Design
Arts
Médias

Design & Diplomatie

Chloé Cavillon

2020-12-07

Designer, Diplômée du Master 2 « Design, métiers d'art et d'industrie », Université Jean Monnet, Saint-Étienne, 2020.

Résumé
Technicien, coordinateur, médiateur, autant de mots pour dresser le portrait du designer. Cet article se saisit du sujet des cohabitations humain/animal synanthrope en ville pour interroger la figure du designer d'aujourd'hui. L'analyse prend appui sur la métropole lyonnaise et les projets qu'elle met en place au sein de la ville de Lyon. Elle va nous permettre de comprendre la place et le rôle du designer dans ce que l'on appellera les sujets complexes.

Abstract
Since the birth of design, we have used many words to describe designers such as technicians, coordinators or mediators. This article examines the figure of today's designer through the subject of humans and synanthropic animals coexistence. Our analysis is based on Lyon and various projects existing in the city. This investigation will lead us to a deeper understanding of the place and the role of designers in complex issues.

Introduction

Depuis la reconnaissance du design, plusieurs tentatives de définir la discipline ont vu le jour. Le design est en continu questionné par ses praticiens. En 1910 pour Peter Behrens[1], celui que l''on désigne comme étant le premier designer, le design « ne s'agit pas de décorer des formes fonctionnelles — il s'agit de créer des formes qui s'accordent avec le caractère de l'objet et qui mettent en valeurs les nouvelles technologies[2].»

La définition se complète au fil du temps. En 1969, à l'occasion de l'exposition *Le design. Joe C. Colombo, Charles Eames, Fritz Eichler, Verner Panton, Roger Tallon*[3], Joe Colombo, Charles Eames, Fritz Eichler, Verner Panton et Roger Tallon sont tous confrontés à la question « votre définition du design ? ». Bien que chacun de ces designers ait sa propre réponse, des points communs dessinent le visage du design de l'époque. En plus d'un rapport à l'objet dont parle Peter Behrens s'ajoute un rapport à l'espace. Joe Colombo dit du design qu'il « crée les instruments et aménage le cadre indispensable à la vie humaine[4]. », il englobe ainsi l'architecture et la communication dans le design car elles aussi sont au service des usages et de l'humain. Les designers précisent également le caractère technique du design, Charles Eames et Roger Tallon définissent ce champ comme étant « Une méthode de mise en place des composants afin de parvenir à la meilleure solution[5] » et « la "recherche de l'information et de la méthode dans le traitement du problème'' ». Le design se technicise, et le designer devient un technicien, un coordinateur[6] et un coopérateur avec l'industrie et ses ingénieurs. Le tout, au service des besoins de l'humain, des usages et de l'industrie.

Cinquante années plus tard, *Dessin Dessein[7], podcast indépendant sur le sujet du design,* pose à son tour à ses intervenants cette question de la définition du design. Les définitions diffèrent avec celles de leurs prédécesseurs, notamment dans le rapport à l'objet : « Ce qui est important aujourd'hui c'est d'agir et de trouver la façon de collaborer ensemble pour faire des projets. Ce n'est pas tant donner une culture de l'objet[8]. » explique Matalie Crasset. Blaise Bertrand pense que le design est définissable, mais « d'une nouvelle manière, c'est-à-dire que, auparavant, le design était vraiment très ciblé sur un objet, un service[9]. » ; pour lui, ce qui différencie les designers d'aujourd'hui est leur « capacité à voir de façon systémique et à la fois d'exécuter jusqu'au moindre détail […] c'est une qualité essentielle du designer qui n'était pas nécessairement là auparavant, […] on est vraiment dans l'expérience, le système[10]. » Parce que le design ne cesse de se complexifier ou par simple curiosité, on s'intéresse à son praticien et à son rôle, comme Blaise Bertrand qui tente de dresser un portrait du designer.
Cette question de la figure du designer, je me la suis posée au travers de ma recherche sur le

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

sujet des relations humain/animal, et c'est ce que je voudrais retracer dans cet article.

1. La ville synanthrope

Pour développer le sujet des cohabitations humain/animal, mon intérêt s'est porté sur l'animal synanthrope. La « synanthropie », qui signifie étymologiquement « avec l'humain», est un phénomène écologique décrivant une interaction durable liant des animaux non domestiqués à des humains à proximité d'eux. Ces animaux, à mi-chemin entre les typologies d'animal sauvage[11] et d'animal domestique[12], vivent dans notre environnement domestique sans pour autant être apprivoisés (pigeons, araignées, mouches, loups, etc.)
Focaliser mon objet d'étude autour de la notion d'animal synanthrope n'est pas un choix anodin. Derrière lui se cachent de nombreux enjeux à relever : des enjeux géographiques, relationnels, sanitaires, liés à la fois au bien-être animal et au bien-être humain. Le concept de la synanthropie a impliqué de se pencher sur les lieux anthropisés comme la ville, lieu de cohabitation humain/animal synanthrope. La problématique sur laquelle je me suis concentrée concerne les manières dont le design peut nous mener à régler les conflits existants entre l'humain et l'animal synanthrope dans la ville, dans le but d'améliorer la qualité de cohabitation entre ceux-ci.

Pour mener à bien cette recherche j'ai choisi d'étudier la métropole de Lyon, élue Capitale de la biodiversité 2019[13]. J'ai sélectionné deux grands projets[14] de la Métropole liés aux trames vertes et bleues, connues sous le nom de TVB[15]. La TVB est un outil d'aménagement du territoire qui allie la préservation de la biodiversité[16] et le développement urbain. Pour conduire l'analyse de ces projets, il était nécessaire de se nourrir des définitions techniques et scientifiques liées à la biodiversité et à l'écologie[17], telles que biocénose, biotope, réservoirs de biodiversité, corridors écologiques, etc.

2. Définir la complexité d'un sujet

Confrontée à des séries de définitions, schémas techniques et théories scientifiques il m'est paru important de caractériser ce sujet de « complexe ». Pour donner une vision qui m'est propre de la complexité d'un sujet, je dirais d'abord que celle-ci est liée à plusieurs facteurs. Un sujet complexe multiplie les acteurs, les disciplines et les enjeux. Parmi les disciplines actrices, la plupart sont souvent techniques et/ou scientifiques. La ville synanthrope[18] implique de nombreux acteurs : des citadins et des animaux synanthropes bien sûr, mais aussi des animaux domestiques, la flore présente dans l'écosystème urbain, des professionnels… On observe beaucoup de *spécialistes de*, tels que l'écologue, spécialiste de la science de l'écologie, l'éthologue qui lui est spécialiste du comportement animal, les spécialistes animaux comme les ornithologues, qui sont les experts des oiseaux, ou encore le technicien d'espaces naturels. La cohabitation humain/animal questionne les conflits géographiques et relationnels, mais est également liée aux crises sanitaires et écologiques. C'est un sujet multifacette, c'est-à-dire qu'il possède plusieurs portes d'entrées et interprétations.

3. La diplomatie : méthodologie pour une ville de partage

Mes toutes premières recherches sur notre relation avec l'animal synanthrope sont basées sur les écrits de Baptiste Morizot[19]. Le philosophe s'intéresse à ce qu'il appelle l'animal « féral[20] » et au concept de la « diplomatie ». Au travers de l'exemple du loup, Baptiste. Morizot écrit sur la féralité, soit la synanthropie, et propose que l'on se rende « diplomate » pour améliorer la qualité de notre relation avec lui. La diplomatie, c'est le fait d'accepter l'animal tel qu'il est – l'animal n'étant pas capable de faire des concessions, c'est à nous de les faire – et d'adapter notre monde au sien pour lui définir une place à nos côtés, le tout pour une meilleure relation. Se rendre diplomate signifie s'efforcer de comprendre l'animal en se plaçant dans sa perspective pour l'intégrer à notre monde par la création d'un langage commun, d'un dispositif, d'un scénario.

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

La diplomatie, qui n'est autre qu'une méthodologie au service de la relation, m'a semblée compatible avec le design : c'est du design des relations[21]. Le designer a les capacités de réinventer les pratiques et interactions existantes par la création de services et/ou de dispositifs. Il détourne, déplace, canalise les comportements pour modeler une nouvelle relation.

4. Le syndrome de l'imposteur

Face à des sujets relevant d'une certaine complexité, il n'est pas anormal de douter de ses capacités. Mais cela devient d'autant plus stabilisant lorsque l'entourage questionne lui aussi la pertinence de notre recherche. « Où se trouve le design dans la cohabitation humain/animal ? », « Qu'est-ce que tu fais concrètement ? », « À quoi ça sert le design là-dedans ? » On se demande alors qui l'on est pour parler d'un sujet qui ne relève pas d'un domaine courant du design, on a l'impression d'être un imposteur. En ce qui concerne notre relation au le vivant dans l'écosystème urbain, soit la biodiversité urbaine, il existe déjà beaucoup de chercheurs.e.s comme Nathalie Blanc (géographe), Philippe Clergeau (professeur en écologie) ou encore Gilles Clément (paysagiste, botaniste, biologiste, entomologiste) — liste non exhaustive — qui, eux, sont des experts techniques du sujet. On peut s'interroger sur les qualités du designer qui justifient sa présence sur des problématiques n'appartenant pas directement au champ du design.
Le corpus sélectionné pour accompagner mes recherches sur la biodiversité urbaine dans la métropole de Lyon a su démontrer la pertinence de la présence des disciplines créatives sur ce sujet. Le constat est tel que les projets où les disciplines sont isolées les unes des autres, où la créativité est séparée des sciences et de la technique donnent naissance à des projets peu efficaces. Dans *Rives de Saône*[22], les écologues ont agi de manière indépendante des architectes et encore plus des artistes appelés à participer. Un des piliers du projet *Rives de Saône* était de faire renouer les citadins lyonnais avec leur patrimoine fluvial et biodiversitaire. Or, l'aspect biodiversité et écosystème a été quelque peu délaissé, laissant juste place à des œuvres d'art présentes tout au long des quais de Saône.

5. Créativité et transdisciplinarité

Pour le Plan Canopée[23], les acteurs de l'initiative sont invités à intervenir comme ils le souhaitent, le but étant que d'ici 2030 la métropole ait planté 30000 arbres. Le Champ[24], un projet parmi tant d'autres du Plan Canopée, renferme en son cœur la Station Mue[25]. Pour donner naissance à la station expérimentale, les disciplines se sont mélangées et complétées. On retrouve parmi elles des paysagistes, des créatifs, des ingénieurs, ou encore des écologues. L'alliance de ces expertises (techniques, créatives et scientifiques) a permis de donner naissance à un projet complet qui regroupe : *1)* la nécessité de végétaliser les espaces / *2)* la sensibilisation des citadins à la biodiversité / *3)* la création d'un écosystème où faune/flore et citadins peuvent cohabiter / *4)* la participation des citadins aux projets de ville.
Ce que l'on peut retenir est l'importance de la pluridisciplinarité, voire de la transdisciplinarité, dans les sujets complexes. Pluri-disciplinarité s'applique à un projet qui relève de plusieurs disciplines qui vont coexister ensemble. Trans-disciplinarité est la mise en œuvre d'une même méthode pour tous afin de réunir les savoirs au-delà des disciplines mêmes. Mêler des « spécialistes de » à des créatifs (artistes, architectes, designers...) a permis une meilleure gestion des enjeux et a donné naissance à des projets innovants, sociaux et durables. Les designers sur de tels projets sont de réels atouts, car comme l'explique Aurélie Marchal : « l'une des caractéristiques du design est sa capacité à sortir de son champ d'origine. Le designer est souvent un traducteur, un médiateur qui aide à construire la transversalité, à transformer une équipe pluridisciplinaire en équipe transdisciplinaire[26]. » Cela signifie que malgré un manque de connaissances spécifiques (sciences, ingénierie, technique...) les designers parviennent à trouver leur place au du projet en se faisant médiateur.

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

6. Légitimation du designer

Et si on me repose la question « À quoi ça sert le design là-dedans ? », je répondrai que nous sommes le petit plus qui fait fonctionner le mécanisme d'un projet de manière fluide. Le designer est une personne créative avec des connaissances techniques qui lui permettent d'accéder au titre d'expert dans son domaine. C'est le couteau suisse des disciplines créatives, il est à la fois expert des usages et des enjeux et crée le lien entre les différents acteurs.

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

Figure 1. Cavillon Chloé, *Anatomie du designer*, illustration numérique, 2020.

1) Expert des usages : le designer est empathique[27], il est capable de se mettre à la place des individus pour comprendre leurs besoins, leurs rituels et objets quotidiens. Se mettre en empathie avec les individus, se fondre avec eux, permet d'imaginer la meilleure expérience possible pour eux. Le designer a également les capacités de modifier les pratiques et les usages par la création de dispositifs.

2) Expert des enjeux : avec l'aide de ses outils d'analyse et ses méthodologies, le designer identifie les points de conflits, les analysent et en fait ressortir des enjeux et des problématiques. Il confronte les problématiques aux usages et pratiques repérés pour contextualiser afin de chercher des solutions pertinentes.

3) Lien entre les acteurs du projet/sujet : le designer travaille à la fois avec les individus concernés par un projet, et avec des professionnels du domaine du projet, ce qui fait de lui le lien entre tous les acteurs. Il met en relation les usagers avec les clients et avec les experts. Ses méthodologies/outils d'idéation et de développement s'appliquent à la co-création[28] et permettent d'imaginer des dispositifs et solutions les plus fidèles possibles aux besoins et ressentis des usagers et clients tout en faisant intervenir les experts à un moment pertinent du projet. L'intervention des experts correspond à l'idée de la transdisciplinarité, le designer permet de dépasser les disciplines propres à chacun en les mettant au service du projet de manière intelligente et harmonieuse.

7. La figure du designer diplomate

Dans le contexte de la ville synanthrope, le designer crée le lien entre les citadins, leur patrimoine biodiversitaire, les animaux synanthropes et les acteurs professionnels (écologues, urbanistes, zoologues, etc.).
En ajoutant la diplomatie à la palette d'outils du designer, j'ai pu établir un portrait du designer diplomate. Il place au cœur de la réflexion la relation et non les individus ou les animaux. Il s'applique à donner naissance à un modèle de relation à la fois bénéfique et durable pour le citadin et l'animal synanthrope : un modèle mutualiste[29] Pour cela il cherche à canaliser les comportements nuisibles de l'animal tout en encourageant si possible ses comportements bénéfiques à l'espèce humaine, et vice-versa pour le citadin.
Dans le but de structurer la relation citadin/animal synanthrope, le designer diplomate se met à leur écoute. D'une part, il utilise les outils de la co-création pour écouter les citadins[30]. Il est à la fois un outil à l'acceptation et outil de l'acceptation, c'est-à-dire qu'en tant que médiateur et pédagogue, il sensibilise, et agit en réponse à un consensus social, facilité par le processus participatif. D'autre part, il s'entoure d'experts animaliers pour se plonger dans la perspective[31] de l'animal et se rendre capable d'écouter les signaux faibles[32] qu'ils dégagent. Se mettre à l'écoute des différents acteurs de la relation aide le designer à étudier les besoins de chacun, à analyser les conflits existants entre ceux-ci et à anticiper les potentiels conflits et enfin à trouver leurs déclencheurs. Toute cette partie analytique de la relation lui permet de se placer dans des actions préventives, c'est-à-dire qu'il anticipe les possibles points de conflits dans la relation et utilise des systèmes intelligents inspirés de la nature pour agir en amont. Ainsi il évite les actions correctrices qui sont souvent précipitées et donc peu efficaces. Se placer dans le préventif signifie également que le designer diplomate mène un travail d'accompagnement et de sensibilisation auprès des acteurs humains. Il accompagne les citadins dans la transition vers la ville synanthrope en rendant accessibles les pratiques favorables au retour de la biodiversité, et en les sensibilisant à la faune urbaine. Enfin, il accompagne aussi les entreprises et municipalités car elles aussi jouent un rôle-phare dans la relation humain/nature.

Conclusion

Plus loin qu'une simple réponse aux enjeux et problématiques des cohabitations humain/animal

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

synanthrope, la recherche sur ce sujet fait objet de démonstration de l'importance du designer sur des sujets complexes tels que celui-ci. Elle m'a permis de comprendre notre place dans le monde du travail.
Le design est une discipline qui évolue en se complexifiant, en devenant presque une discipline bâtarde, constituée d'une multiplicité de catégories : UX, packaging, édition, industriel, espace, mode, textile, produit, objet, industriel, motion, numérique, graphique, textile… En tant que jeunes designers, il nous est difficile de trouver notre place, les sous-catégories ont tendance à essayer de nous enfermer dans un rôle précis. La recherche dans le design, peu importe la complexité du sujet, est bien plus nourrissante et enrichissante qu'elle n'y paraît. Bien qu'elle tende à répondre à une problématique dans un contexte donné, elle transcende le sujet et les catégories du design pour répondre à la question : quel est notre rôle en tant que designer ?
Le designer possède une place singulière et pas toujours évidente. Diplomate, qui signifie « plié en deux », est un mot qui, sorti du contexte de la synanthropie et Baptiste Morizot, va finalement très bien au designer. Lien entre tous les acteurs, il tend à essayer de comprendre les points de vue et besoins de tous. Les besoins des individus usagers, mais aussi les besoins des professionnels pour mener à bien des projets.
Le designer est un diplomate, et un traducteur. C'est-à-dire que par ses capacités d'observation, d'empathie et d'analyse, il traduit les besoins de chacun et fait ressortir les enjeux. Matalie Crasset explique que « au cours des siècle, on a ajouté des couches de complexités. Notre travail [de designers] c'est de retirer cette complexité et de toucher ce qui est humain[33]. » Le designer traduit la complexité des enjeux et la transforme en une réponse accessible au plus grand nombre. Il fait des concessions pour satisfaire ceux-ci et apprend aux autres à faire des concessions. Il fait des concessions pour satisfaire chaque partie et est un médiateur entre ces parties. Il travaille pour, mais surtout avec. Il est diplomate et apprend aux autres à se rendre diplomate.

Bibliographie

Ouvrages

Qu'est-ce que le design ?, Centre de création industrielle, 1969, catalogue de l'exposition, non paginé, *catalogue de l'exposition Le design. Joe C. Colombo, Charles Eames, Fritz Eichler, Verner Panton, Roger Tallon.*

Marchal, Aurélie, *Design Thinking & Creative Problem Solving : deux méthodes d'innovation et de recherche de solutions*, Paris, AM Design Thinking, 2011.

Morizot, Baptiste, *Les diplomates, cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*, Marseille, éd. Wildproject, coll. « Domaine Sauvage », 2016.

Podcast

Choquer, Laure, « Le design c'est politique », *Dessin Dessein*, épisode 2, *Production*, 2019, URL : https://soundcloud.com/user-804925852, 26 min, consulté le 15/02/2020.

Choquer, Laure, « Matalie Crasset, le design à la française », *Dessin Dessein*, épisode 11, *France*, 2020, URL : https://soundcloud.com/user-804925852, 45min, consulté le 22/10/2020.

Laporte, Arnaud, Treiner, Sandrine, Matali Crasset : «Le design comme une anthropologie appliquée», *LES MASTERCLASSES*, France Culture, 01/08/2018, URL : https://www.franceculture.fr/emissions/les-masterclasses/matali-crasset-le-design-comme-une-anthropologie-appliquee, 58min, consulté le 15/10/2020.

Van Reeth, Adèle, « Les diplomates, interview de Baptiste Morizot», *Les chemins de la philosophie*, France Culture, 4 novembre 2016, URL : https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/les-diplomates-par-baptiste-morizot, 52 min, consulté le 19/01/2019.

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

Crédits et légendes

Cavillon Chloé, *Anatomie du designer*, illustration numérique, 2020 © Chloé Cavillon

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

1. Architecte et designer allemand qui a introduit la notion de design au sein de l'industrie. Il est connu pour son travail avec la firme AEG, Allgemeine Elektricitäts-Gesellschaft soit « entreprise d'électricité générale ».
2. "Design is not about decorating functional forms - it is about creating forms that accord with the character of the object and that show new technologies to advantage". (traduction libre) : Peter Behrens, s. d. ; *cf.* « The father of industrial design », AEG, section « History », http://www.aeg-house.com/History.html, consulté le 14/10/2020.
3. Centre de création industrielle, *Le design. Joe C. Colombo, Charles Eames, Fritz Eichler, Verner Panton, Roger Tallon*, exposition inaugurale, Paris au Palais du Louvre, Pavillon de Marsan, 24 octobre 1969 - 31 décembre 1969.
4. Propos de Joe Colombo ; *cf.* « Joe Colombo », *Qu'est-ce que le design ?*, Centre de création industrielle, 1969, s. p. ,catalogue de l'exposition *catalogue de l'exposition Le design. Joe C. Colombo, Charles Eames, Fritz Eichler, Verner Panton, Roger Tallon.*
5. Propos de Charles Eames ; *cf.* « Charles Eames », *Ibid.,* s. p.
6. « En premier lieu, le designer doit coordonner tout ce qui est engagé dans le processus de production. Il doit déterminer avec les producteurs un objectif commun. et être préparé à intégrer à leur système de travail son plan de production et ses résultats. » ; *cf.* « Fritz Eichler », *Ibid.,* s. p.
7. *Dessin Dessein*, le podcast pour discuter du design, par Laure Choquer, depuis 2019.
8. Choquer, Laure, "Matalie Crasset, le design à la française", *Dessin Dessein*, épisode 11, *France*, 45min, 2020
9. Choquer, Laure, « Le design c'est politique », *Dessin Dessein*, épisode 2, *Production*, 26min, 2019
10. *Ibid.*
11. Animal apprivoisé qui vit auprès des humains pour les aider ou les distraire.
12. Conforme à l'état de nature, non domestiqué, vivant en liberté à l'écart des influences humaines, ou dans une réserve naturelle dédiée.
13. 9è édition du concours National de la biodiversité organisé par l'Agence Française pour la biodiversité (AFB).
14. Corpus composé des projets *Rives de Saône* et Plan Canopée, projets mis en place par la Métropole de Lyon.
15. Acronyme pour Trame Verte et Bleue, ce sont des continuités écologiques terrestres ou aquatiques. La TVB est identifiée par les schémas régionaux de cohérence écologique pour protéger, conserver et améliorer les réservoirs de biodiversité.
16. « La variabilité des organismes vivants de toute origine y compris, entre autres, les écosystèmes {…} et les complexes écologiques dont ils font partie : cela comprend la diversité au sein des espèces et entre espèces ainsi que celle des écosystèmes » ; *cf.* UNITED NATION., Article 2. de la Convention sur la diversité biologique, Annuaire français de droit international, 1993.
17. Science qui étudie les relations entre les êtres vivants (humains, animaux, végétaux) et le milieu dans lequel ils vivent, ainsi que les conditions d'existence et les comportements des êtres vivants en fonction de l'équilibre biologique et de la survie des espèces.
18. Cavillon, Chloé, *La ville synanthrope : Un design et une architecture au service de la cohabitation humain/animal synanthrope dans la ville***,** Mémoire de Master 2, « Design, métiers d'art et d'industrie », Université Jean Monnet de Saint Étienne, 2020.
19. Enseignant-chercheur en philosophie français, maître de conférences à l'Université d'Aix-

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139

Marseille ; *cf.* Morizot, Baptiste, *Les Diplomates*, *cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*, Marseille, éd. Wildproject, 2016.

20. À l'origine « animal domestique retourné à l'état sauvage », Morizot utilise « féral » pour parler des animaux qui ne peuvent être considérés ni comme sauvages ni comme domestiques : c'est l'équivalent de synanthrope.
21. Le design relationnel est la structuration des interactions qu'un individu entretient avec son environnement ainsi que les moyens permettant d'y mettre de l'intention.
22. *Rives de Saône,* débuté en 2009, est un projet de reconstruction et de valorisation des espaces naturels, et d'amélioration de l'espace public urbain. *cf.* « Rives de Saône », Grand Lyon, https://www.grandlyon.com/parcs/rives-de-saone.html
23. Lancé en 2017 par le Service Arbre et Paysage du Grand Lyon, le Plan Canopée est un plan fédérateur, où ses 105 acteurs se rassemblent et s'engagent à élaborer leurs propres projets/actions selon les recommandations de la Charte de l'Arbre.
24. Le Champ se trouve dans la continuité de la Confluence et du centre-ville, c'est un terrain d'une surface de 6 hectares au sud de la péninsule entre le Rhône et la Saône, où l'on expérimente une technique innovante de fertilisation des sols. Il fait partie des initiatives du Plan Canopée.
25. Née de l'association de l'agence BASE, d'Arcadis, du Bruit du Frigo, de EODD et de l'Agence On, la Station Mue est à la fois un laboratoire d'innovation et d'expérimentations urbaines et écologiques, et un lieu de sensibilisation.
26. Marchal, Aurélie, *Design Thinking & Creative Problem Solving : deux méthodes d'innovation et de recherche de solutions*, Paris, AM Design Thinking, 2011, p.18.
27. Capacité de comprendre les sentiments d'autrui tout restant neutre. La neutralité différencie la sympathie de l'empathie, la sympathie suppose que les sentiments soient partagés.
28. S'appuyer sur l'intelligence collective formée par les acteurs du projet, l'ensemble des différentes disciplines intervenantes, mais aussi les utilisateurs, et potentiels utilisateurs.
29. Le mutualisme est une interaction écologique entre deux ou plusieurs espèces, où chacune retire un/des bénéfice(s) et où les acteurs ne sont pas parasites.
30. Par exemple, le projet de l'Arboratoire est un laboratoire collectif qui invite des citadins à participer à des marathons de prototypage collectif, complétés par des workshops à l'UrbanLab d'Erasme, pour développer le territoire lyonnais dans le contexte du Plan Canopée.
31. Le perspectivisime est le concept qui dit que la réalité est composée de différentes réalités qui sont les perspectives que nous avons sur elle. La manière dont les autres perçoivent le monde influe sur nos relations et nos interactions.
32. Ceux-ci peuvent être des signaux sonores, des changements anatomiques ou encore des comportements, qui signifient quelque chose, qui naissent d'une perception de l'animal. Par exemple le ronronnement du chat, souvent interprété comme un sentiment de bien-être, peut être le signal d'un énervement, d'une maladie, d'un mal-être.
33. Laporte Arnaud. et Treiner Sandrine, Matali Crasset : «Le design comme une anthropologie appliquée», LES MASTERCLASSES, France Culture, 01/08/2018, consulté le 15/10/2020.

© La revue DAM
téléchargé le 2025-12-08 00:25:30, depuis le 216.73.216.139