un avec la nature. Il rame, glisse, effleure la mer, il se propulse grâce à sa matière en contact direct, les deux ensemble en concordance. La co-création semble donc parler d'implication avec le corps ou l'esprit, sur le terrain ou non, ces éléments vont faire fluctuer le résultat objet ainsi que le terme «co-crée» avec la nature. Etre davantage sur le terrain ne signifie pas forcément faire plus avec la nature, tout est une question de dialogue de l'un avec l'autre.

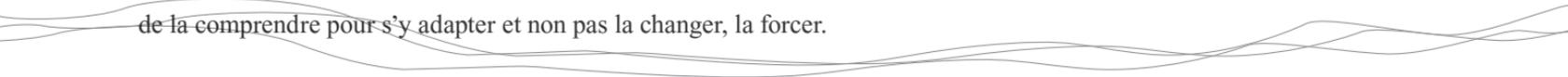
Le rythme de création à une grande importance, le designer se plie au rythme naturel précipiter les choses pourrait être visible sur le résultat. Produire avec la nature en co-création c'est pour moi la prendre comme partenaire. La comprendre passe par respecter son rythme, composer avec ses contraintes. Aussi cela fait partie intégrante à la démarche de design que je voudrais adopter.



Le rythme naturel de la création

Travailler avec la nature signifie dans mon cas répartition des actions entre le designer et la nature, en la respectant, sans la transformer, sans la consommer. Cela implique de se plier à ses conditions, son rythme, sa météo. Aussi, en travaillant sur le territoire naturel le protagoniste va subir le rythme de la nature, ne pouvant le changer, il va devoir s'y adapter.

Pour cela, le designer va étudier les conditions météo; la température, le vent, l'humidité. En fonction du terrain cela va induire d'autres facteurs à prendre en compte. Sur des plages, la marée est un élément primordial dictant un rythme à l'utilisateur. En fonction des pratiques, d'autres éléments viennent encore s'ajouter ou se retirer aux précédents. Par exemple, le surfeur, pour pratiquer va devoir prendre en compte le vent, la marée, la houle, la température de l'eau, la période entre les vagues et les coefficients de marée. Il adaptera en fonction son matériel pour répondre aux conditions et choisira son moment et son lieu. La nature lui impose son rythme et pour jouer avec elle il n'a d'autre choix que s'y adapter. C'est cette démarche que j'aimerais entreprendre dans mon projet, il me semble juste pour travailler avec la nature, de la comprendre pour s'y adapter et non pas la changer, la forcer.



Ainsi les designers Mischer & Traxler dans leur projet *The Idea Of a Tree*, n'interviennent aucunement sur la nature en tant que telle. Plus que profiter de son énergie, ils créent un projet selon ses conditions. L'ensoleillement fait fluctuer le résultat et c'est ce qu'ils cherchent à mettre en avant. Ils ne désirent pas créer de l'ombre pour avoir des objets uniformes. Au contraire, ils jouent de cet aléatoire et c'est son unicité qui crée la valeur de l'objet. Le rythme d'ensoleillement imposé par la nature n'est pas un obstacle mais le moteur du projet.

Quelles sont alors les contraintes/bénéfices pour le designer co créateur au rythme naturel?

Le rythme naturel peut être perçu comme une contrainte du fait de l'impossibilité de produire à n'importe quel moment. Contraint de se plier au rythme qui n'est pas le notre. Nous sommes dans un sens dépendant de la nature. Le surfeur ne peut pas pratiquer son activité à tout moment du fait des conditions météo qui ne peuvent pas être toujours favorables les sens que requiert ce sport en font sa force.

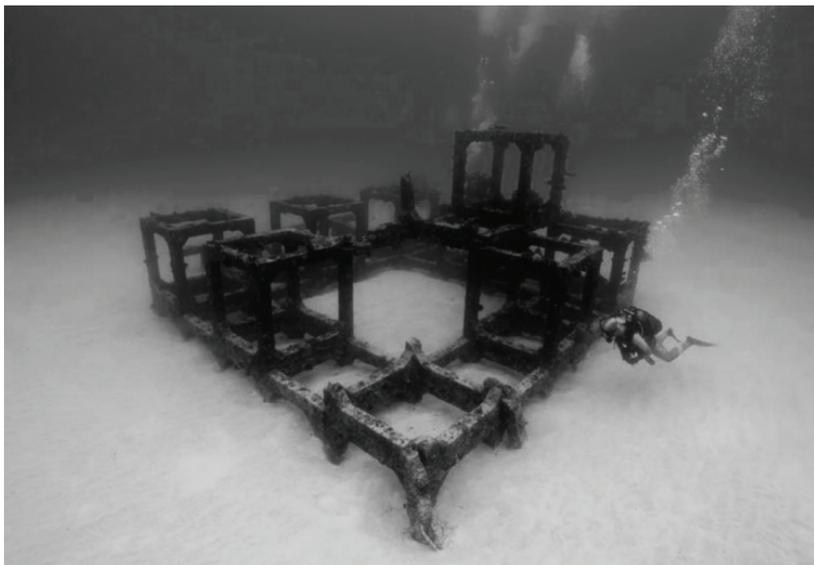
Comprendre la nature, l'étudier, invoquer la patience liée à l'observation pour pratiquer cette activité. Le rythme naturel n'est alors plus perçu comme un obstacle mais un bénéfice. À la manière du slow design,

ralentir le rythme effréné de la société de consommation peut s'avérer bénéfique pour le bien être humain. Grégoire Abrial aborde ce questionnement dans son mémoire, *Slow*⁶. Il nous propose un résumé de la vision du bien-être dans une démarche de slow design. Celle-ci vise à penser au-delà de l'esthétique, au-delà de la forme et de la fonction en prenant son temps pour faire et vivre les choses. Se reconnecter à la nature en s'appuyant sur son rythme. En outre, c'est une nouvelle manière d'être, changer son mode de vie en prenant conscience du caractère fini des ressources de notre planète. En adoptant un mode de vie moins frénétique cela permettrait de rétablir des relations avec la nature, notre culture, les autres et le travail. Mais aussi et surtout, se recentrer sur son corps et son esprit en étant plus à l'écoute de ses besoins. Selon le «slow life», le bien-être humain dépend de celui de l'environnement donc rechercher son équilibre en tant qu'homme c'est d'abord agir sur son écosystème, le respecter pour se respecter soi-même. Dans une démarche de design, c'est accorder plus d'importance à la naissance du produit plutôt qu'à sa finalité. C'est le cas notamment du projet d'Aurore Piette. Ces vases sortis de l'océan ne sont que prétexte à mettre sa démarche en activation. Elle se sert de la médiation pour

6. ABRIAL Grégoire, *Slow*,
Mémoire de fin d'études
design industriel, ENSCI-Les
Ateliers, 2009.

mettre en exergue sa pratique, qu'elle documente photographiquement et comme un récit.

De la même manière, Nicolas Floc'h va s'immerger dans le territoire et embarque sur la goélette Tara dans le pacifique pour un voyage entre Tokyo et Taiwan. Il mène alors une réflexion sur la représentation des habitats et du milieu sous-marin. En partant en mer, un milieu qui lui est familier, il entreprend un projet à long terme: celui d'étudier et d'inventorier les récifs artificiels qui prolifèrent aujourd'hui à grande échelle dans les fonds marins. Souvent construits en béton à partir de formes géométriques modulaires, ce sont des structures dites «productives». Cela fait sens car immergées en mer, elles développent les ressources aquatiques vivantes. En peu de temps, la faune et la flore colonisent ces constructions (fig.5). Le designer met en place une structure industrielle qu'il plonge dans l'océan et c'est la nature qui, en se développant dessus, va réellement créer l'œuvre. Il y a donc co-création entre le designer et la nature. Ce projet fait écho à celui d'Aurore Piette qui va, elle aussi, immerger des objets pour laisser la nature à l'œuvre. De ces deux références on peut tirer certains enjeux. D'abord la question de temporalité est mise en avant dans ces deux



(fig.4) Nicolas Floc'h, *Structures productives*, 2014, structures en béton plongé dans l'océan
microcosme vient se greffer et se développe dessus, Galerie des Ponchettes, Commissariat DEL'ART
© Photographies Nicolas Floc'h

projets. Pour créer, la nature a besoin de temps, plus les entités sont immergées longtemps plus elles en ressortent transformées. Le designer n'intervient qu'au début et à la fin du projet, il décide de la temporalité de l'œuvre mais la nature et son aléatoire qui interviennent sur le résultat. Il y a un dialogue entre les deux protagonistes du fait que la nature est une place primordiale dans la création avec le designer. Cela confère au projet le titre de co-création.

L'action de co-création avec la nature signifie, pour moi en tant que designer, créer au rythme naturel, donc étudier les conditions et agir en fonction sur le terrain. Mais c'est aussi en réalisant cette action en pleine conscience que je rendrai l'acte de co-création concret et réel. Pour ce faire, je prends en compte la nature dès les prémisses du projet. Je tends à la faire participer dans le processus de fabrication/finition du projet. Je mettrai en place des outils et procédés qui seront mis en fonction grâce à l'énergie de la nature, sans son action ils n'auront pas lieu d'exister. Mon choix de territoire naturel pour mettre en pratique ma démarche constitue la base de mon projet.





Plage de La Palue, Janvier 2020, ©Séraphine Hauville

LE TERRITOIRE

8h41 : Arrivée à destination, la plage est calme en ce matin d'hiver, il y a peu de monde sur le parking rocailleux. La mer est glassy, seules les séries de vagues qui arrivent par période viennent perturber cette tranquillité. Au loin j'observe ces ondes qui avancent vers la côte et déferlent, on dit souvent que c'est la troisième la plus importante. Du haut de mon promontoire sauvage, je suis spectatrice de ce paysage à couper le souffle. J'aperçois quelques surfeurs venus affronter le froid de ce matin d'hiver. Ils attendent la vague patiemment, sans un mot, dans le silence de l'océan. Soudain, je les vois partent en direction du large signe que la série arrive.

Une fois en place, l'un d'eux rame vers la plage pour être prit par cette onde encore à peine perceptible depuis mon promontoire. Elle passe et l'embarque. Lorsqu'il se sent transporté, il se lève et s'élance dans une danse avec l'océan. La vague déferle petit à petit et l'écume blanche apparaît. Elle pousse le surfeur sur sa gauche. Il cherche à la fuir et glisse sur sa partie encore lisse. Ses mouvements sont fluides. En osmose complète. Sa partenaire en se rapprochant du bord commence à disparaître. Bientôt, seul la mousse blanche dessine la trace de son passage. Tandis que le surfeur repart au large elle vient finir sa course sur le sable. Le spectacle me plaît, je décide de les rejoindre.



Le territoire naturel et ses différentes pratiques

Pour asseoir ma pratique de co-création avec la nature, j'ancre mon projet dans un territoire afin de créer avec. Je choisis celui que je connais le mieux. Celui qui fait partie de moi, de mon identité; la presqu'île de Crozon. Quelles sont ses richesses, comment il me nourrit et peut nourrir une pratique de design en co-création avec la nature?

Un territoire est une « étendue de terre, plus ou moins nettement délimitée, qui présente généralement une certaine unité, un caractère particulier »⁷.

Au travers de l'annexe 1 je dresse un tableau de ce lieu côtier époustouflant à la nature sauvage préservée. J'expose ces spécificités (matériaux, couleurs, rythme, météo) et les zones d'application potentielles qui en découlent pour mon projet en co-création. L'intérêt de pratiquer ce territoire me permet de définir les richesses naturelles qu'il peut offrir du point de vue de la surfeuse ou du designer. Cette terre isolée est soumise au rythme des marées. Le choix de ce territoire pour réaliser mon projet fait sens pour des raisons d'ordre pratique, (moi

7. Définition de « territoire »,
Cnrntf, disponible sur le web :
<https://www.cnrntf.fr/definition/territoire>

habitante du territoire), géographique (lieu presque entouré par la mer) mais aussi affectives (ma terre natale).

Mais alors, comment, en tant que designer, intervenir et pratiquer ce territoire naturel dans le but de co-créeer avec la nature?

Bon nombre de personnes vivant à Crozon pratiquent ce territoire au jour le jour. Il est connu des surfeurs, des géologues, des randonneurs, des grimpeurs de part sa nature luxuriante. Originaire de Crozon, j'ai moi aussi appris à connaître le site en le pratiquant. Avec ma connaissance de ce territoire en tant que surfeuse, je me demande quelle démarche adopter en tant que designer co-créatrice avec la nature ; dans le but de positionner ma démarche de design.

Ce territoire est un atout pour co-créeer avec la nature et plus spécifiquement les vagues. Presque entourée d'eau, la Presqu'île est sauvage et prédomine sur toute infrastructure. Elle comporte une place majeure dans l'univers collectif des habitants de Crozon, elle est protégée presque adulée. On vient en presqu'île pour se ressourcer et l'admirer; elle a une identité forte. Mais comment pratiquer cette terre en design?



Pratiquer le territoire peut prendre différentes formes. Pratiquer, dans l'action (faire une activité sur place), dans l'étude (l'observer, comparer, déduire), dans l'utilisation (se servir de lui), dans l'exploitation (ramasser, collecter ses ressources). Tous ces termes impliquent une immersion plus ou moins longue dans le territoire. Une variable est la connaissance ou non de ce lieu. Il est possible d'agir en connaissant le territoire, passer par une étude pour apprendre à le connaître ou le découvrir par l'action sur place. Ces démarches peuvent être utilisées en design. L'une est-elle à préconiser pour assoir ma pratique? Je me réfère alors au projet d'Aurore Piette (fig.3). Elle agit sur le territoire qu'elle connaît et qu'elle affectionne en immergeant dans l'eau de mer, sur une temporalité longue, ses vases en céramique. Au contraire, Studio Swine collectent des déchets plastiques de l'océan pour produire des objets en direct sur le bateau qui les pêche (fig.5). Ils n'ont pas une connaissance accrue du lieu et viennent à s'y intéresser principalement pour ses ressources. Est ce que notre connaissance du territoire peut influencer l'action qu'on vise à pratiquer dessus? Le surfeur en connaissance du lieu sera certainement plus serein dans la pratique et cela peut se refléter par des gestes plus fluides. Lorsque Max Lamb coule son tabouret en



(fig.5) Studio Swine en collaboration avec Kieren Jones, *Seachair*, 2010, plastique récolté en mer fondu pour en faire un tabouret, pour l'exposition du Royal College of Art en 2011, © Photographies Studio Swine



(fig.6) Fernando Brizio, *The journey*, 2005, pots en céramique crue transportés dans une jeep, ©Viagem

étais dans le moule qu'il a creusé sur la plage de son enfance (fig.2), il a connaissance du lieu, des marées, des rochers environnants, de l'aspérité du sable. Il sait où intervenir et à quel moment. La connaissance du lieu est alors porteuse dans la mise en place de son projet. Ainsi, en ayant moi aussi connaissance de mon terrain en tant que surfeuse, je pourrai agir au moment idéal, dans la meilleure temporalité et dans l'espace du territoire qui sera le plus approprié à ma pratique de design.

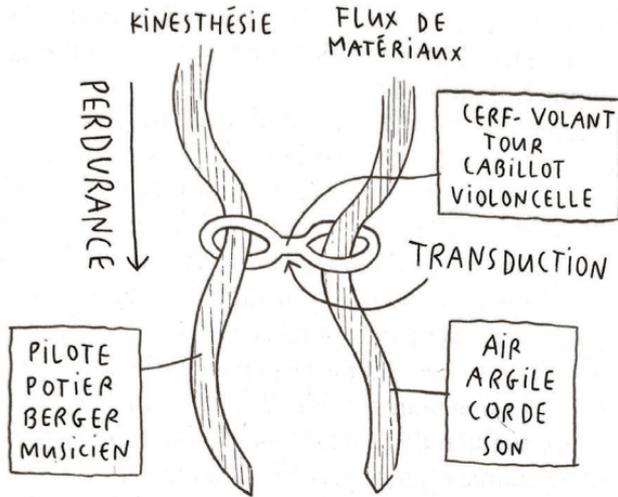
D'autres pratiquent un territoire sans lien affectif, sans même le connaître, mais plutôt dans l'intérêt de ses ressources techniques.

Fernando Brizio dans son projet *The journey* (fig.6) laisse à sa façon transparaître le territoire. Il fabrique au préalable une série de vases en céramique, puis il place ses pièces d'argile encore humides dans le coffre d'une jeep. Il conduit ensuite le véhicule qui va déformer les vases dû aux secousses de la jeep sur le terrain. Une fois sorties du coffre, les pièces sont cuites et conservent pour toujours la trace de ce voyage. Le terrain participe à la formation de l'objet. Le designer arpente le territoire qu'il retranscrit matériellement. Plus qu'un contexte de production sa topographie est un élément déterminant du projet.

Pourtant, les objets issus de sa production n'ont pas de lien direct avec

le territoire et encore moins avec une démarche de co-création. La nature intervient à moindre échelle dans la création, si elle a nourri le designer en amont elle n'est que peu présente au moment de la fabrication. Cependant, je porte mon intérêt sur cette référence pour la façon dont le designer retranscrit matériellement un mouvement qui définit et est issu du lieu. De la même manière, je tends à retranscrire le mouvement des vagues. Mon intérêt se porte sur l'utilisation d'outils de design qui interviennent sur la mise en forme de l'objet sans avoir recours directement aux gestes du designer. La jeep de Fernando Brizio constitue son outil que la topographie du lieu met en action. J'aimerais trouver mes propres outils ou «transducteurs»⁸ qui me permettraient, moi aussi, de faire le lien entre le terrain et l'objet. «C'est-à-dire qu'ils convertissent le ductus - la qualité kinésique du geste, son flux ou son mouvement d'un registre de la kinesthésie du corps en un flux matériel.» En d'autres termes, ces outils permettraient de convertir le mouvement kinésique de la vague en un flux matériel; objet. Et alors, il y a bien «partage des tâches», nature-vague/designer-outils donc co-création. Schéma de Tim Ingold: (fig.7)

8. Terme tiré du livre de Ingold Tim, op. cit., p20



« Le mouvement kinesthésique (pilote, potier, berger et musicien, [VAGUE]) est converti par le transducteur (cerf-volant, tour, cabillot et violoncelle, [LE DESIGNER ET SES OUTILS]) en flux de matériau lui correspondant (air, argile, corde et son, [MATÉRIAU et OBJET]). »

(fig.7) Schéma tiré du livre de Tim Ingold, *Faire - Anthropologie, Archéologie, Art et Architecture*, 2017, p.226

Un musicien avec un violoncelle va produire du son. Une vague avec le designer et ses outils pourrait créer un objet.

Il s'agit alors de trouver ces outils de designer adaptés au terrain. Dans le projet de Studio Swine, *Seachair* est entièrement réalisée à partir de plastique récupéré dans nos océans. En collaboration avec Kieren Jones, Studio Swine a créé des dispositifs pour recueillir et traiter les débris marins (fig.8). Le projet a débuté sur une petite plage des Cornouailles, au Royaume-Uni. Le plastique a été ramassé sur le rivage avec des machines fabriquées pour, puis il a été transformé en assise. Six mois plus tard, les designers sont partis en mer sur des bateaux de pêche avec un nouveau four amélioré et ont fabriqué une autre chaise de mer avec le plastique pris dans les filets des pêcheurs. Le projet des designers a donc été de mettre au point des outils et machine permettant la création des objets in situ. Comme pour le projet que j'aimerais mener, ils ont porté plus d'attention au procédé de fabrication qu'au résultat en lui-même. L'objet est un prétexte pour faire passer leur message visant à sensibiliser à la protection des océans. Pour ce faire, ils mettent en place des outils qui les rattachent au territoire car créés en fonction et pour lui. Ces derniers permettent de porter leur projet dans une dimension



(fig.8) Studio Swine et Kieren Jones, outils pour la production de *Seachair*, 2010, plage de Cornouailles.

environnementale en servant le message engagé qu'ils tentent de faire passer. Plus que dans le projet de Fernando Brizio, le territoire intervient ici en tant que lieu de fabrication à part entière. Les outils employés permettent ici de faire le lien entre le message délivré, le lieu et le résultat produit. Les matériaux pêchés sur place font partis du projet mais c'est grâce aux outils qu'ils prennent de la valeur et deviennent des chaises. Bien qu'inscrits dans un territoire naturel les designers ne travaillent pas en co-création avec la nature. Elle ne participe pas à la fabrication de l'objet. Le plastique est certes, pêché en mer mais c'est avant tout un déchet humain. Les designers produisent in situ mais rien ne les rattache à ce lieu précis, ils auraient pu réaliser ce projet en atelier. Ils veulent toucher les usagers pour les inciter à protéger ce territoire. Bien qu'il soit aussi réalisé en mer, mon projet n'est pas engagé comme le leur. Mon but serait plus de témoigner du lieu, comme un souvenir de l'expérience vécue sur le terrain par le designer.

De cette manière, Nicolas Floc'h questionne cette notion de design et d'expérience sur le territoire. Dans son projet *Surfer un arbre* (fig.9), il réunit un groupe de surfeurs, artistes, plasticiens, chorégraphes, designers, graphistes qui, ensemble, vont surfer les planches qu'ils ont



(fig.9) Nicolas Floc'h, *Surfer un arbre*, 2016, un tronc de cèdre rouge de 5 m de long débité en planches usiné par un groupe de designers, graphistes, chorégraphes, artistes, étudiants, Brest

réalisées auparavant dans un atelier à partir d'un seul arbre. Le territoire intervient à la fin du projet, dans l'expérience du lieu vécue par l'objet et les créateurs. Cependant, le temps de création en amont de l'expérience sur le terrain n'inclut pas l'intervention de la nature, ne la prend même pas en compte. Cela exclut l'acte de co-création avec la nature. Les membres du groupe deviennent les usagers des objets créés grâce à leur action sur le territoire. Leur objet témoigne de l'expérience avec la nature mais n'en fait pas réellement parti. Le lien avec le territoire intervient conceptuellement puisque l'objet est pensé pour l'utiliser dans le territoire, vivre l'expérience du terrain post création. Seulement, lors de toutes les étapes du processus de fabrication le territoire n'est pas présent. On ne peut alors pas affirmer qu'il y a co-création avec la nature. Cependant l'expérience du terrain est un élément qui peut être porteur dans mon projet, se mettre à l'eau serait une façon de s'implanter dans le territoire. Créer avec l'énergie des vagues en s'immergeant permettrait de réunir co-création avec la nature et pratique du territoire en design.

Ainsi, Max Lamb crée in situ. Fernando Brizio prépare l'objet puis le fini sur le terrain. Studio Swine agit sur et pour le terrain mais pas

avec. Le groupe de *Surfer un arbre* crée en intérieur pour vivre une expérience sur le terrain. Les démarches menées par les designers sur le territoire ne se construisent pas au même moment, pour le même temps, dans le même but. Chaque designer à sa façon de pratiquer le territoire. En partie ou totalement immergés dedans. Certains ont connaissance du lieu et cela se ressent sur leur pratique, par l'intervention, les outils utilisés, les matériaux employés. D'autres y trouvent un intérêt pour sa topographie, ou pour l'expérience qu'il offre. Ces références nourrissent ma démarche de designer. Comme Max Lamb, je compte m'ancrer dans mon territoire natal pour tenter de traduire un mouvement issu du terrain. Je m'inspire du projet de Fernando Brizio qui met en place des outils de design que j'adapterai pour retranscrire le mouvement des vagues. À la manière de Studio Swine, j'agirai dans le respect de l'environnement. Je réunirai ces enjeux au travers d'une expérience vécue sur le terrain comme celle de *Surfer un arbre*. J'émet des choix de démarche en lien avec le territoire dans le respect de la nature. Au vu de ces valeurs qui m'incombent et qui guident mon projet je me demande quel impact peut avoir le territoire sur la pratique menée? En d'autres termes, qu'est ce que le territoire apporte à la pratique?

L'impact du territoire sur le projet de design

La pratique du territoire comprend la démarche mais aussi la production engendrée avec, dessus. Mon intervention de design se composera d'une expérience vécue sur le terrain et avec les vagues. Aussi, il me semble important pour travailler sur un territoire naturel, d'en comprendre son histoire, ses particularités, son rythme et l'impact que cela génère sur la démarche de design ainsi que sur la production.

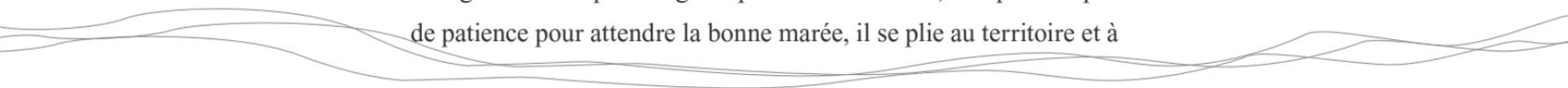
Comment le terrain influence-t-il sur la conception de design? La création d'un projet de design passe généralement par une phase de conception, de réflexion, d'étude. Celle-ci peut prendre différentes formes. Certains iront sur le terrain où ils veulent agir. Dans *Essais de bricolage* les auteurs voient dans l'enquête sur le terrain, le «design ethnography», des manières de «chercher l'information en reformulant les problèmes posés; évaluer l'impact d'une idée ou stimuler l'innovation en identifiant des désirs et des craintes émergentes.»⁹. Ces façons d'agir sur le terrain sont aussi employées par d'autres designers, notamment Corentin Vitré. En passant par l'action sur place, il tire des conclusions et fait évoluer son projet, *Houle 2.1* (fig.10). Il prototypa un moule qu'il met en mer, et qui s'actionne grâce au mouvement des vagues ou dans le sillage d'un bateau. Ses expérimentations l'emmenent vers d'autres

9. Lécho Hirt Lysianne, Nova Nicolas, Klichor Fabienne et Fasel Sébastien, *Techniques&Culture essais de bricolage. Ethnologie de l'art et du design contemporains*, n°64, « Design et ethnographie. Comment les designers pratiquent les études de terrain », dans Golsenne Thomas et Ribault Patricia (dir.), Paris, EHESS, 2015, p. 64-77



(fig.10) Corentin Vitré, *Houle 2.1*, 2016, projet d'étude ESAAB moule lancé dans les vagues, Brest,
© Corentin Vitré.

essais à réaliser. Cela fait évoluer la forme de son moule, sa matière, ce qu'il comporte. Le territoire va dans ce cas, impacter la conception. De la même manière, mes expérimentations sur le terrain vont peu à peu évoluer afin de répondre aux problèmes rencontrés. L'analyse du terrain est donc primordiale pour créer en restant fidèle au lieu et à ses contraintes. Max Lamb, lorsqu'il réalise son tabouret *Pewter Stool*, a dû au préalable réaliser des tests pour en arriver à son résultat. Il n'a pas changé de lieu mais a étudié les marées pour travailler dans du sable ayant la bonne consistance par rapport aux expériences menées. Dans ce cas, le designer s'adapte au territoire. On peut faire le parallèle avec le surfeur qui arrivant sur la plage à marée descendante se trouve face à des vagues trop creuses. Bien sûr, il n'a aucun moyen de changer le lieu mais s'il veut des vagues moins creuses il va devoir attendre que la marée monte. Lui aussi s'adapte au territoire et à son rythme. S'il change de lieu car le spectacle ne lui plaît pas de la même manière que Corentin Vitré, il va trouver un endroit qui répondra mieux à ses attentes. En se déplaçant, il cède face au territoire, ne pouvant le changer c'est lui qui change de place. Au contraire, lorsqu'il fait preuve de patience pour attendre la bonne marée, il se plie au territoire et à

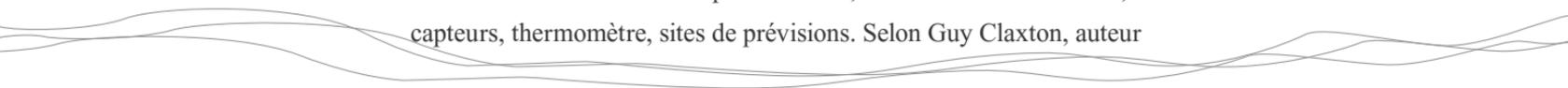


son rythme pour performer avec. Leur connivence s'accroît. Je tends à garder cet aspect dans mon projet de design. Pour Victor Alexandre, designer; «Concevoir un produit c'est concevoir des actes des emplois du temps des rapports sociaux»¹⁰. C'est donc prévoir. Dans notre exemple, l'emploi du temps du surfeur est calé sur celui de la marée, il attend les conditions qui lui permettront de se mettre à l'eau. Celui de Corentin Vitré dépend aussi des conditions météo qui seront propices à mettre en mouvement son moule comme il le conçoit, par rapport au résultat qu'il envisage. Certaines composantes sont prévisibles mais malgré la connaissance des conditions l'action sur place reste variable. Le surfeur comme le designer ne peuvent avoir une idée précise du résultat de leur performance. Les protagonistes dépendent de la nature, ils ne peuvent prévoir qu'une partie de l'aléatoire auquel elle les soumet. Alors, concevoir sur le terrain nous parle bien de rythme et d'action. Et, c'est en se pliant au rythme de la nature que le lien avec le territoire devient plus fort et s'inscrit davantage dans une forme de co-création.

Par conséquent, je passerai d'abord par l'observation et l'étude du terrain pour faire avec ce que la nature m'offre. Rester de longues heures immergé, à regarder la nature évoluer au fil de la journée pour

10. «objets, actes et design»
dans *La critique en design*,
contribution à une anthologie
cité dans le mémoire de
Grégoire Abrial

en comprendre ses spécificités. De la même manière qu'on aborde une nouvelle personne pour la première fois, c'est en allant directement à sa rencontre et en prenant du temps qu'on apprend à le connaître. Pour comprendre le territoire je me rendrai sur place et m'ajusterai à son rythme. De cette manière, Andy Goldsworthy, pour créer sur le terrain, passe de longues heures immergé simplement à examiner avant d'agir. Prendre le temps d'observer, ralentir le rythme. Voici un des fondements du mouvement de slow design. La lenteur procure du bien être. Carl Honoré, écrivain et journaliste exprime dans son ouvrage *Éloge de la lenteur*, qu'à une époque les gens vivaient au «temps naturel» et accomplissaient les choses quand ils bestimaient. Cette démarche parle de rythme naturel, celui du soleil, de la marée, de la météo. Dans le but de prendre la nature comme partenaire de travail dans mon projet tout en la respectant, je tends à accorder mon rythme sur le sien. Pour ce faire, j'étudierai le territoire avant de le pratiquer en me servant de mes connaissances de surfeuse afin d'agir au moment opportun pour ma pratique de design. Voulant travailler avec les vagues j'utiliserai les mêmes outils d'information que le surfeur; bouée de relevé de houle, capteurs, thermomètre, sites de prévisions. Selon Guy Claxton, auteur



philosophe cité dans le mémoire de Grégoire Abrial, ralentir le rythme est vecteur de créativité. En effet, il explique que la «pensée lente» laisse le temps aux idées d'émerger. Au contraire, la «pensée rapide», lorsqu'on agit sous pression, donne des résultats rationnels et linéaires. Ainsi, pour co-créeer dans un territoire naturel il me semble important de l'observer et respecter le rythme de l'environnement dans lequel on se trouve pour être plus créatif et en accord avec nous même. Le territoire aura un impact sur la démarche de design car c'est son rythme naturel qui guidera le rythme du projet. Mais, il peut aussi impacter le designer en tant que personne et cela peut se ressentir sur ses productions.

Ma connaissance du lieu est avantageuse d'un point de vue technique et logistique mais cela est aussi porteur de bien-être du fait de mon affinité avec ce lieu. Aussi, Max Lamb, possède un lien fort avec le territoire sur lequel il produit et tente de le transmettre par l'histoire de la création de son objet. Son lien avec le territoire apporte à son projet une valeur d'estime supplémentaire. À première vue, ce tabouret gris, en métal froid moulé, de forme triangulaire n'appelle ni au confort ni à une technicité de fabrication particulière. Mais lorsqu'on apprend qu'il à été réalisé sur la plage, il commence à devenir plus intéressant. Au-delà de

l'aspect visuel, son processus de fabrication renvoi à l'histoire du lieu et l'histoire personnelle du designer qui appelle à la sensibilité de l'utilisateur. Son lien intime avec le territoire est rendu visible par la médiation et lui confère alors une plus-value. Cela tant pour l'objet que pour le designer. En effet, il travaille sur le territoire qu'il aime, qui lui rappelle une période heureuse de son enfance. Cela stimule sa création et lui donne envie de partager son ressenti avec d'autres. Pour ce faire il utilise l'objet et le procédé de fabrication. Il choisit le territoire en fonction de son histoire et de l'affect qu'il lui porte. L'élément porteur dans son projet est le matériau sable. Celui-ci aurait pu provenir de n'importe quelle plage voire même de n'importe quel lieu en comportant. Or, il a préféré s'implanter sur la plage de son enfance en Cornouailles. Le sable de ce lieu était à l'époque utilisé par les fonderies. De plus, en Cornouailles une des industries premières était l'extraction d'étain. Alors, on comprend que le designer n'a pas choisi sa plage par hasard. Les matériaux (étain et sable) utilisés ainsi que le lieu de sa création donnent du sens au projet et le rattache ainsi au territoire. Mais le sable de cette plage est avant tout le sable qu'il utilisait enfant pour faire des châteaux. Devenu adulte il s'en sert de nouveau de la même façon, en creusant et

détarrant pour une même fin; réaliser une production. Travailler dans son territoire, celui qu'il connaît depuis toujours, apporte de la valeur à l'objet et une satisfaction au travail pour le créateur. Au vu des bénéfices à créer dans son lieu natal, je trouve un intérêt à mener mon projet de design sur la presqu'île de Crozon; mon territoire.

La co-création avec la nature dans mon territoire constitue le fondement de ma démarche. La connaissance du lieu et le lien que j'entretiens avec est porteuse en terme d'inspiration, de créativité et au sens pratique. Mon projet guidé par les conditions météo du territoire sera un rythme vecteur de bien-être. Je tenterais de lier mes connaissances de designer et de surfeuse pour en rendre compte sur le résultat, elles serviront ma démarche. Ainsi, mon projet prend en compte de nombreux éléments personnels (territoire, pratique, valeurs...) qui me laissent croire que la personnalité du designer va impacter la pratique.





Dans le creux de la vague, à Lostmarc'h, juillet 2014, ©Rosalie Hauville



LA PERSONNALITÉ DU DESIGNER IMPACTE LE PROJET

8h57 : J'ouvre le coffre et commence à me mettre en tenue. Ma deuxième peau de néoprène enfilée, j'attrape mon matériel et pars vers la plage. Arrivée en bas, j'observe la mer depuis la terre ferme une dernière fois avant d'y entrer à mon tour. L'eau froide s'infiltrer doucement entre ma peau et ma combinaison, pourtant je n'ai pas froid. Immersée dans l'élément, j'éprouve sa grandeur. Une première vague me passe dessus, je ressens sa force. Je débute ainsi mon expérience avec l'océan. L'eau m'arrive à la taille, je fais obstacle aux vagues qui passent et tentent de dérober mes appuis au sol. J'attends la prochaine série. Enfin je me lance. Je place mon moule dans le creux de la vague. Le voilà qui remue, balance et vacille. Je le regarde s'éloigner et le perds de vu. Je retourne sur la plage. Le voilà qui m'attend. La marée descendante l'a déposé et s'est retirée. Je m'approche, ouvre le moule hermétique pour découvrir le résultat. La peinture qui était placée dans le fond du moule est venue se déposer aléatoirement sur le pot en céramique. L'objet en terre a été peint par les mouvements de la mer.



Un designer, une personne, plusieurs facettes

Ce questionnement me permet de constater que la presqu'île, mon territoire, a bien impacté la designer que je tends à être aujourd'hui. En effet, ce lieu m'a forgée et j'y accorde une grande importance. Le fait que je le pratique en surfant, en marchant ou simplement en tant qu'habitante m'a appris à y être sensible. Le surf demande une grande qualité de patience et d'observation que j'aspire à réemployer dans ma démarche de design. Étudier le terrain pour sa matérialité, son énergie, ses caractéristiques. Utiliser des outils informatiques pour mieux pratiquer. Tous ces «ingrédients» peuvent aussi bien nourrir une démarche de surfeur que de designer. J'aimerais faire intervenir ma pratique du surfeuse dans mon projet de design. Ainsi, j'en appelle à ma personnalité. Alors, comment la démarche du designer se nourrit-elle d'une autre facette de son identité?

Un designer est avant tout une personne. C'est un individu doté d'une personnalité qui lui est propre. La personnalité regroupe un «ensemble des traits physiques et moraux par lesquels une personne est différente des autres ; aspect par lequel quelqu'un affirme une originalité plus ou moins accrue»¹¹. Être surfeuse est un «trait moral» qui traduit une facette de mon identité. En intervenant en tant que designer je ne puis nier ma personnalité. Puisque le surf fait parti de moi, c'est presque

11. Définition de «personnalité» Larousse

inconsciemment que je me sers de mes connaissances du terrain en tant que surfeuse. Alors, pour co-cr  er avec les vagues et la nature je vais, tout comme en surf, passer par une phase d'  tude des conditions m  t  o qui vont me guider dans la cr  ation. Une fois sur place, j'aimerais adapter mes outils de design aux conditions du temps et du lieu. Comme le surfeur adapte son mat  riel (surf, combinaison)    la m  t  o (vagues, temp  rature). En impliquant la mer et les vagues comme champ d'action de mon projet j'en appelle    ma pratique et mes savoirs personnels. Mais alors, quel est l'int  r  t d'  tre surfeuse avant designer?

En surfant j'ai appris    avoir un certain regard quant    la nature et    l'oc  an. En plus du territoire dans lequel je vis, cette pratique a   veill   mes sens et m'a donn   un attrait cons  quent pour la mer, l'oc  an et leur environnement.

Fr  d  ric Schiffter¹², auteur philosophe, tente d'exprimer ce lien entre surf et nature, selon lui « un surfeur est un corps mobile ins  r   dans un mouvement qu'il ne contr  le pas. » Au travers de la co-cr  ation avec la nature, c'est cette part d'al  atoire naturel que je recherche pour mon projet de design. Le ressenti que j'  prouve en surfant, ce bien-  tre d  pendant de la nature, devient un pilier de ma d  marche de design.

12. Frederic Schiffter, *Petite philosophie du surf*, Biarritz, Atlantica, 2014, p. 69

On peut considérer que le surf fait parti de mon identité de même que le territoire. Ce sport se pratique seulement dans certain lieux, surf et territoire vont de pair et constituent ma personnalité. Or, si la personnalité transparait à son tour dans la créativité du designer alors on peut se demander en quoi les origines du designer peuvent avoir un impact sur sa pratique?

Le territoire aura une influence sur la créativité. En effet, le designer créateur trouve son inspiration dans son environnement. Il y développe des pratiques, des goûts, des sentiments. C'est le cas de Violaine Buet, designer textile originaire de Bretagne. Après plusieurs voyages de formation et de carrière, c'est finalement dans son département natal qu'elle est revenue implanter son activité. Elle réalise aujourd'hui des créations textiles à base d'algues qu'elle récolte sur son territoire dans le Golfe du Morbihan (fig.11). Elle joint un savoir-faire qu'elle a appris au cours de ses expériences, à ses origines bretonnes. Si elle n'avait pas vécu en bord de mer étant jeune aurait-elle travaillé la même matière? Rien n'est moins sûr. Son territoire natal est source d'inspiration dans la création. Puisque la personnalité se construit dans le territoire ; les deux sont liés.



(fig.11) Violaine Buet, *Seaweed design*, 2019, Algues naturelles récolté et traité pour en faire des créations textiles éphémères, Auray, ©Laurent Desmaret

Un designer ayant vécu en bord de mer sera certainement plus sensible à cet environnement, à sa protection et sa préservation. C'est le cas notamment d'Aurore Piette qui a axé toute sa pratique autour de la mer, elle l'a même conduite à se définir en tant «qu'artisane de la mer». Le terrain et les valeurs qu'elle porte ont donc influencé sa démarche de design. Pour elle «la nature incarne l'artisan.»¹³ Si les valeurs personnelles qui lui sont chères la définissent en tant que designer alors, comment rendre compte de sa démarche de création à travers le résultat objet?

13. Phrase tirée de son site accessible sur le web, <https://www.aurorepiette.com/aurore-piette-studio>

La personnalité du designer impacte la création

Les créations des parlent de qui ils sont. Dans le projet *The Journey* de Fernando Brizio il utilise un 4x4 dans son processus de fabrication pour balader ses pièces en céramique. Bien qu'il arpente le territoire il le fait enfermé dans sa jeep, coupé de la météo extérieur, du bruit, des odeurs, tous ce qui pourrait le lier directement au territoire. Son regard se porte plus sur le résultat produit plutôt qu'à la dimension peu écologique qu'il renvoi. La création et son processus de fabrication parlent du designer qui les réalise. Au contraire, Studio Swine dans le projet *Seachair* nous montre l'engagement des designers pour l'écologie. Le processus de fabrication va délivrer leur message. En ramassant, à pied, du plastique en mer pour en faire de nouveaux objets, ils axent leur projet dans une dimension environnementale. Cela reflète leurs valeurs. Ils tendent à protéger le littoral et faire prendre conscience de sa pollution. Si toute leur production est issue des plastiques de la mer, alors combien de tabourets se cachent encore dans l'océan? C'est parce que la pollution des océans les impactait qu'ils ont réalisé ce projet pour y répondre à leur manière. C'est donc notamment dans leurs choix de fabrication

que les designers laissent transparaître leurs valeurs. Elles donnent des informations sur leur personnalité, leurs engagements. La démarche engendrée évoque des non-dits révélés dans la mise en œuvre du projet. En introduisant le surf à ma démarche de design, c'est pour moi une façon d'exposer mon lien avec le territoire. En parlant de lui, de la pratique que j'en ai, je parle de qui je suis, de ma personnalité. J'adapte mes connaissances de surfeuse à ma pratique de design par l'analyse du terrain, se mettre à l'eau, créer avec les vagues. Cela reflète ma personnalité, ma sensibilité.

Le designer a des valeurs qui lui ont été inculquées par son éducation, son environnement, ses expériences. Elles participent à forger sa personnalité et vont guider ses projets. Ainsi, Studio Swine a créé un premier tabouret avec des rebuts de plastiques issus d'une plage de Cornouailles. Max Lamb a lui aussi inscrit son projet sur une plage de Cornouailles, pour créer un tabouret bien différent. Les deux ont une démarche similaire, ils produisent in situ, en lien avec la nature, dans le même lieu. Mais les résultats ne se ressemblent que par leur fonction. C'est la personnalité de chacun qui entre en compte dans la démarche et va rendre ces produits si différents. L'un est plus dans la sensibilisation

tandis que l'autre est dans la performance et sa sensibilité. Dans les deux cas, il est question de sentiments, ceux qu'ils défendent par leurs valeurs et croyances ou ceux qui les relient au passé.

Les sentiments sont liés à la personnalité. Ils nous sont propres et peuvent transparaître dans nos réactions diverses face aux choses. Lars Spuybroek¹⁴, artiste et architecte, nous invite dans cet extrait à nous questionner sur notre relation aux choses naturelles, notre ressenti face à la nature.

«De toute évidence, ces cailloux se tiennent là dans une certaine correspondance les uns par rapport aux autres, dans une certaine conformité, parce que le vent et la pluie les ont déplacés, les ont fait rouler sur le sol et les ont positionnés en créant un petit groupe, un petit nid où une plante pouvait croître sous protection. Mais le fait que ce spectacle m'inspire un contentement a-t-il quoi que ce soit à voir avec cet agencement de pierres? Le plaisir que j'éprouve est subjectif et consiste à apprécier ce que je vois. Ou bien y a-t-il une sorte de correspondance entre l'un et l'autre? Je me tiens en présence des pierres et de la plante, m'ajustant à elles. Qu'est-ce qui permet au plaisir éprouvé à ce spectacle d'être un flux à double sens?

Les sentiments. Toutes les relations sont des relations ressenties »¹⁵.

14. Lars Spuybroek, *The Sympathy of Things: Ruskin and the Ecology of Design*, Rotterdam, V2 Publishing, 2011, p. 152. Cité dans le texte de Tim Ingold, op. cit., p20

15. Ibid., p. 226

Selon la vision de cet auteur, lorsque je co-crée avec les vagues je suis bien dans un flux, un dialogue avec la nature. J'éprouve des sentiments en créant avec les vagues je réagis à la nature environnante. J'entretiens alors une sorte de relation avec la mer, en travaillant avec, elle me procure des émotions. Or, d'après l'auteur, les sentiments envers quelque chose ou quelqu'un sont le fondement d'une relation. Cela comprend deux entités qui dialoguent soit «flux à double sens». Mes sentiments face à la mer, aux vagues, participent à une relation donc une première forme de dialogue avec la nature vers une co-création.

Pour interagir, Tim Ingold dit dans son livre « Corresponde avec le monde ce n'est pas le décrire, ou le représenter, mais c'est lui répondre »¹⁶. Puisque travailler en co-création avec la nature participe à un dialogue, un échange il y a bien correspondance. Or, «corresponde c'est fusionner les mouvements de sa propre conscience sensible avec les flux et les courants de la vie animée.» Cela signifie que les sentiments agissent dans la création. C'est parce que nous avons un ressenti, une réaction face à un élément extérieur que nous produisons en réponse, en correspondance.

16. Ibid., p227.

Mon protocole de design

Afin de qualifier ma démarche de design je choisis, à la manière d'Aurore Piette, de créer ma propre fonction. Elle invente un terme pour décrire son activité, et se définit comme « artisane de la mer ». On décèle deux termes « artisane » et « mer ». Lorsqu'on les désolidarise, l'un évoque une pratique et l'autre comprend un élément qui lui est cher et nous parle de sa personnalité. Les deux regroupés ensemble définissent son travail. Ses objets en céramique (« artisane... ») qu'elle immerge dans l'océan (...de la mer »). En se définissant ainsi elle mêle sa personnalité à sa pratique. Pour elle, « artisane de mer » comprend « artisanat contemporain, design passif et vegan, philosophie wabi-sabi »¹⁷. Elle les interprète dans ses créations. En effet, elle se sert d'un savoir-faire; céramiste, qu'elle détourne pour le rattacher à ses valeurs. Le wabi-sabi, se traduit par un regard simple sur le réel, qui passe par l'acceptation que rien n'est immuable et que les transformations font partie de l'essence des choses. C'est une conception hédoniste japonaise qui prône l'élégance dans le minimalisme et le retour à l'essentiel, la simplicité. Cela se retranscrit par l'utilisation de matières brutes, et de pièces artisanales. En ayant connaissance de cette philosophie on

17. Extrait tiré de son site
<https://www.aurorepiette.com/>

reconnaît alors des similitudes flagrantes dans le travail d'Aurore Piette. Pour créer ses vases érodés par la mer elle a recours à des procédés naturels lié a des savoir-faire artisanaux. Le fait que ce soit la nature qui façonne les vases donne une grande part d'aléatoire, l'objet est voué à changer, il n'est pas fixe.

En me définissant en tant que surfeuse designer, cela comprend aussi bien ma démarche et mon positionnement en tant que designer qu'une partie de ma personnalité. En travaillant sur un territoire, avec la nature comme partenaire je me positionne en tant que designer. En m'adaptant au rythme de la nature, en étudiant les prévisions, en me mettant à l'eau pour créer, j'invoque ma pratique de surfeuse. Ces deux aspects pris en compte reflètent une partie de ma personnalité. Le designer travaille seul dans les vagues tel le surfeur qui pratique son sport. Je m'engage sur un territoire, mon territoire natal donc une partie de moi, de mon histoire. La mer fait partie intégrante de mon projet, c'est mon partenaire de travail. Je lui accorde de l'importante, cela donne un aperçu de la place qu'elle prend dans ma vie. Ces éléments donnent des informations tant sur la démarche que j'entends mener que sur la personne que je suis, ce qui m'importe. Ainsi, je n'inscris pas mon

projet dans une démarche productiviste mais je recherche la satisfaction, le bien-être au travail. Je trouve la réponse dans ma démarche de production que je joins à ma pratique personnelle. Ces valeurs sont incluses dans la démarche de «slow design». Aussi, je base ma pratique en partie sur ce mouvement. Cependant, au vu de ma démarche, je ne peux pas correspondre à tous ces fondements. Je m'en extrais dans le but du projet. Le slow design, exprimé dans le mémoire de Grégoire Abrial, consiste, entre autre, à « reconsidérer le design en répondant aux besoins des gens et de l'environnement avant les enjeux économiques ». Au travers de mon projet, je ne réponds pas au véritable besoin d'un usager ou de l'environnement. Je tends plutôt à créer ce besoin. Je réponds d'abord à un besoin personnel qui à terme pourrait être utilisé par d'autres designers. Il m'apporte satisfaction dans le faire c'est une forme d'accomplissement personnel donc de bien-être, passant par la créativité et le rythme de la nature. Alors, je puise ma démarche dans plusieurs pratiques, qu'elles soient définies et réelles en terme de design ou simplement personnelle, au gré de mes expériences.

Mon projet vise à ralentir le rythme en adoptant celui de la nature.
Cependant, je ne crée pas pour elle ou pour une personne. J'aimerais

montrer qu'il est possible de co-cr  er avec la nature dans un territoire en invoquant sa personnalit   et par une d  marche porteuse de cr  ativit   et de bien-  tre. Le r  sultat permettra de parler du territoire, de la pratique que j'en ai et des conditions de r  alisation. Le mouvement des vagues pourra   tre visible sur l'objet en dans sa finition ou dans la d  marche de fabrication en utilisant leurs capacit  s naturelles ;   roder, ronger, broyer.





Expérimentations dans les vagues, plage de Postfort dans la bruine, 17 Janvier 2022, ©Rosalie Hauville

CONCLUSION



Conclusion

Avant de commencer ce mémoire j'avais défini plusieurs volontés quant à mon projet de design. Je voulais créer avec les vagues sur mon territoire, la presqu'île de Crozon. Pour ce faire je comptais me servir de la pratique que j'ai de ce lieu en tant que surfeuse pour mettre à l'eau mes expérimentations en fonction des conditions météo. J'ai alors tenté de structurer et définir ma démarche de design en me posant la question suivante ; **Quels sont les enjeux d'une posture de design en co-création avec la nature et dans un territoire naturel en tant que designer et surfeuse ?** Cette recherche m'a permis de clarifier la démarche que j'entends mener ainsi que ses bénéfices et le profil de designer que je me construis.

Aussi, j'ai démontré que mon projet de design s'inscrit dans une démarche de co-création avec la nature. En effet, je la prends comme partenaire de création et elle prend part à la réalisation de l'objet. Mon intervention de designer se traduit par la mise en place et l'invention d'outils qui me permettent de créer avec les vagues dans une expérience in situ. Je les fais évoluer au gré des résultats obtenus lors des tests et j'emploie les caractéristiques techniques des vagues (mélanger,

broyer, éroder ...). Ainsi, j'accorde une grande importance au procédé de fabrication plus qu'au résultat lui-même. Ces outils me permettent de dialoguer avec mon environnement, avec les vagues. Immersée dans mon territoire natal, j'observe la nature pour m'accorder à elle. Je reprends ce principe dans mon projet de design. Le territoire me dicte son rythme, celui des marées et de ses conditions météo. Ce lieu que je pratique, connais et affectionne, m'a forgé. Le vécu et les expériences que j'en ai m'inspirent et nourrissent ma recherche. Cette démarche, porteuse d'une dimension écologique, est pour moi vectrice de créativité et de bien-être. À la manière du Slow design, ralentir le rythme pour ne pas tomber dans une pratique productiviste, me permet de porter mon regard sur mon environnement, celui qui nourrit mon projet par ses conditions variables et aléatoires. Je prends en compte ces contraintes naturelles et les met à profit afin de les faire valoir au travers d'objets. La médiation et l'histoire liée à ce projet servent mon propos et donnent une valeur d'estime supplémentaire au résultat.

Les vagues de la Presqu'île constituent la base de mon projet en co-création avec la nature. Ainsi, je fais appel à ma pratique personnelle de ce territoire : le surf. Étudier le terrain et les conditions, choisir son lieu

et son moment, se mettre à l'eau pour créer, ces constituantes peuvent aussi bien être appliquées en surf qu'en design. Faire participer son corps dans l'expérience de création permet de s'immerger dans le territoire et d'inscrire le projet dans une démarche de co-création.

En liant au projet mon territoire natal et ma pratique personnelle j'invoque ma personnalité. Celle-ci guide ma démarche et impacte ma production. Mes valeurs personnelles transparaissent dans mon travail et me permettent de constituer mon profil de designer. Elles traduisent ainsi l'engagement qui m'habite envers ce territoire et la nature qui le constitue.

Pour moi, co-créer avec les vagues en presqu'île de Crozon en tant que designer et surfeuse comprend le travail au rythme de la nature et avec elle en partenaire. J'étudie le terrain et met au point des outils de design qui rendent l'expérience in situ réelle. Je m'immerge, tant dans le territoire que dans l'eau en faisant participer mon corps dans la création. Enfin, l'objet créé témoigne de l'action, c'est donc bien le procédé de fabrication et l'expérience vécue par le designer qui priment sur le résultat matériel. Alors, je puise ma démarche dans plusieurs pratiques, au gré de mes expériences vécues. C'est alors l'expression de

ma personnalité en tant que designer travaillant en co-création avec la nature mais aussi surfeuse et habitante de la presqu'île de Crozon qui transparaît au travers du résultat final. J'entends maintenant mettre en action cette démarche que j'ai construite et analysée tout au long de ce mémoire.



BIBLIOGRAPHIE



Bibliographie

- Abrial Grégoire, « Slow design, des vertus de la lenteur », *ETAPES magazine*, n° 212, mars 2013, p. 130-145.
 - Abrial Grégoire, *Slow*, Mémoire de fin d'études design industriel, ENSCI-Les Ateliers, 2009.
 - Etchegoin-Lasnier Miren, « Voir l'invisible », *Designexplainscience*, 2021 [visionnée le 7 novembre 2021], 5 min 30 s. URL: <http://designexplainscience.com/projet/voir-linvisible/?fbclid=IwAR1qEym40OQX0hbqJpJBQ8GsMjbxIFUPK-HsHXZAKMWhhOy75yHfQcGvFLg>.
 - Focillon Henri, *La vie des formes*, Paris, Presse Universitaire de France, 1943.
 - Ingold Tim, « Des corps en pleine courses » dans *Faire anthropologie, archéologie, art et architecture*, [*Making : anthropology, archaeology, art and architecture*, 2013, trad. fr. Gosselin Hervé et Afeissa Hicham-Stéphane], chp n°7, Paris, Édition Dehors, 2017, p. 193-227.
- 

- Lécho Hirt Lysianne, Nova Nicolas, Klichör Fabienne et Fasel Sébastien, *Techniques&Culture essais de bricolage. Ethnologie de l'art et du design contemporains*, n°64, « Design et ethnographie. Comment les designers pratiquent les études de terrain », dans Golsenne Thomas et Ribault Patricia (dir.), Paris, EHESS, 2015, p. 64-77.
 - Lobgeois Jules, *Un pas vers la créativité*, Mémoire de recherche design de produit, LAAB Rennes, janvier 2017.
 - Monvoisin Céline, *Le corps apprenant et la matérialité des choses : Une recherche par le corps sur l'acte de design*, Science du design, Université du Québec, 2021.
 - Schiffter Frédéric, *Petite philosophie du surf*, Biarritz, Atlantica, 2014.
- 

Je tiens à remercier mes professeurs pour leur aide précieuse dans l'écriture et la relecture de mon mémoire et plus particulièrement Émilie Lemaître et Hélène Heyraud.

Je remercie également Marie pour ses échanges et discussions qui ont fait avancer mon écriture.

Merci à la Presqu'île de Crozon, la mer et les vagues de faire parties de mon environnement et de m'apporter tant de bonheur au quotidien.

Rosalie HAUVILLE

DSAA LAAB

Design Produit

Janvier 2022

