

Arrondissement du Sud-Ouest, Montréal
Événement urbain sur la revitalisation durable du secteur Griffintown

Appel de candidatures | Atelier de design urbain

Présentation du projet

Dans le cadre de la préparation de la planification détaillée du secteur Griffintown, la Ville de Montréal, selon une collaboration établie entre l'arrondissement du Sud-Ouest et le bureau Design Montréal, organise un atelier de design urbain à l'intention de concepteurs professionnels de différentes disciplines.

L'organisation de cet atelier se situe en continuité des exercices d'idéation (« charrettes ») réalisés en 2003 et en 2004 sous la coordination de la Direction de l'aménagement urbain et des services aux entreprises de l'arrondissement du Sud-Ouest.

La réalisation de cet atelier s'intègre à un événement urbain plus vaste qui se veut à la fois un exercice de planification, de concertation et de communication ayant comme objectif d'établir un dialogue constructif entre les différents acteurs intéressés par la revitalisation durable du secteur Griffintown : les résidents du quartier et la population montréalaise, les représentants de l'arrondissement du Sud-Ouest et de la Ville de Montréal, les promoteurs, entreprises et institutions établis à Griffintown, les professionnels du domaine de l'aménagement, etc.

Investissement intellectuel bénéfique à la planification détaillée du secteur et démarche de communication propice au développement de visions partagées, l'atelier de design urbain vise plus particulièrement à l'élaboration de stratégies urbaines et de propositions conceptuelles illustrant des perspectives d'aménagement novatrices pour le secteur Griffintown sur la base de trois sites d'intervention ciblés.

Organisation

L'atelier de design urbain s'adresse à des concepteurs qui désirent contribuer personnellement à l'amélioration du design de la ville de Montréal et 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. Ainsi, les architectes, designers urbains, architectes paysagistes et autres concepteurs professionnels intéressés par les questions de revitalisation urbaine sont invités à constituer des équipes interdisciplinaires et à présenter leur candidature pour participer à ce projet.

L'atelier de design urbain réunira trois équipes de concepteurs professionnels, sélectionnées à la suite de cet appel de candidatures, et un panel d'experts en aménagement dont la contribution respective (stratégies, propositions, commentaires et analyses) permettra d'enrichir la réflexion sur la planification future du secteur Griffintown. Il est à noter que cet atelier de design urbain n'a pas pour objectif de désigner un lauréat (puisque chaque équipe travaillera sur un site différent) ni de mener à l'attribution de mandats de conception et d'exécution.

Les équipes interdisciplinaires de concepteurs doivent être constituées de professionnels du domaine de l'aménagement (architecture, design, design urbain, paysage, urbanisme) auxquels doit s'ajouter au moins un concepteur du domaine de la communication ou du domaine artistique (exemples : artiste en arts visuels, photographe, vidéographe, etc). Le mandat de chacune des équipes consistera à réfléchir à des stratégies urbaines et à élaborer des propositions conceptuelles sur l'un des trois sites d'intervention ciblés. Les prestations à fournir par chaque équipe incluront trois planches présentant les stratégies et propositions d'aménagement en plus d'une intervention libre sous la responsabilité du concepteur du domaine de la communication ou du domaine artistique.

Le panel d'experts sera constitué de gestionnaires et de professionnels ayant une connaissance fine des sites d'intervention et des enjeux de développement urbain dans l'arrondissement du Sud-Ouest. Leur rôle consistera à commenter les propositions élaborées par les concepteurs et à émettre des conclusions sur les résultats de l'atelier.

L'organisation de l'atelier de design urbain a été effectuée de manière à favoriser un dialogue constructif entre les différents participants à cet événement qui s'étendra du 23 au 26 octobre 2006. Afin de faciliter la communication, l'atelier se déroulera dans un bâtiment situé dans l'arrondissement du Sud-Ouest où des espaces temporaires de travail seront aménagés pour chacune des équipes.

Pendant la durée de l'atelier, différentes activités d'animation auront lieu selon la programmation établie par l'Arrondissement et qui se concluront par une présentation publique des propositions par les équipes. L'atelier sera aussi l'occasion de réaliser des activités de communication (publication, exposition, etc) sur la base des propositions élaborées par les concepteurs et des conclusions émises par le panel.

Le secteur Griffintown

Occupé à des fins industrielles dès le XIXe siècle, le Griffintown accueille plusieurs types d'industries au moment de son apogée : manufactures, ateliers de travail du métal, brasseries, imprimeries, compagnies de transport, etc. Le déclin de la fonction industrielle s'amorce dans la première moitié du XXe siècle et est précipité par la fermeture complète du canal de Lachine en 1970. Ce déclin provoque la perte d'un grand nombre d'emplois et la démolition de plusieurs bâtiments. Aujourd'hui, le potentiel de développement du secteur s'avère donc élevé, d'autant plus que plusieurs anciens bâtiments industriels d'intérêt patrimonial ont été épargnés de la démolition.

Chaque partie du secteur présente un caractère et une échelle qui lui sont propres, entraînant un intérêt accru pour sa revitalisation. Celle-ci doit toutefois composer avec la circulation de véhicules lourds et la présence de certaines industries qui produisent des nuisances : bruits, émanations, poussières, vibrations, etc.

Depuis une vingtaine d'années, plusieurs secteurs adjacents au Griffintown ont connu des transformations. Ainsi, la revitalisation de la Petite-Bourgogne, la mise en valeur des terrains de la Stelco, des abords de l'écluse des Seigneurs et de la Cité Multimédia accentue l'intérêt du secteur. De plus, l'implantation de l'École de technologie supérieure et de ses résidences étudiantes contribue à la revitalisation du Griffintown en augmentant la population et le nombre d'emplois dans le secteur.

Le secteur pourrait bénéficier d'un lien plus formel avec le Centre des affaires. À cet égard, la rue Peel, raccordée à la rue De La Commune, constitue un axe stratégique malgré un actuel manque de structuration physique et de continuité commerciale.

Par ailleurs, le réaménagement des abords du canal et son ouverture à la navigation de plaisance favorisent l'essor d'activités récréotouristiques au sud de la rue Wellington. Toutefois, la présence combinée de la portion surélevée de l'autoroute Bonaventure et du pont ferroviaire constitue une barrière importante entre le Griffintown d'une part et la Cité Multimédia et le Vieux-Montréal d'autre part, en plus de présenter des impacts visuels majeurs aux abords du bassin Peel (extrait du Plan d'urbanisme de la Ville de Montréal).

Les trois sites d'intervention

L'approche vise à élaborer, à travers différents sites du secteur, une vision de réaménagement motivée par des principes de développement durable. De plus l'exercice pourra avoir un parti pris pour la conservation des bâtiments dans le but de leur trouver une utilisation optimale.

Trois sites sont retenus dans le cadre de l'atelier de design urbain

- **Site 1 : Les propriétés de l'École de technologie supérieure**

L'exercice visera en fonction de ce propriétaire d'importance à proposer des solutions d'aménagement et de réutilisation des bâtiments. Plus spécifiquement, les concepteurs auront à proposer une réutilisation de la brasserie Dow en prenant en considération la conservation et la mise en valeur intégrale du complexe brassicole.

- **Site 2 : Rue des Seigneurs et ses abords**

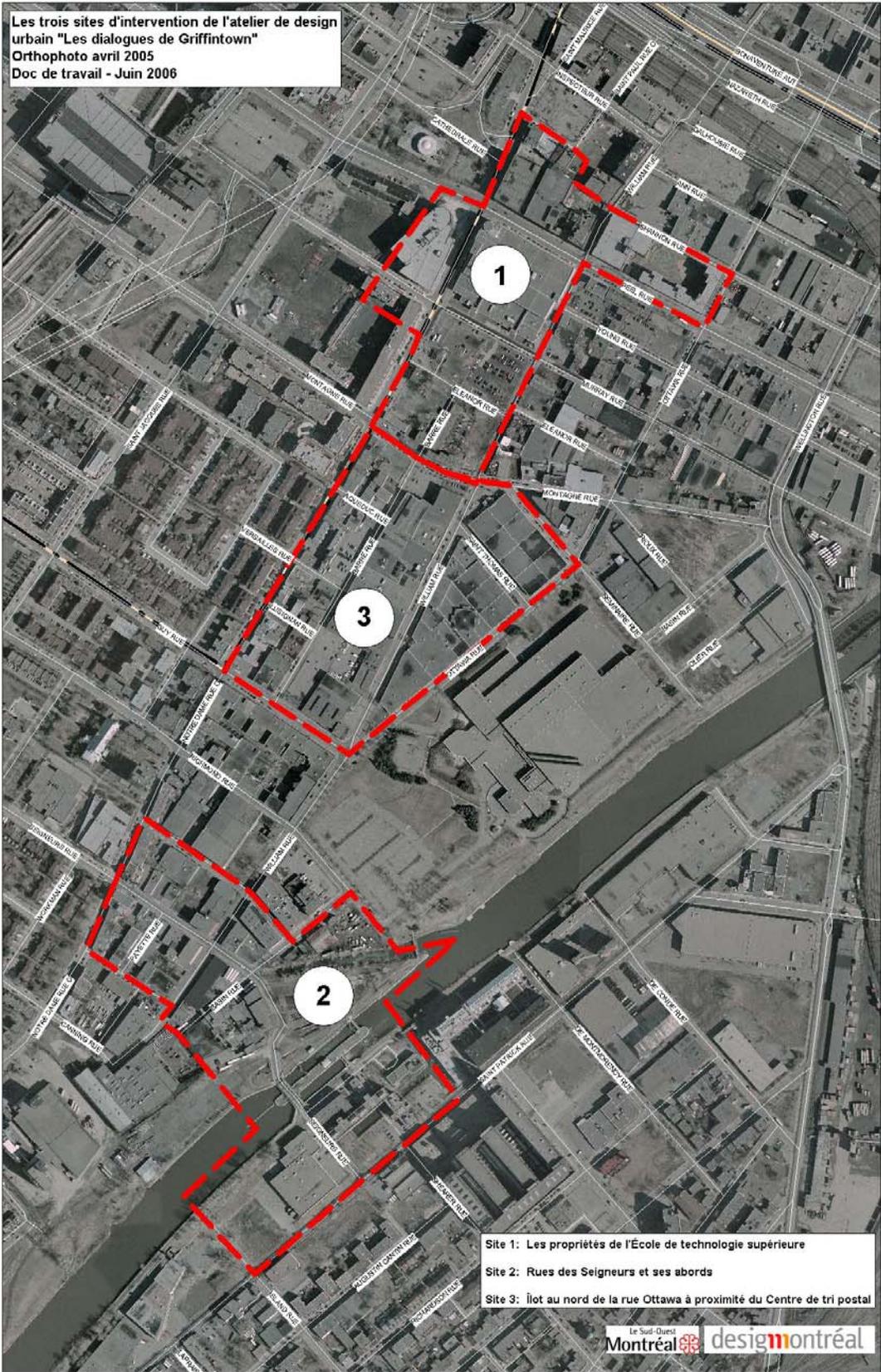
Ce site permettra de mettre en perspective deux problématiques de réaménagement portant sur le domaine public (rue et parc) ainsi que la requalification des bâtiments situés sur le tracé reliant la rue Notre-Dame à la rue Saint-Patrick.

- **Site 3 : Îlot au nord de la rue Ottawa à proximité du Centre de tri postal**

L'exercice aura pour but de proposer, selon des principes de mixité des usages (habitations, commerces, lieux de travail), la conservation de la vocation industrielle, et par conséquent des emplois, dans un créneau spécifique qui tient compte de la proximité du centre-ville. Les propositions porteront sur la reconnaissance du caractère identitaire industriel de Griffintown.

Hyperlien Plan d'urbanisme 2004 Ville de Montréal :

http://ville.montreal.qc.ca/pls/portal/docs/page/plan_urbanisme_fr/media/documents/4_8_1.pdf



Dossier préparé par Sylvain Villeneuve, urbaniste, coordonnateur du secteur Griffintown, arrondissement du Sud-Ouest

Calendrier

Mercredi, 6 septembre 2006
Lancement de l'appel de candidatures

Mardi, 26 septembre 2006
Dépôt des candidatures par les concepteurs constitués en équipes interdisciplinaires

Mercredi, 27 septembre 2006
Sélection des équipes de concepteurs par le comité de coordination du projet

Vendredi, 29 septembre 2006
Avis aux équipes sélectionnées

Mercredi, 4 octobre 2006
Envoi préalable des documents techniques d'information aux équipes sélectionnées

Lundi 23 octobre au jeudi 26 octobre 2006
Atelier de design urbain + activités d'animation

Les candidatures

Tel que mentionné, l'atelier de design urbain s'adresse à des concepteurs qui désirent contribuer personnellement à l'amélioration du design de la ville de Montréal et 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. Ainsi, les architectes, designers urbains, architectes paysagistes et autres concepteurs professionnels intéressés par les questions de revitalisation urbaine sont invités à constituer des équipes et à présenter leur candidature pour participer à ce projet.

Les équipes interdisciplinaires de concepteurs doivent être constituées de professionnels du domaine de l'aménagement (architecture, design, design urbain, paysage, urbanisme) auxquels doit s'ajouter au moins un concepteur du domaine de la communication ou du domaine artistique (exemples : artiste en arts visuels, photographe, vidéographe, etc). Un concepteur ne peut présenter sa candidature dans plus d'une équipe.

Les équipes, d'un minimum de 4 personnes et d'un maximum de 8 personnes, doivent être composées majoritairement de concepteurs oeuvrant sur le territoire montréalais. Une connaissance fine des enjeux de développement du secteur Griffintown sera considérée comme un atout supplémentaire.

Les équipes intéressées à présenter une candidature doivent transmettre un dossier composé, de manière limitative, de deux affichettes de format A3 (ou 11 po. X 17 po.), d'expression libre mais disposées à l'horizontale. La première affichette doit présenter de manière détaillée la composition de l'équipe de concepteurs et la deuxième affichette doit décrire et illustrer l'expertise globale des concepteurs de l'équipe en précisant leur niveau de connaissance du territoire d'étude, en expliquant leur intérêt à participer à l'atelier et en identifiant le site sur lequel l'équipe souhaite potentiellement travailler (sans engagement de la part des organisateurs que cette préférence puisse se confirmer).

Un comité composé de représentants de l'arrondissement du Sud-Ouest et du bureau Design Montréal retiendra, parmi les candidatures reçues, trois équipes de concepteurs qui seront invitées à participer à l'atelier de design urbain. Les équipes seront sélectionnées selon les critères suivants :

- La qualité des pratiques professionnelles (et la reconnaissance acquise au niveau de leur excellence) des concepteurs membres de l'équipe;
- L'originalité des démarches créatives des membres de l'équipe;
- La cohérence interdisciplinaire liée à la composition de l'équipe;
- La connaissance du secteur Griffintown, considérant que les équipes doivent être composées majoritairement de concepteurs oeuvrant sur le territoire montréalais.

Les équipes retenues seront avisées vendredi, le 29 septembre 2006, 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.

Chaque équipe participante ayant remis une proposition à la fin de l'atelier de design urbain recevra une indemnité de 10 000 \$ (taxes en sus).

Cet atelier a pour objectif principal de permettre l'exploration de différentes approches et stratégies concernant la revitalisation de Griffintown et d'enrichir la réflexion sur la planification détaillée du secteur sans mener toutefois à la désignation d'un lauréat et à l'attribution de commandes subséquentes. En conséquence, l'Arrondissement ne s'engage à retenir, pour la poursuite de la planification détaillée du secteur, ni l'un des concepts qui seront élaborées lors de cet exercice ni l'une des équipes qui auront participé à l'atelier.

Les organisateurs de l'atelier ne répondront à **aucune demande d'information** pendant la phase d'appel de candidatures.

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

Les équipes intéressées à participer à cet atelier de design urbain ont jusqu'au **mardi, le 26 septembre 2006 à 16h00** pour déposer leur candidature à l'arrondissement du Sud-Ouest.

Les candidatures, **en deux copies et sous format papier**, doivent être reçues à la date et à l'heure indiquées à l'adresse suivante :

Sylvie Girard
Direction de l'aménagement urbain et des services aux entreprises
Arrondissement du Sud-Ouest
Ville de Montréal
6225, boulevard Monk
Montréal, H4E 3H8

ANNEXE

L'ATELIER DE DESIGN URBAIN

Présentation du processus

L'atelier de design urbain est un processus créatif de planification, de concertation et de communication de plus en plus répandu à l'échelle internationale. Selon les circonstances, il peut être une étape d'étude de définition de projet, servir à l'établissement de consensus ou contribuer à l'identification de partenaires et à la recherche d'investisseurs. L'atelier est aussi un moyen concret d'application d'une planification urbaine de type « bottom-up ».

Ce processus d'idéation et de conception est utilisé le plus souvent en amont de la commande afin d'explorer (et de valider) de nouvelles idées qui seront par la suite intégrées dans les programmes de réalisation. Ce processus ouvert est particulièrement approprié pour les projets urbains complexes et constitue un exercice de communication favorable au développement de visions partagées.

L'atelier de design urbain est un processus convivial et dynamique qui se déroule en un temps limité (une semaine à dix jours), période pendant laquelle des équipes de concepteurs de différentes disciplines sont invitées à élaborer 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 le maître d'ouvrage, les concepteurs, les experts invités et la population.

Avantages

- Outil de planification
 - Exercice qui constitue un investissement intellectuel favorisant une meilleure planification des projets;
 - Processus qui amène une compréhension plus fine des enjeux d'un projet et permet une appréciation plus juste de leur complexité grâce à la comparaison de propositions conceptuelles;
 - Formule qui permet de tester des éléments programmatiques et de valider des critères et des contraintes d'intervention;
 - Moyen qui permet d'éviter ultérieurement les dérapages ou les remises en question qui pourraient résulter d'une déficience dans l'évaluation des enjeux d'un projet;
 - Mécanisme qui favorise l'émulation entre des concepteurs urbains de différentes disciplines et peut permettre d'améliorer la qualité des projets en tirant la barre vers le haut.

- Outil de concertation
 - Processus qui permet d'organiser un débat d'idées élargi entre l'ensemble des parties prenantes d'un projet (élus, acteurs économiques et sociaux, gestionnaires, etc) et des équipes de concepteurs;
 - Formule qui permet d'éviter la controverse, de réconcilier une variété d'intérêts et d'aider à constituer une adhésion plus forte autour d'un projet.

- Outil de communication (et de marketing)
 - Procédure ouverte et mécanisme pro-actif qui permet d'impliquer concrètement citoyens, groupes sociaux, acteurs économiques, etc, intéressés dans la définition d'un projet;
 - Formule qui permet d'organiser des actions de formation, de sensibilisation et de communication à partir des propositions élaborées par les concepteurs;
 - Outil de marketing qui peut favoriser la recherche de partenaires et permet d'établir des contacts avec des investisseurs potentiellement intéressés au développement des concepts proposés.