

EXPÉRIMENTATION ENTRE DESIGN ET BIOLOGIE

Faire parler la nature dans les dispositifs participatifs

Par Laure Ancel, Marie Leroy, Nicolas Roesch & Éléonore Sas

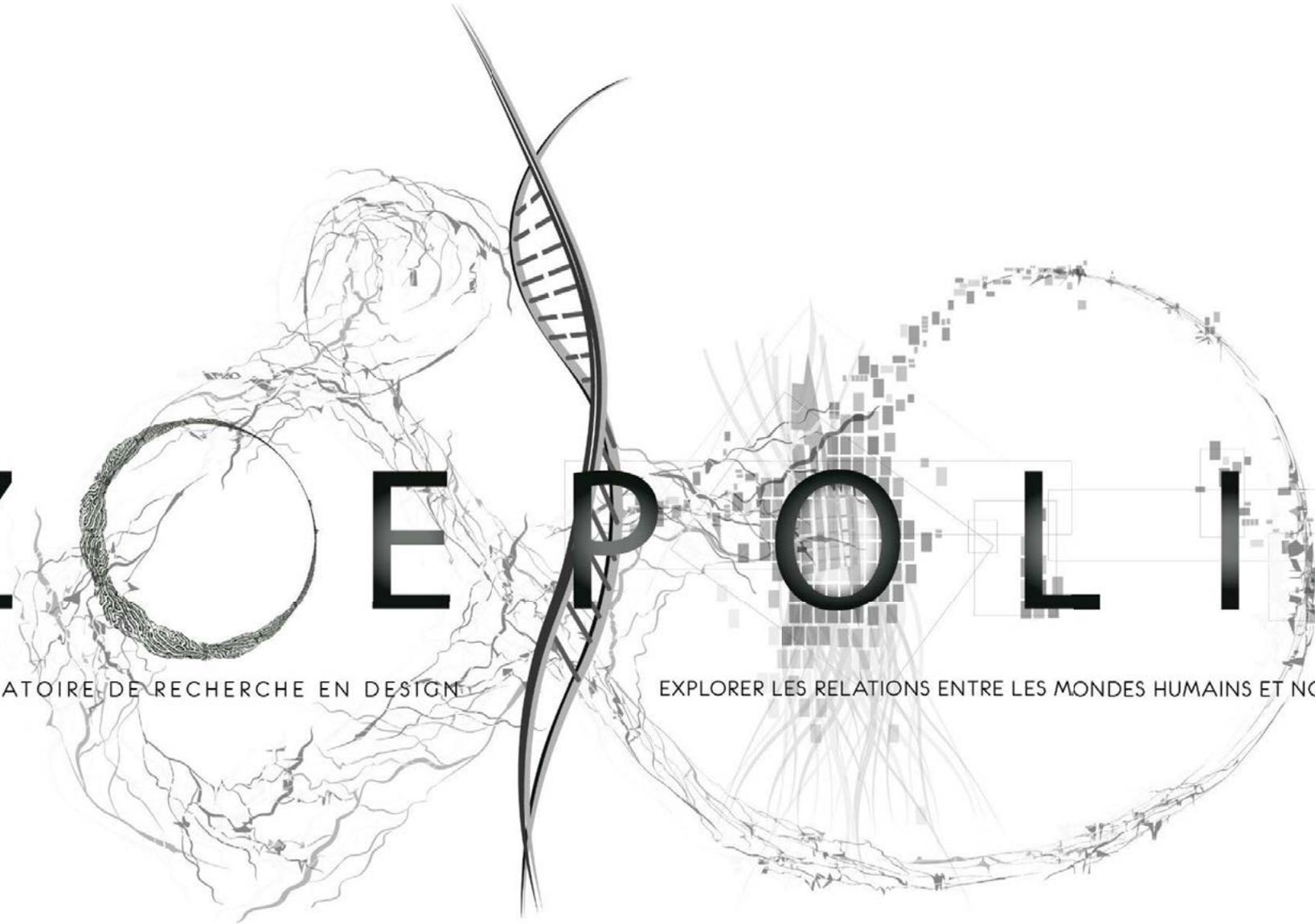
Avec. Lauriane Bergeon, Nina Colin, Vincent Hamani & Laura Patier



Laboratoire LIENSs (UMRi 7266 CNRS - La Rochelle Université)

Chaire Participations, Médiation, Transition citoyenne & Zoepolis



The logo for Zoepolis is a complex, abstract composition. It features a central DNA double helix structure that curves and intertwines with other elements. To the left, there's a brain-like structure composed of fine, branching lines. To the right, there's a globe-like structure made of a grid of small squares and lines. The word 'ZOEPOLIS' is written in large, bold, black, sans-serif capital letters across the center, with the letters partially overlapping the various graphical elements.

ZOEPOLIS

LABORATOIRE DE RECHERCHE EN DESIGN

EXPLORER LES RELATIONS ENTRE LES MONDES HUMAINS ET NON-HUMAINS

NOUS NE DESSINONS PAS QUE POUR LES GRANDS SINGES

<https://zoepolis.com/>

QUELS OUTILS ?



CYCLES
Votre espèce _____

CYCLE CIRCADIEN

CYCLE INFRADIEN

Monde sensoriel
Votre espèce _____

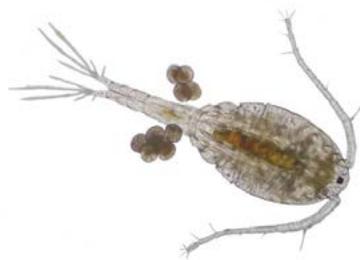
COMPORTEMENT
Votre espèce _____

À LA RENCONTRE DES ESPÈCES...

Pétoncle



Zooplancton



Tamaris



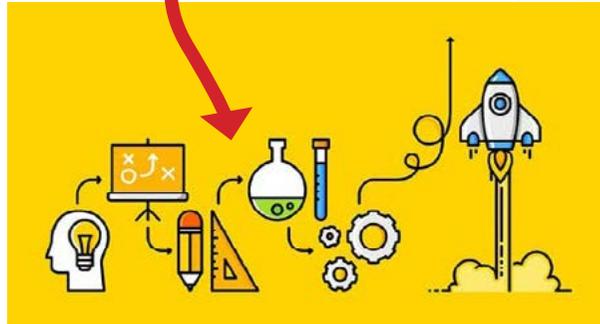
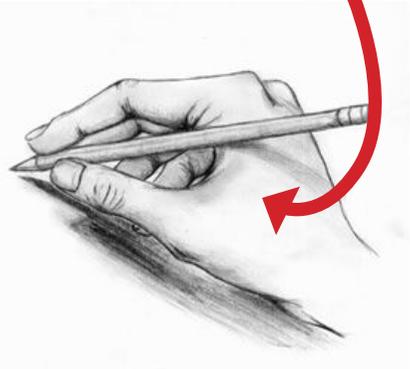
Goéland



ATELIER MONDE COMMUN

LE DESIGN C'EST QUOI ?

LE **DESSIN** DU **DESSEIN**

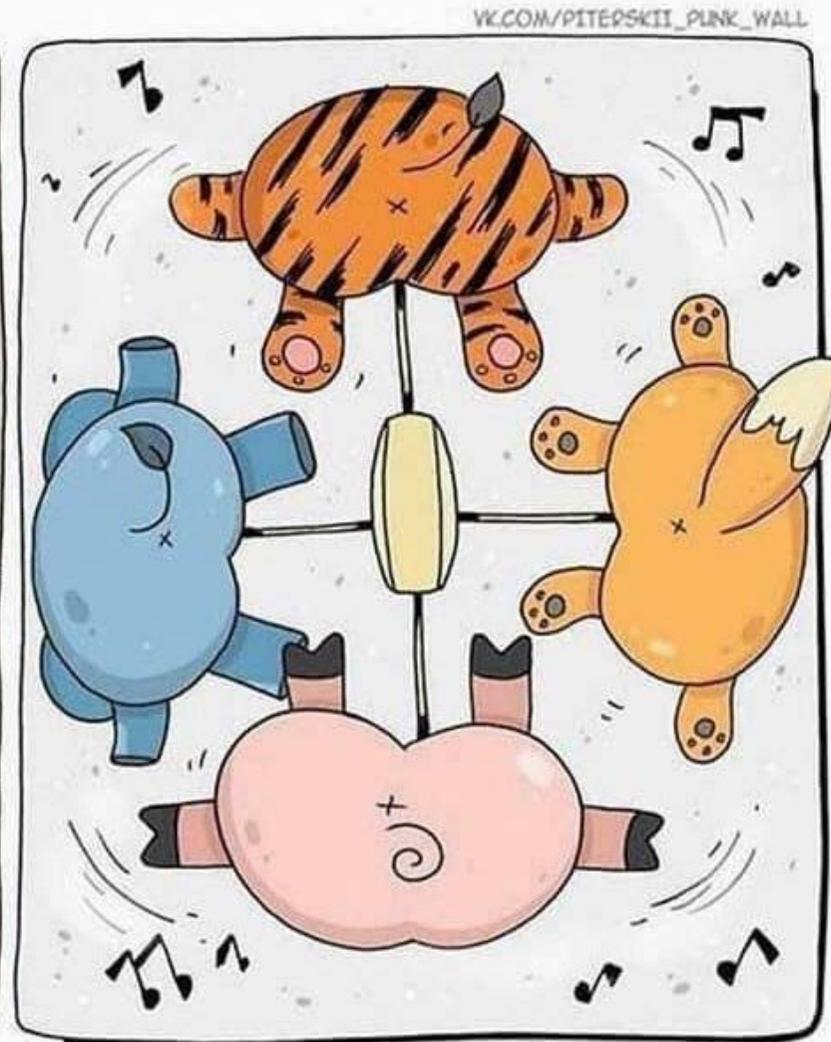


DESIGN USAGES ET USAGERS

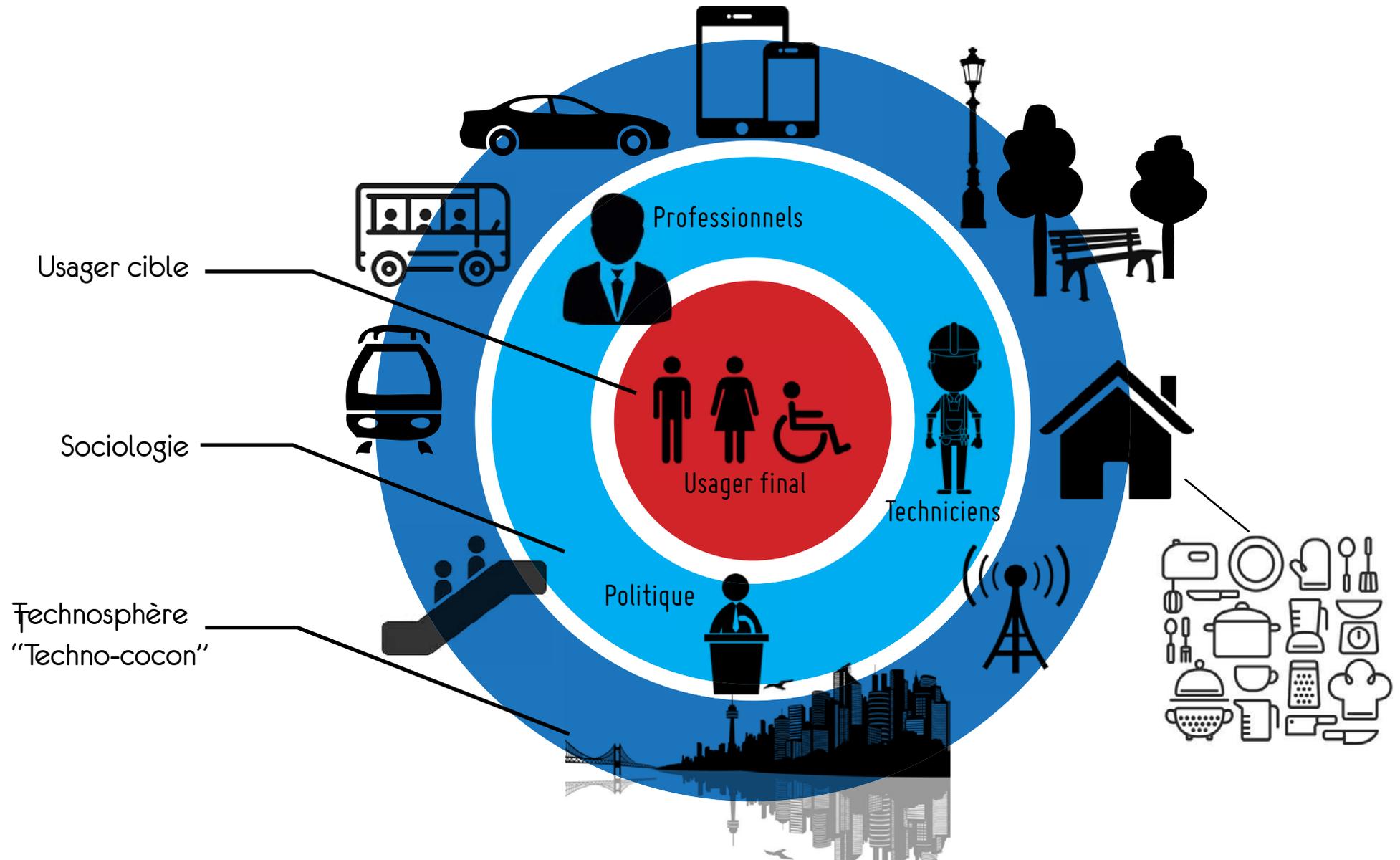
Clients



Users

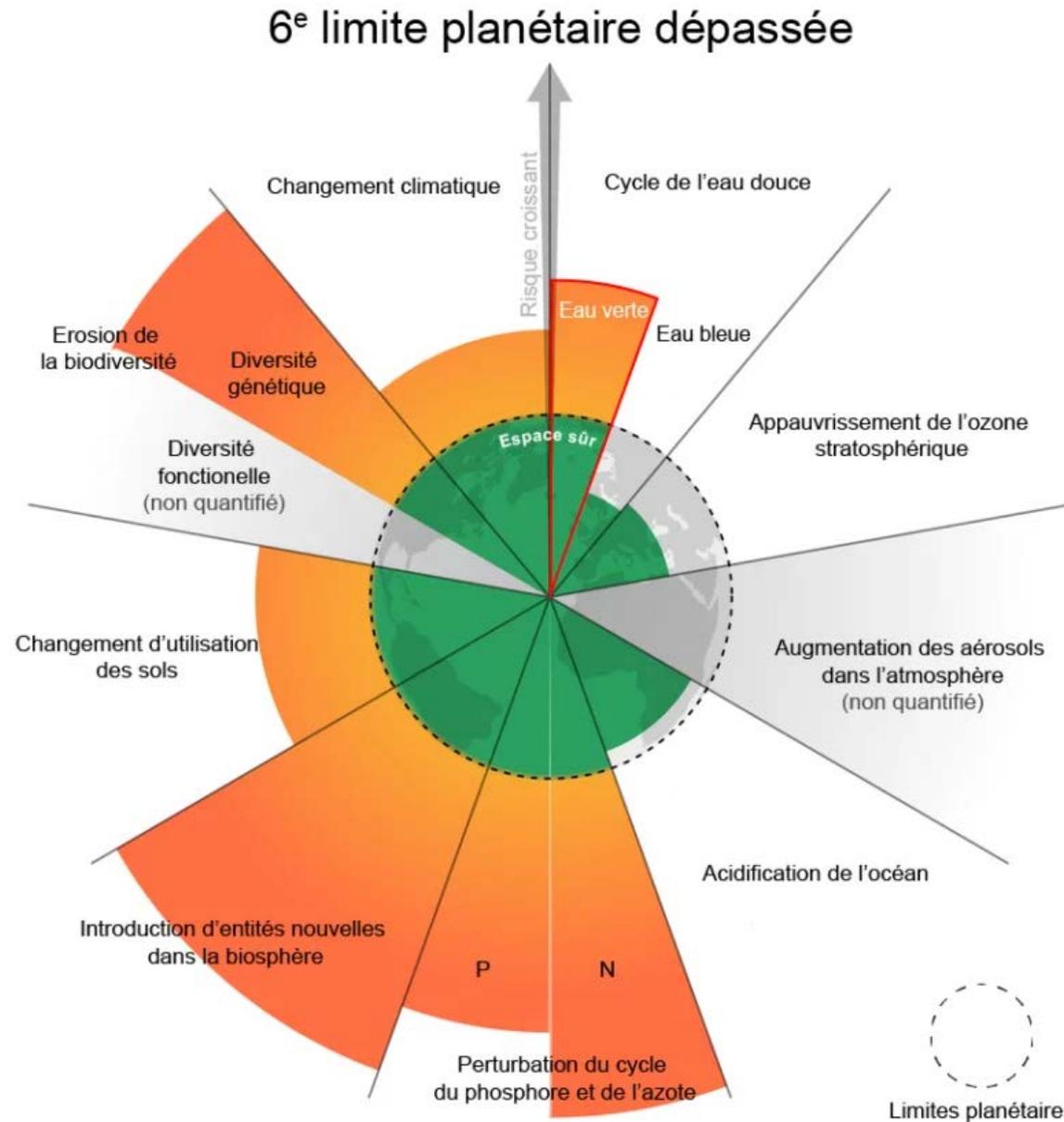


DESIGN USAGES ET USAGERS



ANTHROPOCÈNE : L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX ACTEURS

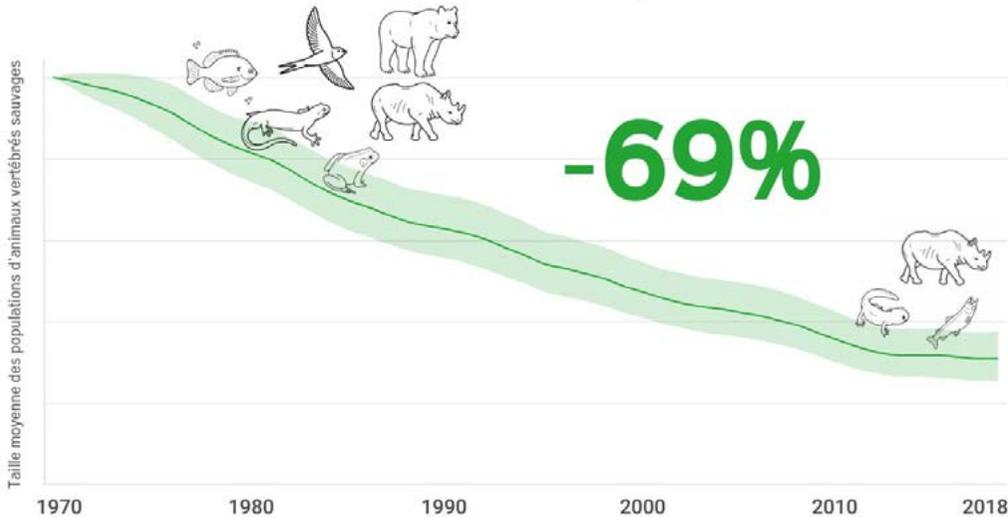
DES ACTEURS NON-HUMAINS



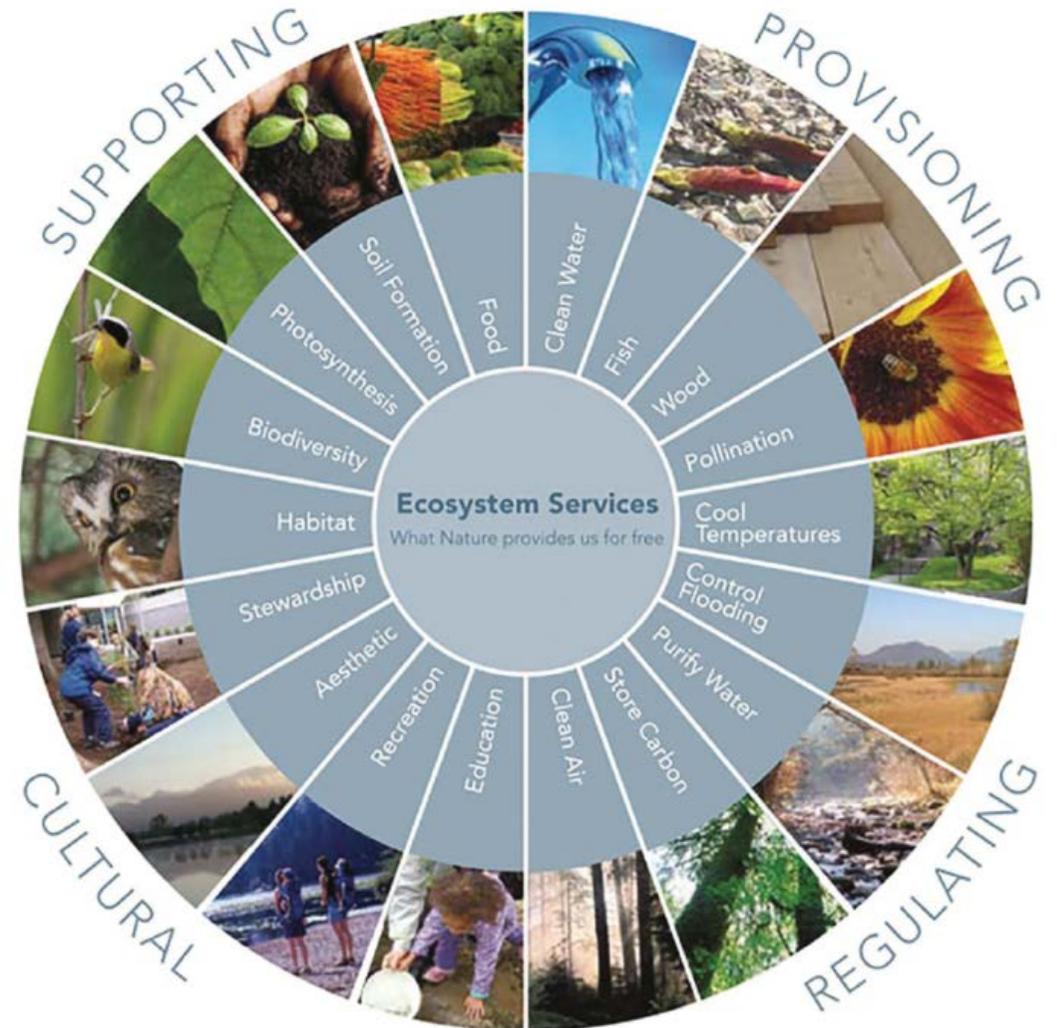
ANTHROPOCÈNE : L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX ACTEURS

DES ACTEURS NON-HUMAINS VIVANT

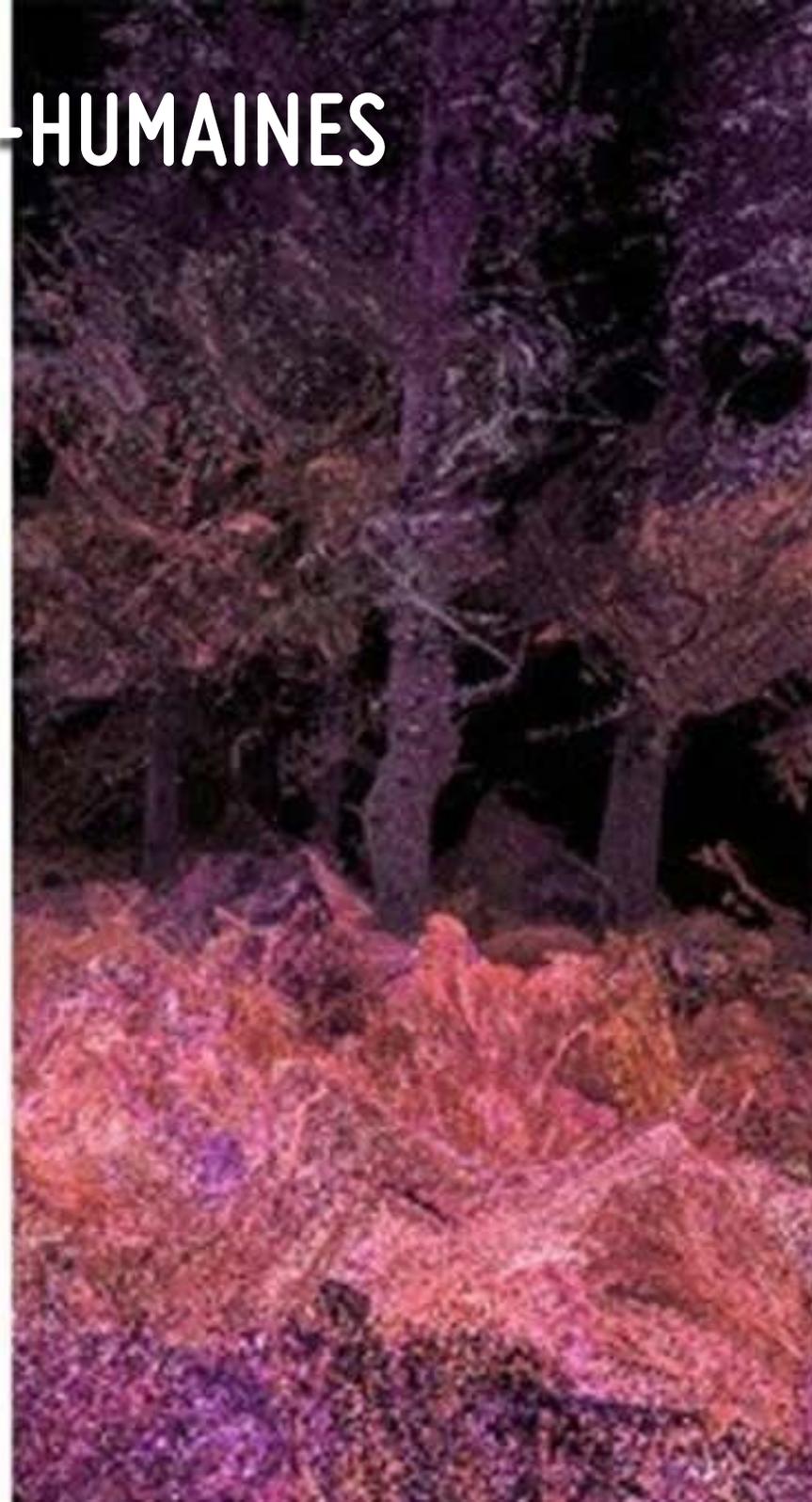
Effondrement des populations d'animaux vertébrés depuis 1970



Source : WWF, Living Planet Index Final



INTÉGRER DES PERSPECTIVES NON-HUMAINES



L'ATELIER EN 3 PHASES

PHASES I :

1 - EXPLORER LES COMPORTEMENTS

2 - EXPLORER LES CYCLES

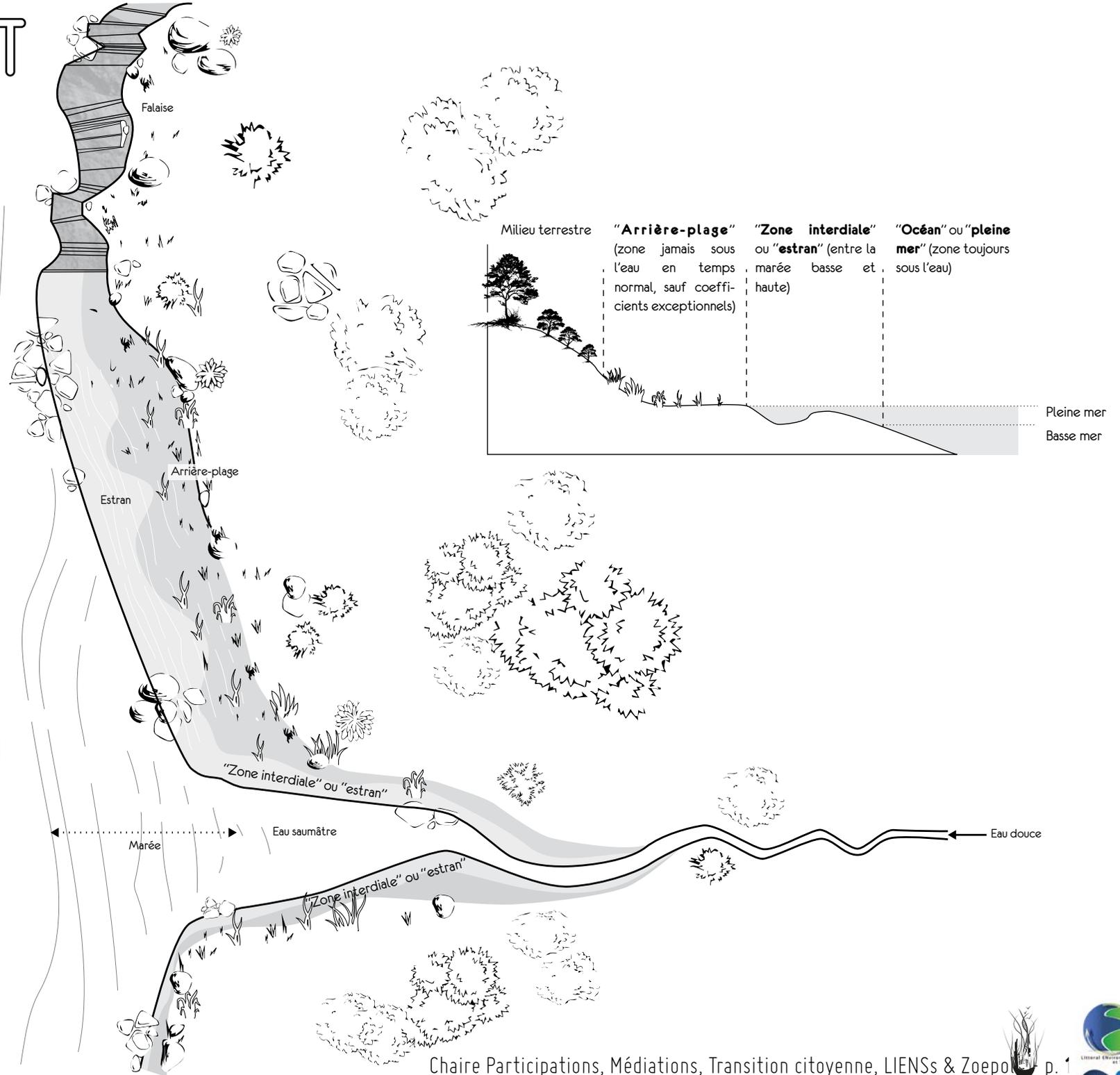
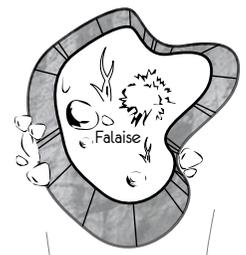
3 - EXPLORER LE MONDE SENSORIEL

**PHASE II : RASSEMBLER LES DONNÉES POUR DESSINER
UN MONDE COMMUN**

PHASE III : CONCLUSION

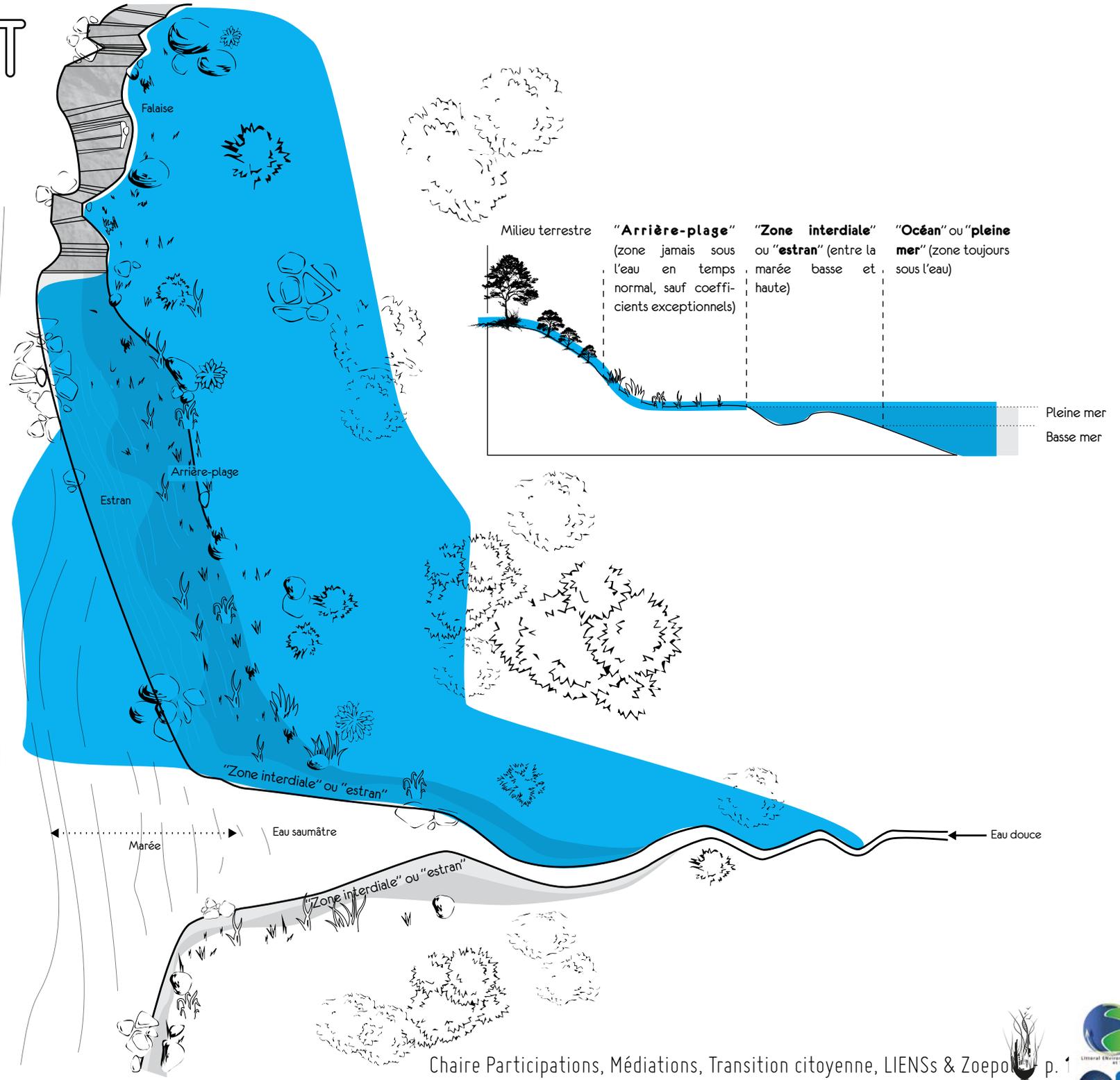
COMPORTEMENT

Votre espèce



COMPORTEMENT

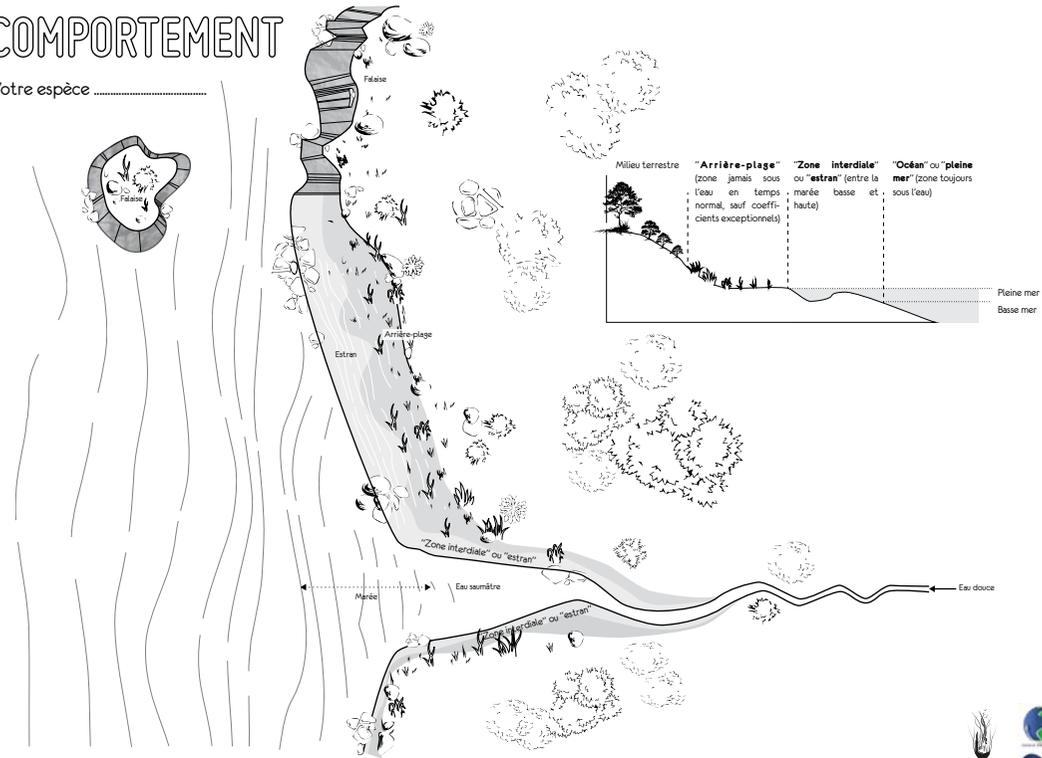
Votre espèce Humain



C'est à vous

COMPORTEMENT

Votre espèce



Ecole d'été - Chaire Participations Médiation et Transition Citoyenne - Zoepolis

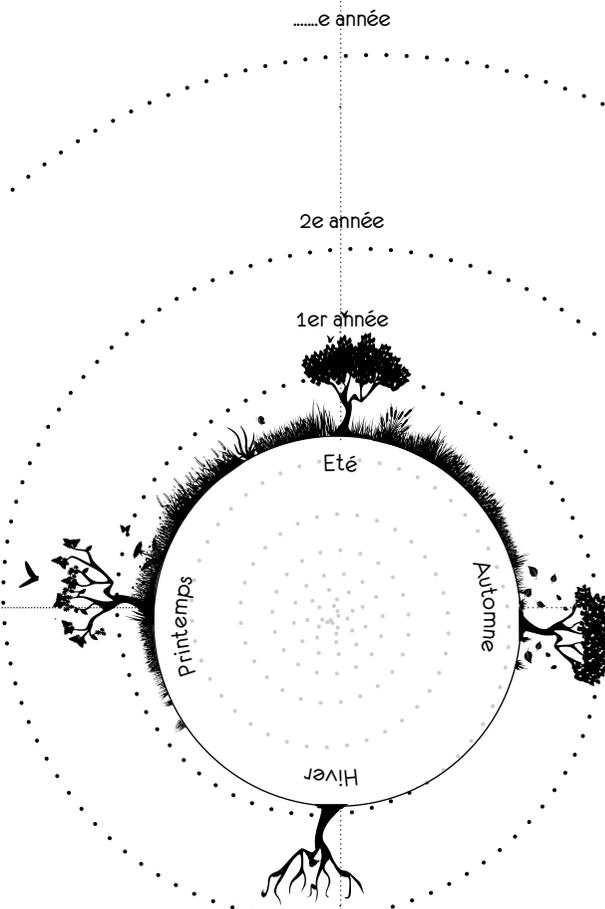
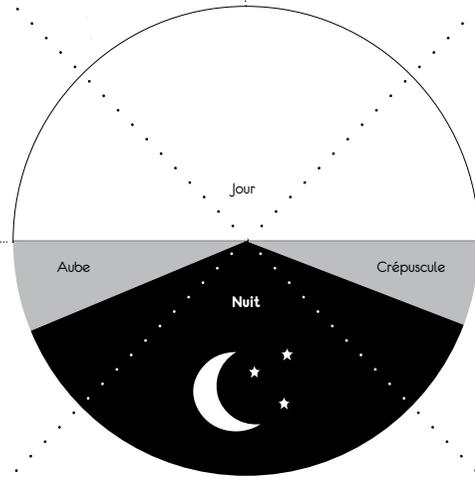


CYCLES

Votre espèce

CYCLE INFRADIEN

CYCLE CIRCADIEN



CYCLES

Votre espèce Humain

CYCLE INFRADIEN

CYCLE CIRCADIEN

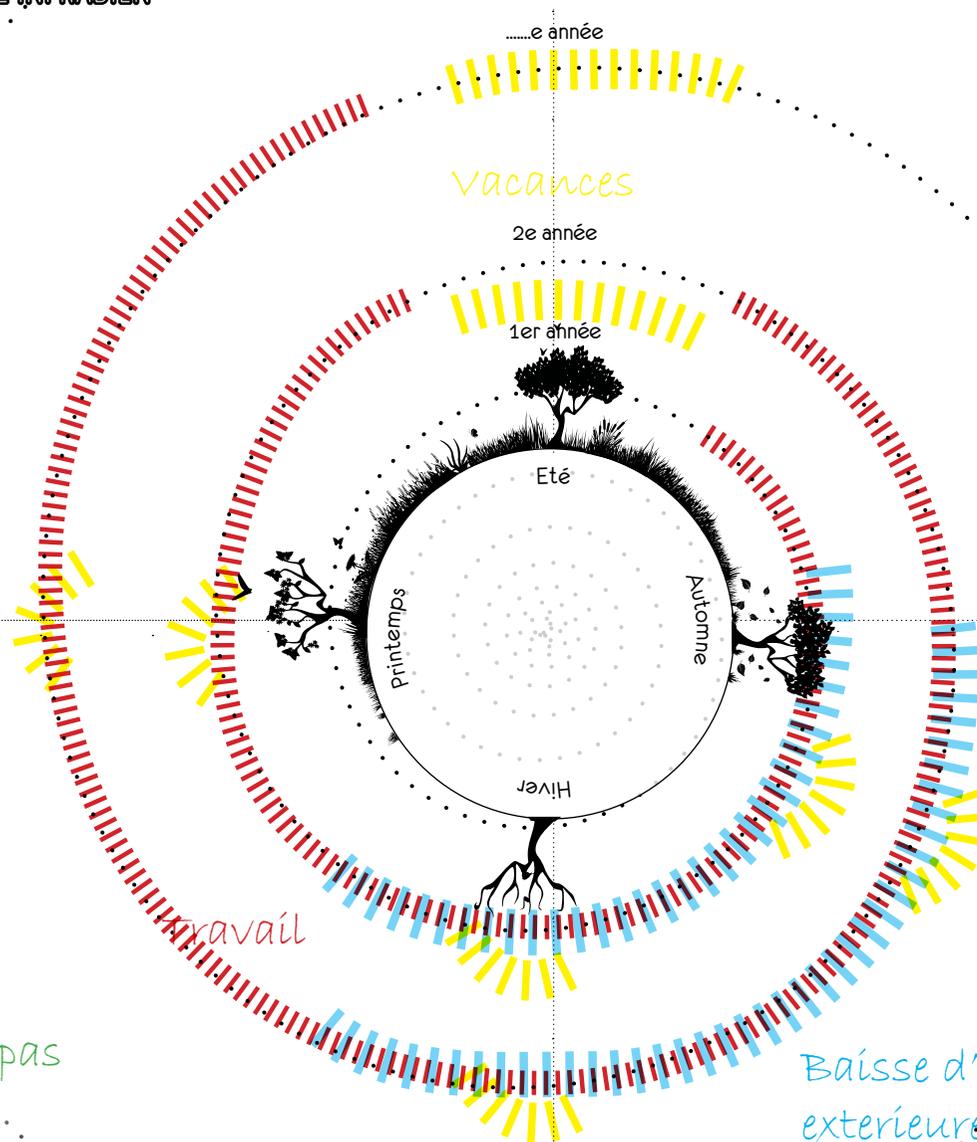
Repas

Activités

Repas

Sommeil

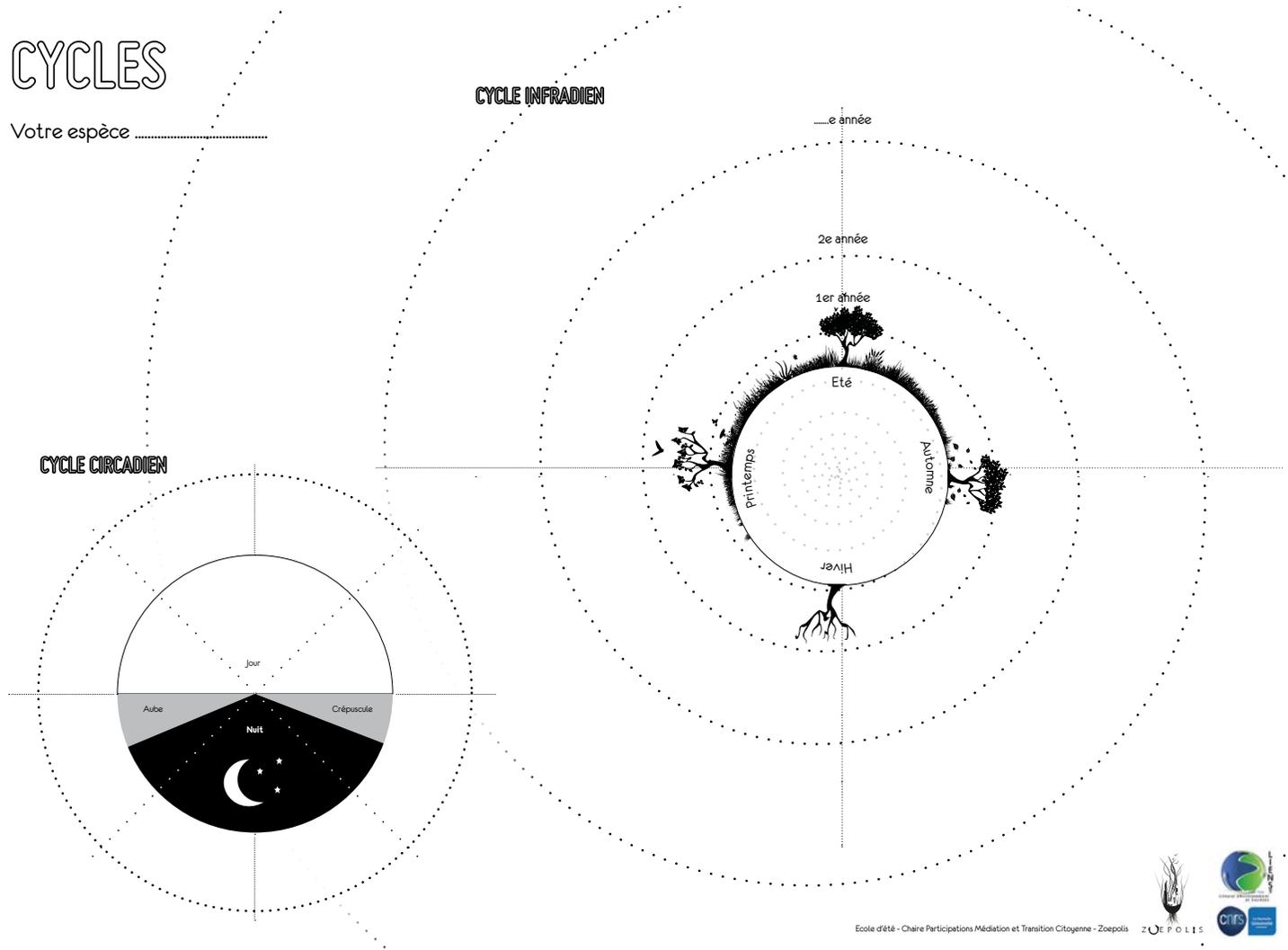
Repas



C'est à vous

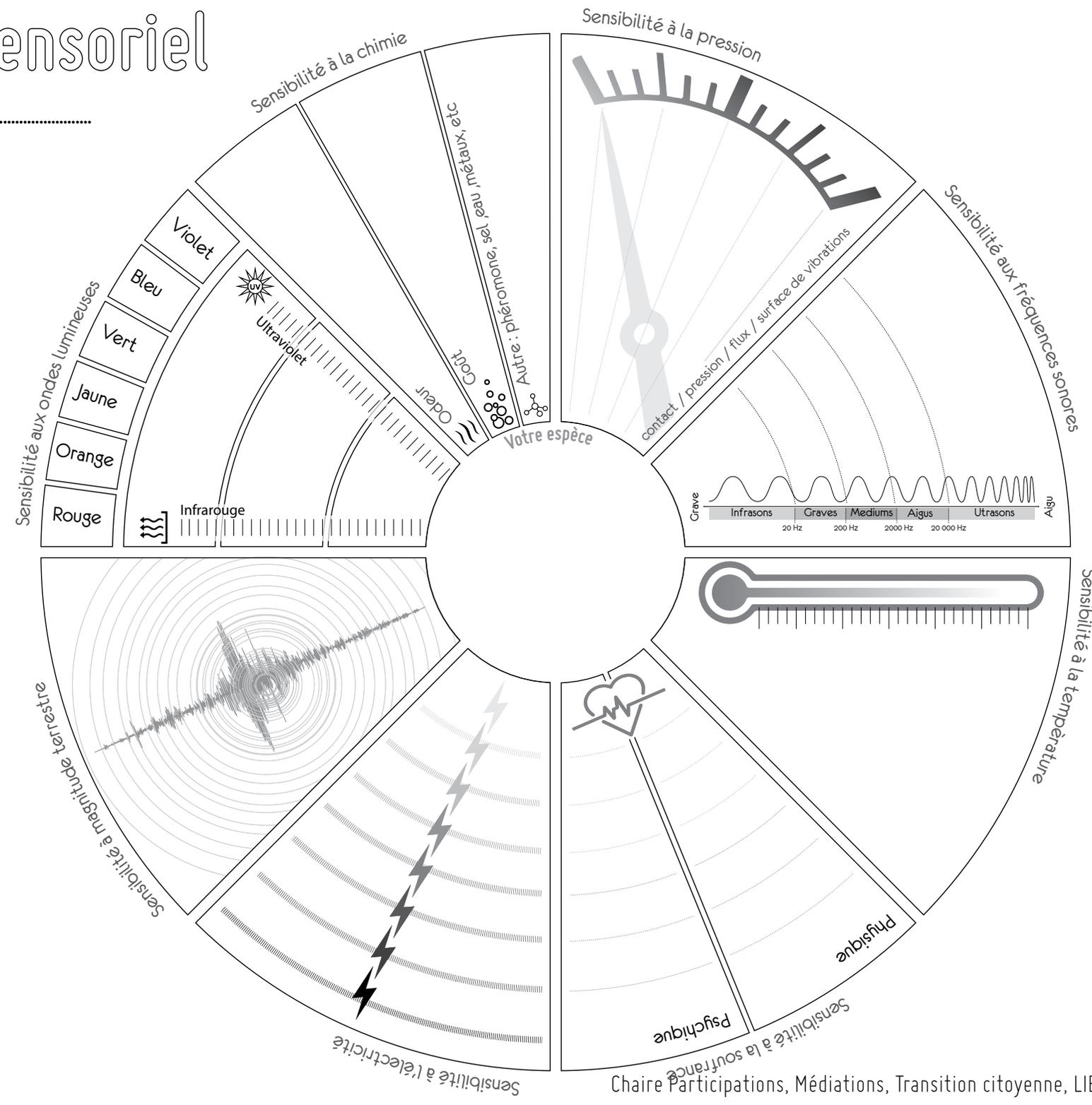
CYCLES

Votre espèce



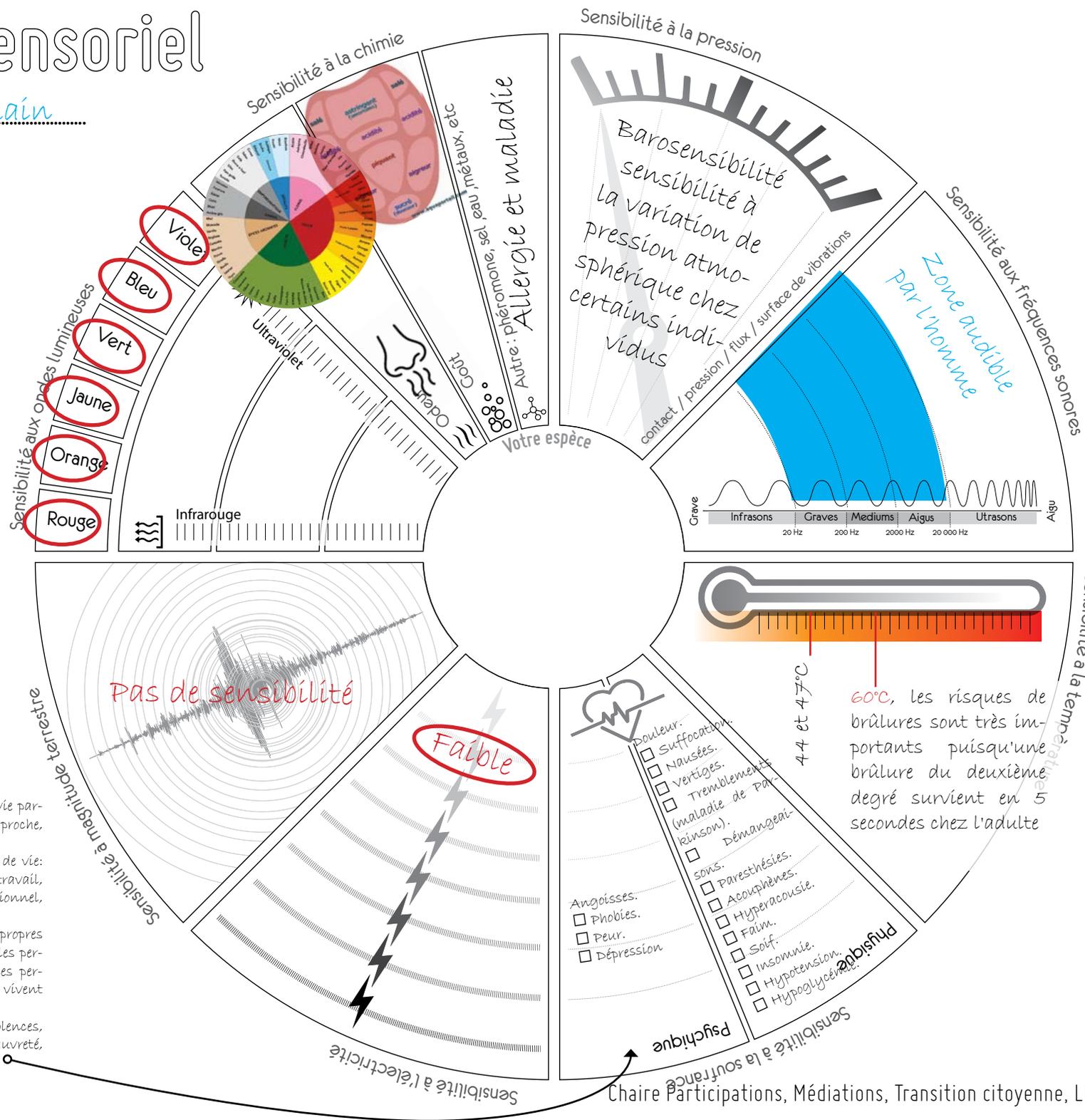
Monde sensoriel

Votre espèce



Monde sensoriel

Votre espèceHumain.....



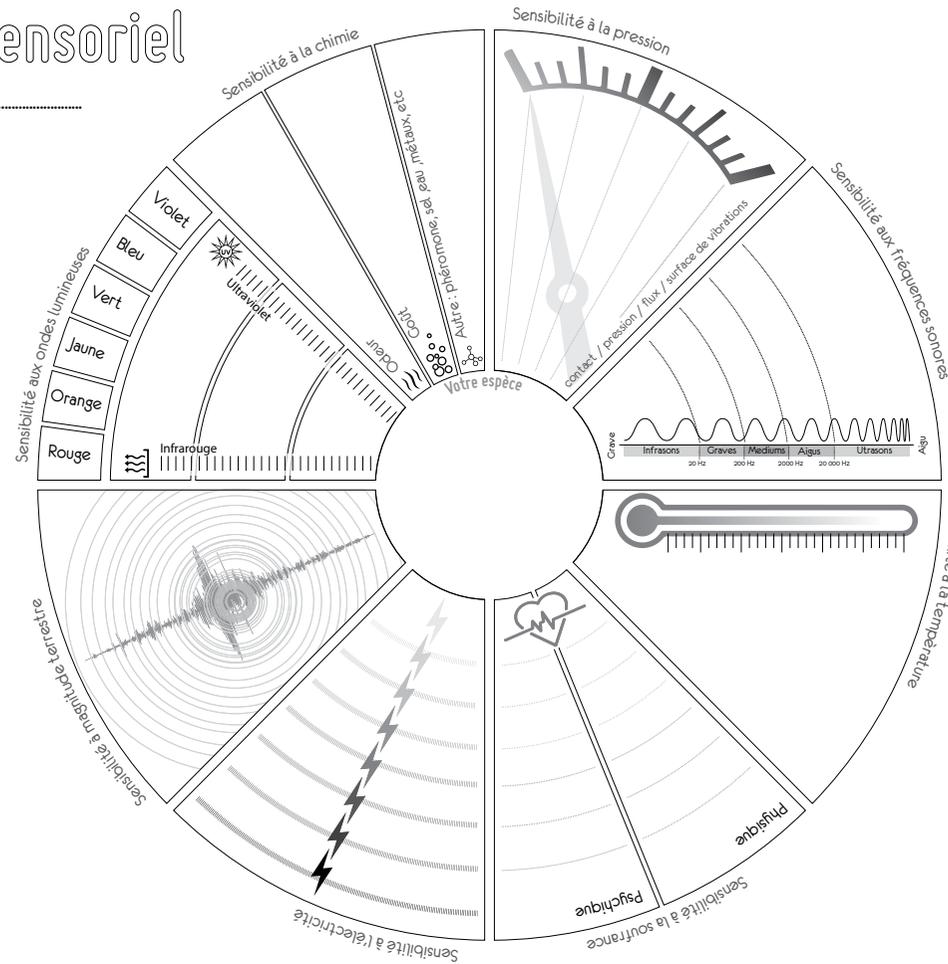
- Les risques liés à des étapes de vie particulières: deuil, maladie d'un proche, chômage, arrivée d'un enfant, etc.
- Les risques liés aux conditions de vie: climat scolaire difficile, stress au travail, environnement familial dysfonctionnel, etc.
- Les situations de vulnérabilité propres à certains groupes de population: les personnes migrantes, les aîné-e-s, les personnes LGBTQIA, les personnes qui vivent avec une maladie chronique, etc.
- Ou d'autres risques tels que: violences, discriminations, addictions, pauvreté, harcèlement, etc.



C'est à vous

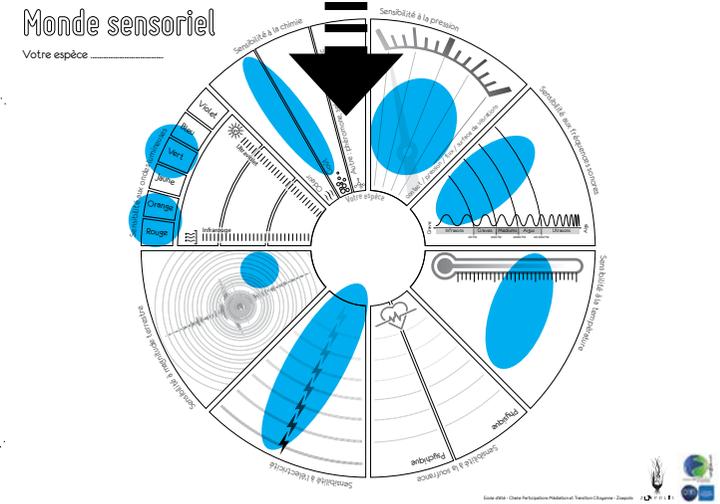
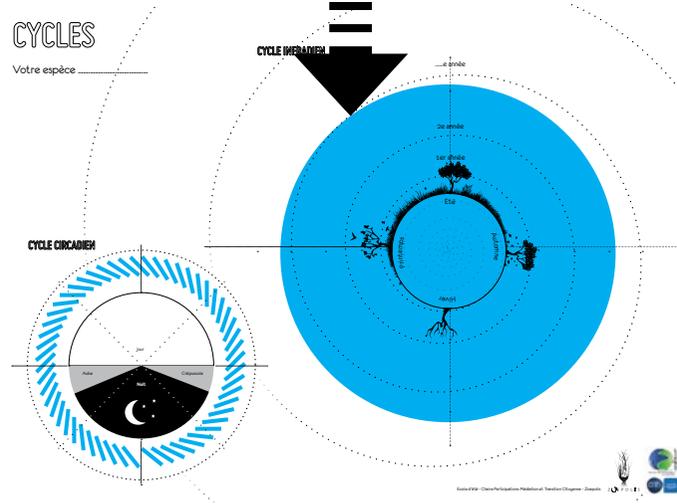
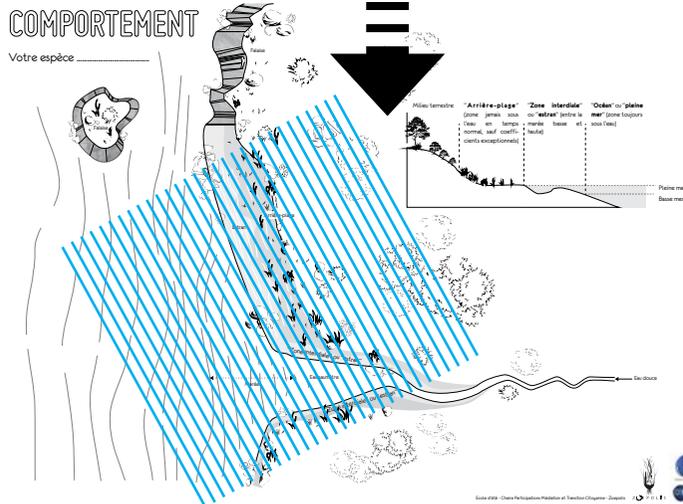
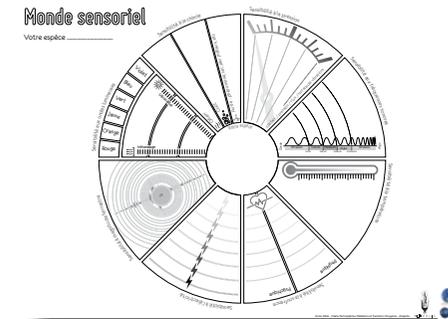
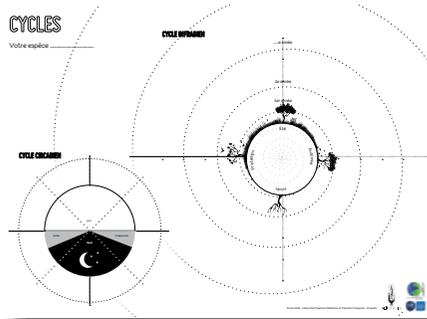
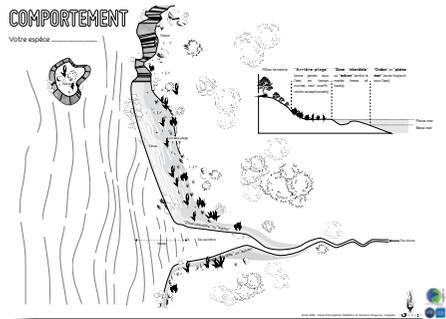
Monde sensoriel

Votre espèce



Explorer les mondes

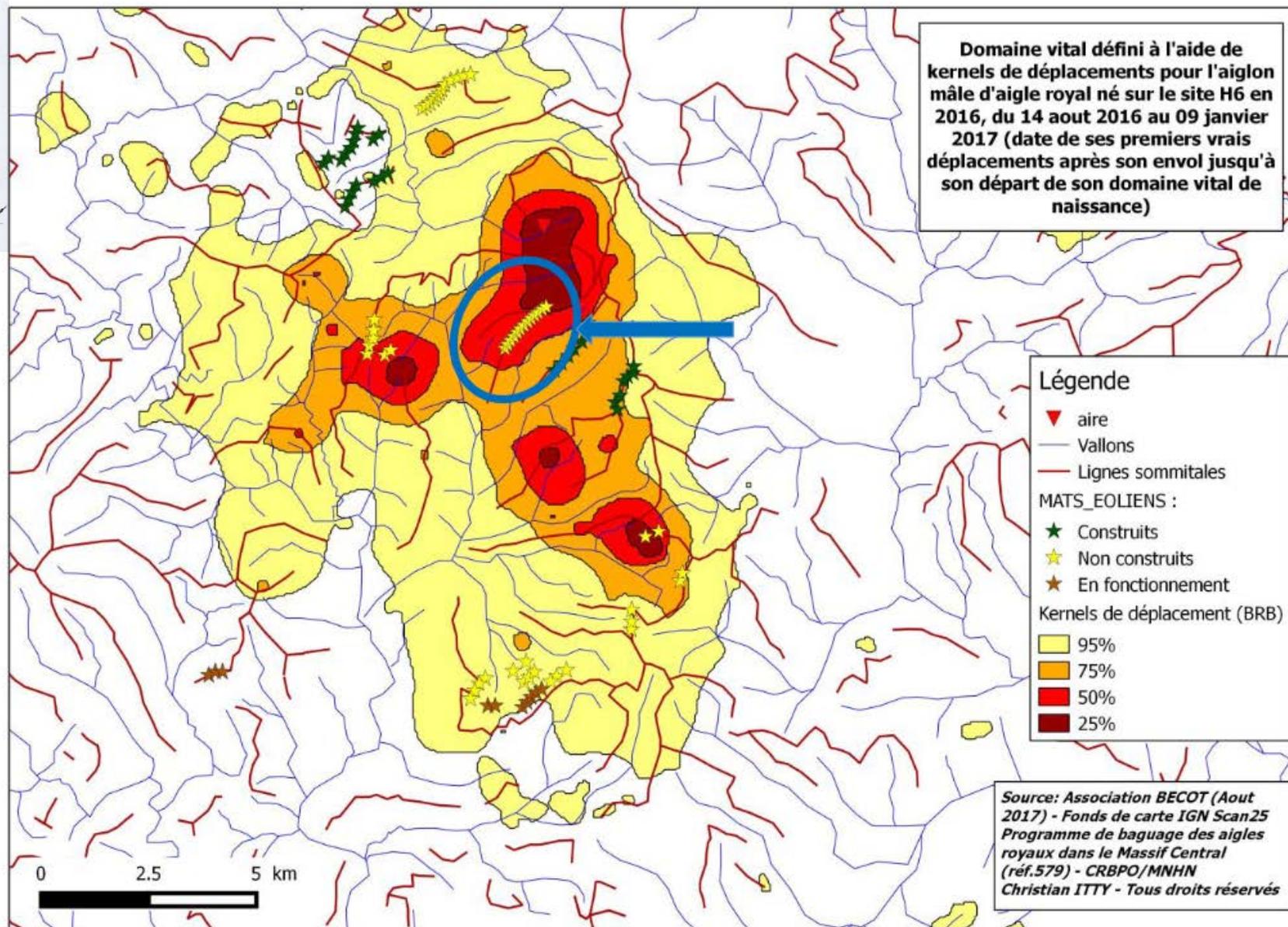
COMMUNS



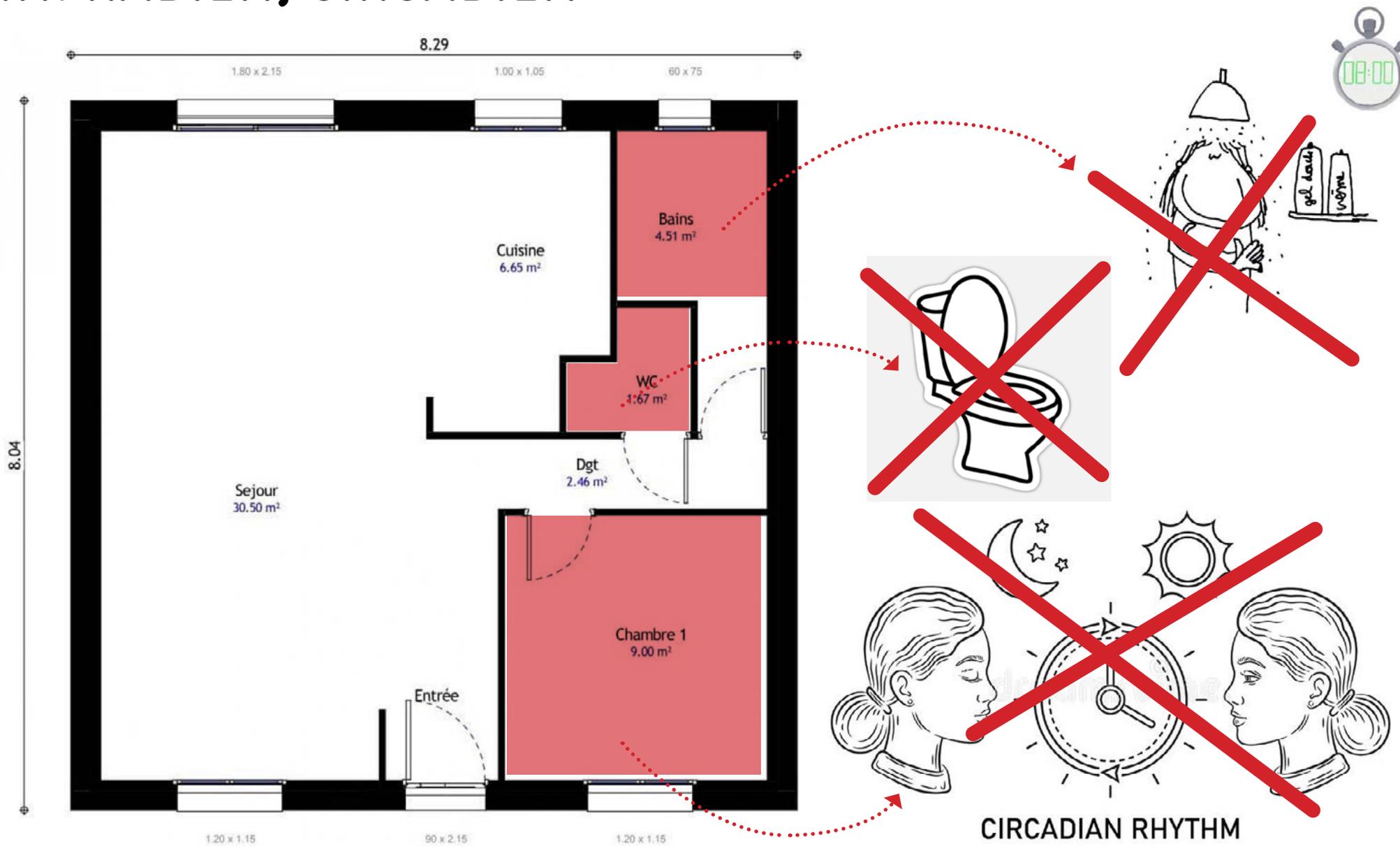
PRENDRE EN COMPTE LES COMPORTEMENTS



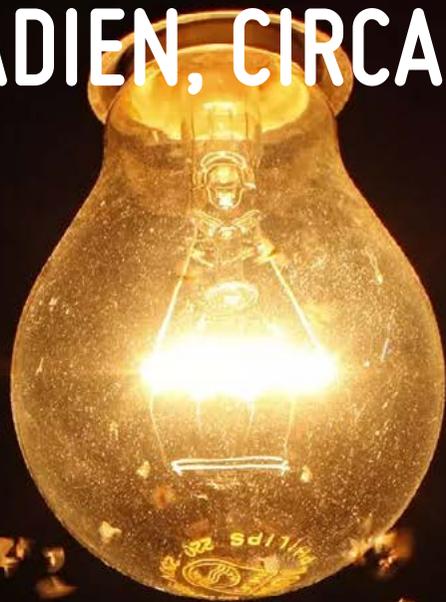
PRENDRE EN COMPTE LES COMPORTEMENTS



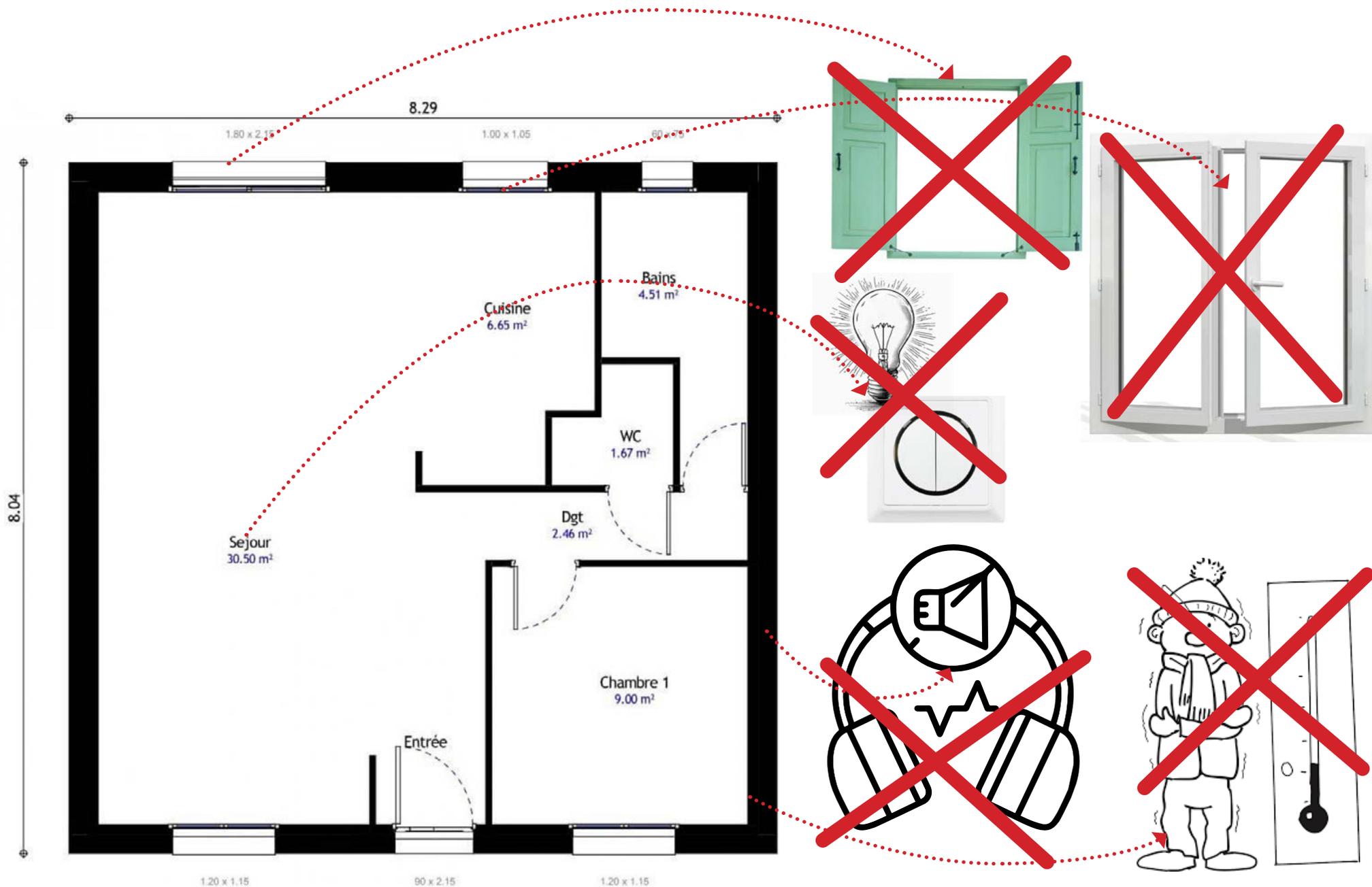
PRENDRE EN COMPTE LES CYCLES : INFRADIEN, CIRCADIEN



**PRENDRE EN COMPTE LES CYCLES :
INFRADIEN, CIRCADIEN**



PRENDRE EN COMPTE LE MONDE SENSORIEL



PRENDRE EN COMPTE LE MONDE SENSORIEL



PRENDRE EN COMPTE LE MONDE SENSORIEL



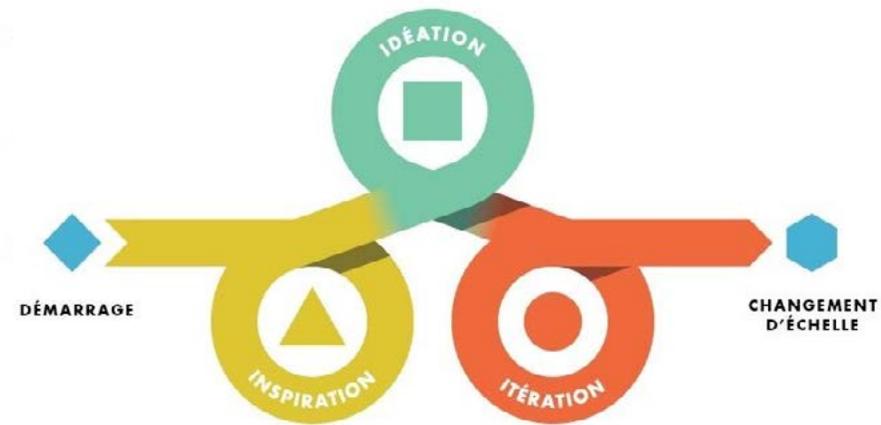
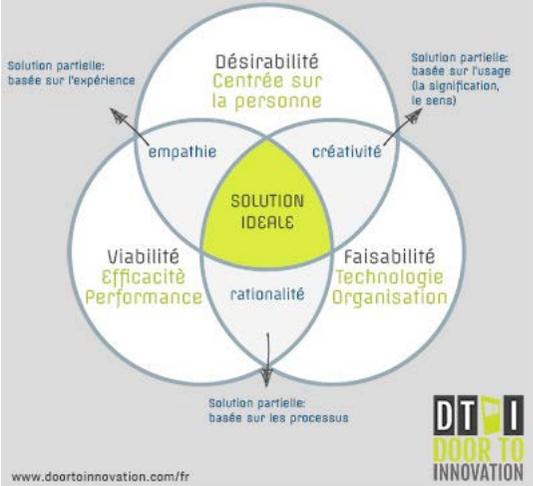
Silhouette anti collision oiseau



Lampe Anti-Moustique INFINITOO
15W UV

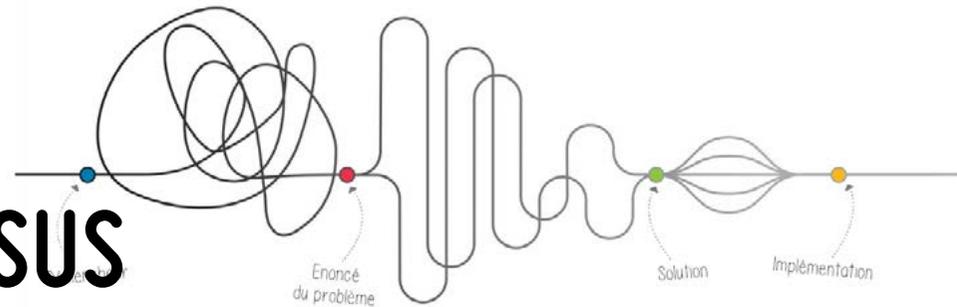
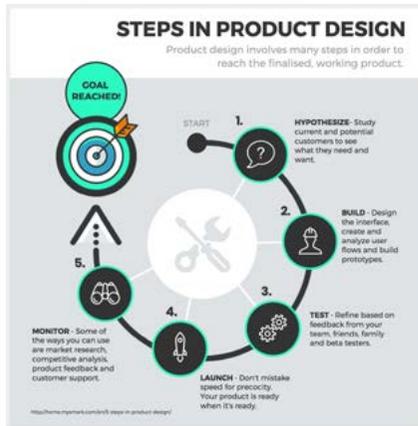
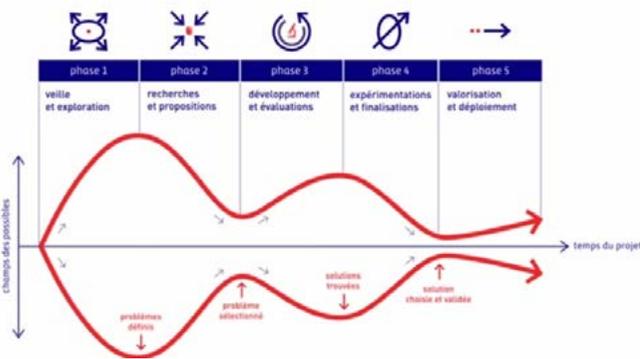
Ultrasons anti rongeurs



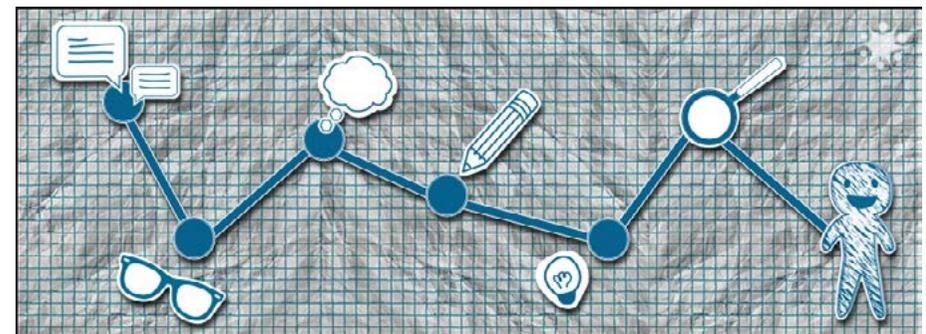
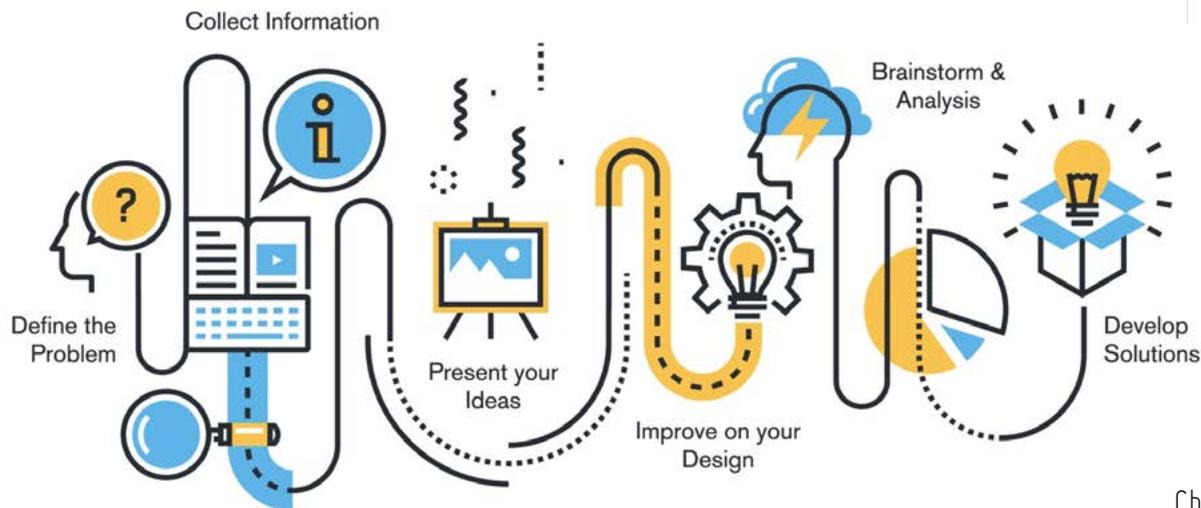


DESIGN THINKING → DESIGN DOING

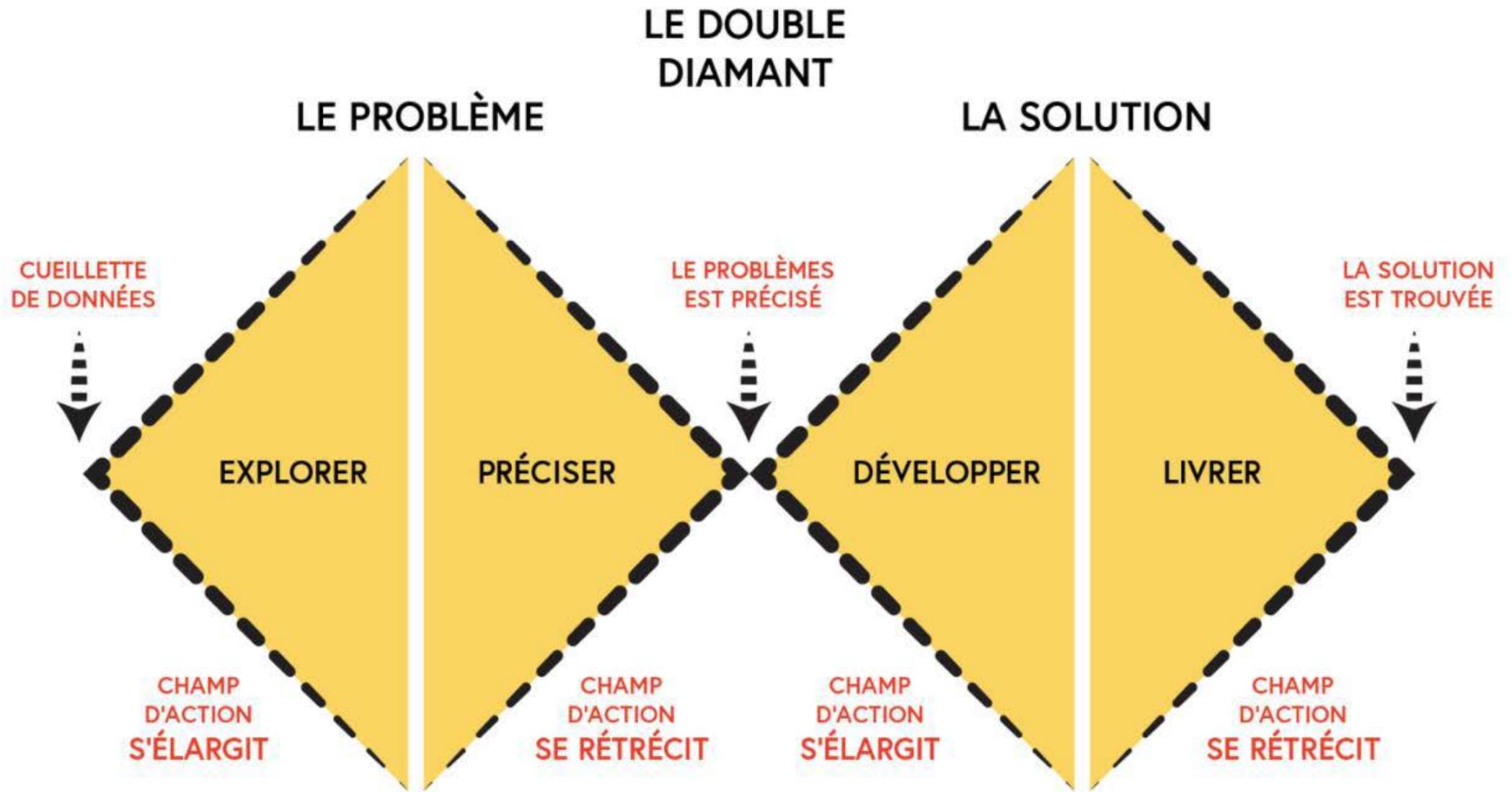
#EXISTANT → #SOLUTIONS



LE DESIGN EST UN PROCESSUS



MÉTHODES DE DESIGN



MÉTHODES DE DESIGN

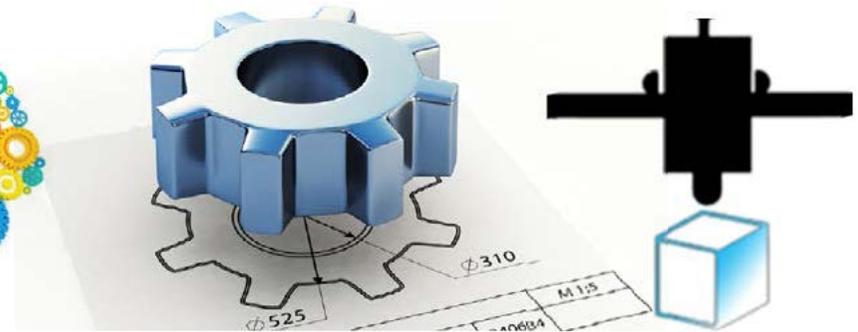
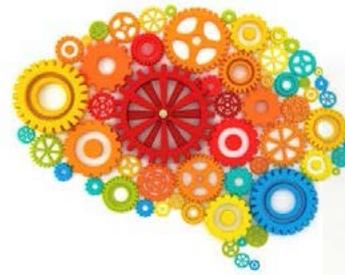
OBSERVATION

PROLÉMATISATION

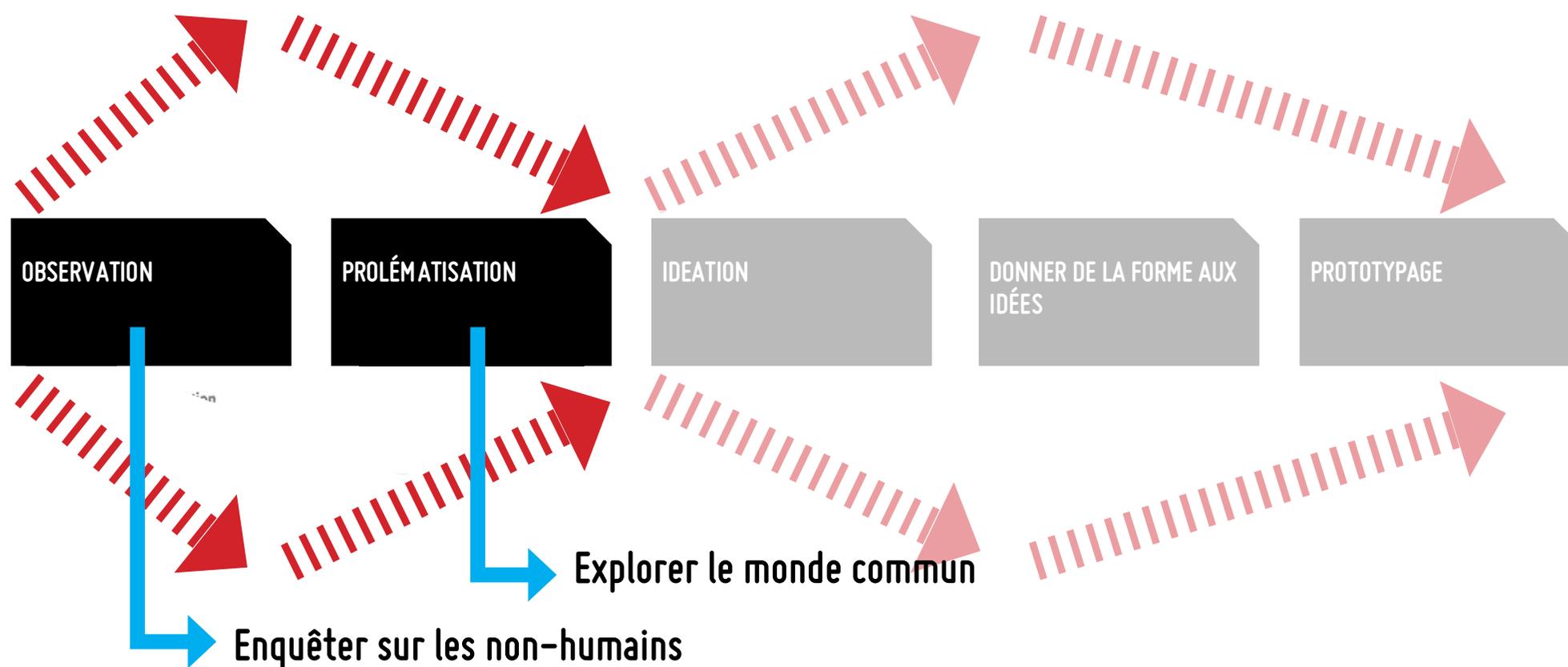
IDEATION

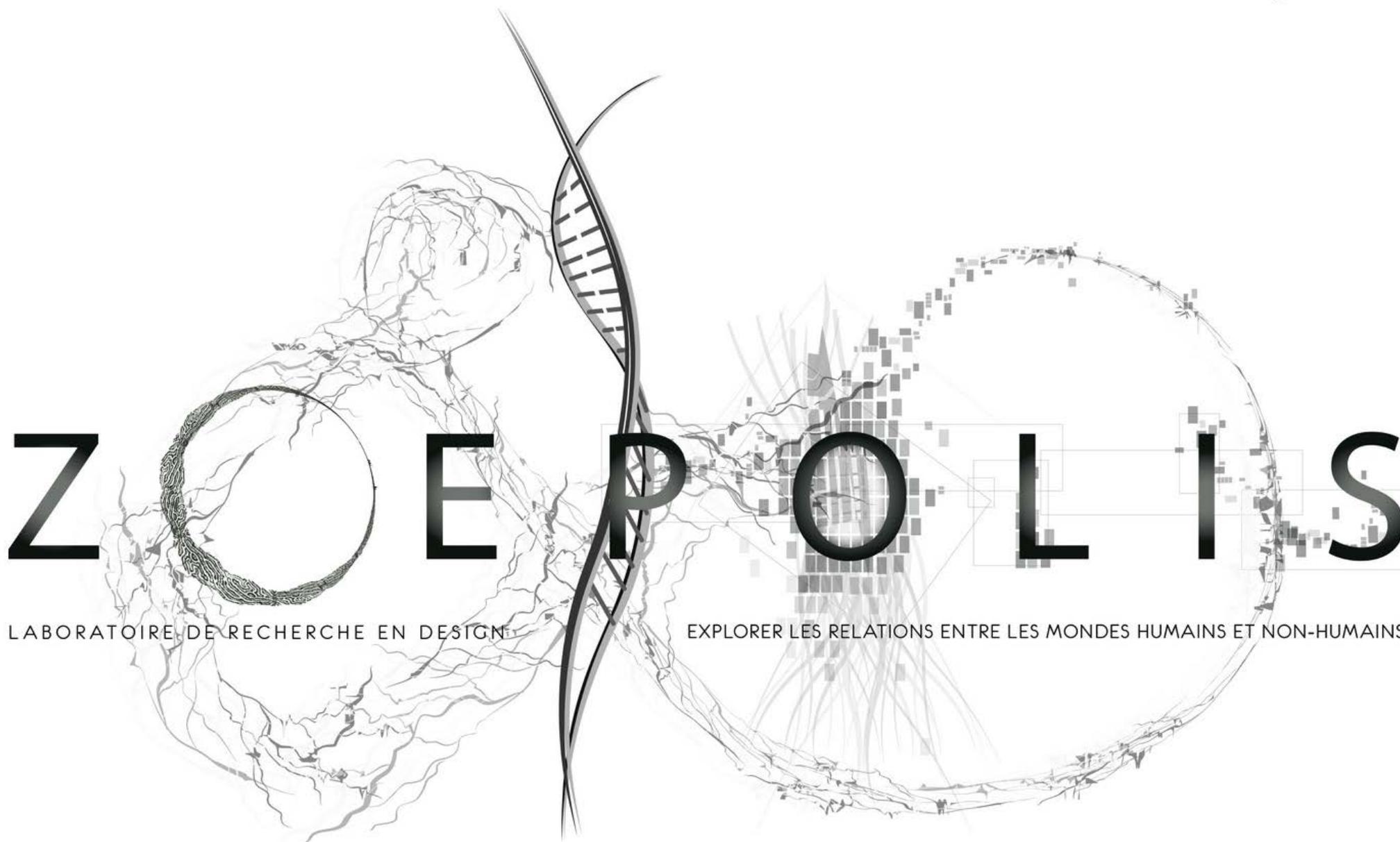
DONNER DE LA FORME AUX
IDÉES

PROTOTYPAGE



NOTRE ATELIER : MONDE COMMUN





ZOEPOLIS

LABORATOIRE DE RECHERCHE EN DESIGN

EXPLORER LES RELATIONS ENTRE LES MONDES HUMAINS ET NON-HUMAINS

NOUS NE DESSINONS PAS QUE POUR LES GRANDS SINGES

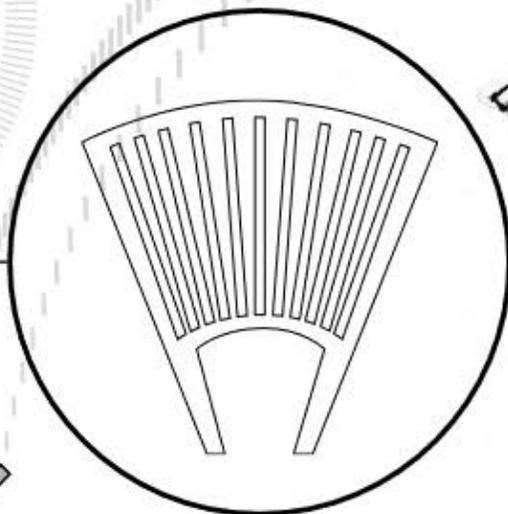
STRUCTURE POUR LIERRE GRIMPANT

Sur un poteau

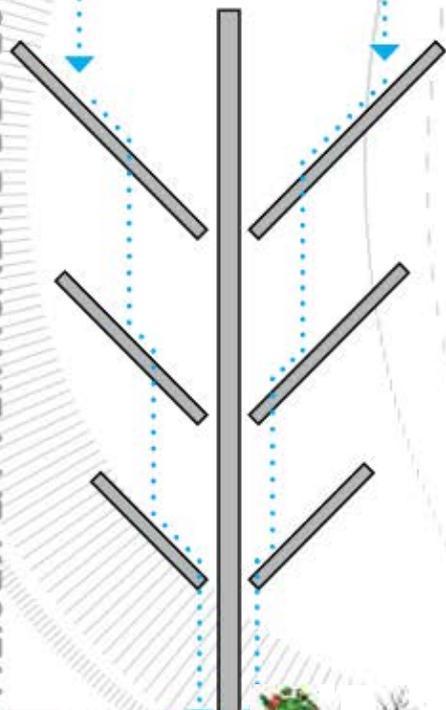
Inspiration structure de collecte de rosée



Panneau de bois - structure d'accueil du lierre grim pant



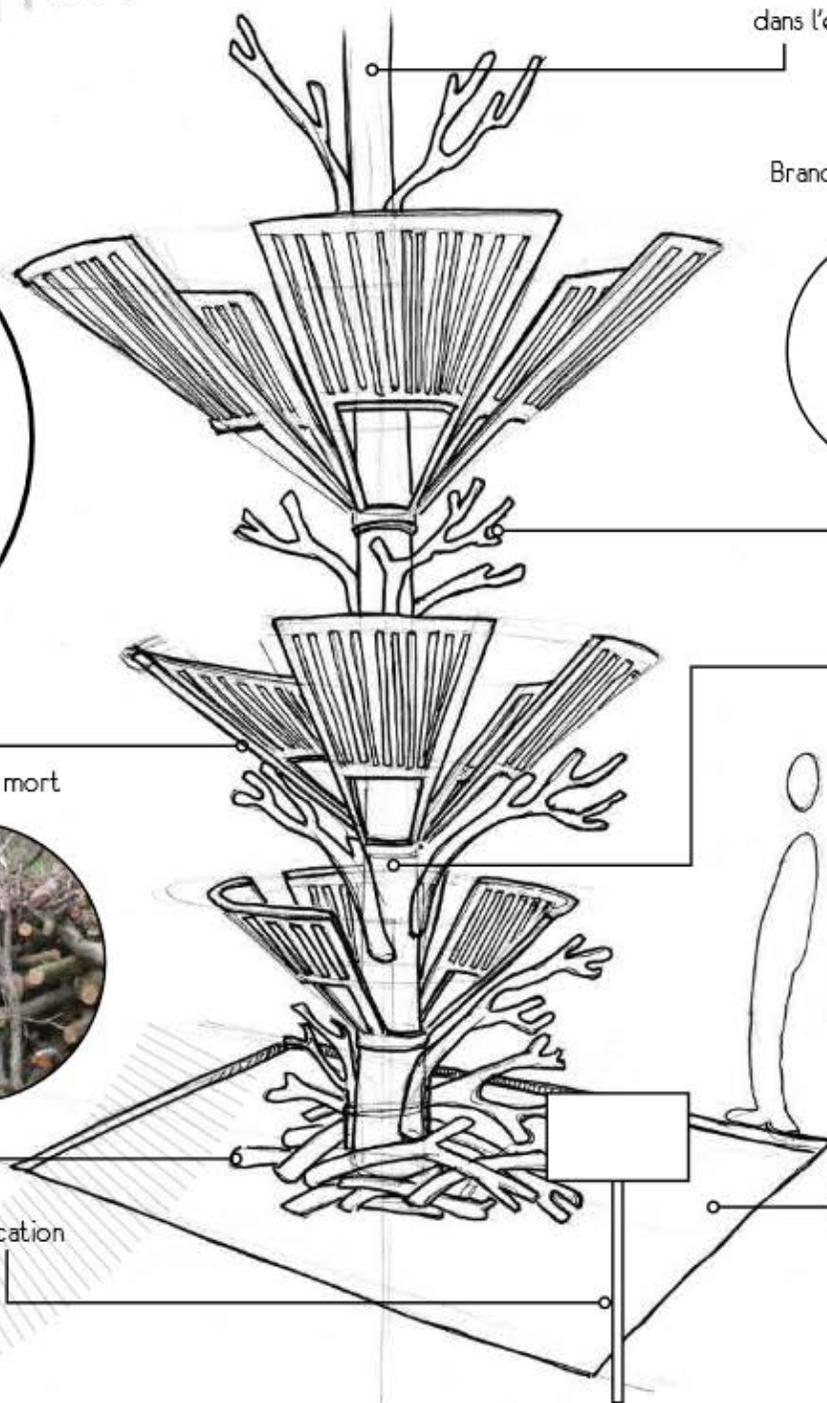
Structure d'accueil pour eau de pluie



Tas de bois mort

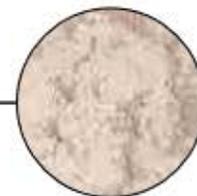


Panneau de communication



Tout mat ou poteau dans l'espace urbain

Branche de bois mort



Peinture avec des aspérités

Terre



TILISER LA VERTICALITÉ DES ESPACES URBAINS

STRUCTURE POUR LIERRE GRIMPANT



DESIGN DES ORGANISATIONS CENTRÉ BOIS MORT

CYCLE DU BOIS MORT DANS LA VILLE DE LYON

ATELIER DU 6 DÉCEMBRE 2022

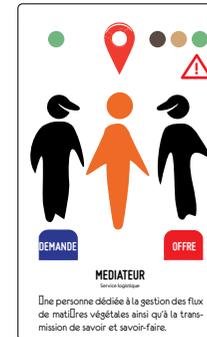
Proposition de services et d'organisations autour du cycle du bois mort. En circuit court, à l'échelle de l'arrondissement, les déchets verts issus des parcs et jardins de la ville de Lyon sont réutilisés au travers de savoir-faire des jardiniers.

Transport des matériaux et déchets valorisables

Matériaux et déchets valorisables

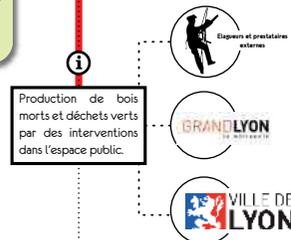
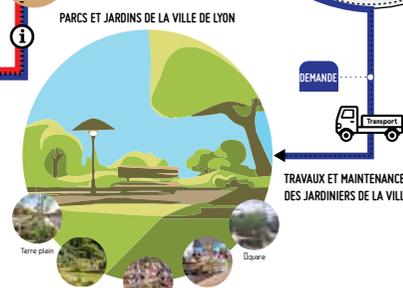
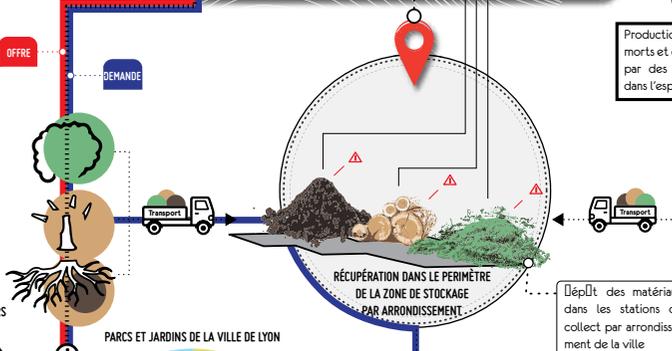
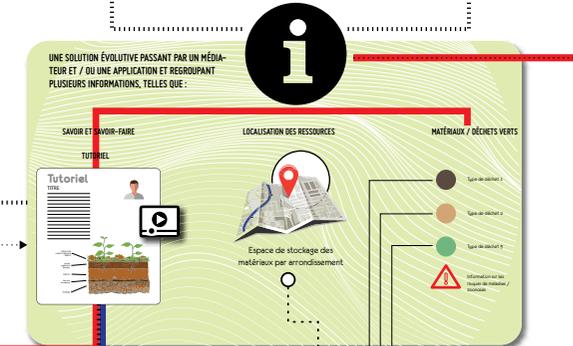
Ressources géolocalisées

Jardinier de la ville



Utilisation possible de la documentation

Création de documentations tutoriels, capitalisation des savoir-faire et échange de bonnes pratiques.



LE DESIGNER CATALYSEUR

Les citoyens concepteurs du monde de demain



CO-CONSTRUIRE LES PROJETS & CRÉER DE L'ACCEPTABILITÉ SOCIALE



LE DESIGN C'EST QUOI ?

Design des organisations :

- Design des politiques publiques
- Design d'innovations sociales
- Design de services

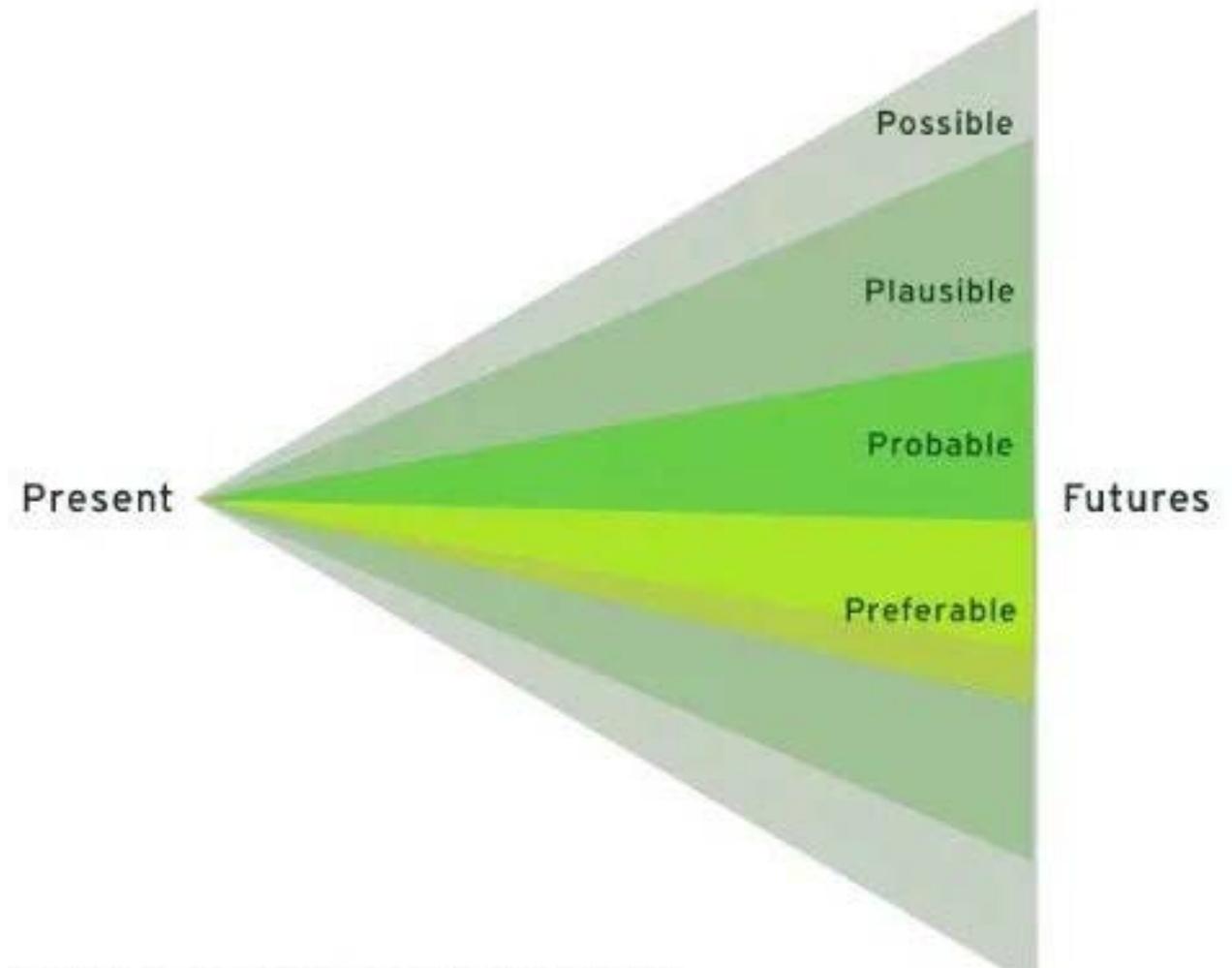


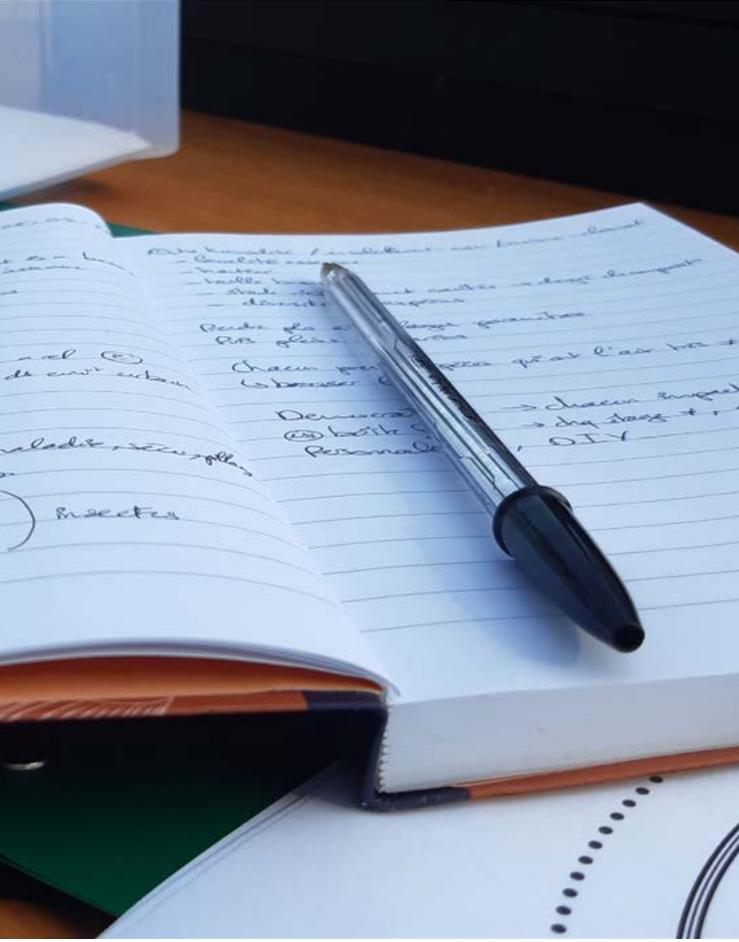
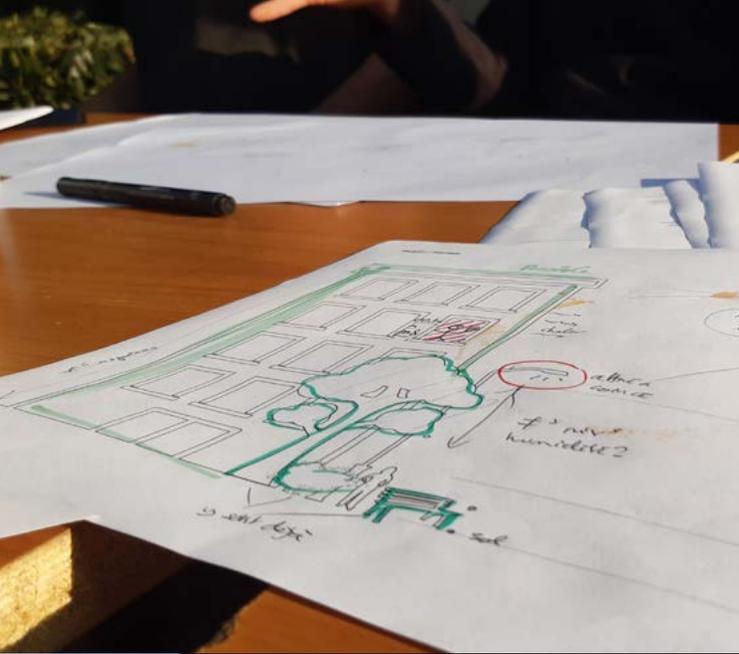
LE DESIGN C'EST QUOI ?

Construire des imaginaires,
explorer les futurs :

- Design prospectif
- Design fiction
- Design spéculatif
- Game design

A TAXONOMY OF FUTURES





MERCI

Et un grand merci à Lauriane Bergéon,
Nina Colin, Vincent Hamani & Laura Patier

Eleonore Sas
Marie Leroy
Laure Ancel
Nicolas Roesch



RESICITY
Accélérateur de transformations

