

Résultats de l'atelier de design urbain UNESCO
« Imaginer la place d'Armes »

Des projets concrets ambitieux à la hauteur de ce lieu emblématique

Montréal, le 14 novembre 2007 – Repousser les limites de la place, la relier aux passages souterrains, révéler quatre siècles d'histoire, créer un espace ouvert à l'échelle humaine, mettre en scène la diversité architecturale encadrant la place, telles sont quelques-unes des propositions audacieuses et inventives soumises par les trois équipes de designers réputés de Montréal, Berlin et Buenos Aires invitées à participer à l'atelier de design urbain UNESCO « Imaginer la place d'Armes ».

Montréal 

Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec 

« Porte d'entrée du Vieux-Montréal, la place d'Armes sert en quelque sorte d'écrin aux bâtiments avoisinants, tels que la basilique Notre-Dame ou l'édifice Aldred. Elle nécessite un aménagement de qualité à la hauteur de sa valeur emblématique. Les propositions mises de l'avant par les trois équipes offrent des perspectives intéressantes et démontrent l'importance d'un design de qualité dans l'aménagement urbain et l'apport essentiel des créateurs. Je remercie tous les membres des trois équipes pour leur contribution à cet exercice de réflexion », a déclaré la ministre Christine St-Pierre.

« Je suis extrêmement fier de la qualité des propositions soumises par les trois équipes de concepteurs. Il faut dire que leur défi commun était grand puisqu'ils devaient poser un regard nouveau et éclairé sur la place d'Armes, un lieu de rassemblement des plus vivants et des plus fréquentés depuis des siècles », a déclaré M. André Lavallée, responsable de l'aménagement urbain et du transport collectif au comité exécutif de la Ville de Montréal.

Connecter la place d'Armes

Le projet présenté par l'équipe 1 cherche à supprimer les barrières actuelles de la place et à effacer les limites en imaginant un prolongement physique entre la place, la rue, les trottoirs, les édifices et les réseaux souterrains : l'espace s'étend de manière continue du parvis de la basilique jusqu'à l'entrée des banques. Il s'agit ici de reconquérir le vide et la fluidité de la place en effaçant les constructions qui l'encombrent pour intensifier le potentiel d'activités.

La place devient ainsi un seuil pour la ville contemporaine en la reliant possiblement au métro et en la connectant avec les sous-sols des édifices avoisinants grâce à l'élimination du podium central et à la création de plis et de replis du sol excavé.

L'équipe 1 propose de rouvrir les vespasiennes et de greffer un café et d'autres services publics qui permettront d'animer la place. Le monument de Maisonneuve est démantelé puis ramené au niveau des usagers et la place devient un musée à ciel ouvert avec des textes et indices révélateurs du passé.

Créer un espace d'imagination

La proposition de l'équipe 2 prend appui sur les 400 ans d'histoire de la place en revisitant les éléments qui la composent, en corrigeant ce qui ne fonctionne plus, comme le podium central, sans toutefois faire table rase du passé. On veut ici donner forme à ce nouvel espace directement lié à l'intense activité humaine qui s'y manifeste en créant un lieu ni moderne, ni nostalgique, mais résolument ancré dans le présent.

Trois éléments, chacun témoin d'époques historiques particulières, affirment leur présence physique et leur importance symbolique : les fondations de la première église de Montréal sont mises en relief pour devenir un débarcadère de prestige pour la basilique; le monument de Paul Chomedey de Maisonneuve, fondateur de Montréal, garde sa position veillant sur la ville qu'il a fondée, et l'entrée aux vespasiennes offre l'opportunité de créer de nouvelles fonctions sociales.

La surface de la place s'étend jusqu'aux bâtiments avoisinants, avec un sol traité comme une onde de choc qui attire le visiteur vers le centre. Des événements viennent habiter l'espace : une croix lumineuse évoquant le clocher de la première église, un mobilier urbain sculptural et un sapin géant en hiver.

Une place désarmée

Le projet présenté par l'équipe 3 fait de la place d'Armes une grande surface qui s'étend jusqu'aux façades des bâtiments avoisinants et permet d'ouvrir les rez-de-chaussée sur l'espace extérieur avec des cafés, restaurants et boutiques, tout en offrant aux banques l'occasion de renouveler leur image par une présence plus forte sur la place.

Le podium central est éliminé et le relief existant est inversé en créant une légère dépression au centre qui peut accueillir des activités publiques, devenir un bassin en été et une patinoire en hiver.

La topographie de la place devient un « paysage corporel » qui propose une relation nouvelle avec le monument éclaté de Maisonneuve et qui se métamorphose en mobilier urbain diversifié. La circulation générale est réorganisée et les autocars sont dirigés vers la ruelle des Fortifications pour faire émerger les visiteurs par le rez-de-chaussée entre l'ancienne et la nouvelle partie de la Banque de Montréal qui offre des services aux touristes.

Une participation importante du public

L'atelier de design urbain interpellait plusieurs acteurs : les commerçants et propriétaires riverains, les élus, les concepteurs, les employés de la Ville en aménagement urbain, les experts en architecture, en aménagement urbain et en patrimoine ainsi que les citoyens montréalais. Ces derniers ont d'ailleurs participé en grand nombre aux différentes activités qui leur étaient offertes. Les midi-rencontres et les visites guidées ont attiré plus de 200 personnes. Les Montréalais étaient également appelés à soumettre leurs suggestions. Plus d'une centaine de commentaires de citoyens ont été reçus à ce jour sur le site Web depuis le lancement de l'atelier.

Exposition « Imaginer la place d'Armes »

Le public est invité à voir l'exposition « Imaginer la place d'Armes » qui met en valeur le travail des concepteurs dans le cadre de l'atelier. L'exposition se tient chez Monopoli, galerie d'architecture (www.galeriemonopoli.com) jusqu'au 16 décembre.

Pour prendre connaissance des différents projets et exprimer votre point de vue sur les propositions, visitez le site www.vieux.montreal.qc.ca/placedarmes.

Les propositions et débats issus de l'atelier de design urbain UNESCO serviront à enrichir le programme définitif du projet de réaménagement de la place d'Armes qui sera réalisé par la Ville de Montréal en collaboration avec le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal.

Rappelons que l'atelier de design urbain UNESCO « Imaginer la place d'Armes », un projet piloté par Design Montréal en partenariat avec la Chaire UNESCO en paysage et environnement de l'Université de Montréal, a bénéficié de la collaboration de plusieurs expertises municipales (patrimoine, parcs et espaces verts) et du soutien financier de l'Entente sur le développement culturel de Montréal ainsi que du ministère des Affaires municipales et des Régions dans le cadre du Fonds de développement de la Métropole.

-30-

Renseignements : Stéphanie Jecrois
 Design Montréal
 514 872-5388

 Colette Proulx
 Ministère de la Culture, des Communications
 et de la Condition féminine
 514 873-2979