

IMAGINER LA PLACE D'ARMES

designmontréal
VILLE UNESCO DE DESIGN

ATELIER DE DESIGN URBAIN UNESCO
Du 20 au 27 octobre 2007

PRÉSENTATION DU PROJET

La Ville de Montréal, en partenariat avec le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, organise du 20 au 27 octobre 2007 un atelier de design urbain 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.

QU'EST-CE QU'UN ATELIER DE DESIGN ?

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 serviront à enrichir la réflexion et seront par la suite intégrées dans les programmes de réalisation. Par son caractère participatif, l'atelier est aussi un moyen concret d'application d'une planification urbaine ouverte et transparente. À la fois outil de planification et de concertation, ce processus est donc particulièrement approprié pour les projets urbains à caractère public et constitue un exercice de communication favorable au développement de visions partagées.

L'atelier de design (souvent appelé « Charrettes » ou « Design Workshop » à l'échelle internationale) est un processus convivial et dynamique qui se déroule en un temps limité (plus ou moins une semaine), période pendant laquelle des équipes de concepteurs de différentes disciplines sont invitées à élaborer des stratégies et des propositions conceptuelles sur un site déterminé. Durant le déroulement de l'atelier, différentes activités peuvent être organisées afin de favoriser l'interaction et la communication entre les élus, les représentants des administrations publiques, les promoteurs, les concepteurs, les experts invités et la population.

LES OBJECTIFS DE L'ATELIER DE DESIGN

Comme les exemples d'ici et d'ailleurs le démontrent, l'atelier de design urbain est un accélérateur de réflexion dont l'utilisation répétée permet de forger une culture de la créativité et de développer une pédagogie de la qualité.

De plus, en proposant une forme d'action publique qui introduit l'idée de prospective et favorise la participation et l'engagement de la population, l'atelier de design urbain est un processus qui s'inscrit directement dans une perspective de développement durable.

Plus spécifiquement, 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 résidents et du milieu associatif à la définition du programme de réaménagement;
- la reconnaissance et le rayonnement de Montréal, Ville UNESCO de design.

IMAGINER LA PLACE D'ARMES

designmontréal
VILLE UNESCO DE DESIGN

ATELIER DE DESIGN URBAIN UNESCO
Du 20 au 27 octobre 2007

PROGRAMMATION DES ACTIVITÉS

Diverses activités gratuites sont organisées permettant aux professionnels du milieu du design et au grand public de participer aux échanges et aux discussions sur le projet de réaménagement de la place d'Armes.

Suivez en direct le travail des concepteurs

Pendant la durée de l'atelier, le centre d'artistes MONOPOLI devient foyer de veille et carrefour d'échanges et de rencontres.

Selon le concept développé par MONOPOLI et Design Montréal, le travail de création des trois équipes de concepteurs servira de base au montage d'une exposition sur le mode *work in progress*. Ainsi, chaque jour, les concepteurs viendront déposer chez MONOPOLI le résultat de leur travail, l'exposition finale étant la somme des réflexions générées dans le cadre de l'atelier.

MONOPOLI sera donc le lieu stratégique privilégié, ouvert à tous, où seront accessibles toutes les idées développées par les concepteurs et où il sera possible de bien saisir l'atmosphère propre à cet exercice intensif de création, son côté spontané, fiévreux, en évolution constante et rapide.

L'exposition « Imaginer la place d'Armes » se poursuivra du 7 novembre au 16 décembre selon l'horaire régulier de MONOPOLI.

Exposition-blitz

Du 20 au 25 octobre et du 28 octobre au 16 décembre
(relâche du 1er au 6 novembre)

MONOPOLI, galerie d'architecture

181, rue Saint-Antoine Ouest

12 h à 19 h

Entrée libre

Exprimez-vous sur le réaménagement de la place d'Armes

Le public est invité à prendre position sur le réaménagement de la place d'Armes en répondant, par courriel, à des questions diffusées sur le site Internet www.vieux.montreal.qc.ca/placedarmes.

Visitez la place d'Armes et le Vieux-Montréal

La place d'Armes et les immeubles qui l'entourent constituent un des témoins les plus éloquentes de l'évolution de l'architecture dans le Vieux-Montréal. Une visite guidée de 90 minutes est offerte à deux reprises. Rendez-vous sur la place au pied de monsieur de Maisonneuve !

Visites guidées de la place d'Armes

Les dimanches 21 et 28 octobre

Départ de la place d'Armes au pied du monument à Maisonneuve

14 h 30

ATELIER DE DESIGN URBAIN UNESCO Du 20 au 27 octobre 2007

Venez rencontrer les concepteurs

Le mardi 23 et le jeudi 25 octobre, place aux Midi-rencontres chez MONOPOLI. Apportez votre lunch et venez prendre connaissance de l'évolution du travail des concepteurs et discuter avec eux du projet de réaménagement de la place d'Armes.

Midi-rencontres

Le mardi 23 et le jeudi 25 octobre
MONOPOLI, galerie d'architecture
181, rue Saint-Antoine Ouest
12 h
Entrée libre

Prenez part aux débats et aux discussions sur le réaménagement de la place d'Armes

Le mercredi 24 octobre à 19 h, venez entendre les étudiants en aménagement et en design des universités de Montréal, McGill, Concordia et UQAM présenter leur prise de position sur le réaménagement de la place d'Armes lors de l'événement « Prenez votre place ! » organisée sur le mode Pecha Kucha.

Initiées à Tokyo par la firme Klein Dytham en 2003, les soirées Pecha Kucha, expression japonaise qui veut dire « le son des conversations », consistent en une série de présentations où des créateurs de tous les domaines présentent un projet ou une idée dans une atmosphère décontractée propice aux échanges et aux discussions.

Soirée « Prenez votre place ! »

Le mercredi 24 octobre
Fabrique Notre-Dame, salle paroissiale
426, rue Saint-Sulpice
19 h
Entrée libre

Assistez à la présentation des propositions

élaborées par les trois équipes de concepteurs

Le samedi 27 octobre à 13 h 30, le public est convié à la présentation des résultats de l'atelier de design urbain UNESCO durant laquelle les trois équipes de concepteurs présenteront leurs stratégies et propositions d'aménagement. Les présentations de chacune des équipes seront suivies par un débat regroupant des experts invités. Une exposition permettra également de mettre en valeur le travail effectué par tous les concepteurs.

**Présentation des résultats de l'atelier de
design urbain UNESCO « Imaginer la place d'Armes »**
Le samedi 27 octobre
Palais des congrès de Montréal (Entrée Viger),
salle 524 A
13 h 30
Entrée libre

**Pour en savoir plus sur l'atelier de design urbain
UNESCO « Imaginer la place d'Armes » et sur la
programmation des activités, consultez le site Internet
www.vieux.montreal.qc.ca/placedarmes**

IMAGINER LA PLACE D'ARMES

designmontréal
VILLE UNESCO DE DESIGN

ÉQUIPES DES CONCEPTEURS

Les équipes interdisciplinaires de concepteurs sont constituées de professionnels du domaine de l'aménagement (architecture, design, design urbain, paysage, urbanisme), auquel s'ajoute au moins un concepteur du domaine de la communication ou du domaine artistique (exemples : artiste en arts visuels, photographe, vidéographe, etc).

Chaque équipe est complétée par un concepteur de Berlin et un concepteur de Buenos Aires. S'ajoute à chaque équipe un stagiaire, jeune professionnel montréalais en aménagement ou en design, sélectionné par Design Montréal.

Équipe 1

Randy Cohen, Anne Cormier, Howard Davies, architectes
Atelier Big City, Montréal (www.atelierbigcity.com)

Daniel Pearl, architecte
L'O.E.U.F. (L'Office de l'éclectisme urbain et fonctionnel),
Montréal (www.loeuf.com)

Jean-Jacques Binoux, architecte paysagiste
Version Paysage, Montréal

Alain Martel, designer industriel
Tak design industriel, Montréal (www.takdi.com)

Tamzyn Berman, designer graphique
Atelier Pastille Rose, Montréal (www.pastillerose.com)

Raoul Hesse, designer en éclairage architectural
LichtVision, Berlin (www.lichtvision.net)

Tomás Powell, architecte et éditeur
Summa & Barzon, Buenos Aires (www.summamas.com)

Équipe 2

Claude Cormier et Marc Hallé, architectes paysagistes
Claude Cormier, architectes paysagistes, Montréal
(www.claudecormier.com)

Gavin Affleck, architecte
Affleck + de la Riva architectes, Montréal
(www.affleck-delariva.ca)

Raphaëlle de Groot, artiste, Montréal
(www.raphaelledegroot.net)

Ulrich Beckefeld, architecte
OSA (Office for Subversive Architecture), Berlin et Vienne
(www.osa-online.net)

Diana Cabeza, architecte, designer urbain, artiste
Estudio Cabeza, Buenos Aires (www.estudiocabeza.com)

Équipe 3

Micheline Clouard et Julie St-Arnault,
architectes paysagistes
Vlan Paysages, Montréal (www.vlanpaysages.ca)

Annie Lebel et Stéphane Pratte, architectes
Atelier in situ, Montréal (www.atelierinsitu.com)

Alan Knight, professeur en architecture
Université de Montréal (www.apa.umontreal.ca)

Martin Churba, designer
Tramando, Buenos Aires (www.tramando.com)

Mauro Bernadini, architecte
Planarquitectura, Buenos Aires
(www.planarquitectura.com.ar)

Alexandra Martini, designer
Martini Meyer (www.martinimeyer.com)