

Développement durable, culture et projets de territoire
Portrait de démarches québécoises et étrangères exemplaires

RÉALISONS

« Notre projet c'est la ville. »
Marie-Josée Lacroix
(Directrice du bureau du design de la Ville
de Montréal)

MONTREAL Ville UNESCO de design

Mise en contexte

Réalisons Montréal Ville UNESCO de design est un **chantier**, c'est-à-dire, un projet en devenir (en développement) dont la priorité est de mettre à contribution les designers pour améliorer le cadre de vie montréalais et en faire profiter ses citoyens. Espace d'expérimentations, le chantier regroupe un large éventail d'actions qui visent à promouvoir des projets publics en design (architecture, architecture de paysage, design urbain et industriel, etc.) à Montréal. Cette démarche est portée en tandem par **le bureau du design de la Ville de Montréal** et la **Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal (CUPEUM)**.

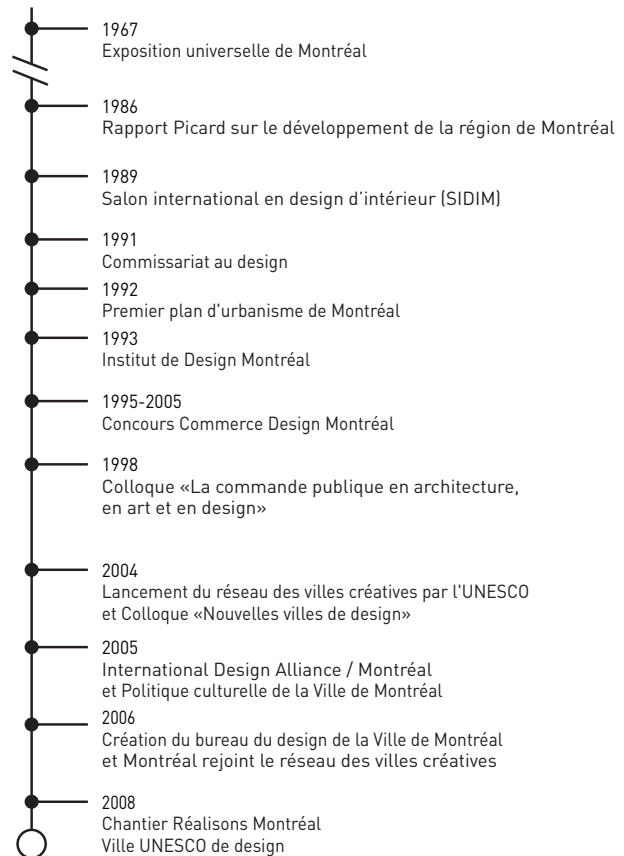
Cette démarche se situe à la confluence du mouvement international des villes créatives de l'UNESCO et de préoccupations gouvernementales (municipale, régionale et nationale) liées à la qualité du cadre de vie urbain et du rôle du design dans la mise en œuvre de celle-ci (RMVUD, 2010).

Quelques repères chronologiques

Depuis 1991, la Ville de Montréal, par son Commissariat au design puis son bureau du design, mise sur la promotion et le développement d'initiatives uniques (ex. : Commerce Design Montréal, Portes Ouvertes, Cahiers des bonnes pratiques en design, bourse Phyllis Lambert, etc.) qui encouragent à la fois l'implication des designers au devenir culturel et économique de la ville et qui sensibilisent les décideurs (élus, promoteurs, experts, etc.) aux démarches innovantes et porteuses de qualité.

En juin 2006, Montréal était désignée Ville UNESCO de design, intégrant ainsi le Réseau des villes créatives établi par l'UNESCO en 2004. En attribuant ce titre à Montréal, l'UNESCO reconnaissait le potentiel créatif en design de la métropole sur la base de la forte concentration de talents, ainsi que l'engagement et la détermination de la Ville de Montréal, des gouvernements et de la société civile de miser sur cette force pour améliorer la qualité de vie des Montréalais. Ni un label, ni une consécration, cette désignation de l'UNESCO est une invitation à développer Montréal autour de sa créativité en design.

Illustration des moments forts de la démarche [1967- 2010]



Montréal Ville UNESCO de design est donc un projet de ville, un projet collectif dont la concrétisation dans le temps nécessite l'adhésion et l'appropriation de tous : élus, citoyens, experts, entrepreneurs et designers.

En novembre 2007, le gouvernement du Canada, le gouvernement du Québec, la Ville de Montréal, le milieu culturel et celui des affaires, tous partenaires du Rendez-vous novembre 2007 – Montréal, métropole culturelle, répondaient à cette invitation de l'UNESCO en s'engageant, dans le cadre de leur Plan d'action 2007-2017, à promouvoir l'excellence en design et en architecture (engagement 3.2) et à affirmer Montréal comme Ville UNESCO de design (engagement 4.4).

Motivés par la mise en œuvre de ces engagements, le bureau du design de la Ville de Montréal et la CUPEUM, tous deux artisans de la candidature de Montréal au titre de Ville UNESCO de design, lancent un chantier de trois ans avec l'aide de quatre grands partenaires publics : le ministère des Affaires municipales, des Régions et de l'Occupation du territoire, le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, la Conférence régionale des Élus de Montréal et la Ville de Montréal.

Nom : Réalisons Montréal Ville UNESCO de design

Lieu : Montréal, Canada

Initiateur du projet : Bureau du design de la Ville de Montréal en collaboration avec la Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal

Date de réalisation : novembre 2008 à juin 2011

Coût: 1,8 M\$

En juin 2009, un appel à tous est lancé, celui de réaliser, ensemble, Montréal Ville UNESCO de design. Montréal joint ainsi un mouvement international de villes et de gouvernements qui mettent en place des initiatives pour améliorer la qualité de leur cadre de vie (RMVUD, 2010).

Intégration des principes de développement durable

Le lien entre le développement économique et la culture est au centre de la démarche de développement durable. Ainsi, tout en défendant la portée de son action en termes de développement économique, Réalisons Montréal Ville UNESCO de design s'inscrit dans le sillage de la Politique culturelle. Celle-ci affirme notamment que :

« La culture est déjà au cœur de l'identité, de l'histoire et de la cohésion sociale de Montréal. Par cette Politique, Montréal affirme aussi que la culture est un moteur essentiel de son développement, de son dynamisme économique et de sa prospérité future. L'accessibilité, le soutien aux arts et à la culture et l'impact de la culture sur le cadre de vie des Montréalais sont les trois enjeux majeurs qui inspirent le contenu de la Politique. Le tout s'appuie sur la coopération des acteurs car, pour assurer le succès et la mise en œuvre d'une politique culturelle, cette coopération est indispensable » (Ville de Montréal, 2005).

À l'instar de la Politique culturelle, le chantier reconnaît l'apport des designers dans l'émergence d'une culture montréalaise et dans le maintien de la vitalité économique. À partir du dialogue entre la culture et l'économie, la démarche s'ouvre aux dimensions environnementale et sociale. Cette dernière joue de fait un rôle majeur. À titre d'exemple, la dimension socio-politique du chantier est manifeste dans chacun des quatre volets d'intervention. Les concours d'idée, les concours de projet, la médiation et les outils d'accompagnement sont, à différents degrés, des actions mobilisatrices, éducatives et inclusives des acteurs de la ville et de leurs savoirs spécifiques.

Dans cette perspective, la qualité en design contribue à articuler les dimensions culturelles, économiques, sociales et environnementales : le premier geste à poser, pour devenir une Ville UNESCO de design, est d'améliorer la qualité de la ville. Dans le projet Réalisons Montréal Ville UNESCO de design, la qualité en design est considérée à la fois comme un enjeu majeur, comme le résultat d'un processus et comme un ensemble de critères. En tant qu'enjeu, elle est au centre des dynamiques intra et interurbaines. En tant que processus, tel que les concours, elle stimule la créativité

et le dépassement. Enfin, en tant qu'ensemble de critères, elle traduit les préoccupations des populations et délimite les standards à atteindre.

Enjeux et objectifs de la démarche

Le design, en tant que manifestation culturelle, joue un rôle central dans cette démarche et oriente les principaux objectifs du chantier :

1. Créer un réseau local et international du design montréalais;
2. Mobiliser toutes les parties prenantes pour faire la ville;
3. Encourager la qualité en design et améliorer le cadre de vie;
4. Stimuler l'intérêt de tous les publics pour le design;
5. Développer les connaissances, les exigences et la culture de la population en matière de design;
6. Rendre le design accessible à tous;
7. Ouvrir la commande et former la relève;
8. Supporter les talents locaux;
9. Développer des formules de concours innovantes et équitables pour tous;
10. Engager le regard croisé des disciplines du design en début de projet.

Instigateurs et partenaires du projet

Sous l'égide de la Commission Canadienne pour l'UNESCO, la démarche regroupe :

Les instigateurs :

- La Ville de Montréal a mené avec succès pendant dix ans le concours Commerce Design Montréal qui a permis d'améliorer la qualité du design des commerces montréalais et de positionner Montréal comme une jeune ville de design. Convaincue de la portée structurante du design pour la croissance et le rayonnement de la métropole, la Ville a créé, en janvier 2006, le bureau du design de la Ville de Montréal afin de mettre en œuvre le plan d'action municipal articulé autour de l'amélioration du design de la ville et de l'amélioration de Montréal comme ville de design. Ce plan vise à introduire la notion d'innovation en design dans l'ensemble des décisions et actions ayant un impact sur l'environnement bâti, à intensifier le travail de promotion et d'éducation, de même qu'à accélérer la mise en réseau internationale du design montréalais. Le bureau initie et soutient des projets de design en vue de développer le marché des designers. De plus, il forme, outille et mobilise les élus, les arrondissements et les services à faire plus et mieux en matière de design.

• Depuis sa création en 2003, la CUPEUM développe à l'échelle internationale, une expertise unique en design urbain. Cet organisme universitaire s'intéresse au devenir des paysages et des territoires urbains dans différentes régions du monde. Sa mission principale est d'accompagner les initiatives publiques qui misent sur des démarches innovantes de projets d'aménagement urbain et qui prônent la qualité du cadre de vie. La reconnaissance internationale de ses travaux l'amène actuellement à développer des ateliers de conception en design urbain caractérisés par un dialogue multiculturel et transdisciplinaire. Sous l'égide de l'UNESCO, cet organisme fortement engagé sur les actions de terrain promeut de nouveaux savoir-faire en design en phase avec les enjeux des villes (identité, diversité, développement durable, etc.). La CUPEUM est également associée à un autre organisme de recherche de l'Université de Montréal, soit la Chaire en paysage et environnement qui est elle-même soutenue par le gouvernement du Québec depuis plus de 14 ans (RMVUD, 2010).

Les grands partenaires :

- Ministère des Affaires municipales, des Régions et de l'Occupation du territoire;
- Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine;
- Conférence régionale des Élus de Montréal;
- Ville de Montréal.

Les promoteurs :

- groupes de diffusion et de promotion;
- médias;
- groupes de recherche et de formation;
- groupes de professionnels en provenance de tous les horizons du design.

Plusieurs opportunités permettent la rencontre de ces différents acteurs, notamment la tenue de concours, de forums et de nombreux événements publics.

Workshop_atelier / terrain (WAT) de Kobe

La CUPEUM contribue à la mise en réseau internationale du chantier en favorisant la rencontre entre les villes créatives et son réseau universitaire rassemblé sous l'égide de l'UNESCO. Rappelons qu'en 2007, Montréal a joué un rôle déterminant dans la nomination de la ville japonaise au sein du réseau des villes créatives en l'accompagnant dans l'élaboration du dossier de candidature. La Ville de Kobe a ensuite collaboré avec la CUPEUM avec qui elle partage un intérêt manifeste pour le design de ville. C'est ainsi que le WAT de Kobe a vu le jour en 2009, démarche qui représente un exemple probant de rapprochement entre les villes et les universités. Cet atelier de design a regroupé **47 étudiants** et **12 professeurs** ainsi que **13 institutions** du réseau de coopération scientifique de la CUPEUM en provenance de **8 pays** et **5 régions du monde** (Asie, Maghreb, Moyen-Orient, Europe, Amérique du Nord).



WAT Kobe 2009,
visite de site par les étudiants
Crédit photographique : Philippe Poullaouec-Gonidec, 2009

Démarches et processus de mise en œuvre

Le chantier Réalisons Montréal Ville UNESCO de design est financé par les **quatre grands partenaires** et ses deux promoteurs qui investissent **1,8 M\$** pour une période de **trois ans renouvelable**. La direction du chantier est assurée par les deux promoteurs en étroite concertation avec les partenaires gouvernementaux qui siègent sur le comité de direction. La mise en œuvre des projets du chantier est assurée par le Bureau du design de la Ville de Montréal. Une grande partie du budget de ce chantier est dédiée à l'organisation de concours. Le financement permet aussi de mettre en place un site web qui a un triple rôle : **mobiliser, diffuser et promouvoir**. Associée aux médias sociaux (Facebook et Twitter), cette plateforme Internet est l'un des outils de médiation privilégié au chantier. Enfin, les promoteurs sont généralement des acteurs institutionnels ou privés qui gravitent autour du chantier et qui peuvent être impliqués activement dans des actions spécifiques. Par exemple, l'organisme Pecha Kucha Montréal a joué un rôle considérable dans l'organisation de la soirée Pecha Kucha des élus¹.

Les concours de design sont au cœur du chantier. Les instigateurs ont choisi de porter et défendre l'expérimentation du processus de concours à toutes les échelles. Cinq raisons justifient une telle approche.

1. Les concours permettent d'élever la qualité puisqu'ils n'ont pas pour objectif la sélection du plus bas soumissionnaire mais plutôt du meilleur concept. Le coût de réalisation du projet n'est plus le seul facteur déterminant, au contraire, la sensibilité au contexte culturel et la médiation de valeurs plurielles sont valorisées. De plus, le concours crée un climat de compétition entre les équipes favorable au dépassement de soi et à la recherche d'excellence. La sélection du projet gagnant par un jury compétent assure la transparence du processus et la représentation des valeurs du chantier Réalisons Montréal Ville UNESCO de design.

2. Les concours favorisent la démocratisation du design par l'ouverture de la commande publique à un plus grand nombre de designers. Il donne une chance à la relève d'obtenir des projets qui seraient autrement attribués sur la base de l'expérience accumulée. De plus, le processus de concours, lorsqu'il est diffusé, permet de populariser le projet. Enfin, le jury est inclusif puisqu'il est composé, à part égale, d'experts en matière de design et de représentants du client (élus, opérateurs, utilisateurs, etc.). Qui plus est, le concours illustre avec éloquence la pluralité des regards portés sur la ville.

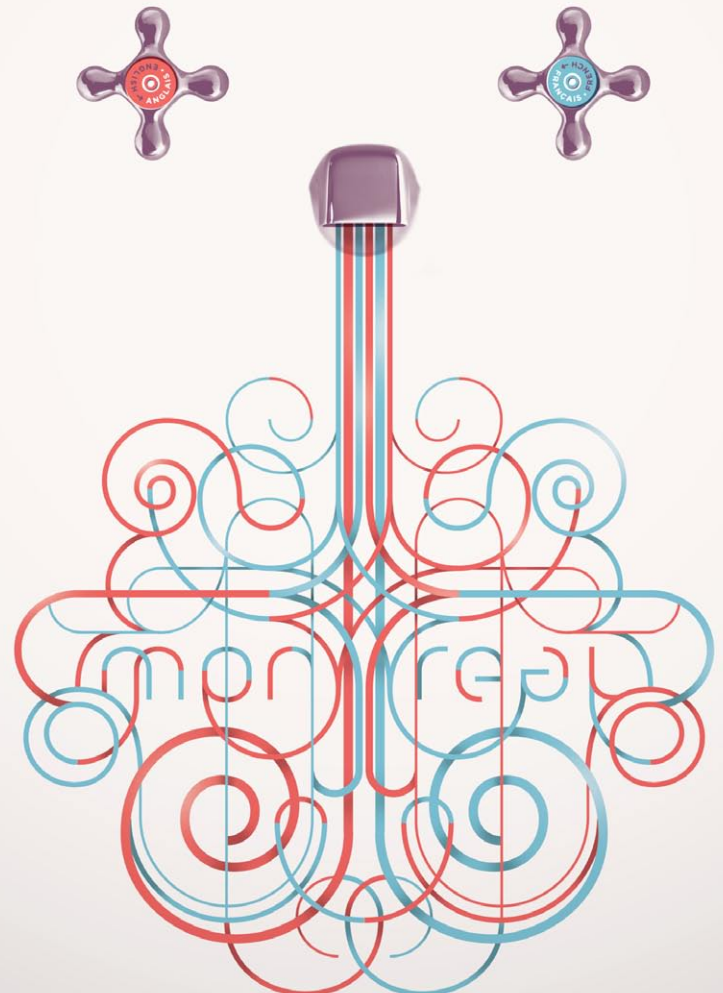
¹ Cet événement est décrit en détail dans la section « Actions et projets spécifiques ».

CODE

CODE a été le **premier concours commun aux Villes UNESCO de design**. Le défi proposé aux participants était de réaliser une affiche qui représente la spécificité de l'une des Villes UNESCO de design. Le concours a eu lieu dans **sept Villes UNESCO** de design en même temps. Tous les concepteurs établis dans une Ville UNESCO de design pouvaient soumettre une affiche à l'une des villes participantes. Le leadership montréalais en matière de concours en collaboration avec les membres du réseau a permis de fixer des normes communes pour la tenue du concours qui touchait notamment aux questions d'éthique, aux procédures de concours et aux critères de sélection. La mise à niveau du concours a été une réussite importante qui mérite d'être soulignée puisque chaque ville se situait dans un contexte culturel différent. Le chantier s'est élaboré ainsi sur des valeurs plurielles et a illustré la force de conviction nécessaire pour arriver à un consensus. Ce concours a connu un véritable succès : **807 affiches** ont été reçues en provenance des **sept villes** participantes, dont **87 admissibles pour le volet montréalais**. Fort de cette expérience, CODE propose maintenant d'approfondir la réflexion sur l'identité des villes avec un concours pour la création d'un objet souvenir en 2011.

Grand prix CODE Montréal

Source : Serge Côté, 2010



Actions et projets spécifiques

3. Les concours sont porteurs d'une pédagogie pour les élus, pour la population et pour les professionnels du design. En participant au jury, les élus sont amenés à comprendre comment le design peut répondre à des enjeux de développement durable. La population est invitée à assister aux présentations des projets et à prendre connaissance du rapport du jury. Pour les professionnels et pour les étudiants, le concours est l'occasion de développer une capacité à exprimer des idées fortes et à faire valoir leur créativité. La dimension pédagogique du chantier à une valeur inestimable car elle permet de former, à terme, des ambassadeurs du design montréalais.

4. Le concours en tant qu'événement est une forme de mise en réseau, puisqu'il réunit autour du projet tous les acteurs. Le jury permet la rencontre et le dialogue entre des membres de groupes de recherche et de formation, des professionnels, des élus, des utilisateurs, etc. CODE, un concours visant l'identité des villes démontre l'importance de la mise en réseau internationale de tel projet.

5. Le concours assure l'intégration des valeurs des communautés culturelles par la réception de diverses propositions d'aménagement. Les multiples réponses des participants devront être évaluées en fonction de critères pluriels. Les projets lauréats doivent pouvoir concilier des demandes contradictoires et fédérer, autour de valeurs communes, toutes les parties prenantes.

De nombreux outils complètent et enrichissent le processus de concours pour permettre au chantier d'atteindre ses objectifs spécifiques. Les lignes qui suivent présentent les principales actions développées dans ce contexte.

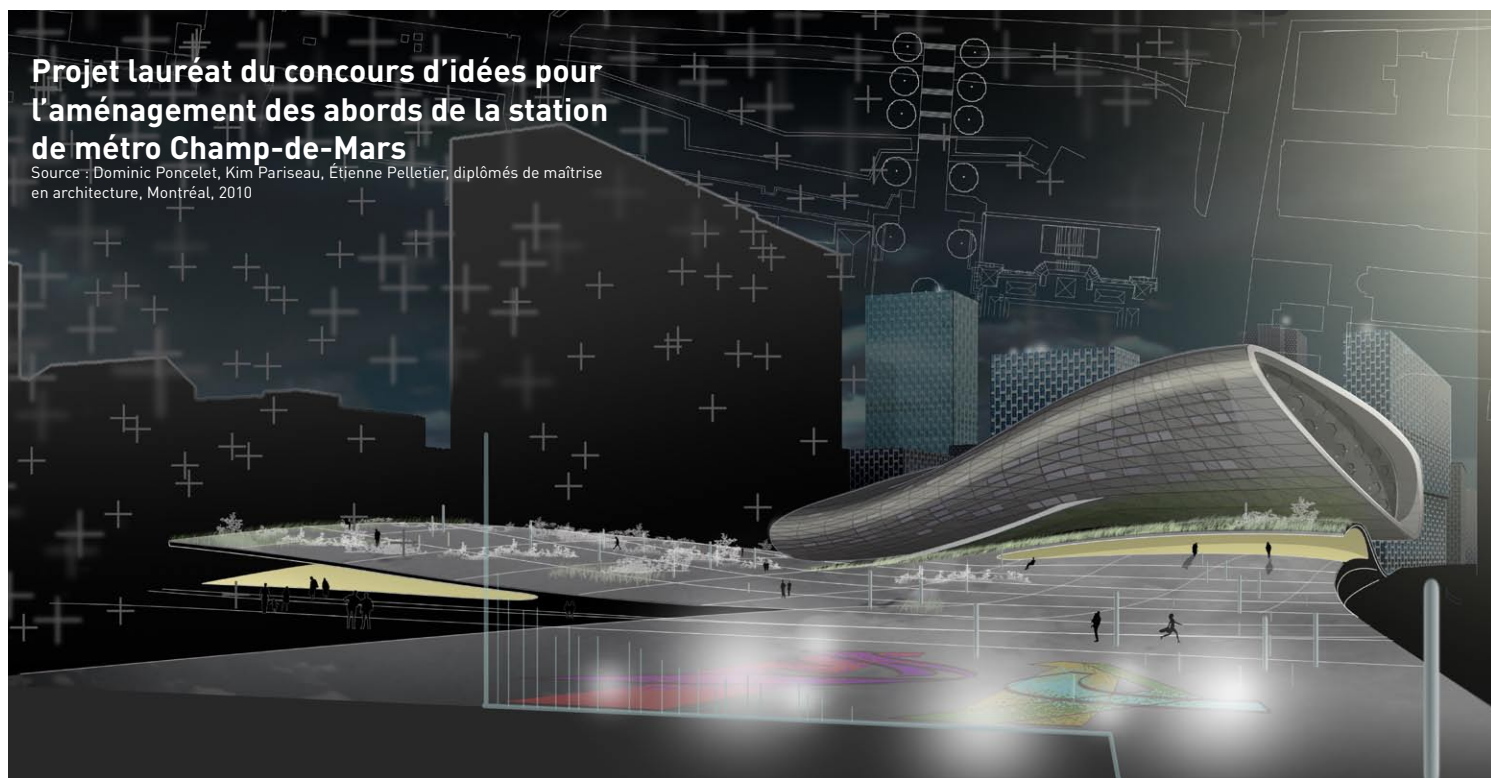
En tout, **35 actions spécifiques** ont été posées depuis le lancement du chantier Réalisons Montréal Ville UNESCO de design (automne 2008). Celles-ci se classent selon **quatre volets**, soit les concours d'idées, les concours de projets, les actions de médiation et les outils d'accompagnement.

1. Concours d'idées

Les concours d'idées favorisent l'émergence de concepts forts, l'expérimentation en design et l'exploration d'un éventail de possibilités. **Le concours d'idées pour l'aménagement des abords de la station de métro Champ-de-Mars** illustre très bien l'importance de ce type d'événement. Ce concours national a été lancé par le maire de Montréal lors de la soirée Pecha Kucha des élus afin d'encourager concrètement l'innovation. Cet exercice de réflexion sur l'articulation d'un lieu ayant une haute valeur symbolique et culturelle a produit **78 propositions** dont **47 dans la catégorie Professionnel** et **31 dans la catégorie Étudiant**. Les idées formulées serviront de référence pour le réaménagement des abords du secteur.

2. Concours de projets

Les concours de projets visent une réalisation prochaine du projet lauréat tout en favorisant l'excellence. Ils ont donc un impact direct sur la qualité de la ville. De plus, ils représentent un moyen d'ouvrir la commande et d'assurer la transparence du processus de sélection. Le concours pour la conception d'un nouvel abribus répond à ces objectifs. Qui plus est, la proposition gagnante de Leblanc, Turcotte et Spooner est particulièrement sensible à la question du contexte. Cet objet du quotidien doit pouvoir s'insérer dans une multiplicité de situations urbaines. La solution modulaire et évolutive permet de répondre à cette problématique. La facture minimale de



l'objet lui permettra d'occuper sereinement un emplacement spectaculaire ou ordinaire. L'intégration d'un système d'énergie solaire favorise l'autonomie du nouvel abribus et fait écho une fois de plus à la nécessité d'imaginer son implantation sur l'ensemble du territoire.

3. Actions de médiation

La médiation regroupe différents type d'actions qui ont pour objectif de mobiliser, diffuser et promouvoir la démarche. Le **Pecha Kucha**² des élus est un bel exemple pour illustrer l'atteinte de ces objectifs. Cet événement phare du chantier a permis pour la première fois de nouer le dialogue entre les élus et les concepteurs. En tout, **14 maires** ont décrit à plus de **400 professionnels du design**, leurs visions de l'aménagement du territoire tout en respectant la formule du Pecha Kucha qui consiste à faire défiler **20 diapositives** pendant **20 secondes** chacune dans une présentation d'une durée totale de **6 minutes 40 secondes**. La CUPEUM a réalisé une analyse qui a mis en évidence les principales préoccupations en matière d'aménagement du territoire qui se dégagent des propos des élus (Poullaouec-Gonidec et al., 2008).

2. Pecha Kucha signifie « le son des conversations » en japonais.

4. Outils d'accompagnement

Il existe une variété d'outils d'accompagnement tel que le site Internet interactif ou les Cahiers des bonnes pratiques en design urbain (Lemieux et Brodeur, 2008). Ils soutiennent la démarche en apportant un complément d'information ou en stimulant l'action. Dans cette perspective, les **appels à projet municipaux** visent les arrondissements et les services centraux de la Ville de Montréal et proposent un incitatif financier allant jusqu'à **100 000\$** pour la tenue de concours. Sur la base de critères de sélection des partenariats sont établis. Cette démarche permet au chantier de s'enrichir de nouveaux projets en phase avec des préoccupations locales tout en faisant connaître ses valeurs et son positionnement.



Présentation du maire de Montréal, G rald Tremblay, au Pecha Kucha des  lus

Source : Mathieu Rivard, 2008



Projet laur at du concours pour la conception d'un nouvel abribus

Source : Leblanc + Turcotte + Spooner, 2010

Retombées et bénéfiques

Le suivi scientifique du chantier effectué par la CUPEUM produira, de concert avec le bureau du design de la Ville de Montréal, un rapport d'étape quinquennal de l'action municipale depuis la désignation de Montréal au titre de Ville UNESCO de design. Bien que ce travail soit actuellement en cours, il est d'ores et déjà possible d'identifier les retombées pressenties du chantier.

Au plan culturel :

- diffusion et valorisation du travail des designers à toutes les échelles;
- ouverture de la commande à un plus grand nombre de talents locaux;
- rayonnement de la culture Montréalaise dans le reste du monde;
- développement de partenariats internationaux.

Au plan économique :

- attractivité accrue de la ville;
- croissance du secteur des industries créatives;
- transparence du processus d'attribution de la commande publique;
- formation de la relève dans le secteur du design;
- intégration de tous les acteurs de la culture en amont des projets;
- stimulation du tourisme.

Au plan environnemental :

- amélioration du cadre de vie;
- respect de normes environnementales élevées.

Au plan social :

- éducation du public;
- sélection de projets lauréats en phase avec les aspirations des populations;
- amélioration de l'expérience de la ville et des paysages urbains;
- réduction de l'exode des villes.

Les projets phares du chantier sont d'excellents exemples pour démontrer de manière concrète en quoi les principes du développement durable se traduisent à travers le chantier Réalisons Montréal Ville UNESCO de design.

Par delà ces retombées, la grande réussite du chantier Réalisons Montréal Ville UNESCO de design est d'avoir permis notamment d'amorcer la transformation des façons de faire en matière d'attribution de la commande publique. Les actions entreprises au cours du chantier ont convaincu les autorités gouvernementales de la valeur ajoutée du design et des vertus pédagogiques qu'apporte le processus de concours. Dans la foulée des engagements de la Politique culturelle de la Ville de Montréal et des premières initiatives de projets du chantier, **la Loi sur les cités et les villes** a été modifiée afin de permettre le lancement de concours dans toutes les disciplines du

design, et ce, sur l'ensemble du territoire de la province. Cette modification à la loi est significative car, par le passé, seule la commande publique en architecture pouvait faire l'objet d'une dérogation pour permettre la tenue d'un concours. Désormais, la réalisation de concours publics en architecture de paysage, en design urbain et industriel est rendue possible par dérogation du ministre des Affaires municipales, des Régions et de l'Occupation du territoire. Ce changement à la Loi ouvre la porte à la généralisation des pratiques de concours comme mode d'attribution de la commande et par conséquent, il pourrait contribuer à un développement culturel beaucoup plus large.

Points forts de la démarche

- Le processus de concours est un mode d'attribution des fonds publics transparent et équitable;
- La portée pédagogique des concours permet aux parties prenantes de devenir des ambassadeurs du design;
- Le chantier valorise la qualité en design et améliore le cadre de vie;
- La démarche soutient l'expression culturelle de la métropole;
- L'ouverture de la commande publique permet de développer les industries créatives;
- L'internationalisation des activités du chantier RMVUD participe à l'émulation des talents et des savoir-faire d'ici et d'ailleurs.

Défis à relever

- Le développement du processus de concours doit s'étendre aux projets de grande envergure sur le territoire montréalais;
- La pleine appropriation de la désignation de Montréal, Ville UNESCO de design par tous les acteurs du développement de Montréal (élus, promoteurs, experts, designers, publics);
- L'affirmation du leadership de Montréal dans le réseau des villes créatives en design de l'UNESCO.

Valeurs :

Le chantier RMVUD s'est doté d'un cadre de valeurs concernant la mise en œuvre de la qualité en design. Ainsi, un design de haute qualité est innovateur et créatif; durable; cohérent et fait du sens; contextuel; fonctionnel; acceptable socialement et répond à des critères élevés d'exécution.

Références

Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal. [En ligne]. Page consultée le 12 octobre 2010, [<http://www.unesco-paysage.umontreal.ca/>].

Lacroix, M.J. (dir.) (2006) Montréal, Ville UNESCO de design, Ville de Montréal, 94 pages.

Lemieux, D. et Brodeur, M. (dir.) (2008). Imaginer, réaliser la ville du XXI^e siècle : cahiers des bonnes pratiques en design (élaboré par Design Montréal), Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine et Ville de Montréal, Québec.

Poullaouec-Gonidec, P., Paquette, S. et Gagnon, C. (2008). Pecha Kucha des élus : synthèse des 14 points de vue, Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal, 33 pages.

Réalisons Montréal Ville UNESCO de design (RMVUD). [En ligne]. Page consultée le 12 octobre 2010, [<http://www.realisonsmontreal.com>]

UNESCO, Réseau des villes créatives. [En ligne]. Page consultée le 12 octobre 2010, [http://portal.unesco.org/culture/fr/ev.php-URL_ID=35257&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html]

Ville de Montréal. [En ligne]. Page consultée le 12 octobre 2010, [<http://ville.montreal.qc.ca>]

Ville de Montréal, (2005). Montréal, métropole culturelle, Politique de développement culturel 2005-2015, Direction du développement culturel et des bibliothèques, Service du développement culturel, de la qualité du milieu de vie et de la diversité ethnoculturelle, 84 pages.

Ville de Montréal, (2006). Montréal, Ville UNESCO de design, bureau Design Montréal, 94 pages.

Cette fiche a été réalisée par l'équipe de recherche de la Chaire en paysage et environnement de l'Université de Montréal en collaboration avec Denis Lemieux, architecte, conseiller en développement durable, Direction du lectorat et des politiques, ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.

Mots clés:

Attractivité de la ville, cadre de vie, identité, paysage urbain, concours, créativité, design, excellence, mise en réseau, Montréal, processus de qualité, pédagogie du projet, développement durable, commande publique, médiation publique, réseau des villes créatives, Ville UNESCO de design, internationalisation.