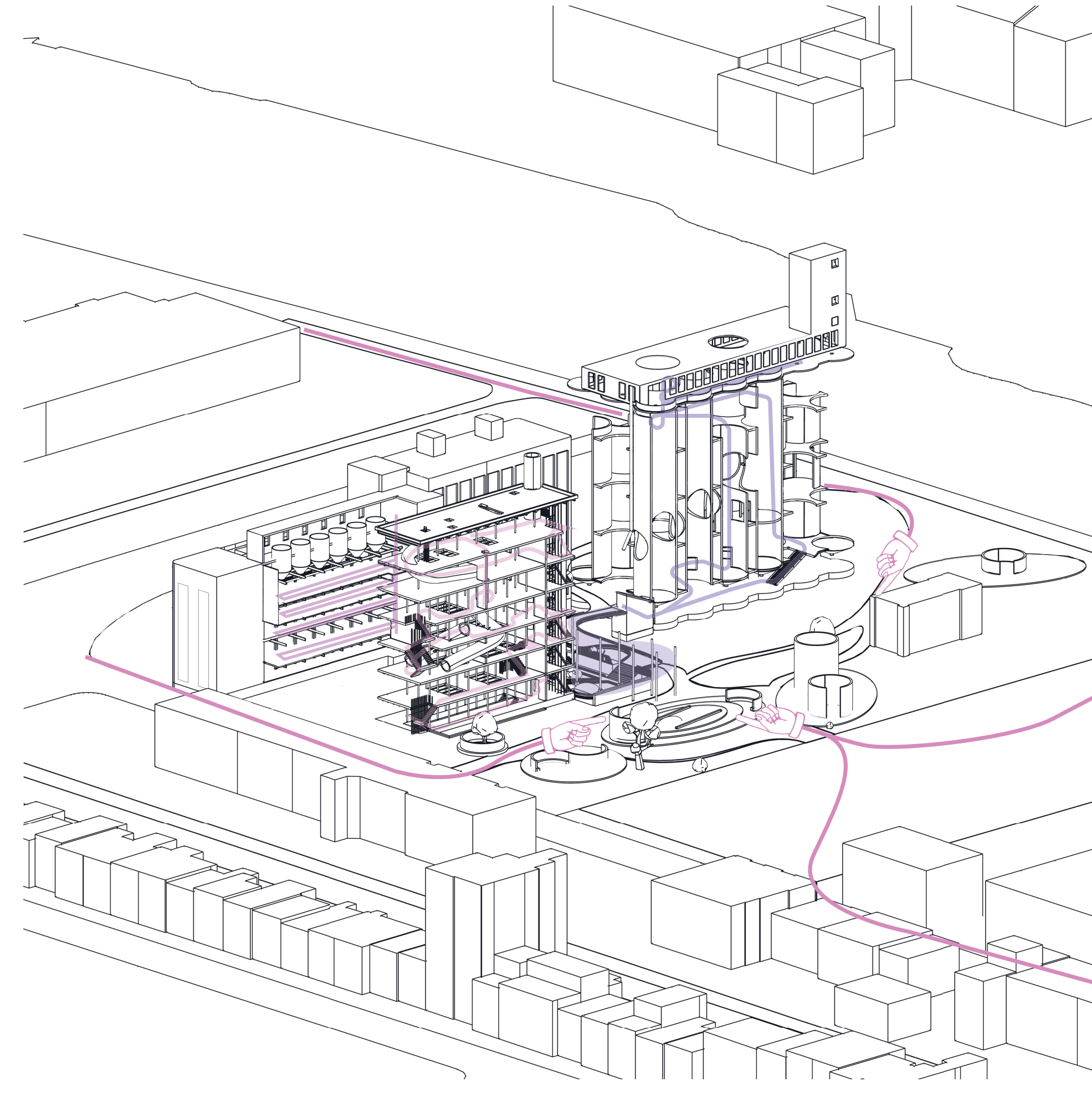
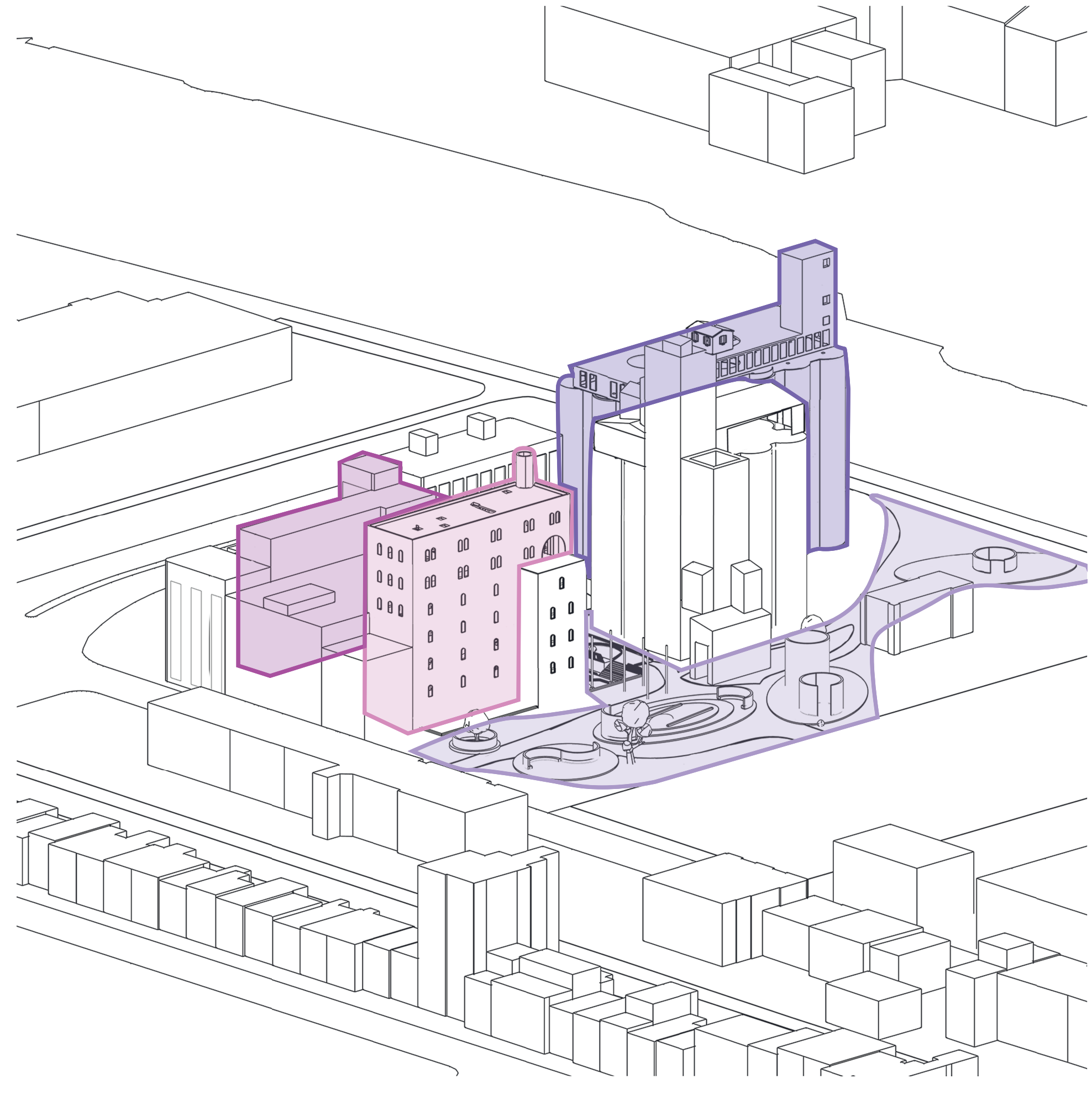


# Conquérir la cabane rose

Faire renaître une ruine par l'intermédiaire du jeu

Justine Morin

E(p) supervisé par Julien Beauchamp-Roy



Cet essai-projet examine la transformation du canal de Lachine à Montréal et l'empreinte durable que ses infrastructures industrielles ont laissée sur l'identité urbaine du Sud-Ouest. Il met en lumière l'émergence des friches industrielles comme espaces de mémoire, de nostalgie et de réappropriation citoyenne.

L'étude se concentre sur l'ancienne usine de la Canada Malting, située dans le quartier Saint-Henri. Par son échelle monumentale, sa matérialité et son état avancé de ruine, ce complexe industriel constitue un cas d'étude emblématique. Largement documentée par les explorateurs urbains, son analyse met en évidence ses qualités architecturales spécifiques ainsi que son rôle symbolique dans le paysage et la mémoire du quartier. L'intervention spontanée de la cabane rose est interprétée comme une gestion d'appropriation révélateur du potentiel ludique et imaginaire du site. Elle devient un objet de quête.

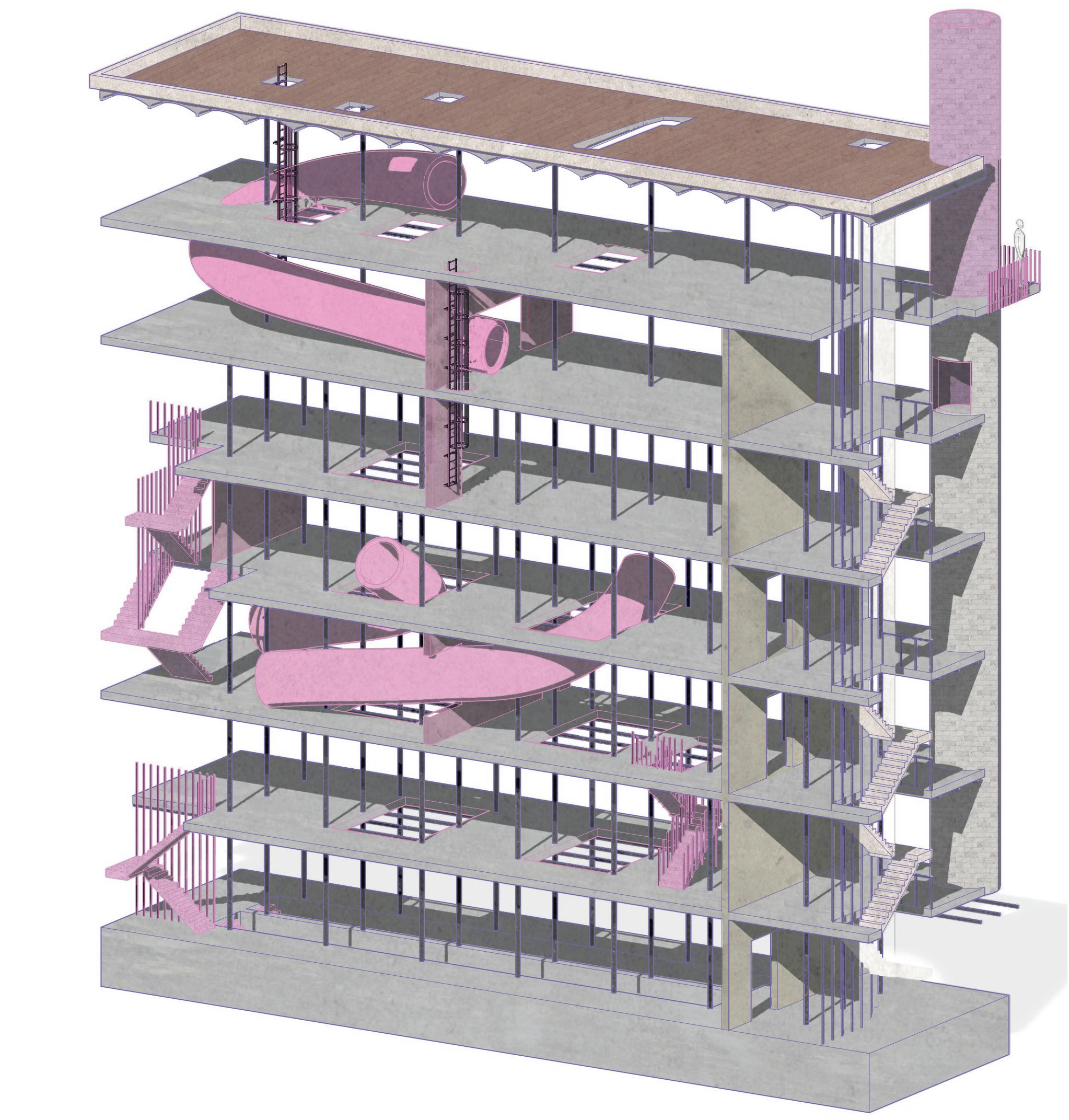
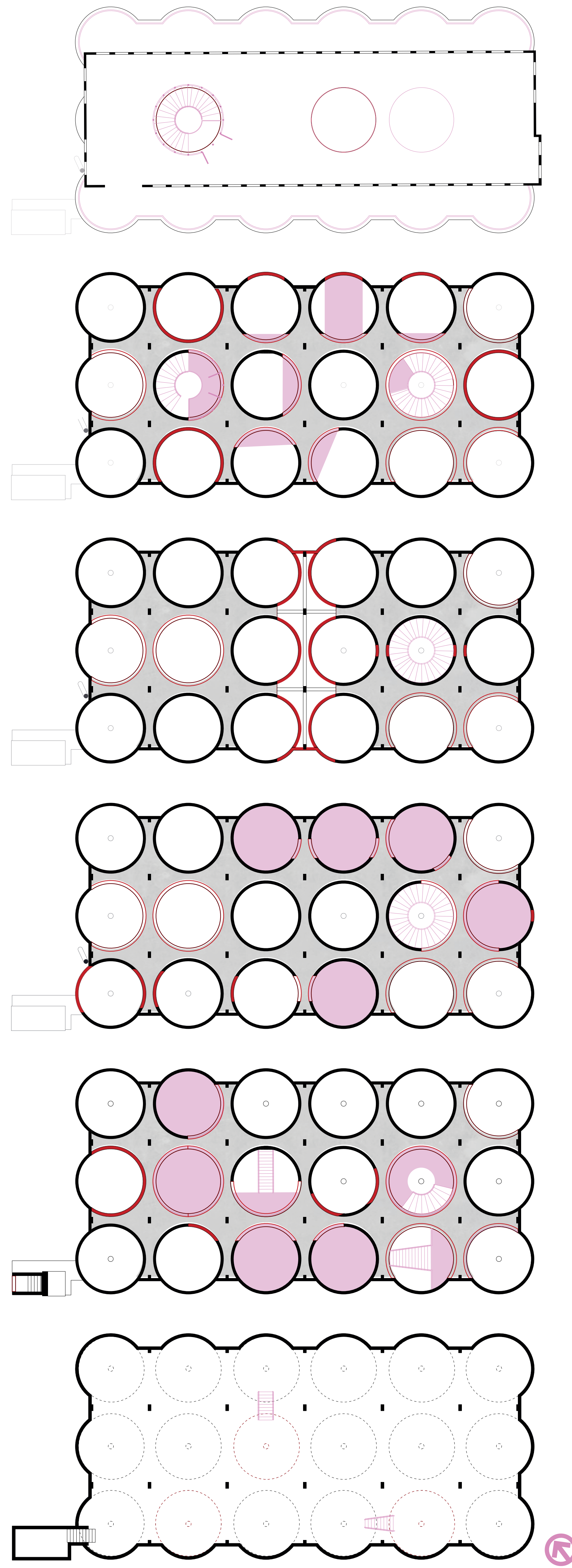
La Malting est alors envisagée comme un vaste terrain de jeu collectif, où les interventions minimales révèlent les qualités intrinsèques de la ruine industrielle. Le parcours devient un outil central de conception, qui structure une série d'expériences spatiales invitant à explorer, grimper, traverser et habiter la ruine autrement.



Halte 0 - le parc à déchets - EXPLORER

Chaque intervention proposée dans la Malting correspond à une action élémentaire du jeu : grimper, descendre, sauter, traverser, glisser. Ce langage minimaliste a alors été combiné avec des actions architecturales comme : conserver, ajouter, percer, enlever.

**AJOUTER**      **ENLEVER**      **CONSERVER**



Halte 1 - serpents et échelles - GLISSER



Halte 2 - horizontal vertical - LANCER

Halte 3 - ascension dans les silos - GRIMPER

0 5 15 20m

