

Place d'Armes, Vieux-Montréal, Montréal

**ATELIER DE DESIGN URBAIN**  
EN PRÉPARATION AU RÉAMÉNAGEMENT  
DE LA PLACE D'ARMES

Appel de candidatures

IMAGINER  
LA **PLACE**  
**D'ARMES**

designmontréal  
VILLE UNESCO DE DESIGN

Montréal 



La Ville de Montréal organise du **20 AU 27 OCTOBRE 2007** un atelier de design urbain à l'intention de concepteurs professionnels en aménagement et en design en préparation au **RÉAMÉNAGEMENT DE LA PLACE D'ARMES**, projet inscrit au plan triennal d'immobilisations et qui sera réalisé dans le cadre de l'Entente 2005-2008 sur le développement culturel de Montréal.

L'atelier de design est un processus d'idéation et de conception utilisé le plus souvent en amont de la commande afin d'explorer de nouvelles idées qui seront par la suite intégrées dans les programmes de réalisation. Par son caractère ouvert et participatif, l'atelier de design est un exercice convivial et dynamique qui se déroule en un temps limité, période pendant laquelle des équipes de concepteurs de différentes disciplines sont invitées à élaborer des stratégies et des propositions conceptuelles sur un site déterminé. Ce processus créatif est particulièrement approprié pour les projets urbains et constitue un exercice de communication favorable au développement de visions partagées.

## PRÉSENTATION DU PROJET

## OBJECTIFS

La réalisation de l'atelier de design urbain « Imaginer la place d'Armes » a pour objectif de favoriser :

- le renouvellement du regard sur cette place montréalaise hautement emblématique;
- l'enrichissement du programme de réaménagement du projet;
- la participation des résidants et du milieu associatif à la définition du programme de réaménagement;
- la reconnaissance et le rayonnement de Montréal, Ville UNESCO de design.

Cet exercice se situe en continuité de l'atelier de design urbain « Les Dialogues de Griffintown », événement organisé à l'automne 2006 en collaboration avec l'arrondissement du Sud-Ouest. Comme pour le projet de Griffintown, la réalisation de l'atelier « Imaginer la place d'Armes » est coordonnée par le bureau Design Montréal dont la mission consiste à travailler à l'amélioration de la qualité du design de la ville tout en mettant en valeur la créativité des concepteurs montréalais en design.

Deuxième plus ancien lieu public de Montréal, la place d'Armes est aménagée en 1693 à l'initiative des Sulpiciens, on la nomme alors place de la Fabrique. Elle devient la place d'Armes en 1721 en accueillant diverses manifestations militaires. On l'utilise ensuite comme marché à foin et à bois de 1781 à 1813, puis la Ville l'acquiert en 1836. Un jardin victorien y est aménagé peu après. Le réaménagement de 1960 lui donne son apparence actuelle.

La place d'Armes est le cœur du centre historique de la ville. Les immeubles qui l'encadrent sont une forme de synthèse des grandes époques de développement de Montréal. On y retrouve par exemple: le séminaire de Saint-Sulpice, construit à partir de 1685 et toujours occupé par la même communauté, la basilique Notre-Dame (1824), la plus grande église d'Amérique du temps, l'édifice New York Life (1887), le premier gratte-ciel de Montréal, le siège social de la Banque de Montréal (1859), la première banque au Canada ou encore l'immeuble Banque canadienne nationale (1965), un gratte-ciel fonctionnel de style international «sans peur et sans reproche»<sup>1</sup>

Le sous-sol de la place recèle des ressources archéologiques importantes dont une partie des fondations de la première église Notre-Dame. Enfin le monument à la mémoire de Paul de Chomedey, sieur de Maisonneuve (1895) de l'artiste Louis-Philippe Hébert situé au centre de la place, se veut un souvenir tangible de l'époque de la Nouvelle-France.

La place montre des signes d'âge importants. Consacrée depuis quelques années comme point d'arrivée et de départ des touristes de courte durée, des études sont en cours afin d'évaluer les impacts de cette utilisation. C'est dire, qu'à la définition des concepts mémoriels de la place (ou à leur abstraction), de l'harmonisation de ceux-ci avec les aménagements prévus des rues adjacentes, s'ajoutent des éléments importants de réflexion au niveau du programme et des critères de réaménagement et des pratiques et usages de cette place hautement emblématique.

1. DESROSIERS Hughes, Josette MICHAUD, «Vieux-Montréal Cité financière», 1983, p. 7.



## LA PLACE D'ARMES



### UN

Photo prise vers 1900 depuis la tour est de l'église Notre-Dame et montrant trois flancs de la place; la fontaine qui se trouvait auparavant au milieu de la place a été remplacée par la statue de Paul de Chomedey de Maisonneuve depuis 1895. | BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC, ALBUMS DE RUES E.-Z. MASSICOTTE, 4-26-D.

### DEUX

Photographie prise par Notman et Sanham, en 1876, depuis l'édifice de la City Bank. La place est alors aménagée en square formel, entouré d'une clôture en fer. | ARCHIVES PHOTOGRAPHIQUES NOTMAN, MUSÉE MCCORD D'HISTOIRE CANADIENNE, II-41752.

L'atelier de design urbain réunit trois équipes de concepteurs urbains et un comité d'experts invités. Retenues à la suite d'un appel public de candidatures, les équipes de concepteurs montréalais sont constituées de professionnels du domaine de l'aménagement (architecture, design, design urbain, paysage, urbanisme). Chaque équipe est complétée par un concepteur de Berlin et un concepteur de Buenos Aires, sélectionnés sur invitation.

Le comité d'experts invités est formé de gestionnaires et de professionnels ayant une connaissance fine des enjeux d'un tel type de projet. Ces experts présentent des points d'information dans le cadre d'un séminaire, commentent les propositions élaborées par les concepteurs et émettent des conclusions sur les résultats de l'atelier.

Il est à noter que cet atelier n'a pas pour objectif de désigner un lauréat ni de mener à l'attribution de mandats de conception et d'exécution. La démarche proposée pose comme condition un dialogue ouvert et constructif entre les concepteurs, les experts et la population pendant les huit jours de l'atelier. Afin de faciliter la communication, l'atelier se déroule dans un immeuble situé à

proximité de la place d'Armes où des espaces temporaires de travail sont aménagés pour chacune des équipes.

Pendant la durée de l'atelier, des activités d'animation urbaine ont lieu selon une programmation établie par les différents intervenants du monde municipal ou associatif. L'atelier sera aussi l'occasion de réaliser des activités de communication sur la base des propositions élaborées par les concepteurs et des conclusions émises par le comité d'experts.

Le suivi scientifique (analyse et synthèse) de l'atelier sera effectué en partenariat avec la Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal.

## ORGANISATION DE L'ATELIER DE DESIGN URBAIN



Détail d'une photographie prise en 2002 et montrant les édifices illuminés sur les cotés nord, est et sud de la place. | DENIS TREMBLAY

**MARDI\_15 MAI 2007**  
Lancement de l'appel public de candidatures

**VENDREDI\_8 JUIN 2007**  
Dépôt des candidatures par les concepteurs montréalais constitués en équipes interdisciplinaires

**MARDI\_12 JUIN 2007**  
Sélection des trois équipes montréalaises

**JEUDI\_14 JUIN 2007**  
Avis aux trois équipes montréalaises sélectionnées

**PREMIÈRE SEMAINE DE JUILLET 2007**  
Invitation des concepteurs de Berlin et de Buenos Aires selon la coordination établie avec Design Montréal et les trois équipes montréalaises sélectionnées

**LUNDI\_1ER OCTOBRE 2007**  
Envoi préalable des documents techniques d'information aux trois équipes de concepteurs

**SAMEDI 20 OCTOBRE AU SAMEDI 27 OCTOBRE 2007**  
Atelier de design urbain et activités d'animation et de communication

## CALENDRIER



Détail de la statue à la mémoire de Paul de Chomedey de Maisonneuve.

L'atelier de design urbain « Imaginer la place d'Armes » s'adresse à des concepteurs qui désirent contribuer personnellement à l'amélioration du design de la ville de Montréal et qui sont disponibles pour vivre une expérience qui se situe en dehors de la pratique traditionnelle en aménagement et des regroupements professionnels de type bureau ou consortium. Les architectes, designers urbains, architectes paysagistes et autres concepteurs professionnels intéressés par les défis que pose le réaménagement d'une place publique dans un secteur historique sont donc invités à constituer des équipes et à présenter leur candidature pour participer à ce projet.

Les équipes interdisciplinaires de concepteurs doivent être composées de professionnels du domaine de l'aménagement et du design (architecture, design, design urbain, paysage, urbanisme).

Un concepteur ne peut présenter sa candidature dans plus d'une équipe.

Compte tenu que s'ajouteront un concepteur en provenance de Berlin et un concepteur de Buenos Aires à chacune des trois équipes montréalaises, ces dernières sont composées d'un maximum de 4 personnes, dont la majorité doit œuvrer professionnellement sur le territoire montréalais.

L'atelier de design urbain « Imaginer la place d'Armes » aura une connotation internationale en fonction de la présence de trois concepteurs de Berlin et de trois concepteurs de Buenos Aires. Cette représentation internationale a été prévue afin d'atteindre les objectifs suivants :

- mettre en valeur la désignation récente de Montréal au titre de Ville UNESCO de design;
- favoriser l'appropriation de cette désignation par la population montréalaise;
- stimuler le partenariat avec les autres villes de design membres du Réseau des villes créatives de l'UNESCO;
- permettre le développement de collaborations professionnelles entre designers de Montréal, de Berlin et de Buenos Aires.

Les concepteurs de Berlin et de Buenos Aires seront sélectionnés sur invitation en coordination avec Design Montréal et les trois équipes montréalaises retenues à la suite du processus d'appel public de candidatures. Leur sélection s'effectuera sur la base de contacts personnels établis par les équipes montréalaises et de listes constituées par Design Montréal.

Les candidatures déposées par les équipes montréalaises n'ont pas à inclure d'information concernant les concepteurs étrangers puisque leur sélection s'effectuera ultérieurement selon le processus décrit ci-haut.

## LES CANDIDATURES DES CONCEPTEURS

## LES CONCEPTEURS DE BERLIN ET DE BUENOS AIRES

Les équipes intéressées à présenter une candidature doivent transmettre un dossier composé, de manière limitative, de **DEUX AFFICHETTES DE FORMAT A3 (OU 11PO X 17PO)**, d'expression libre mais disposées à l'horizontale. La première affiche doit présenter de manière détaillée la composition de l'équipe de concepteurs et la deuxième affiche doit décrire et illustrer l'expertise globale des concepteurs de l'équipe en précisant leur niveau de connaissance du territoire d'étude et en expliquant leur intérêt à participer à l'atelier.

Les affichettes doivent être imprimées sur du papier de qualité photo et laminées sur du « foamcore ».

Un CD-ROM contenant les affichettes en format PDF doit être fourni pour d'éventuelles communications (web, etc.) et impressions. Chacune des impressions PDF sera de qualité maximale et au format original de l'affichette, c'est-à-dire de format A-3 (ou 11 po X 17 po).

**LA CANDIDATURE DOIT PRÉCISER L'IDENTIFICATION D'UNE PERSONNE AU TITRE DE MANDATAIRE DE L'ÉQUIPE AINSI QUE SES COORDONNÉES COMPLÈTES.**

**LES CANDIDATURES DÉPOSÉES PAR LES ÉQUIPES MONTRÉALAISES N'ONT PAS À INCLURE D'INFORMATION CONCERNANT LES CONCEPTEURS ÉTRANGERS PUISQUE LEUR SÉLECTION S'EFFECTUERA EN COORDINATION AVEC DESIGN MONTRÉAL ET LES TROIS ÉQUIPES MONTRÉALAISES RETENUES À LA SUITE DU PROCESSUS D'APPEL PUBLIC DE CANDIDATURES.**

## DOSSIER ET PRÉSENTATION DES CANDIDATURES

## SÉLECTION DES ÉQUIPES

Un comité de sélection composé de représentants des partenaires retiendra, parmi les candidatures reçues, trois équipes de concepteurs qui seront invitées à participer à l'atelier.

Les critères de sélection sont les suivants :

- la qualité des pratiques professionnelles des concepteurs membres de l'équipe et la reconnaissance acquise au niveau de leur excellence;
- l'originalité des démarches créatives des membres de l'équipe;
- la cohérence interdisciplinaire liée à la composition de l'équipe;
- l'intérêt et l'expertise de l'équipe pour les enjeux associés à la mise en valeur de territoire à forte connotation historique;
- la maîtrise des techniques de construction concernant la réalisation de projet de réaménagement de place publique.

### AVIS DE SÉLECTION

Les trois équipes retenues seront avisées le **JEUDI, 14 JUIN 2007, PAR TÉLÉPHONE**, selon les coordonnées précisées dans le dossier de candidature. À cette fin, le dossier doit préciser l'identification d'une personne au titre de mandataire de l'équipe ainsi que ses coordonnées complètes.

### FRAIS ET INDEMNITÉS

Chaque équipe ayant remis une proposition à la fin de l'atelier de design urbain reçoit une indemnité de 10 000 \$ (taxes en sus) à partager entre les participants « montréalais ». Les concepteurs

étrangers reçoivent une indemnité spéciale pour leur participation aux travaux.

### DÉPÔT DES CANDIDATURES

**LES ÉQUIPES INTÉRESSÉES À PARTICIPER À CET ATELIER DE DESIGN URBAIN ONT JUSQU'AU VENDREDI 8 JUIN 2007 À 16H00 POUR DÉPOSER LEUR CANDIDATURE AU BUREAU DESIGN MONTRÉAL. LES CANDIDATURES, EN DEUX COPIES, DOIVENT ÊTRE REÇUES À LA DATE ET À L'HEURE INDIQUÉES À L'ADRESSE SUIVANTE :**

Christine Marcotte  
Bureau Design Montréal  
Ville de Montréal  
303, rue Notre-Dame Est, 6<sup>e</sup> étage  
Montréal, H2Y 3Y8

Cet atelier a pour objectif principal de permettre l'exploration de différentes approches et stratégies concernant le réaménagement de la place d'Armes et d'enrichir la réflexion sur le projet sans mener toutefois à la désignation d'un lauréat et à l'attribution de commandes subséquentes. En conséquence, la Ville de Montréal ne s'engage à retenir, pour la poursuite de la planification détaillée du secteur, ni l'un des concepts qui sera élaboré lors de cet exercice ni l'une des équipes qui aura participé à l'atelier.

Toutefois, si tel était le cas, toute utilisation partielle ou totale des concepts élaborés lors de l'atelier de design se fera en accord avec leurs concepteurs et dans le respect des règles liées au droit d'auteur.

De plus, les équipes ayant participé à l'atelier de design conservent leur droit d'éligibilité aux appels d'offres ultérieurs concernant le projet de réaménagement de la place d'Armes puisque les mandats seront attribués sur des bases nouvelles.

Chacune des équipes ayant participé à l'atelier accordera à la Ville de Montréal une licence permettant la reproduction, la traduction de tout texte accompagnant la proposition, la publication et la communication au public de tout document soumis dans le cadre de l'atelier de design « Imaginer la place d'Armes ».

Les organisateurs de l'atelier ne répondront à **AUCUNE DEMANDE D'INFORMATION** pendant la phase d'appel de candidatures.

Les organisateurs de l'atelier ne s'engagent à retenir aucune des candidatures reçues.

## CONDITIONS PARTICULIÈRES

## PARTENAIRES

Québec 

Avec la participation de:  
• Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine  
• Ministère des Affaires municipales et des Régions

Université   
de Montréal

chaire UNESCO  
paysage et  
environnement

Ce projet est piloté par le bureau Design Montréal/Service de la mise en valeur du territoire et du patrimoine de la Ville de Montréal et bénéficie:

*de l'implication de plusieurs expertises municipales :*

- **ARRONDISSEMENT VILLE-MARIE**
- **DIRECTION DES PARCS ET DES ESPACES VERTS / SERVICE DU DÉVELOPPEMENT CULTUREL, DE LA QUALITÉ DU MILIEU DE VIE ET DE LA DIVERSITÉ ETHNOCULTURELLE**
- **BUREAU DU PATRIMOINE, DE LA TOPONYMIE ET DE L'EXPERTISE/ SERVICE DE LA MISE EN VALEUR DU TERRITOIRE ET DU PATRIMOINE**

*de la collaboration de la :*

- **CHAIRE UNESCO EN PAYSAGE ET ENVIRONNEMENT DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL**

*et du soutien financier des :*

- **MINISTÈRE DE LA CULTURE, DES COMMUNICATIONS ET DE LA CONDITION FÉMININE, DANS LE CADRE DE L'ENTENTE 2005-2008 DE DÉVELOPPEMENT CULTUREL AVEC LA VILLE DE MONTRÉAL**
- **MINISTÈRE DES AFFAIRES MUNICIPALES ET DES RÉGIONS.**