

Faculté de l'aménagement  
École d'urbanisme et  
d'architecture de paysage

Université   
de Montréal



Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture



Chaire UNESCO  
en paysage et environnement

Université   
de Montréal

# L'école et la ville

*Enjeux / Stratégies / Design*

(Version abrégée)

---

## **APA 6009 – Atelier 2 : Paysages urbains (6 crédits)**

**Description :** *Caractérisation, analyses et design de stratégies paysagères urbaines. Processus stratégique et opérationnel du projet de paysage urbain. Intégration des aspects conceptuel et théorique de l'architecture de paysage et des principes du développement durable*

**Horaire :** Lundi : 09h00-12h00 & 13h00-16h00 et mercredi : 13h00-16h00

**Local :** Travée #3 au 3<sup>e</sup> étage – Faculté de l'aménagement – Université de Montréal

**Nombre d'étudiants :** 17 étudiants

**Hiver 2018**

---

**Philippe Poullaouec-Gonidec**, professeur titulaire

Courriel : [philippe.poullaouec-gonidec@umontreal.ca](mailto:philippe.poullaouec-gonidec@umontreal.ca)

&

**Patrick Marmen**, chargé de formation pratique

Courriel : [patrick.marmen@umontreal.ca](mailto:patrick.marmen@umontreal.ca)

## Préambule

- Le **paysage urbain** n'est pas qu'un espace vert, c'est un milieu de vie qui s'offre aux regards des citoyens et des visiteurs. C'est l'expression d'un cadre de vie dont l'organisation est le produit de l'intervention humaine. Généralement, on s'applique à le définir selon ses valeurs (intérêt patrimonial, esthétique, écologique). Il est reconnu que la prise en compte du paysage comme valeur publique et identitaire d'un lieu, de même que la mise en œuvre d'interventions portées sur la qualité et la diversité des caractères distinctifs d'un territoire donné sont structurantes au plan économique, social comme culturel. De ce fait, le paysage urbain est avant tout une expression culturelle et sociale qui a une forte connotation économique en raison de sa valorisation dans l'industrie touristique, les loisirs, l'habitation, que ce soit à l'échelle locale ou internationale.
- L'exercice d'**idéation en design urbain** (concours et atelier) constitue « un processus de conception qui permet de faire un choix éclairé basé sur la comparaison de plusieurs propositions concrètes » (Lemieux, 2008, p. 37) d'aménagement et de design urbains. C'est un outil qui s'inscrit plus largement à l'intérieur des processus de qualité en design urbain de plus en plus promu à travers le monde. En plus de reconnaître et de mettre en valeur l'expertise des professionnels du design en amont des projets urbains, l'exercice d'idéation permet d'identifier un certain nombre de valeurs et de critères de design à promouvoir concernant par exemple la durabilité, la fonctionnalité, la qualité de fabrication ou l'utilité sociale des projets. Il fait référence également à certaines valeurs fortement associées à la spécificité des actions paysagères comme la sensibilité au contexte, la signification culturelle du projet et la reconnaissance des aspirations sociales d'une collectivité.

## I - Contenu de l'atelier en paysage urbain

Le paysage est une préoccupation effective des sociétés urbaines de ce siècle. Elle s'exprime à travers une multiplicité d'enjeux (patrimonial, esthétique, écologique, etc.) que l'on associe à des valeurs individuelles et collectives intimement liées au bien-être et à la qualité d'un cadre de vie. Ainsi, le paysage urbain est lié aux valorisations d'une communauté envers son territoire tout à ses aspirations envers celui-ci. Aussi face aux problèmes de transformations et de mutation des espaces et des territoires urbanisés, comment formuler et proposer des visions et des intentions d'aménagement ; des projets de paysage urbain soucieux des valeurs en jeu auprès des populations concernées ? L'atelier de paysage urbain est l'espace d'expérimentation et d'apprentissage pour répondre à ce questionnement. Il est un lieu de création où l'approfondissement des compétences en design coïncide avec l'établissement d'une démarche d'analyses paysagère et territoriale et d'exploration de visions d'aménagement stratégique et opérationnel conduisant à la réalisation d'esquisses de paysage urbain. Ce processus de projet de paysage urbain prend appui sur un cadre d'analyses, une posture critique par rapport aux enjeux du ou des cas d'étude/terrain, aux visées du projet, un cadre programmatique (usages, fonctions, etc.) et sur un énoncé de design à différentes échelles territoriales. Le programme de l'atelier est modulé de manière à permettre aux étudiant(e)s de couvrir l'ensemble des étapes d'un projet de paysage urbain en l'abordant sous différentes dimensions (sociale, culturelle, écologique, économique, politique, expérimentielle, spatiale, etc.) associées au développement durable.

## 2- Objectifs et compétences visés

Amener l'étudiant(e) à maîtriser le processus stratégique et opérationnel d'un projet de paysage urbain. Cet atelier permettra à travers une étude de cas :

- d'analyser les enjeux de préservation, de mise en valeur et de développement du territoire ;
- de caractériser les composantes historique, physico-spatiale, environnementale, sociale, économique et culturelle du territoire étudié en vue de dresser une synthèse éclairée et bilan prospectif de la situation ;
- de développer des habiletés à créer une vision stratégique d'aménagement, un programme, un concept d'intervention et un projet de paysage (stratégie et esquisse de design) cohérents vis-à-vis d'enjeux et de cadre d'analyse ;
- de développer une compétence forte d'articulation entre les différentes phases du processus du projet de design urbain ;
- d'appliquer les aspects théoriques et conceptuels de l'architecture de paysage dans la mise en œuvre du processus de design urbain ;
- de développer la pensée réflexive et critique envers le projet de paysage urbain et l'opérationnalisation des principes du développement durable ;
- de réaliser des esquisses de design urbain à différentes échelles de projet ;
- de maîtriser la production graphique, la rédaction écrite et la communication orale d'un projet de design urbain.

## 3- Aperçu\_méthodes pédagogiques

Plus particulièrement, cet atelier de projets sous le thème « *L'école et la ville* » favorisera chez les étudiants, la mise en œuvre de concepts et méthodes qui permettent d'utiliser le design en architecture de paysage comme un outil de planification territoriale.

Suivant cette perspective, l'exploration des futurs possibles pour repenser « l'école dans la ville » sera utilisée afin d'alimenter la réflexion auprès des différents intervenants de la *Commission scolaire de Montréal (CSDM)* et de la Ville de Montréal (et ses arrondissements) pour la préparation d'un plan stratégique de ce territoire urbanisé. Cette exploration s'effectuera à travers :

- un travail de conception de projet de paysage urbain en atelier à travers une mise en situation réelle par le biais d'une étude de cas/terrain en concertation et collaboration avec les collectivités et/ou les acteurs locaux ;
- un travail collaboratif en design urbain par l'application d'une méthode récursive de réflexion pour favoriser la pensée créative en architecture de paysage ;
- un travail d'apprentissage terrain de la cueillette de données (relevé sur les terrains d'étude) ;
- des lectures de textes concernant l'analyse de précédents ;
- la participation active des étudiants sous la forme d'échanges et discussion critique tout au long du processus de conception itératif et diachronique ;

Dans le cadre de ce travail d'exploration, l'atelier s'appuiera sur les récents travaux de recherche et les récentes expériences menées par la Chaire en paysage et environnement de l'Université de Montréal (CPEUM) et la Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal (CUPEUM) sur les processus de planification territoriale concertée. Ainsi, il est recommandé de consulter les démarches d'idéation du concours international d'idées *YUL-MTL*, le *WAT\_UNESCO/MTL* et les ateliers d'APA « *Entrée de ville en paysages, Secteur du pont Lachapelle/Boul. Chomedey – Ville de Laval* », « *Le recouvrement de l'autoroute Ville-Marie* », « *La Pointe-du-Moulin/futurs possibles* » et « *le Parc olympique\_réenchanter les espaces publics* » (voir site Internet : <http://www.unesco->

[paysage.umontreal.ca/fr/recherches-et-projets](http://paysage.umontreal.ca/fr/recherches-et-projets) ). C'est à ce titre que la Chaire UNESCO en paysage et environnement (CUPEUM) est associée à cet atelier de maîtrise de l'École d'urbanisme et d'architecture de paysage de l'Université de Montréal, à travers la perspective de soutenir l'éducation pour le développement durable.

## 4- Mise en contexte du projet \_ Thématique

L'école publique montréalaise connaît une grande période de renouvellement. Plusieurs grands chantiers de rénovation, d'agrandissement et de construction seront réalisés au cours des prochaines années. Parallèlement à ce contexte local, des chantiers de réflexions ont été mis en œuvre pour revoir les normes, principes et critères qui guident la conception des écoles au Québec (LAB-école<sup>1</sup>, recherche sur l'innovation en architecture scolaire à l'Université Laval<sup>2</sup>).

À l'échelle internationale, l'UNESCO à travers son rapport mondial sur l'éducation 2016<sup>3</sup>, propose un rapprochement entre l'école et le milieu de la planification urbaine afin reconnaître l'incidence de l'environnement urbain dans l'apprentissage et la vie des élèves.

De plus, il est à noter que cet enjeu de l'éducation en milieu urbain a fait l'objet d'un atelier international UNESCO en design urbain cette année à Évry en France (réf. : WAT\_UNESCO<sup>4</sup>). Dirigé par la Chaire UNESCO en paysage et environnement, le WAT\_UNESCO Évry 2017 a mené au développement d'un cadre de réflexion et à la conception de cinq stratégies d'aménagement sur le thème « *Penser l'université dans et avec la ville* ». Il marque également l'amorce d'une programmation de recherche qui portera sur la didactique du paysage dans laquelle s'inscrira l'atelier mené en collaboration avec la Commission scolaire de Montréal ainsi que d'autres activités de la CUPEUM prévue pour 2018.

Ainsi, sous la thématique générale *L'école et la ville*, l'atelier sur les paysages urbains scolaires vise les objectifs suivants, soit :

- Explorer et caractériser les enjeux qui touchent à l'insertion des écoles dans les milieux de vie urbains ainsi que les effets structurants des quartiers sur les lieux d'éducation ;
- Proposer des stratégies d'aménagement (vision en design urbain) des espaces extérieurs des sites scolaires ainsi que des quartiers qui les entourent afin de créer des interfaces produisant un dialogue effectif et actif entre l'école et son quartier (réf. : environnemental, culturel et social).

À titre d'exemple, cette thématique pourra toucher les enjeux suivants:

- Sur l'interface sociale et culturelle « école/ville »: Quelles sont les finalités de formations de l'école ? Quelles valeurs privilégient-elles (ex. : grille de lecture de C. Partoune – *Finalité de l'éducation – voir annexe 2*) ? Quels sont les enjeux du quartier (économique, sociaux, culturel et environnementaux) ?
- Sur la dimension pédagogique : Les espaces extérieurs de l'école sont-ils des lieux propices à la pédagogie ou doivent-ils servir uniquement à la récréation ? Quelles sont les infrastructures nécessaires pour générer une pédagogie extérieure ? Comment l'environnement urbain de l'école peut-il être mis à profit dans la pédagogie (ex. : environnement – écologie – histoire

---

<sup>1</sup> <https://www.lab-ecole.com/>

<sup>2</sup> <https://www.arc.ulaval.ca/actualites/carole-despres-obtient-subvention-de-254m-mees.html>

<sup>3</sup> Voir chapitre 5 : <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247033F.pdf>

<sup>4</sup> [http://unesco-paysage.umontreal.ca/fr/recherches-et-projets/WAT\\_UNESCO-Evry-FR](http://unesco-paysage.umontreal.ca/fr/recherches-et-projets/WAT_UNESCO-Evry-FR)

locale, patrimoine, etc.) ? Y a-t-il des infrastructures extérieures à l'école qui sont utiles à son fonctionnement (bibliothèque municipale, centre sportif) ?

- Sur la dimension de la santé et du bien-être : Le contexte d'insertion de l'école favorise-t-il le déplacement actif ? L'infrastructure scolaire joue-t-elle un rôle positif sur la qualité de l'environnement (qualité de l'air, température) de son milieu d'insertion ? Quels sont les services de proximité offerts aux élèves (réf. : dépanneur, etc.) ?
- Sur la dimension du cadre de vie : L'école et son environnement offrent-ils un cadre de vie stimulant (expériences sensibles, expériences saisonnières) à leurs usagers ? Le quartier offre-t-il un potentiel d'expériences paysagères ? L'école joue-t-elle d'autres rôles dans la communauté (lieux de rassemblement, de loisir) ? Quels sont les impacts structurants de l'école sur le quartier et vis-et-versa, quels sont les effets du quartier sur l'école ?
- Sur la dimension de la sécurité : Les trajets piétons pour accéder à l'école sont-ils sécuritaires ? Y a-t-il certains conflits entre les différents modes de transport des usagers de l'école (piétons, vélos, autos, autobus) ?

Ces éléments de réflexion rejoignent les préoccupations d'ensemble de l'UNESCO envers le développement durable. L'éducation de qualité est le quatrième objectif de développement durable des Nations Unies identifiées pour l'horizon 2030. Plus qu'un objectif parmi d'autres, l'éducation, et donc l'école, est positionnée dans cette stratégie de façon centrale en raison de leur rôle amplificateur.

## 5- Déroulé de l'atelier

En concertation avec la Commission scolaire de Montréal (CSDM), 3 sites scolaires ont été identifiés afin de servir de base aux travaux des étudiants. Ces sites sont à des étapes préliminaires de planification en vue d'une requalification éventuelle, voire d'un projet de construction d'un nouvel établissement. Les étudiants auront à réfléchir à l'avenir de ces sites en trois étapes distinctes qui formeront la base du calendrier de travail durant la session d'hiver 2018.

Ces trois étapes sont :

1. **Étape A** : l'identification des enjeux spécifiques d'aménagement et le diagnostic du site et du territoire urbain interpellé (analyse et synthèse) ;
2. **Étape B** : la conception d'une stratégie d'aménagement qui vise le site scolaire dans son échelle urbaine d'insertion ;
3. **Étape C** : la conception détaillée d'une à deux interventions spécifiques incluant un cadre d'énoncé programmatique.

### ***Étape A : L'identification des enjeux spécifiques d'aménagement et la production des analyses***

L'identification des enjeux spécifiques d'aménagement se fait à travers la réalisation de diverses lectures paysagères qui permettent de réaliser un diagnostic exprimant d'une part les préoccupations, valorisations et aspirations des usagers ou des membres de la communauté envers le site scolaire et d'autres les potentiels et contraintes d'aménagement.

Durant cette étape, les étudiants devront :

- Analyser les divers documents de planification disponibles (CSDM, Ville de Montréal, etc.);
- Analyser des précédents de projets en infrastructures scolaires ;

- Effectuer des analyses territoriales et des observations *in situ* (à cette fin, il est fortement proposé que les étudiants puissent fréquenter l'école durant une journée complète et faire au moins une activité de conception participative avec les élèves);
- Engager des rencontres avec les enseignants, le personnel de direction, les commissaires scolaires, les élus d'arrondissement et leurs fonctionnaires, et certaines associations locales ;
- Produire et communiquer le diagnostic à travers des analyses graphiques.

### **Étape B : La conception d'une stratégie d'aménagement (macro-design)**

Cette deuxième étape vise la conception d'une vision stratégique d'aménagement du site scolaire et de son environnement en tirant profit des expressions paysagères du territoire urbain. Cette vision permettra d'illustrer la mise en œuvre d'un programme d'aménagement de site à travers un concept de design (macro design – esquisse de design) et de cibler les interventions spécifiques (microdesign) qui seront développées à la dernière étape du travail.

Le travail de conception sera ancré par un processus de création qui repose sur l'exploration des intentions d'aménagement à travers divers modes de représentation afin de tester leur cohérence et leur intérêt. À cette fin, différents modes d'expressions sont proposés dont la création vidéographique, de la maquette physique ainsi que le dessin. Ces modes d'expression ne doivent pas être perçus uniquement comme des illustrations finales des propositions, mais bel et bien insérés à l'intérieur du processus de conception.

À cette étape, les étudiants :

- énonceront les termes d'une vision stratégique ;
- définiront l'étendue du territoire touché par la stratégie d'aménagement ;
- identifieront le programme d'aménagement ;
- établiront un concept d'aménagement ;
- développeront les expériences et les expressions paysagères qui permettront la mise en œuvre de ce concept d'aménagement ;
- dessineront les schémas, plans et illustrations nécessaires à la communication de la stratégie d'aménagement.

### **Étape C : Conception d'interventions spécifiques (micro-design)**

À cette dernière étape de l'atelier, les étudiants doivent développer une ou deux interventions spécifiques qui permettront d'opérationnaliser la stratégie d'aménagement. Ces interventions peuvent prendre place sur le site scolaire lui-même ou dans le milieu adjacent à l'école, mais doivent dans tous les cas contribuer à l'amélioration du cadre de vie des usagers.

La conception de ces interventions spécifiques sera réalisée par :

- La définition d'un programme spécifique d'aménagement pour l'espace public identifié ;
- L'identification des enjeux spécifiques d'aménagement en fonction du programme développé (analyses complémentaires à réaliser) ;
- La production d'une esquisse d'aménagement pour l'espace public identifié porteur d'une expérience significative pour sa mise en valeur.

Les liens entre l'intervention développée et la stratégie d'aménagement conçue à la deuxième étape devront être clairement exprimés.

## 6- Démarche évaluative et pondération

L'atelier de paysage urbain est un processus de conception de projet de paysage urbain à travers une étude de cas. Ce processus comporte trois phases de travail spécifiques, soit :

- **Étape A : 15 %** (*incluant l'identification des enjeux, la production d'une stratégie d'analyse et de synthèse – texte/image/cartographie, etc.*) ;
  - Caractérisation des enjeux spécifiques d'aménagement, réalisation des diverses lectures paysagères pertinentes pour établir un diagnostic en lien avec le contenu didactique engagé dans les écoles, les préoccupations, valorisations et aspirations des acteurs interpellés et des objectifs globaux soutenus (réf. : *Éducation au développement durable, etc.*) ;
  - L'évaluation de ce travail sera basée sur les critères suivants :
    - pertinence des enjeux identifiés ;
    - pertinence du cadre d'analyses proposé ;
    - cohérence des analyses et des synthèses réalisées en regard des enjeux déclarés (diagnostic).
  
- **Étape B : 40 %** (*incluant la participation et la communication graphique et orale du projet*) :
  - Stratégie d'aménagement (échelle macro - Esquisse de design urbain) qui intègre les éléments de la phase précédente (réf. : *Étape A : Caractérisation des enjeux, composantes territoriales étudiées, etc.*) ;
  - L'évaluation de ce travail sera basée sur les critères suivants :
    - pertinence et cohérence de l'orientation de la vision d'aménagement et de sa mise en forme dans l'espace (aspects signifiants, novateurs et créatifs du projet – concept et esquisse) ;
    - originalité et qualité de la communication graphique, dont la production vidéographique (imaginaire filmique) ;
    - qualité du texte argumentaire du projet et de la présentation verbale ;
    - engagement individuel dans le travail d'équipe (de 2 personnes) ;
    - qualité de présentation orale du design.
  
- **Étape C : 45 %** (*incluant la participation et la communication graphique et orale du projet*) :
  - Esquisse de paysage urbain (échelle micro – Conception d'interventions publiques spécifiques) qui intègre notamment la production d'un programme spécifique d'aménagement (réf. : principes et critères d'aménagement) et d'une esquisse de la proposition d'aménagement, des coupes et des croquis d'ambiance ;
  - L'évaluation de ce travail sera basée sur les critères suivants :
    - cohérence et rigueur de la démarche en lien avec le parti développé lors de l'étape B ;
    - qualité et originalité de l'expérience paysagère proposée et des propriétés tangibles et intangibles du projet telles que traduites par le design et sa mise en forme dans l'espace ;
    - qualité et originalité de la communication graphique, incluant la maquette physique ;
    - qualité du texte argumentaire du projet ;
    - engagement individuel dans le travail d'équipe (de 2 personnes) ;
    - qualité de présentation orale du design.

**Notes importantes :** Les dates de remise présentées dans le syllabus doivent être considérées comme inflexibles. C'est dire qu'à moins d'une entente préalable avec le responsable de l'atelier, tout retard entraînera automatiquement une pénalité de 10 % par jour, et ce, jusqu'à concurrence de 30 %. Ces règles seront appliquées de manière implacable, quelles que soient les raisons invoquées.

La présence lors des rencontres de travail, des séminaires et en atelier est obligatoire aux dates précisées dans le calendrier (annexe 2 : calendrier de l'atelier), sauf dans les cas où les responsables ont été préalablement avisés. Il est utile de rappeler que la présence aux rencontres d'atelier est un facteur clé de la communication entre les membres de l'équipe et entre les équipes et les responsables d'atelier. La présentation de tous les membres de l'équipe de travail à chacune des phases de l'atelier est requise.

## 7- Règles pédagogiques

La réussite de l'atelier repose sur la production de l'ensemble et de chacun des travaux requis, et ce, aux dates prévues. Les séances d'atelier sont des occasions privilégiées pour travailler efficacement en équipes et pour discuter des orientations du travail avec les formateurs. Elles peuvent inclure des présentations et des mises au point. Des directives supplémentaires peuvent y être communiquées. Il est donc essentiel que les étudiant(e)s soient présent(e)s à toutes les séances d'atelier.

Par ailleurs, puisque les rencontres formelles avec les étudiant(e)s ne pourront avoir lieu qu'à tour de rôle et au début de chaque semaine, il est attendu que l'élaboration des projets soit menée par tous avec un maximum d'autonomie et d'initiative. Autrement dit, il n'est nul besoin d'attendre l'accord du professeur pour élaborer des propositions ou des alternatives et pour en évaluer le mérite. L'étudiant(e) devra ainsi accepter ce mode de fonctionnement :

- en faisant preuve d'initiative pour ce qui est de prendre position et de produire chaque semaine ;
- en se prêtant à un processus d'exploration soutenu par une production abondante et de qualité et ;
- en ayant soin d'envisager les projets de conception avec flexibilité, sous différents points de vue.

Les instructions concernant les exercices ou le déroulement de l'atelier seront envoyées via Studium par le professeur. Il est présumé que les messages reçus sur Studium sont automatiquement acheminés à la messagerie des étudiant(e)s. Celles-ci et ceux-ci ont la responsabilité de consulter leur messagerie et/ou Studium aussi souvent que nécessaire. Nulle dérogation aux directives et aux échéanciers ne sera acceptée en raison d'une négligence à cet égard. Toute correspondance adressée par courriel au professeur doit émaner d'une adresse universitaire (...@umontreal.ca) et non d'un compte de messagerie personnel (*hotmail, gmail ou autre*).

En compléments :

- le travail en d'équipe de 2 personnes sera privilégié pour toutes les phases de l'atelier ;
- un comportement collaboratif et une participation ouverte à l'expérimentation, à l'exploration de nouvelles idées et au partage d'informations et aux dialogues structurants entre tous seront mis de l'avant en atelier ;
- une très grande rigueur sera demandée dans la réalisation des travaux exigés notamment dans la communication graphique et orale, et la rédaction des écrits qui doit être irréprochable sur le plan des références iconographiques et d'auteurs, et de la rédaction (orthographe et syntaxe) puisqu'ils seront diffusés sur Internet ;

- la possession d'un ordinateur portable par étudiant incluant les logiciels de conception (design et vidéographie) et de communication graphique et une caméra photographique numérique et intégrant la fonction vidéographique est requise pour l'atelier ;
- Durant toute la durée de l'atelier, l'étudiant(e) devra porter une attention particulière aux droits d'auteur des documents fournis par la CSDM et la Ville de Montréal et par tout autre organisme. Les étudiant(e)s devront indiquer la source des supports visuels utilisés et de mentionner le terme «document modifié d'après la source ... et en date de ...» et/ou «document adapté d'après la source ... et en date de ...».
- Concernant l'intégrité, la fraude et le plagiat, l'étudiant est invité à consulter le site Internet : [www.integrite.umontreal.ca/](http://www.integrite.umontreal.ca/) ;
- Quant au soutien aux étudiants en situation de handicap, l'Université de Montréal offre des services, dont les mesures d'accommodement à un examen. Les étudiants désirant se prévaloir de ces services doivent s'inscrire auprès du Service d'aide aux étudiants (SAE), voir site Internet : [www.bsesh.umontreal.ca/accueil/index.htm](http://www.bsesh.umontreal.ca/accueil/index.htm).

## 8- Évaluation de l'enseignement

La date retenue pour ***l'évaluation en ligne de l'atelier APA 6009 est le 28 mars 2018 (PM)***. Veuillez noter qu'un courriel vous sera transmis le 26 mars au matin, pour signifier l'ouverture de l'évaluation en ligne et vous informer de la procédure à suivre.

## 9- Repères bibliographiques

### Références générales

- Augé, M., 1992, Non-lieux, *Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Édition Seuil
- Augoyard, J.F., 1979, *Pas à pas : Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*, Édition Seuil
- Berque, A., Ph. Bonnin et C. Ghorra-Gobin, 2006. *La ville insoutenable*, Édition Belin
- Berque, A., 1990. *Médiances, de milieux en paysages*. Reclus, Montpellier
- Berque, A., Conan, M., Donadieu, P., Lassus, B. et Roger, A., 1999. *Mouvance : cinquante mots pour le paysage*, Éditions de la Villette - Paris
- Besse, J.-M. et Tiberghien G. A., 2003. *L'expérience du paysage*. In J. B. Jackson, À la découverte du paysage vernaculaire, Actes Sud / École nationale supérieure du paysage, Arles, France, pp. 9-34 + Préface de J.B.J., pp. 39-44.
- Boutinet, J.-P., 2005. *Anthropologie du projet*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Burckhart, L., 1991. *Le design au-delà du visible*, Édition Les essais – Centre Georges-Pompidou
- Collectif. 2006. *Urbanité européenne, Catalogue European 8, résultats européens*, Édition European, 358 pages
- Corbin, A. 2001. *L'homme dans le paysage*, Édition Textuel, Le Seuil (France), 190 pages
- Corner, J. (2014). *The landscape imaginations: collected essays of James Corner*, New York, Princeton Architectural Press, 367p.
- Desportes, M. 2005. *Paysages en mouvement*, Édition Gallimard, 413 pages
- Doherty, G. et C. Waldheim (2016). *Landscape is...? Essays on the identity of landscape*. New York, Routledge, 351 p.
- Hauch, T; R. Keller et V. Kleinförk (2011). *Infrastructural Urbanism, Addressing the In-between*, Berlin, DOM publishers.
- Jeudy, H-P., 2003, *Critique de l'esthétique urbaine*, Édition, Sens/Tonka
- Lassus, B. 1998. *The Landscape Approach*, Édition University of Pennsylvania Press, 196 pages

- Masbounji, A., 2008. *Breda, Faire la ville durable*, Édition Le Moniteur, 144 pages.
- Masbounji, A., 2010. *Dessine-moi une ville*, Édition Le Moniteur, 175 pages.
- Masbounji, A., 2011. *Le paysage en préalable*, Michel Desvigne. Édition Le Moniteur, 127 pages.
- Mongin, O., 2005. *La condition urbaine, la ville à l'heure de la mondialisation*, Éditions du Seuil, 332 pages
- Nation-Unies (2016). *Objectifs de développement durable des Nations Unies*.  
<http://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/objectifs-de-developpement-durable/>
- North, A. (2013). *Operative Landscapes: Building communities through public space*, Basel, Birkhauser, 200p.
- Off, K. (2016). *Toward an Urban Ecology*, New York, Monacelli Press.
- Poullaouec-Gonidec, P. 1993. *Esthétique des paysages de la modernité*. Trames, 9 : 29-34.
- Poullaouec-Gonidec, P. et S. Paquette. 2005, Des paysages de l'urbain, in Poullaouec-Gonidec, P., G. Domon et S. Paquette (dir.). *Paysages en perspective*. Édition Les Presses de l'Université de Montréal, Série « Paysages », pp. 275-318.
- Secchi, B. 2006, *Première leçon d'urbanisme*, Éditions Parenthèses, 155 p.
- Shannon, K. et M. Smerts (2010). *The landscape of contemporary infrastructure*, Rotterdam, NAI Publishers.
- Viganò, P. 2012, *Les territoires de l'urbanisme : Le projet comme producteur de connaissance*, Métis Presses, 293 p.
- UNESCO (2015). *Rapport mondial sur la Culture pour le développement urbain de l'UNESCO*.  
<http://www.unesco.org/new/fr/culture/themes/culture-and-development/culture-for-sustainable-urban-development/>
- UNESCO (2016). *Programme «Éducation pour le développement durable»*.  
<https://fr.unesco.org/themes/%C3%A9ducation-au-d%C3%A9veloppement-durable>
- Waldheim, C. (éd.). 2006, *The landscape urbanism reader*, Princeton Architectural Press, 295 p.
- Waldheim, C. (2016). *Landscape as urbanism, a general theory*, Princeton, Princeton University Press, 205 p.