

La ville et le design Entretien à pied avec Guillaume Sirois

Alexandre Legault, Jules Pector-Lallemand, Barbara Thériault et Monica Grigore Dovlete

Numéro 4, printemps 2022

Le style

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/99071ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue L'Esprit libre

ISSN

2563-5425 (imprimé)

2564-1824 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Legault, A., Pector-Lallemand, J., Thériault, B. & Grigore Dovlete, M. (2022). La ville et le design : entretien à pied avec Guillaume Sirois. *Siggi*, (4), 32–36.

La ville et le design

À chaque parution, un·e professeur·e nous donne une brève leçon dans son domaine de spécialisation. Pour ce quatrième numéro, l'équipe de Saggi s'est promenade avec Guillaume Sirois, sociologue visuel. Dans le cadre de ses recherches, il observe des lieux publics et privés et s'interroge sur le rôle du design dans la transformation de la matérialité et de l'esprit de Montréal. Il nous incite ainsi à concevoir la ville comme espace vivant, en constant renouvellement. Nous retrouvons ici la petite équipe dans le Mile-End, un quartier branché de Montréal, par un après-midi d'hiver. (Photos: Alexandre Legault)



Guillaume Sirois (GS) : Je vous propose de commencer notre parcours ici, sur la rue Gilford. Je ne sais pas si vous vous rappelez, la rue Gilford était jadis une rue où les automobiles pouvaient passer; puis tranquillement, on a commencé à installer des éléments de bois et à fermer la rue, donc à la transformer en une petite place. Il y avait d'abord quelque chose d'étrange dans cette structure de bois qui venait occuper l'espace, qui avait un peu un côté *cheap*, un peu aléatoire. La rue Gilford est une rue intéressante : elle allait vers le parc Laurier, qui était autrefois une carrière. De plus, il s'agit d'une des seules rues construites en diagonale dans le quartier du Plateau-Mont-Royal. Elle a été tracée alors que les rues perpendiculaires n'existaient pas encore. Montréal est construite sur un schéma nord-américain, mais on voit ici le côté français de la ville. Et puis, l'espace est visuellement intéressant parce qu'il est en forme de triangle. Voilà un peu le départ de la réflexion sur le rôle du design dans la transformation de la ville. Je vous amène maintenant un peu plus loin, d'accord ?

Entretien à pied avec Guillaume Sirois

LEÇON EN 10 MINUTES



GS : Depuis le début des années 2000, la Ville a embrassé le discours mondial de ville créative. Vous vous rappelez la fusion de la ville, non? On ne savait pas trop quoi faire. Quand Gérald Tremblay a été élu maire en 2002, il cherchait une façon de relancer la ville. Il a mis sur pied un sommet, le « Sommet Montréal ». Il regroupait des activistes montréalais autour de la question de la culture qui se sont dit : « La culture, voilà une façon de relancer la ville. » En 2005, le mot d'ordre a été d'investir dans le design. L'idée était de transformer physiquement la ville. Les designers ont embarqué dans le projet en mettant au cœur de leur discours trois valeurs : localité, durabilité et convivialité. Puis, en 2006, Montréal est devenue une ville UNESCO de design, ce qui en a surpris plusieurs : Montréal est une ville sans plan d'urbanisme, avec des bâtiments qui sortent dans tous les sens, il y a des fractures partout, comme le chemin de fer qui la traverse la ville...



GS : Avec ce plan architectural rectiligne, il y a très peu d'espace pour aménager des places à Montréal, particulièrement sur le Plateau. On a donc trouvé toutes sortes de mécanismes pour en créer : parfois avec un bac à fleurs, du pavé aussi... J'appelle ces créations des « placettes » parce que ce sont de mini places. On voit ici un coin de rue réaménagé en face de l'école secondaire Robert-Gravel.

Siggi : Le charme de Montréal ne repose-t-il pas un peu sur son caractère hétéroclite ? Rien n'est bâti de manière uniforme.

GS : Oui, il y a des gens qui aiment cet aspect. En fait, il y a des tensions. Certains plaident que le design est autoritaire parce qu'il cadre le milieu de vie. Vous voyez la place ici, maintenant, ce n'est plus un bordel : c'est ordonné, avec de beaux pavés, des bancs, etc. Le design exerce un certain contrôle. La thématique de l'ordre et du désordre constitue d'ailleurs l'une des tensions qui m'intéressent dans le design. Ce que je veux dire, c'est que le design est là pour ordonner les choses, il prévoit tout : les endroits où s'asseoir, par où marcher, éventuellement comment se comporter. En même temps, plusieurs designers disent vouloir créer une ville conviviale et ouverte à la créativité où les gens se sentiraient libres. Mais la liberté ne se vit pas toujours dans le cadre établi. Il faut donner une certaine place au chaos.



Siggi : À quoi renvoie l'expression « ça fait design » ?

GS : Il s'agit d'une expression populaire qui dit bien ce qu'elle dit, je trouve. Je m'explique : le design doit se faire reconnaître en tant que tel. Il y a des éléments visuels, de décor, qui font « design », qui distinguent une place des autres. Je vous propose maintenant de nous rendre sur le boulevard Saint-Laurent où se trouvent plusieurs boutiques « design ». Quand j'ai travaillé sur ces boutiques, une des questions que je me posais était : « Comment ces commerces se différencient-ils des autres ? Comment se font-ils reconnaître comme boutiques design ? » Souvent, j'ai l'impression que nous ne sommes pas trop attentifs et attentives lorsque nous marchons le long du boulevard Saint-Laurent : nous ne nous rendons pas compte qu'il s'agit d'un haut lieu du design. Ce côté design se remarque par toutes sortes de détails, de raffinement, de style. Un petit signe distinctif peut signaler un produit design, un produit qui se veut authentique, par exemple. Tout le discours des designers tourne d'ailleurs autour de l'idée d'authenticité : l'authenticité des produits, l'authenticité des procédés par lesquels on les développe, l'authenticité des démarches, etc.

Il y a aussi une tension au cœur du design qui est générée par un perpétuel besoin de renouvellement : si le style se périmé, le design doit changer. C'est pour ça que les produits design se démodent rapidement. Nous sommes donc confronté·e·s à un discours contradictoire qui valorise à la fois le changement et la durabilité. C'est le cas de l'avenue Duluth : son design a été renouvelé parce qu'elle faisait trop « années 1980 » ; personne ne voulait plus y aller.



Siggi : En t'écoutant et en nous baladant avec toi, on prend conscience de l'importance de « marcher la ville » comme manière de développer notre connaissance de l'espace urbain par les sens, par l'expérience. Guillaume, tu aimerais sûrement la lecture des miniatures urbaines de Siegfried Kracauer, le journaliste et sociologue qui a donné le nom à notre magazine. Il était un grand marcheur, mais un marcheur impatient, pressé, agacé, énervé. Il regardait, était attentif, mais il n'était pas le flâneur qu'on décrit parfois. Te sens-tu flâneur ?

GS : Marcher la ville, seul ou en groupe, c'est une manière de connaître la ville ; c'est une méthode qui relève du quotidien. Je marche tous les jours dans la ville. Je prends des notes et des photos. Le boulevard Saint-Laurent où nous nous trouvons, je le connais, au fond, parce que je le marche très souvent. J'y flâne certainement à l'occasion puisque j'y viens sans but précis, simplement pour voir ce qui s'y passe. Mais j'y viens aussi pour faire mes courses et mes meilleures observations ne se produisent pas nécessairement quand j'ai tout mon temps.