



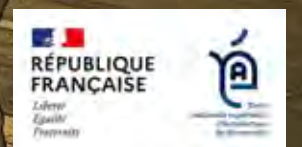
Avertissement

La plupart des images d'illustration présentes dans cet album ont été réalisées avec l'aide d'une Intelligence Artificielle générative. L'enseignement à l'origine de cette publication a également été le lieu de questionnements collectifs autour d'un outil aussi spectaculaire que problématique pour les acteurs de la ville. Que cette publication serve à nourrir la réflexion commune.

Fabrique « de cases en bulles »

Enseignant : Rémi Ferrand

ENSA Normandie | S7 AVT | 2025



Avertissement

Le présent album a été réalisé par les étudiants et les étudiantes de l'ENSA Normandie ainsi que par leur enseignant au mois d'octobre 2025. Ni son contenu, ni ses propositions n'engagent les partenaires de l'ENSA Normandie.

Les propositions des étudiants sont restituées sous la forme d'un récit. Les personnages évoqués ici sont issus de l'imagination des étudiants et toute ressemblance ne pourrait être que fortuite.

Basé sur les dessins des étudiants et des prises de vues réelles, le travail présenté ici fait appel à des interfaces d'Intelligence Artificielle. Ce travail vise également à nourrir la réflexion collective et la critique quant à l'usage et l'avenir de cette technologie.



Avant-propos

En 2022, une convention a été conclue entre la Ville de Pointe-à-Pitre, la Direction des Affaires culturelles de la Guadeloupe et l'ENSA Normandie à Rouen.

L'objectif était d'installer une collaboration architecturale et culturelle et de partager, via le travail des étudiants, des idées ou projets nouveaux.

En 2022, une première génération d'étudiants et d'étudiantes a parcouru la ville, énonçant, par le projet, une série de questions sur des secteurs stratégiques.

En 2023, une seconde promotion s'est penchée sur l'entrée de Ville Sud-Est, proposant de nouvelles hypothèses de mobilité et des projets situés.

A chaque fois le principe était le même : 15 jours d'arpentage, des propositions stratégiques partagées sur place puis un travail en atelier jusqu'à la fin du semestre.

En octobre 2025, ils étaient 14 à faire partie de cette aventure architecturale et culturelle dans le cadre d'un enseignement plus court : une « fabrique ».

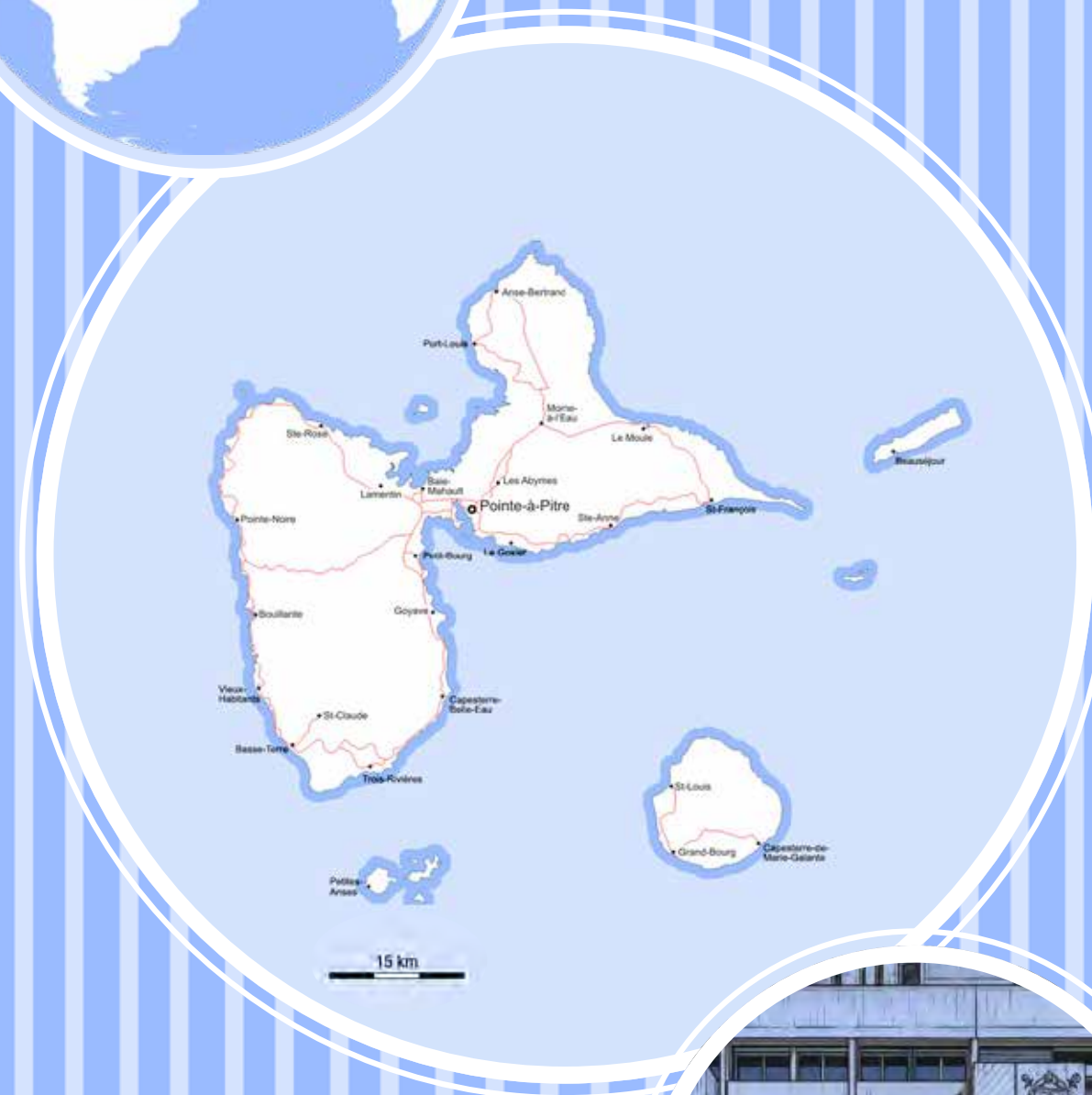
Guidés par les acteurs locaux et encadrés par un enseignant de l'ENSA Normandie, ils se sont vu confier une mission bien particulière : imaginer par partie et par thèmes des aménagements possibles pour le futur parc Amédée Fengarol.

Dans cette grande friche située au nord du Boulevard Chanzy, il leur a fallu esquisser des « peut-être ».

Le présent ouvrage restitue leurs travaux.



L'ENSA
Normandie à
Rouen
Seine-Maritime



La Mairie de
Pointe-à-Pitre
Guadeloupe

ET SI...

ALGORITHME, NARRATION ET ARCHITECTURE

par Rémi FERRAND

L'objectif de la Fabrique AVT du S7 a été d'initier un travail mêlant conception d'un espace public et mise en récit via la réalisation d'une bande-dessinée collective rassemblant des histoires urbaines.

Après avoir pris connaissance du projet en cours et après s'être acclimatés avec la ville et le territoire, les étudiants et étudiantes de l'atelier, répartis en équipe, ont eu pour mission de proposer des aménagements paysagers et programmatiques dans le parc.

Pour les aider et les guider, la méthode proposée conjuguerait l'arpentage et la narration. L'idée serait de demander à chaque équipe d'imaginer le parcours d'un ou une habitante, à travers la ville et le parc.

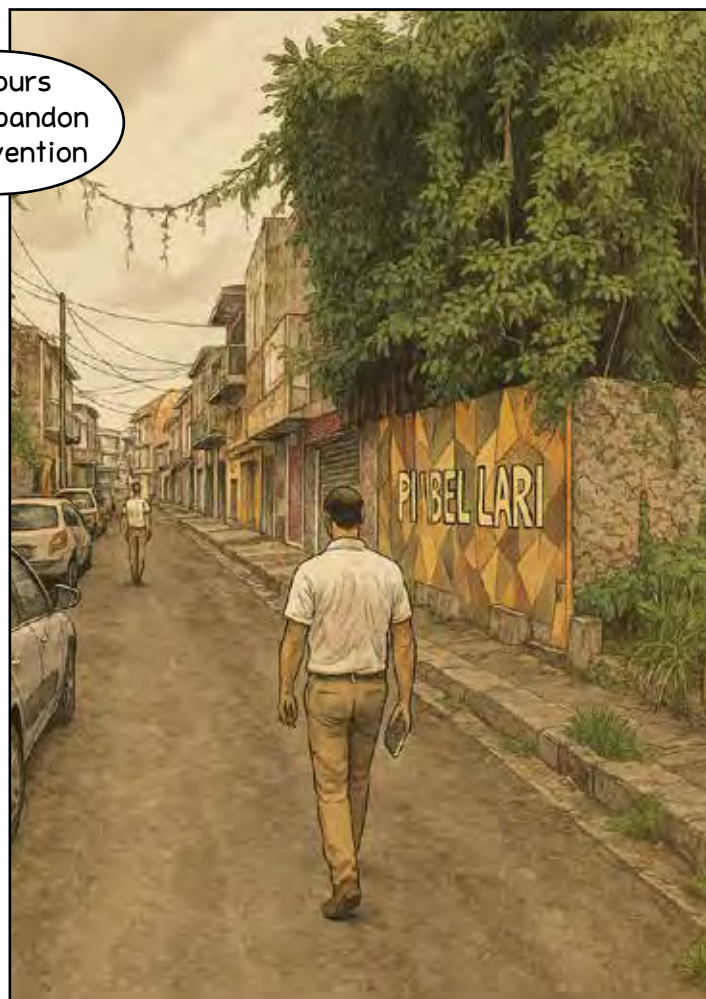
Que pourraient faire les habitants de Pointe-à-Pitre dans le parc Chanzy ?
Des enfants pourraient-ils y jouer ? Des travailleurs venir y manger pendant leur pause ?
Des amoureux s'y rencontrer ? Des personnes âgées y discuter à l'ombre ?

Pour appuyer ces histoire et leur donner corps, les étudiants ont été encouragés à expérimenter l'Intelligence Artificielle générative. Ainsi, s'ils sont bien les auteurs des principes de conception et des scénarios proposés, c'est un algorithme qui a accéléré la génération d'images selon des processus qu'ils expliquent après chacune des histoires.

Cette technologie, aussi incontournable que discutable, est entrée comme par effraction dans les métiers de l'aménagement et de la conception architecturale. Les étudiants ont pu tout à la fois mesurer la puissance de cette technique comme poser le doigt sur ses limites objectives.

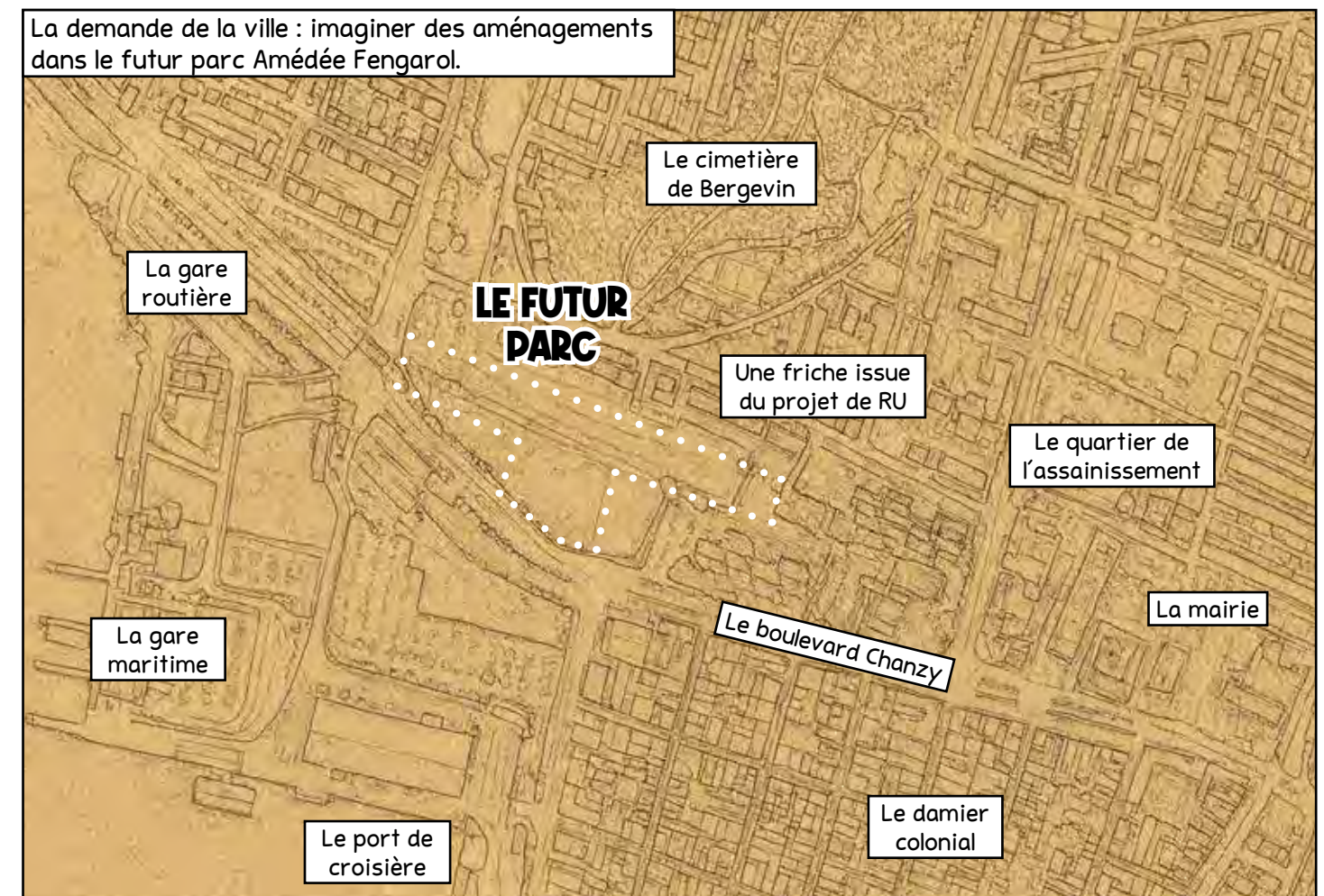
Leur travail s'est accompagné de discussions critiques et d'une réflexion collective qu'ils souhaitent partager via ce document..





L'enseignant n'était pas là tout seul. Pour la troisième année, il accompagnait une promotion d'étudiants normands pour un travail réalisé avec des partenaires locaux. Ces jeunes gens venaient contribuer à leur façon à l'édification d'une ville.

Tout en découvrant l'archipel de la Guadeloupe, tout en arpentant la ville, ils allaient devoir faire des propositions et comme les autres années celles-ci seraient résumées dans un album (celui que vous avez entre les mains).



Guidés et accompagnés par la ville de Pointe-à-Pitre, par la communauté d'agglomération de Cap Excellence comme par la Direction des Affaires Culturelles, les étudiants venaient de découvrir un nouveau site.

Le long d'un boulevard important, en lieu et place de deux barres de logements démolies dans le cadre de la rénovation urbaine, un nouveau parc était projeté.

Comment considérer ce projet de parc au milieu d'une ville déjà luxuriante ?

La notion même fait-elle sens ici ?

Comment l'entretenir ? Comment le sécuriser ?

Pour quels usages le développer et pour quels publics ?

Pendant deux semaines les étudiants allaient devoir imaginer le futur parc Amédée Fengarol.

L'objectif de l'enseignant était d'encourager les étudiants à renouveler leur façon de travailler en les incitant à utiliser deux outils :

- un outil très ancien : la narration.
- et un outil très nouveau : les intelligences artificielles dites génératives.

Quand Charles Perrault rencontre CHAT GPT...

Un travail thématisé.

L'outil de la narration est assez puissant vous savez...

Les anthropologues expliquent que pour qu'une société humaine grandisse...

C'est-à-dire qu'elle dépasse un petit nombre d'individus, il faut qu'elle soit capable de se raconter des histoires..

Sans histoire commune pas de société et pas de collaboration humaines à grande échelle.

C'est le rôle du mythe, du récit ou du roman...

Aujourd'hui, il y a une crise du récit commun qui explique beaucoup de nos problèmes d'ailleurs...

Et proposer un ou des récits c'est peut-être esquisser un avenir...

Bref... Racontez-nous des histoires. Qu'est-ce qu'il pourrait se passer dans ce parc ?

Et si vous nous racontiez des histoires ?

Et enfin on va expérimenter quelque chose ...

Si je vous parle de l'IA, vous en pensez quoi ?

De ces serveurs énergivores qui nourrissent cette technologie de rupture...

BUZZ... BUZZ... BUZZ...

Pendant ce temps-là en Oklahoma...

Bah en fait on connaît mais on en parle pas trop à l'école quoi...

Je sais bien... Mais on fait quoi alors ? On fait comme si ça n'existait pas ?

CLIC ! CLIC ! CLIC !

C'est un peu mal vu...

Pendant ce temps-là un étudiant quelque part...

AHAHA ! AHAHA !

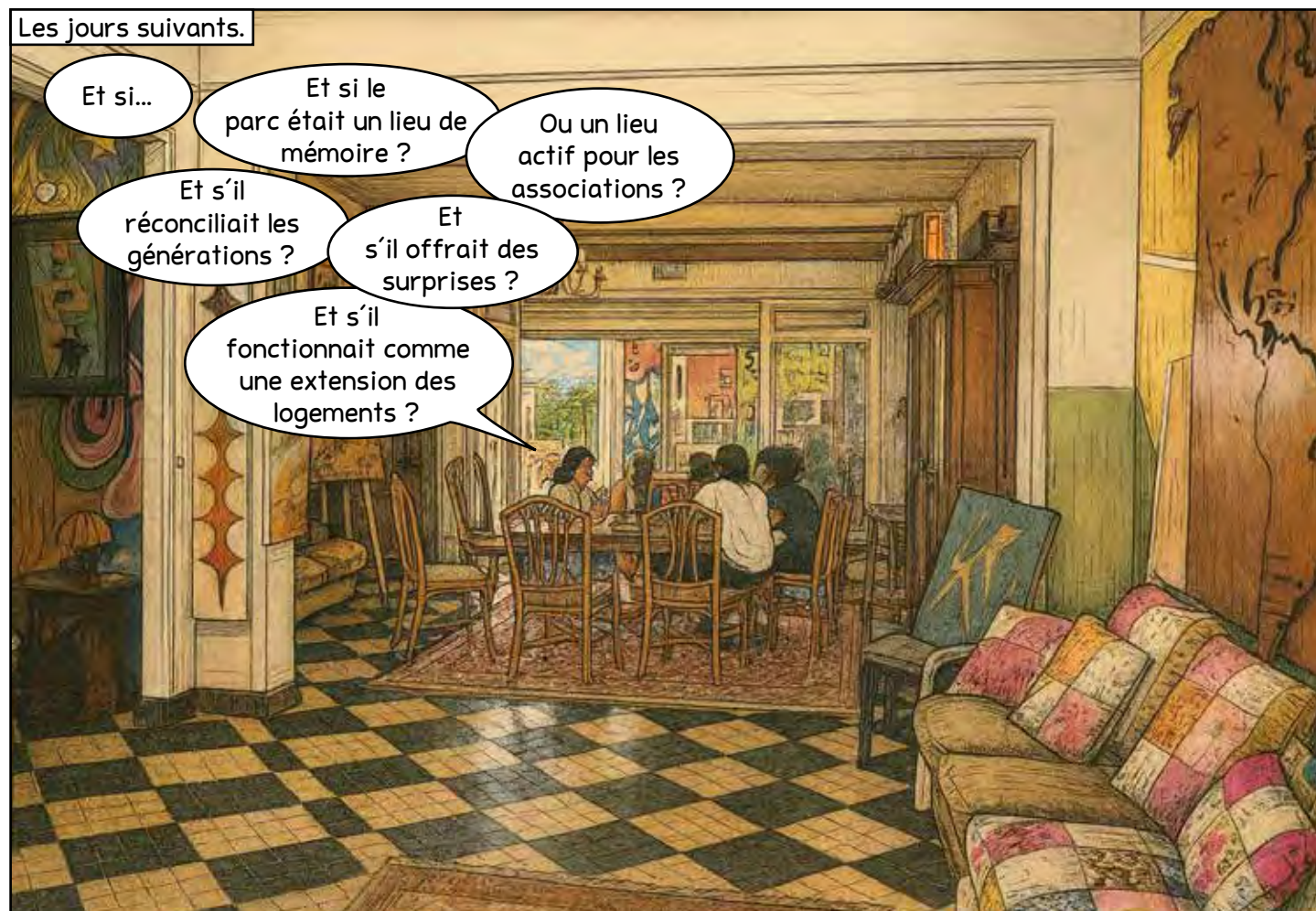
Qu'est-ce qu'on risque de toute façon ?

Etre changés en personnages de BD débiles ?

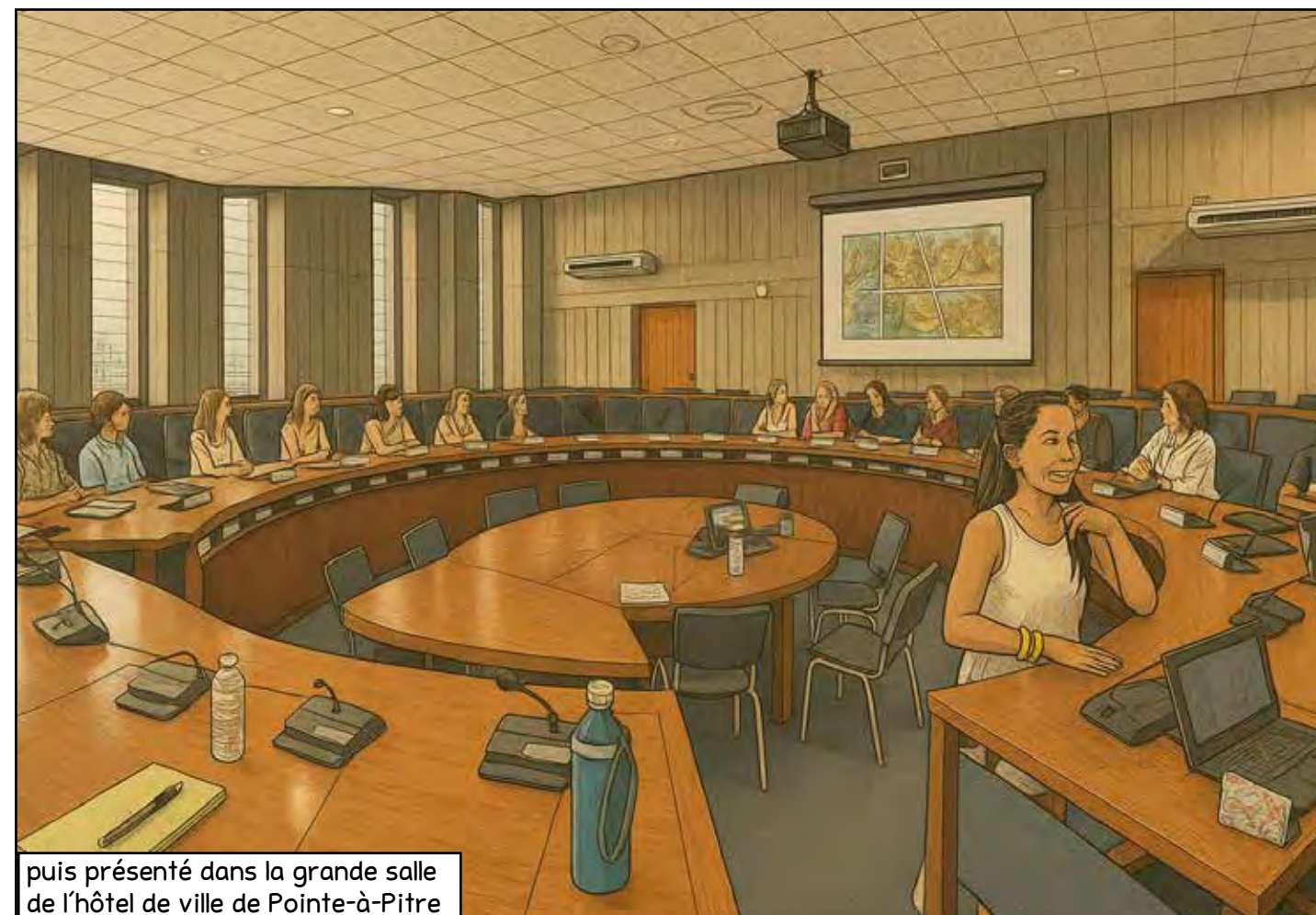
Et le travail commença...

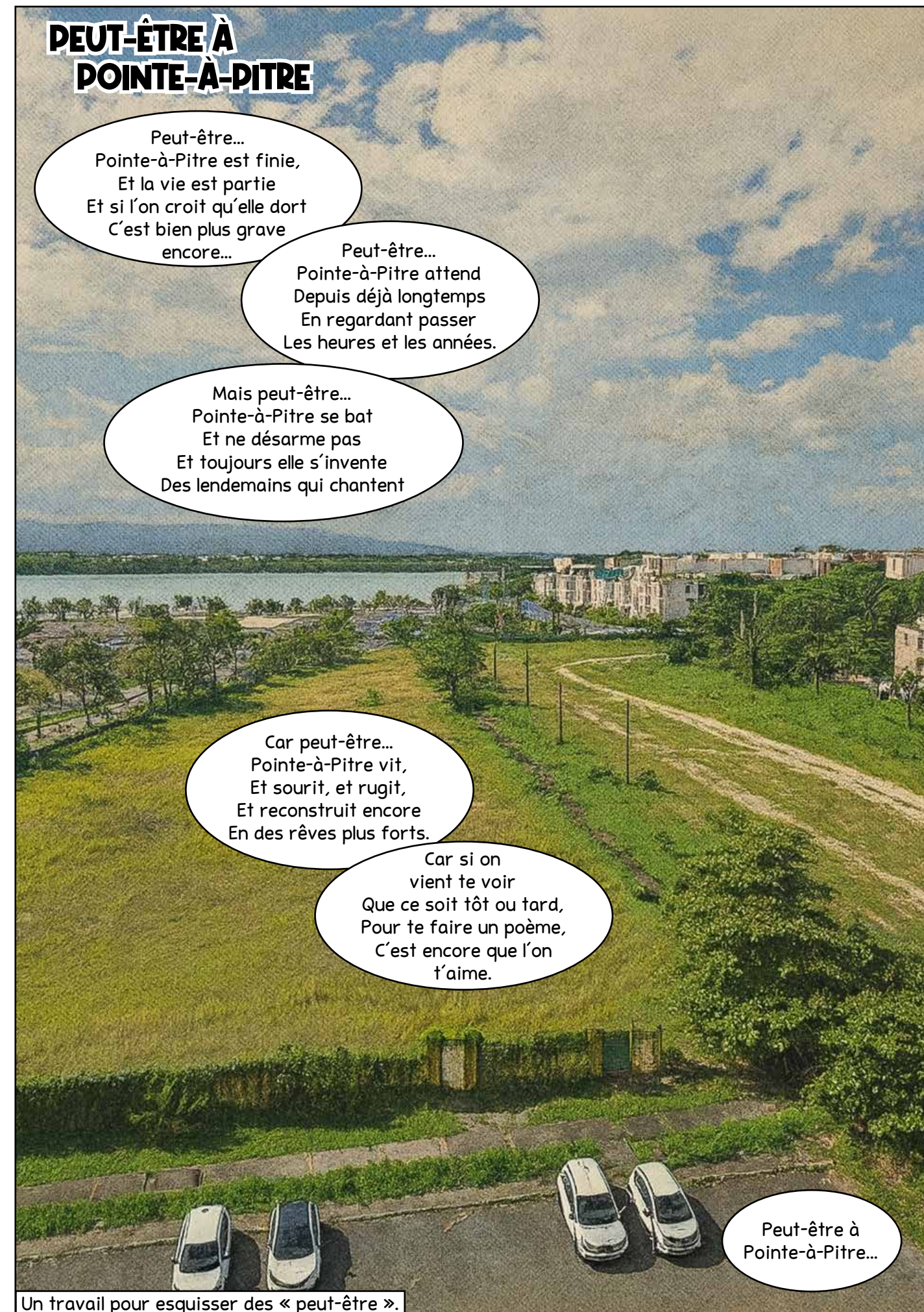


Les jours suivants.



Un travail guidé par la ville, dans la médiathèque municipale...





ÉTENSÈL*

LA GALERIE DES SAVOIRS PARTAGÉS DU PARC AMÉDÉE FENGAROL

par Noémie FOURNEL, Justine GIMENES-GINANE et Eva VANBESIEEN

Intentions de projet

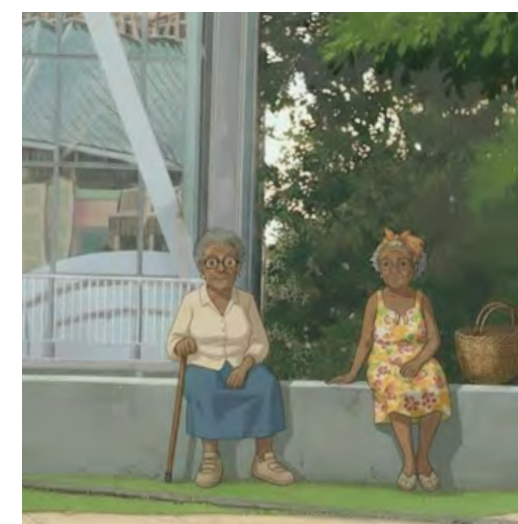
Le point de départ de notre proposition fait suite à un arpentage du quartier Chanzy, à Pointe-à-Pitre, et aux rencontres que nous y avons faites. Nous avons constaté que le terrain, bien que central, restait inexploité bien qu'il possède un fort potentiel pour devenir un véritable lieu de vie.

Ces échanges avec les habitants ont fait émerger un constat partagé : le manque d'espaces de transmission, de partage culturel et de rencontres entre générations. C'est ainsi qu'est née l'idée de créer un lieu ouvert, fédérateur et porteur d'avenir pour le quartier. Au cœur de ce projet, les ateliers associatifs jouent un rôle essentiel : ils visent à redonner confiance aux jeunes en difficulté scolaire tout en favorisant l'expression, la créativité et la cohésion sociale.

Inspirations

Nous avons été inspirées par notre rencontre avec Solange et Colette, deux femmes de 68 et 78 ans assises au pied d'un bâtiment du quartier de Chanzy. Elles nous ont parlé du manque de lieux d'échange et d'apprentissage pour les jeunes comme pour les aînés.

Avec notre enseignant et des intervenants extérieurs, nous avons approfondi cette réflexion. Nous avons alors étudié des exemples inspirants tels que la grande Halle de la Villette ou encore la Grande Marquise d'Oscar Niemeyer dans le parc Ibirapuera à Sao Paulo qui ont nourri notre proposition.



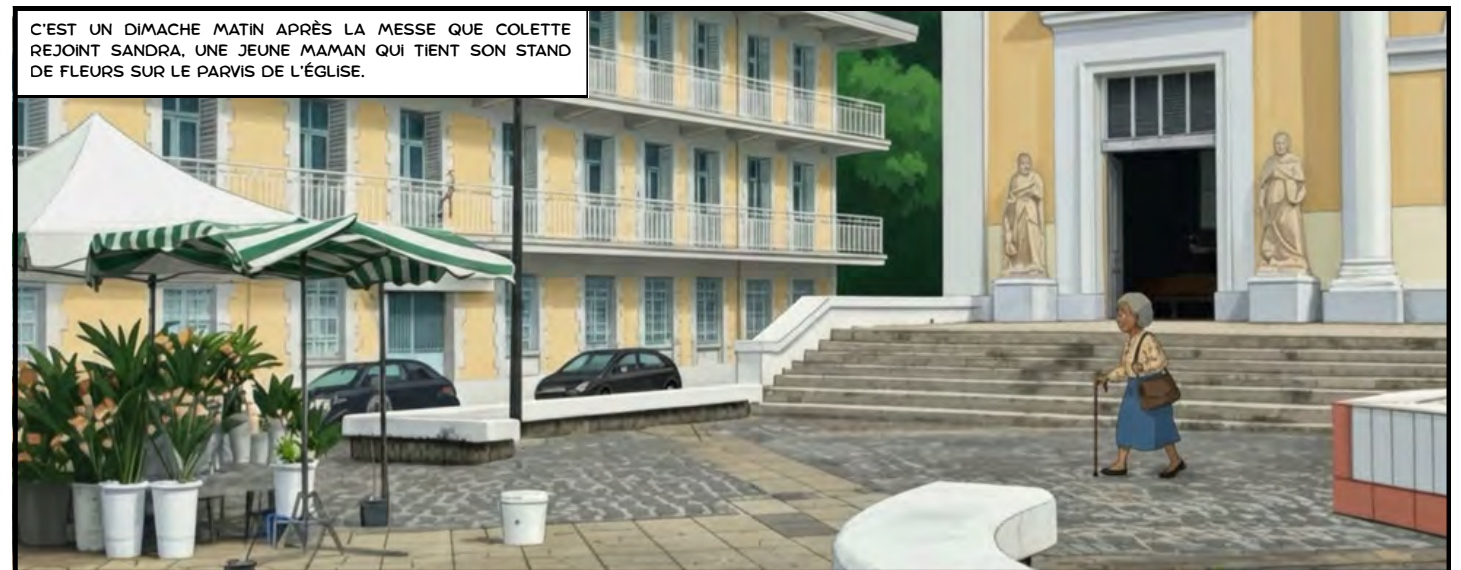
*Colette et Solange, rencontrées sur le
Boulevard Legitimé le 20-10-2025*

* Étincelle

ÉGLISE CATHOLIQUE
SAINT-PIERRE-ET-SAINT-PAUL
DE POINTE-À-PITRE.



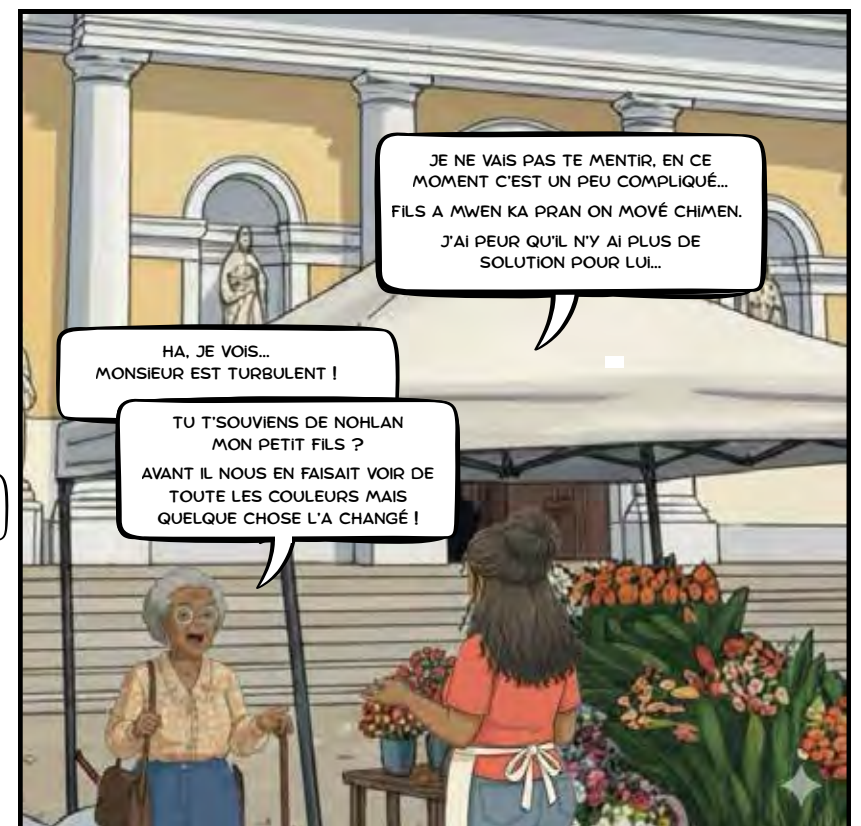
C'EST UN DIMANCHE MATIN APRÈS LA MESSE QUE COLETTE REJOINT SANDRA, UNE JEUNE MAMAN QUI TIEN SON STAND DE FLEURS SUR LE PARVIS DE L'ÉGLISE.



BIEN BONJOUR COLETTE !

COMMENT VAS-TU EN
CETTE BELLE JOURNÉE ?

SUPER ET TOI MA
P'TITE CHÉRIE ?



JE NE VAIS PAS TE MENTIR, EN CE
MOMENT C'EST UN PEU COMPLIQUÉ...
FILS A MWEN KA PRAN ON MOVÉ CHIMEN.
J'AI PEUR QU'IL N'Y AI PLUS DE
SOLUTION POUR LUI...

HA, JE VOIS...
MONSIEUR EST TURBULENT !

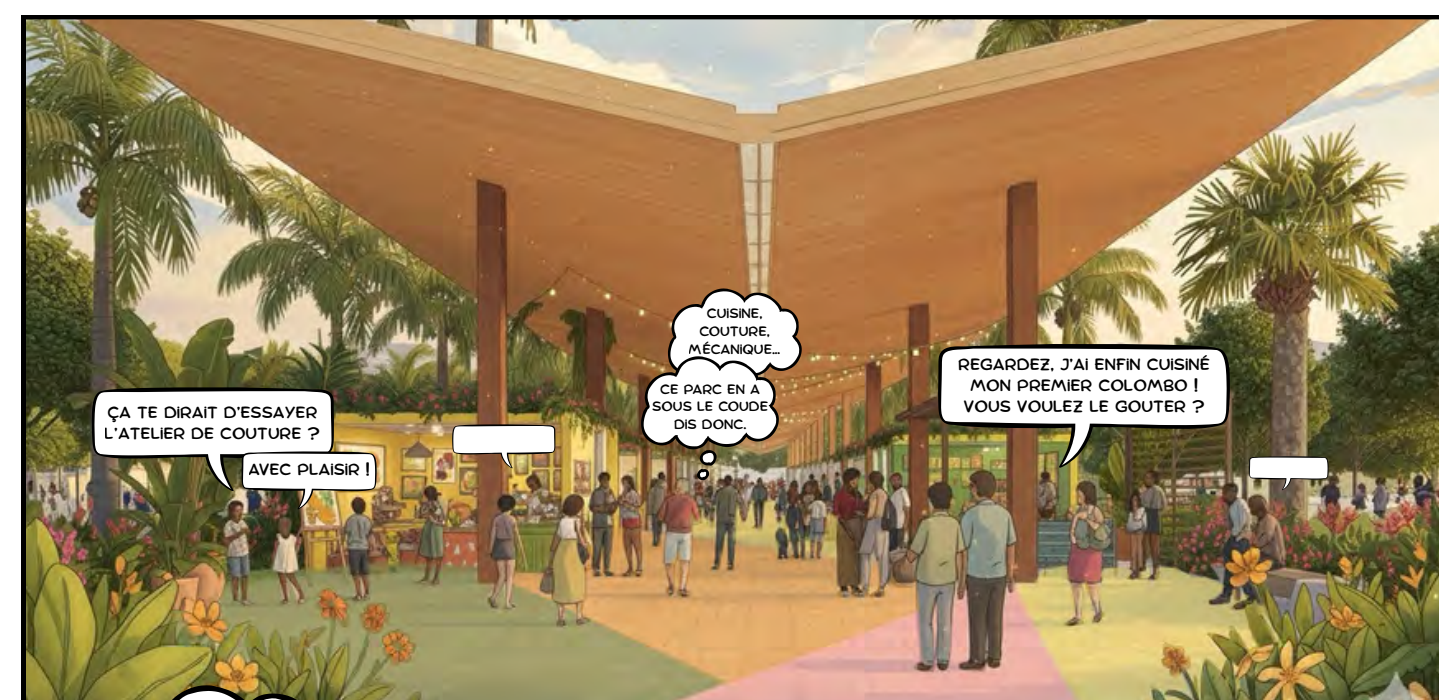
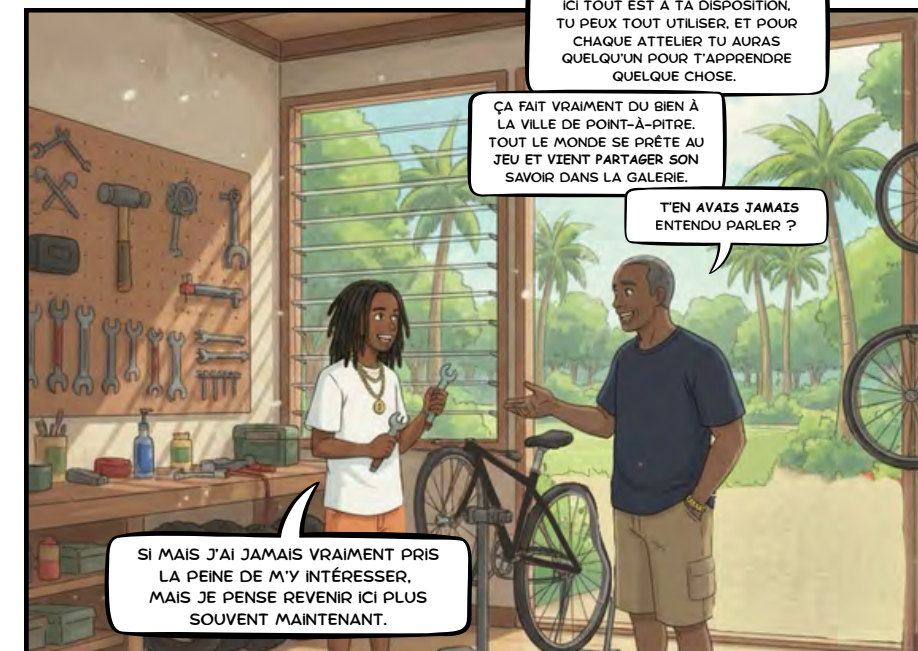
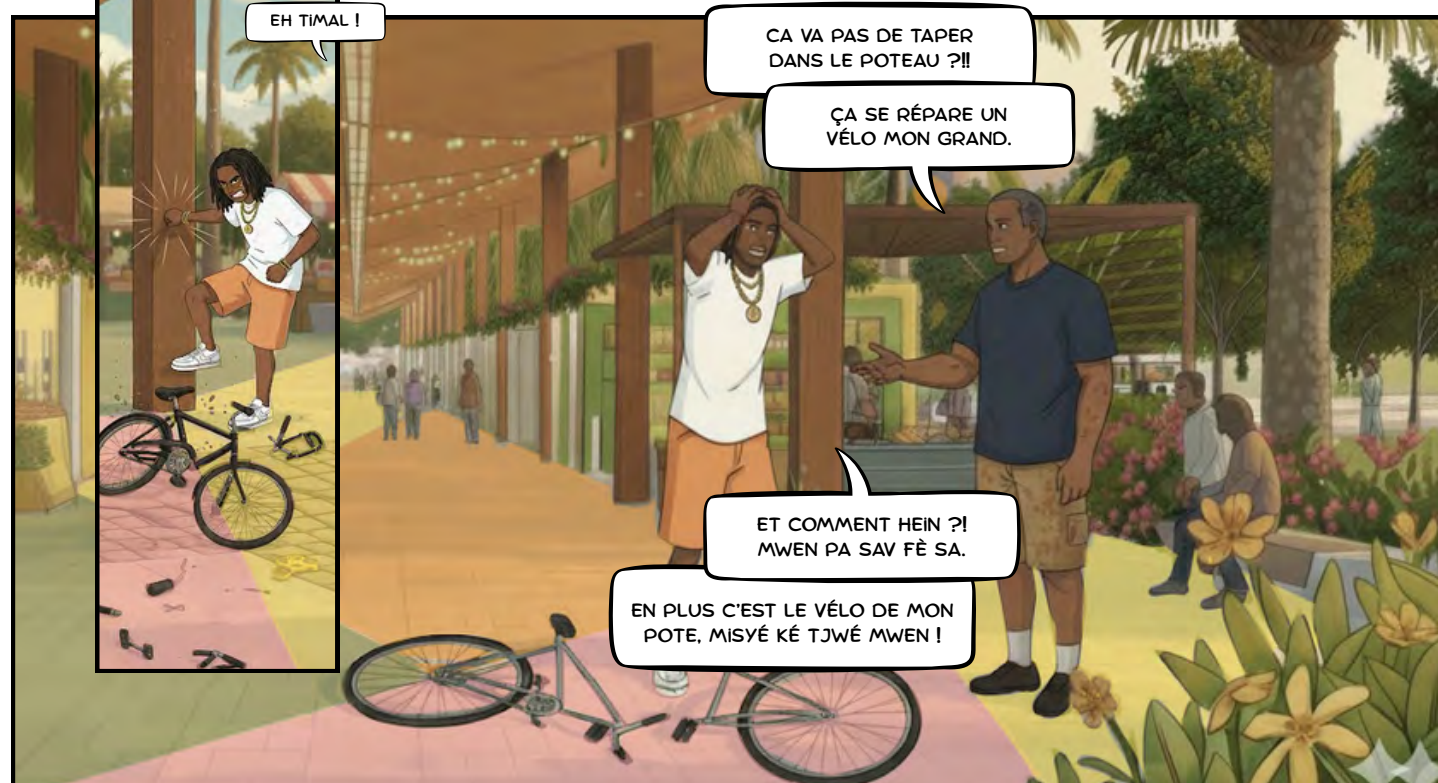
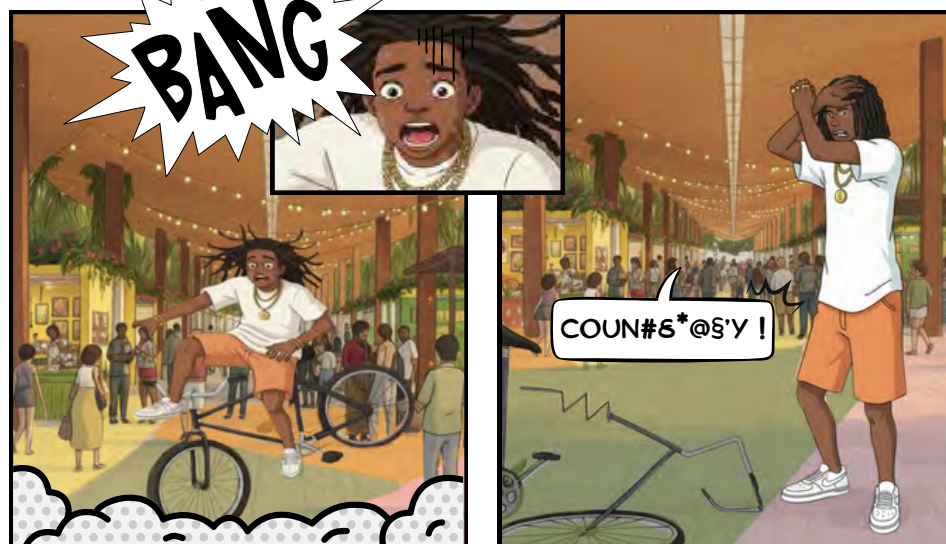
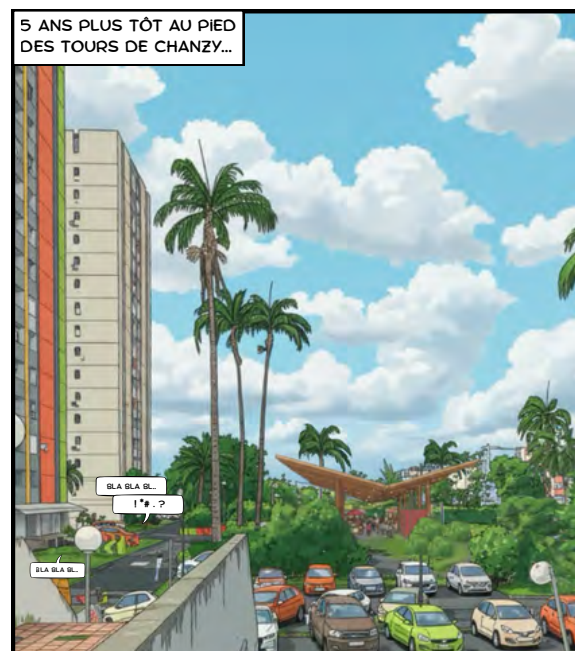
TU T'SOUVIENS DE NOHLAN
MON PETIT FILS ?
AVANT IL NOUS EN FAISAIT VOIR DE
TOUTE LES COULEURS MAIS
QUELQUE CHOSE L'A CHANGÉ !



EH !?
COLETTE BAN MWEN SÉKRÉ A'W !
DIT MOI CE QUI PEUT FONCTIONNER.

C'EST PAS MOI DOUDOU !
C'EST DEPUIS QU'IL PASSE SON
TEMPS AU PARC AMÉDÉE FENGAROL.
ÇA LUI PERMET DE S'OCCUPER AU
LIEU DE TRAINER DANS LES RUES...

IL A MÊME RÉUSSI À
CONVERTIR SES AMIS...





ANNEXES

Et maintenant quelques explications...

De la photo à l'image de bande-dessinée



Photos personnelles



Photos personnelles modifiées par l'IA



Les personnages



NOHLAN

17 ANS
JEUNE LYCÉEN DE
POINTE-À-PITRE



COLETTE

65 ANS
HABITANTE DE
POINTE-À-PITRE



SANDRA

35 ANS
FLEURISTE



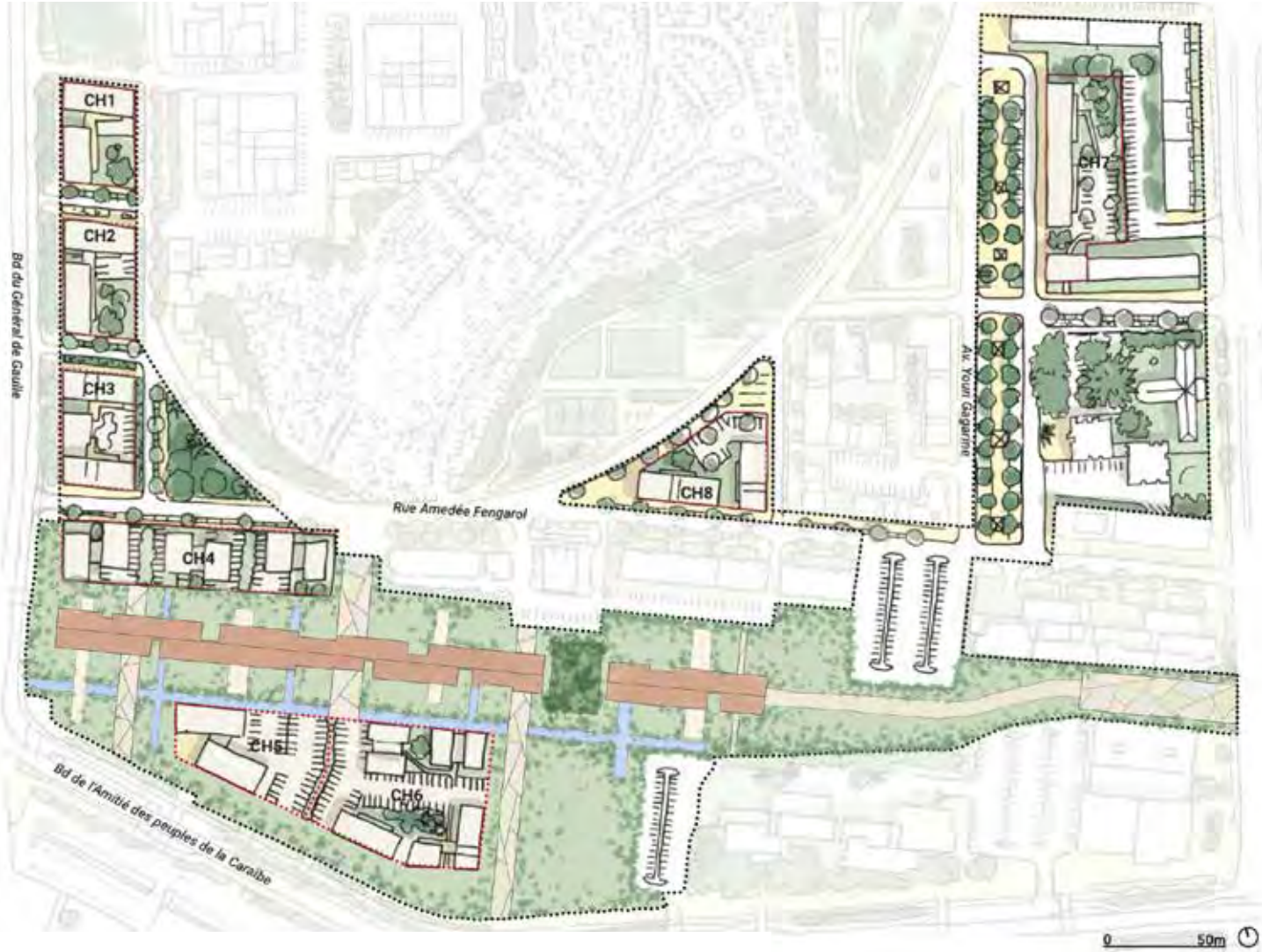
DAVID

50 ANS
MÉCANICIEN

Contexte géographique du quartier Chanzy

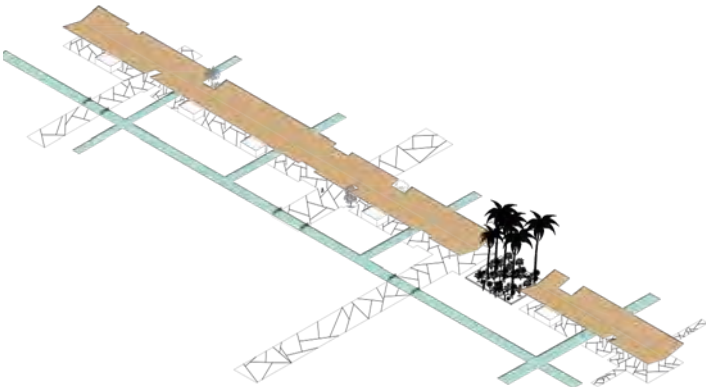


Plan de masse - redessiné à la main



Plan de masse - dessin Archicad





Axonométrie (dessin Autocad)



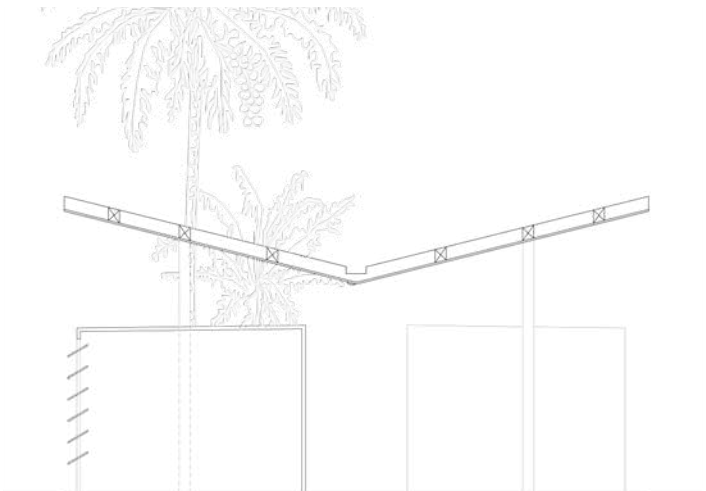
Traitement IA



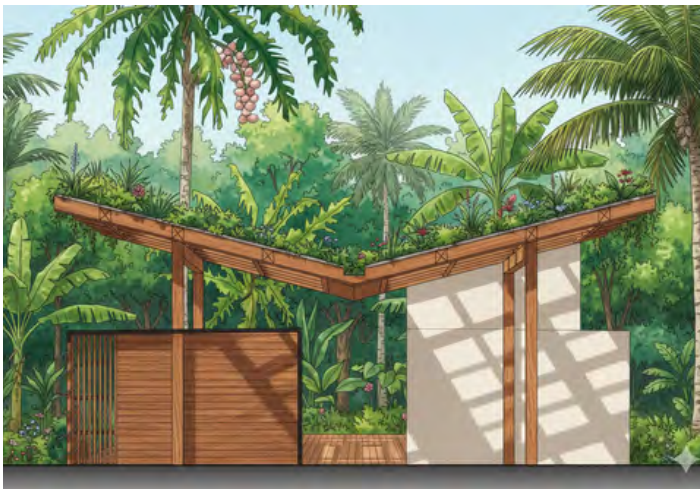
Coupe perspective (dessin Autocad)



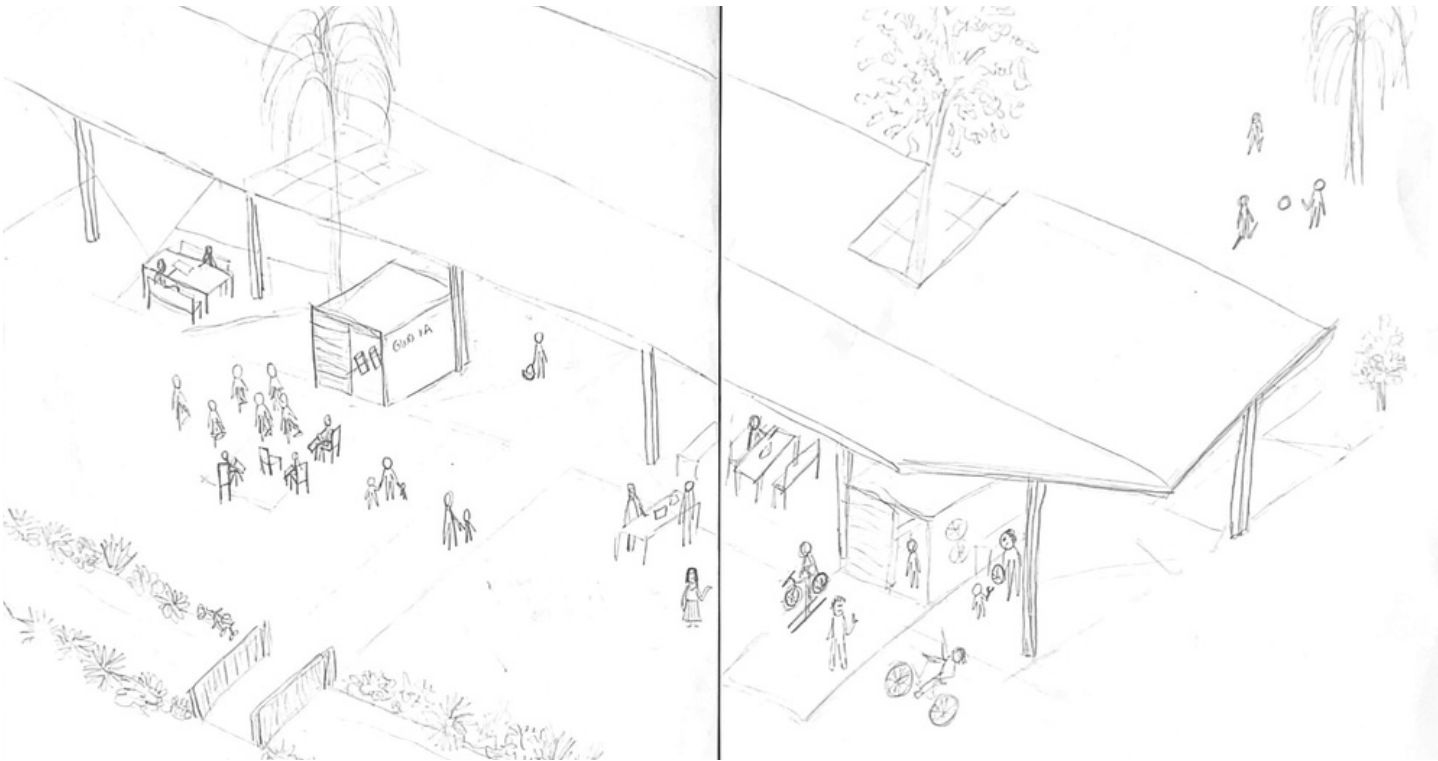
Traitement IA



Coupe (dessin Autocad)



Traitement IA



Story-board



L'ÉVEIL

LA CLAIRIÈRE DES DÉCOUVERTES AU COEUR DU PARC AMÉDÉE FENGAROL

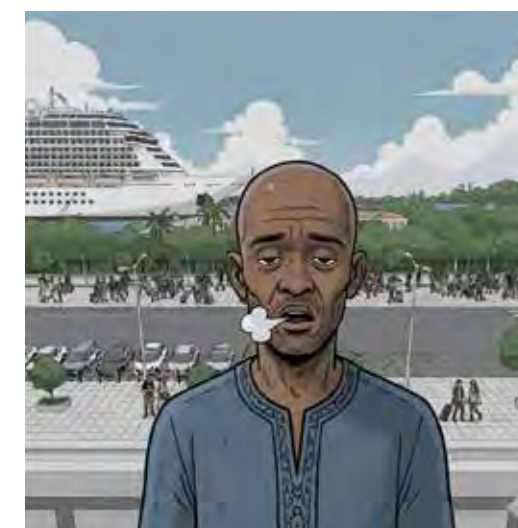
par Nathan DUPRÉ, Lou-Ann POIRETTE et Lola SALMISTRARO

Intentions de projet

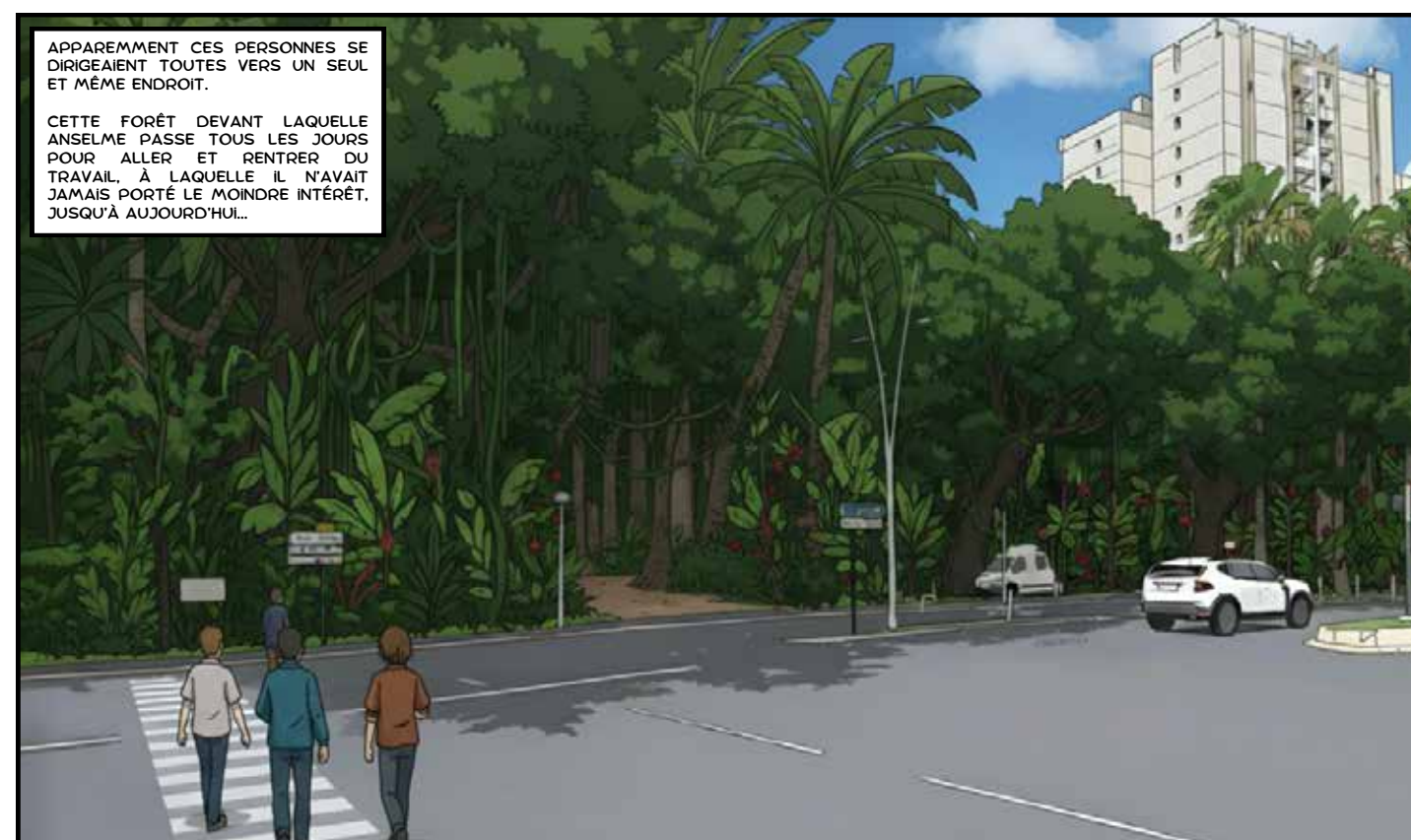
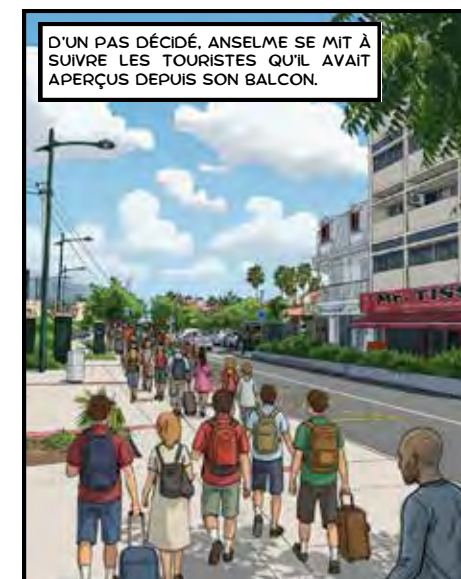
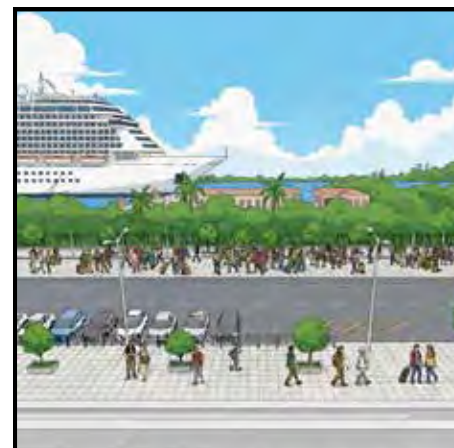
Notre proposition pour le futur parc Amédée-Fengarol est née du désir d'offrir à Pointe-à-Pitre un lieu vivant, capable d'accueillir des événements, de provoquer des rencontres et de mettre en valeur la culture locale. Nous avons imaginé un espace qui attire autant les habitants que les visiteurs, un lieu où l'on se retrouve, où l'on partage. Le projet s'inscrit au coeur d'une forêt tropicale permettant aux habitants de retrouver un contact direct avec la nature, sans avoir besoin de quitter Pointe-à-Pitre. Dans cette forêt, des clairières viendraient percer le paysage comme des espaces de respiration. Ces espaces ouverts pourraient accueillir la vie, les échanges et la fête. Nous imaginons qu'un festival, par exemple, pourrait s'y tenir régulièrement, donnant à la ville un nouveau rythme et un espace commun où se rassemblent habitants et touristes. Mais au-delà des événements ponctuels, cet aménagement pourrait accueillir de l'animation chaque jour, que ce soit par le passage de visiteurs ou par l'occupation des lieux par des locaux, des associations ou même des animations. Le parc deviendrait alors un lieu d'expression de la culture créole, où musique, danse, cuisine et artisanat se mêlent dans une ambiance chaleureuse et vivante. Des sentiers inviteraient à la promenade à travers une végétation dense, offrant une nouvelle expérience et un nouveau regard sur Pointe-à-Pitre.

Inspirations

Notre chemin a croisé celui d'un pointois vivant dans une tour adjacente au futur parc Amédée Fengarol. Son désintérêt pour le projet nous a donné l'envie de lui trouver la volonté de s'y rendre un jour. Ce projet d'aménagement urbain a pour but d'inciter les habitants à réinvestir leur ville, à les faire découvrir ce que ce nouvel espace pourrait leur apporter, tout en la rendant attractive pour les touristes, car actuellement elle reste un simple lieu de passage où l'on ne s'attarde pas. C'est en mixant ces envies que nous en sommes arrivés à ce projet que nous avons raconté à travers l'œil d'un pointois qui retrouve de l'intérêt pour sa ville.



Anselme, personnage inspiré de notre rencontre avec un habitant du quartier Chanzy

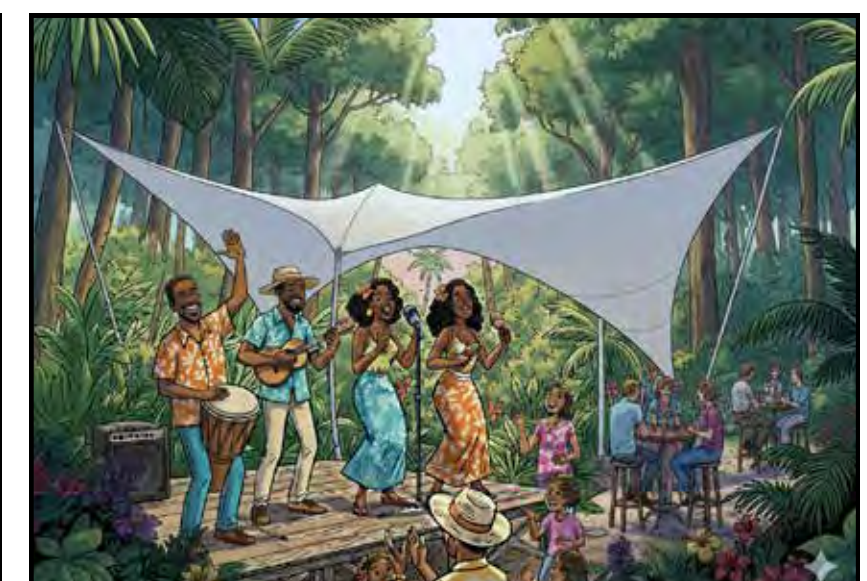




ANSELME ENCORE ÉTONNÉ SE LAISSA GUIDÉ PAR SON COLLÈGUE.

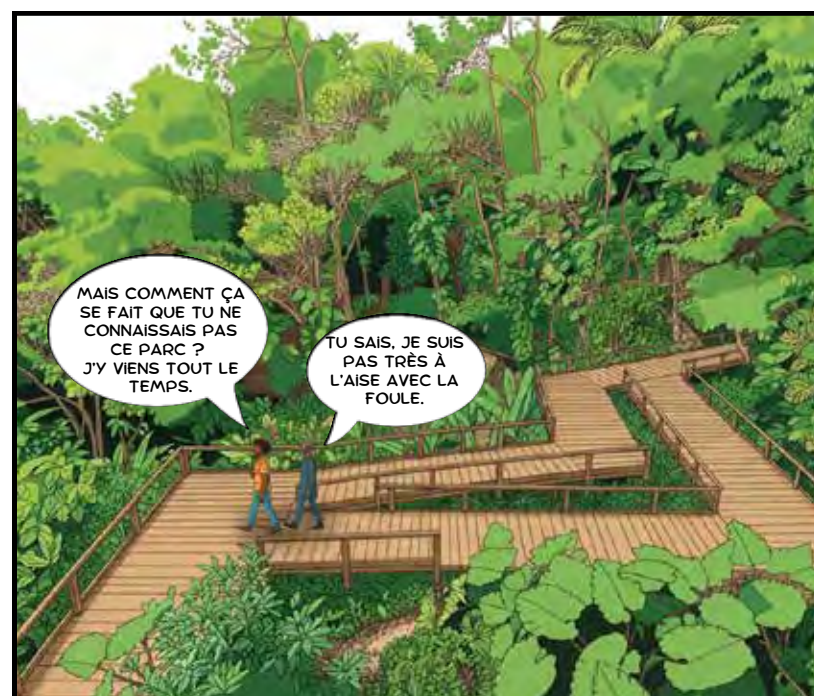
ILS ONT QUITTÉ LA CLAIRIÈRE PRINCIPALE POUR S'ENFONCER À NOUVEAU DANS LA FORÊT DENSE.

ANSELME N'A PAS IDÉE DE CE QU'IL S'APPRÊTE À DÉCOUVRIR DANS LES AUTRES LIEUX DU PARC.





MENU Spécialités Créoles			
Plats Principaux	Plats secondaires	Entrées & Desserts	
Plat Principal Colombo de Poulet Moussé Cabri Moussé Cabri Rougeau Saucisses Curry Gambas	Plat de Poulet Colombo de Poulet Moussé Cabri Rougeau Saucisses Jambon de Paroisse	Plat de Poulet Colombo de Poulet Moussé Cabri Rougeau Saucisses Jambon de Paroisse	



RETOUR DANS LA CLAIÈRE PRINCIPALE, 21H.



MISE EN FORME

L'ambiance urbaine



Afin d'obtenir un rendu le plus fidèle possible à la Ville de Pointe-à-Pitre et de garder un style cohérent tout au long de l'histoire, nous avons utilisé l'intelligence artificielle pour transformer nos photos prises pendant l'arpentage des lieux.

Nous avons ensuite utilisé différents outils de dessin et de retouche photo afin de rendre nos illustrations plus vivantes, plus cohérentes et pour qu'elles se rapportent au mieux à notre narration.

Ce mélange de différents outils nous a permis de réaliser le plus fidèlement possible ce que nous avons en tête.

Illustrations : photo de départ puis traitement AI et ajout des personnages.



RÉFÉRENCES

Les usages



Pour les activités que nous imaginons dans les futures clairières, nous nous sommes inspirés de ce que nous avons pu observer en nous baladant sur le territoire, mais également des coutumes et des événements locaux.



Nous avons imaginé, dans la clairière principale, un vaste espace scénique pouvant accueillir de grands événements parfois disparus comme Îlojazz, ou d'autres grandes festivités. Ensuite, dans les clairières secondaires, nous imaginons des lieux de restauration, de petits marchands qui bénéficieraient d'un espace de vente. On y retrouverait également des endroits où boire un verre, ainsi qu'un espace scénique plus petit où tout le monde pourrait venir jouer quelque chose. Enfin, le long de notre cheminement sur les passerelles, nous imaginons des plateformes, des espaces plus larges où l'on peut s'arrêter, s'asseoir, prendre un verre ou tout simplement admirer la végétation.



Marché nocturne : commune de Gosier



Marché du quai Lefebvre à Pointe-à-Pitre



MISE EN FORME
La végétation



Parc des Mamelles à Bouillante



Mangrove en Guadeloupe

Afin d’imaginer le rôle de la végétation dans le futur parc, nous nous sommes fortement inspirés d’éléments observés directement en Guadeloupe. La manière dont les cheminements en bois s’insèrent dans la végétation dense du Parc des Mamelles à Bouillante nous a semblé pertinente dans cet objectif de gestion différenciée des espaces verts. Les circulations sont mises à distance de la végétation qui peut alors s’exprimer librement, tout en nécessitant un entretien moins important de cette dernière.

De même, la mangrove nous a semblé être un élément intéressant à introduire dans le parc dont la gestion de l’eau est une importante préoccupation. Créer des espaces dont le but est d’accueillir de l’eau rappelle, d’une part, le paysage avant la construction de Pointe-à-Pitre et répond, d’autre part, aux enjeux relatifs la gestion des orages et inondations. Ces espaces ne sont pas destinés à être en permanence en eau mais plutôt à stocker occasionnellement un surplus lié au climat tropical.



Pour représenter la végétation, nous avons utilisé les mêmes outils. Nous sommes partis de photos de référence, qui cette fois-ci n’étaient pas prises à Pointe-à-Pitre, mais provenaient des lieux dont nous nous sommes inspirés, ainsi que de certains dessins réalisés à la main. Nous avons décrit au mieux ce que nous voulions à l’outil d’intelligence artificielle pour obtenir le meilleur résultat possible, encore une fois retouché à l’aide de plusieurs logiciels, car l’intelligence artificielle ne suffit pas pour créer quelque chose de fidèle à nos pensées et à nos envies : l’outil est trop limité.



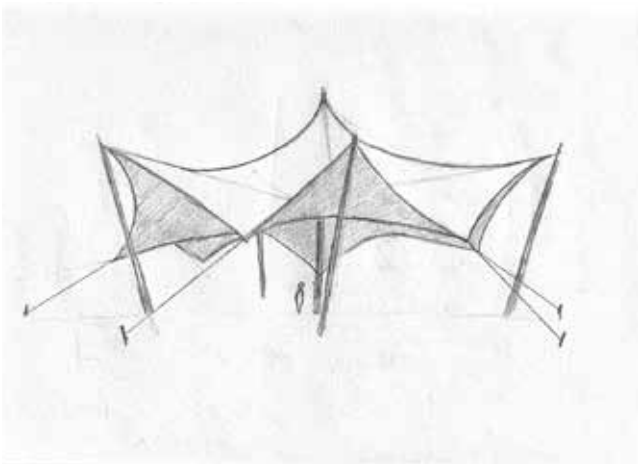
MISE EN FORME

Les Halles



Foster + Partners, Ombrière du Vieux Port, Marseille, 2013

Pour la conception de la halle principale et des halles secondaires, le travail de Norman Foster a fortement guidé notre réflexion. Nous cherchions à élaborer un abri à la manière d'un "ovni", contrastant avec la densité du milieu dans lequel il s'intègre. Ce sentiment de légèreté est alors induit par une structure flottante, s'apparentant presque à une feuille.



Croquis de la grande halle



Insertion IA



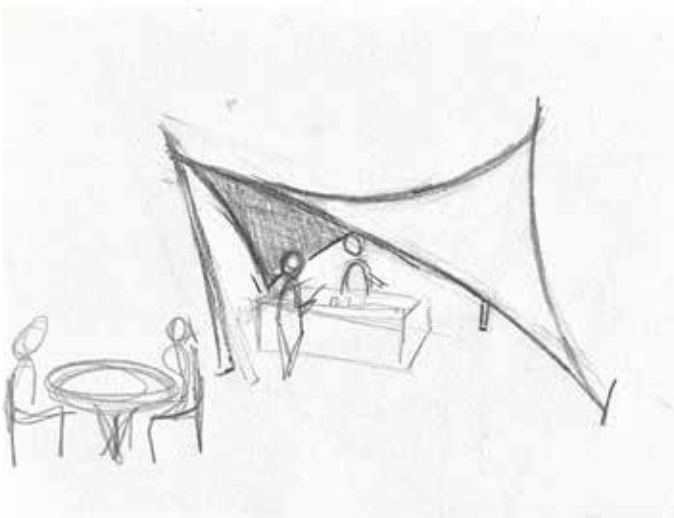
BDir, Shenzhen, Chine, 2017



Foster + Partners, Bishops Square, Londres, 2005

Nous avons imaginé des halles en toile tendue pour répondre à cette exigence de légèreté. Ce système constructif permet également un démontage facile et rapide de la toile, afin de la protéger des intempéries. Nous avons par ailleurs l'idée avec ces halles, de créer des espaces qui servent uniquement de support à l'usage, en ne prenant pas le dessus. Ces structures soulignent et mettent en valeur ce qui se passe en dessous sans attirer davantage l'attention.

Enfin, la toile tendue permet une bonne gestion et une valorisation de la lumière. La toile n'étant pas entièrement opaque, l'espace bénéficie tout de même d'un peu de lumière naturelle.



Croquis des petites halles destinées à accueillir des stands de nourriture et/ou des petits groupes de musique

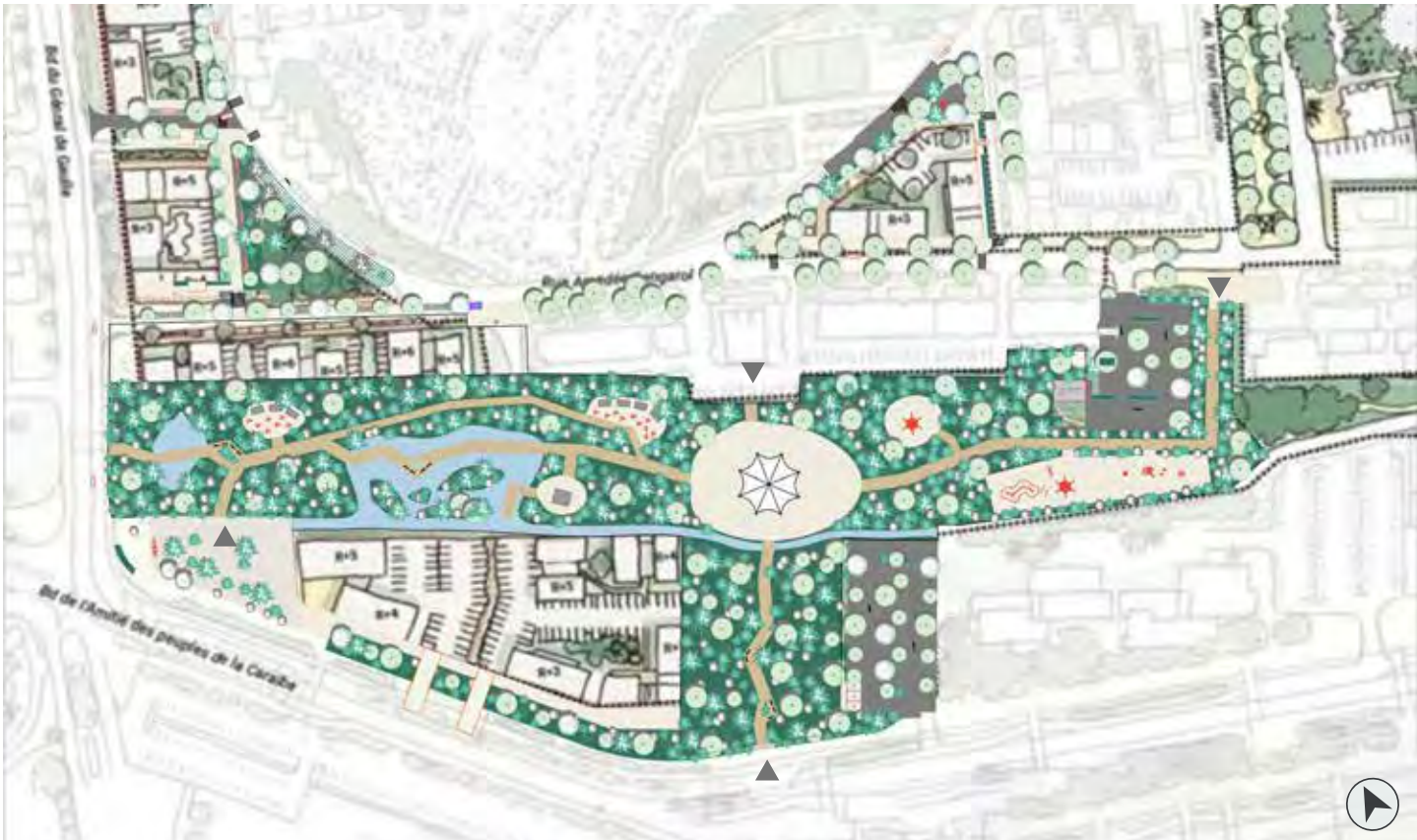


Insertion IA



LE PLAN DU PARC

Des espaces sectorisés et articulés avec l'existant



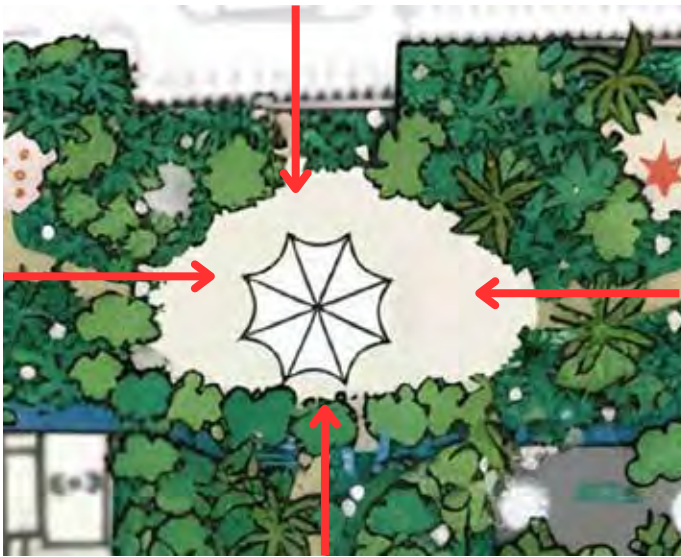
Plan schématique du parc réalisé avec AutoCad.



Reprise du plan avec Gemini afin de l'intégrer à la bande-dessinée.

Les accès à la grande clairière

La forme de la parcelle induisait de manière assez logique 4 accès principaux au parc : un suivant chaque point cardinal. Nous avons alors choisi de positionner la plus vaste clairière au centre de ce parc, à la croisée des cheminements venant de ces 4 entrées principales. Ce choix d'emplacement se justifie également par la volonté de mettre le plus possible cet espace à distance des entrées, de manière à créer des cheminements relativement longs pour y parvenir. La surprise créée à l'arrivée dans cette clairière dégagée en est donc d'autant plus forte lorsque nous venons d'effectuer un grand parcours à travers la végétation dense.



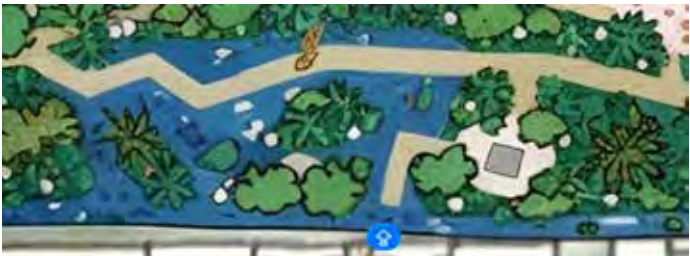
Les petites clairières

Quant aux petites clairières, leur emplacement se greffe naturellement le long des cheminements qui mènent à la grande clairière. Ces dernières bénéficient également d'espaces isolés du reste du parc grâce à la végétation.



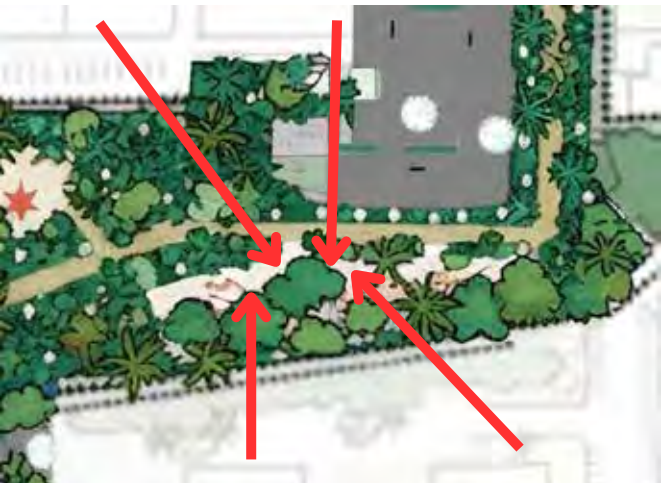
L'eau

La réintroductions d'espaces pouvant accueillir de l'eau se fait suivant la présence actuelle d'eau. Les petits bassins se connectent à la noue existante, qui se voit elle aussi être valorisée pour assumer la présence d'eau dans le parc.



Les jeux pour enfants

Enfin, les jeux pour enfants prennent place à l'Est du parc, dans la partie la plus étroite, dans le but d'être au plus proche des habitations. Ce positionnement stratégique permet une meilleure visibilité de ces espaces récréatifs depuis les logements, au service direct de la surveillance des enfants par les résidents.



JE ME SOUVIENS

LE PARC DES MÉMOIRES DE POINTE-À-PITRE

par Sophie DECLERCK, Marylou MAUGER, Camille TARAMO et Lujin SAHLOUL

Intentions de projet

Le projet du parc Amédée Fengarol, situé dans le quartier Chanzy à Pointe-à-Pitre s'articule autour de plusieurs intentions. Tout d'abord, il exprime la volonté de transformer l'imaginaire collectif guadeloupéen du parc en créant un parc intergénérationnel, et non un lieu réservé uniquement aux enfants. Ensuite, nous nous sommes intéressés à la question de la mémoire, du souvenir, avec le souhait que ce parc ne doit pas constituer une nouvelle table rase du passé mais au contraire un espace de transmission de la mémoire. Enfin, par la diversification des usages et la mise en valeur du patrimoine local, ce parc s'adresse aussi bien aux habitants qu'aux visiteurs.

Pour cela, cinq grands pavillons historiques ont été pensés correspondant chacun à 5 grandes périodes historiques de Pointe-à-Pitre : la naissance de la ville historique, le développement des faubourgs, la construction des bâtiments publics par Ali Tur, la première rénovation urbaine et enfin la période actuelle avec ses enjeux et défis écologiques de la résilience territoriale. Ainsi, par ses pavillons historiques, le parc Amédée Fengarol se veut un véritable conservatoire d'architecture et de mémoire urbaine.

Inspirations

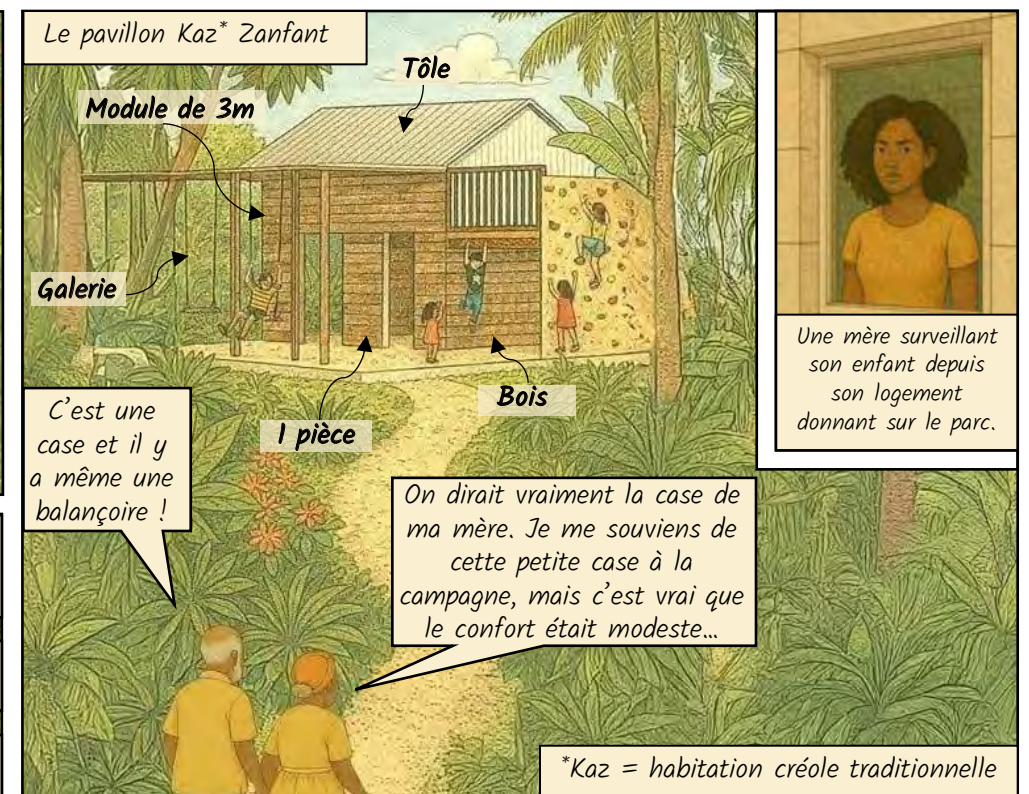
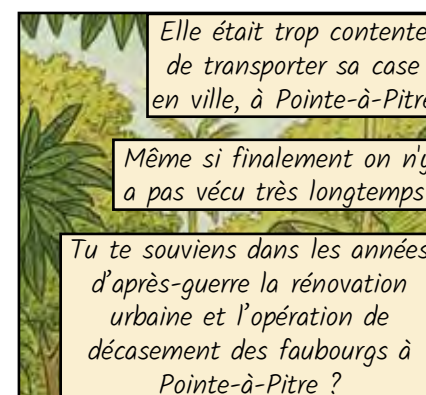
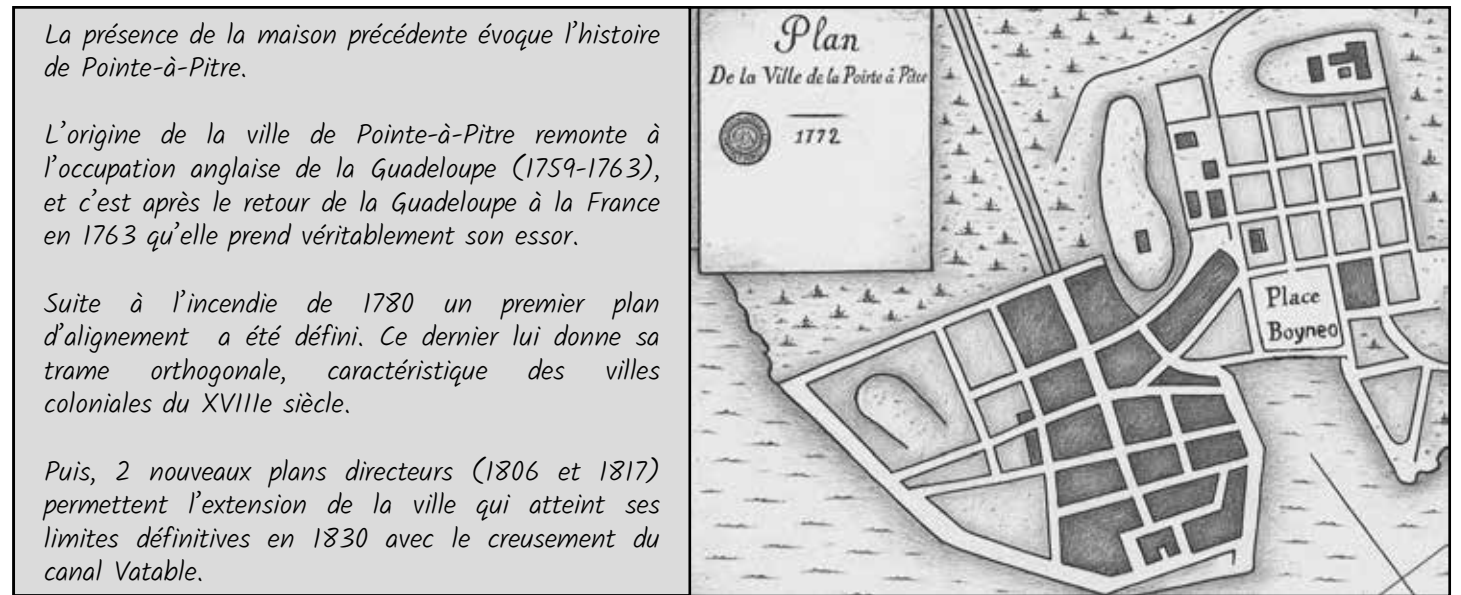
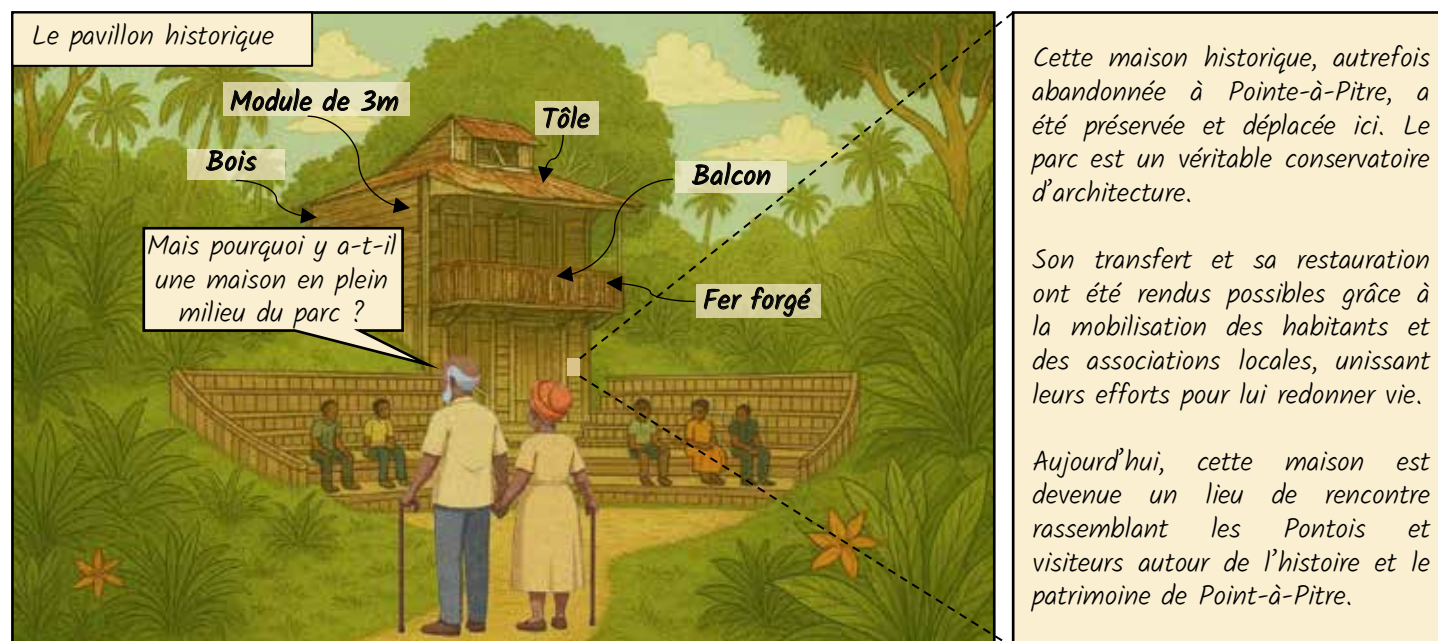
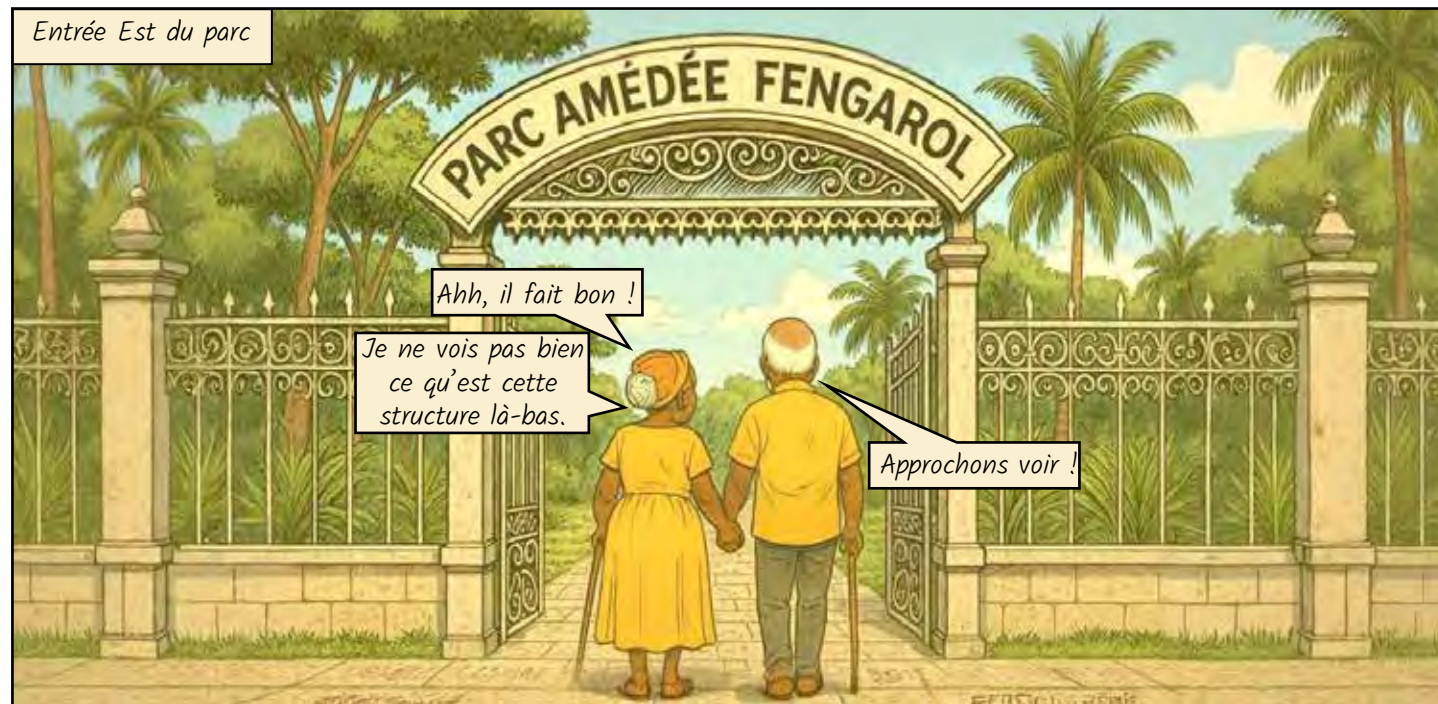
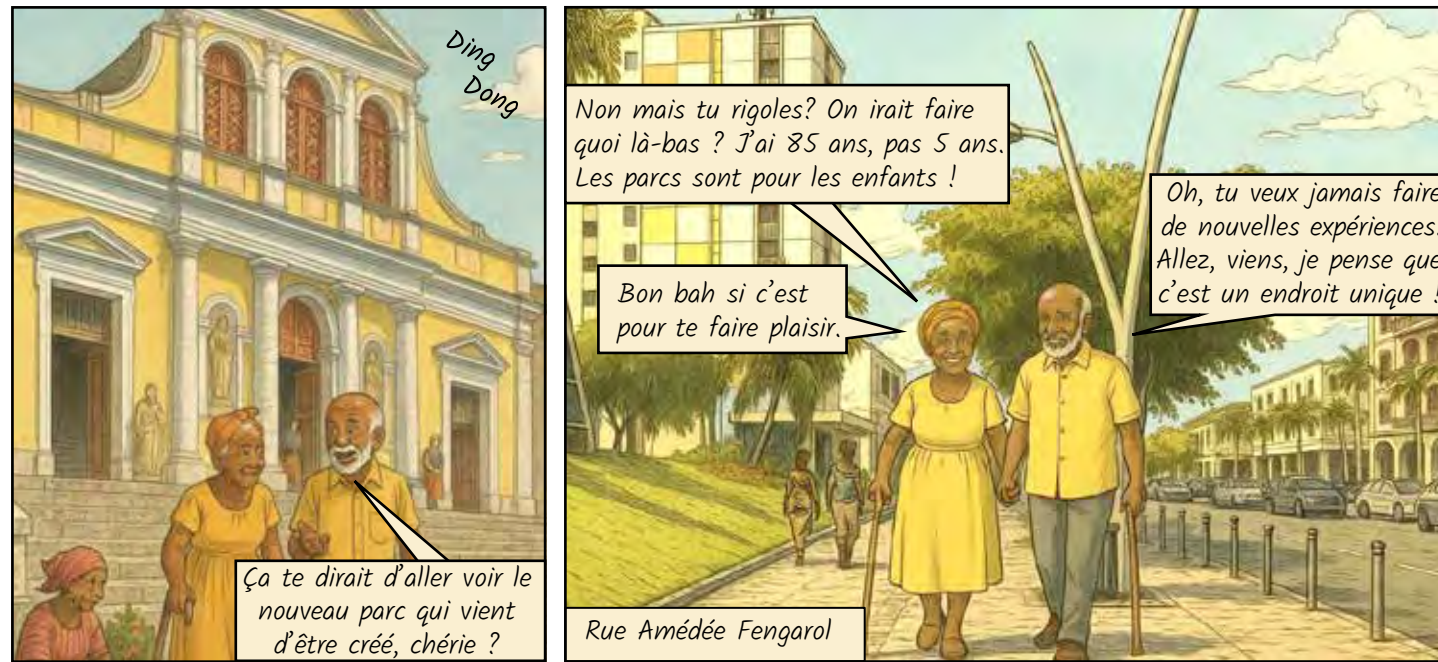
Suite à notre arpentage du territoire et à nos rencontres avec les habitants de Pointe-à-Pitre, nous avons recueilli de nombreux témoignages et informations.

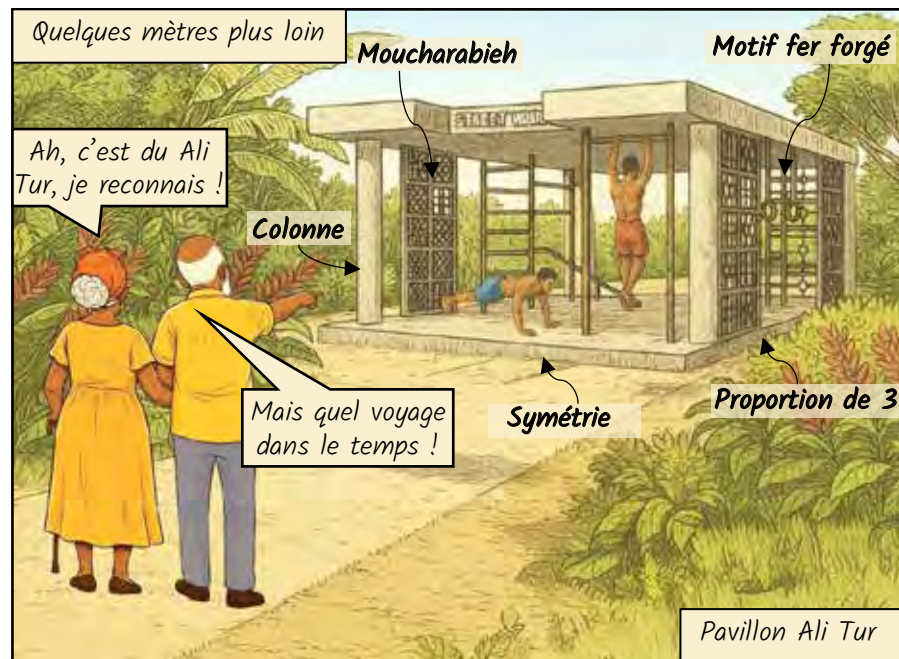
Parmi eux, deux grandes idées se sont dégagées : celle de Lucinda, 40 ans, AESH, qui ne voyait pas en quoi un parc pourrait intéresser les adultes, et celle de Mme Christophe, 57 ans, qui nous a parlé de ses souvenirs et des bâtiments de la cité Chanzy tels qu'ils étaient auparavant.

Afin de comprendre comment créer un parc intergénérationnel autour de la transmission de la mémoire, nous nous sommes inspirés du parc thématique Skansen, situé à Stockholm.

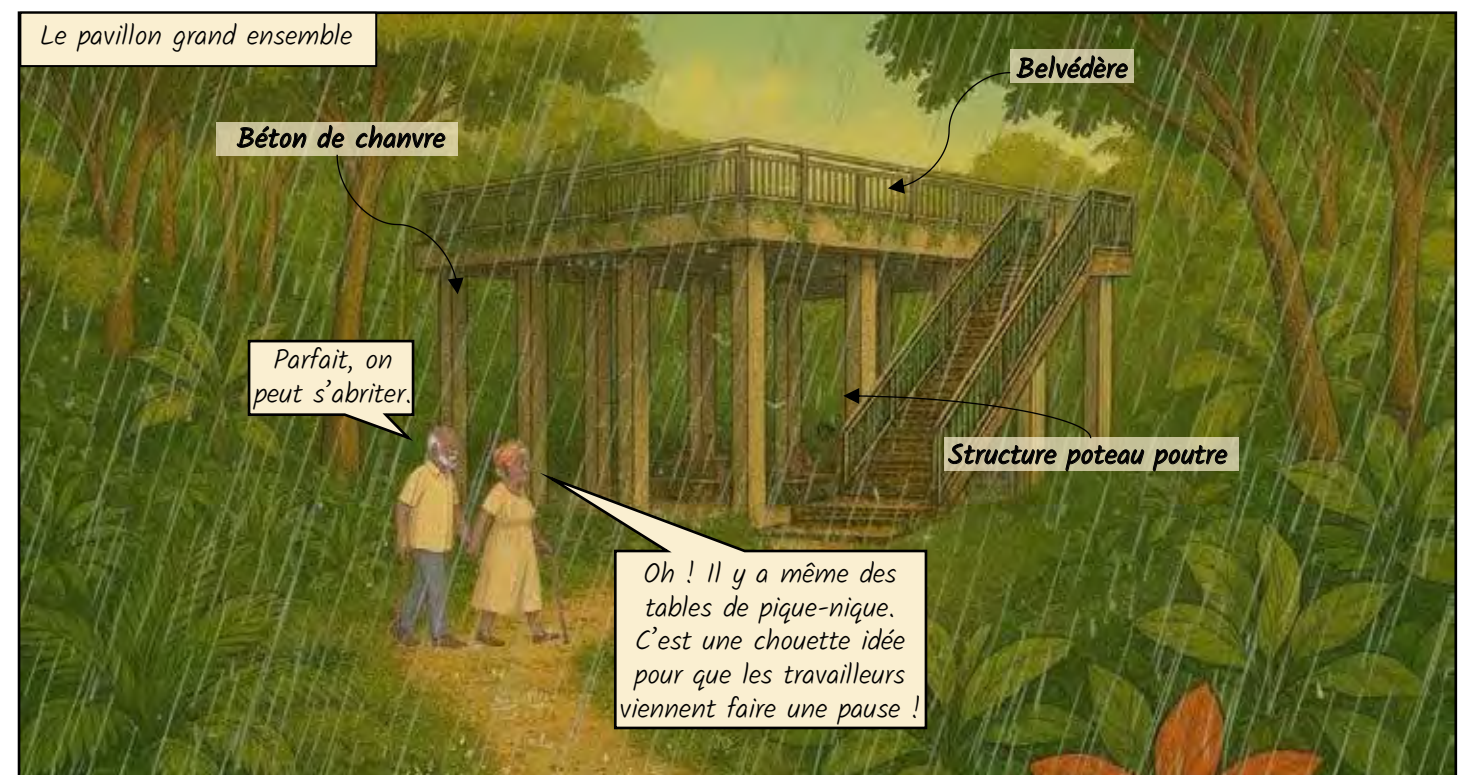
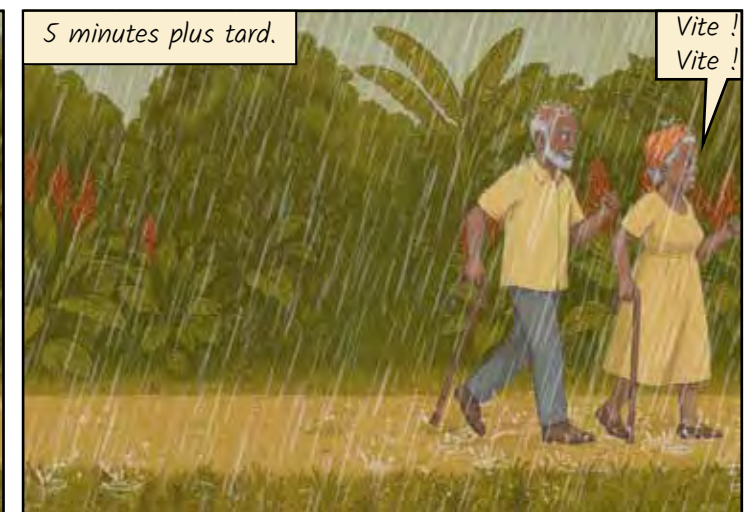
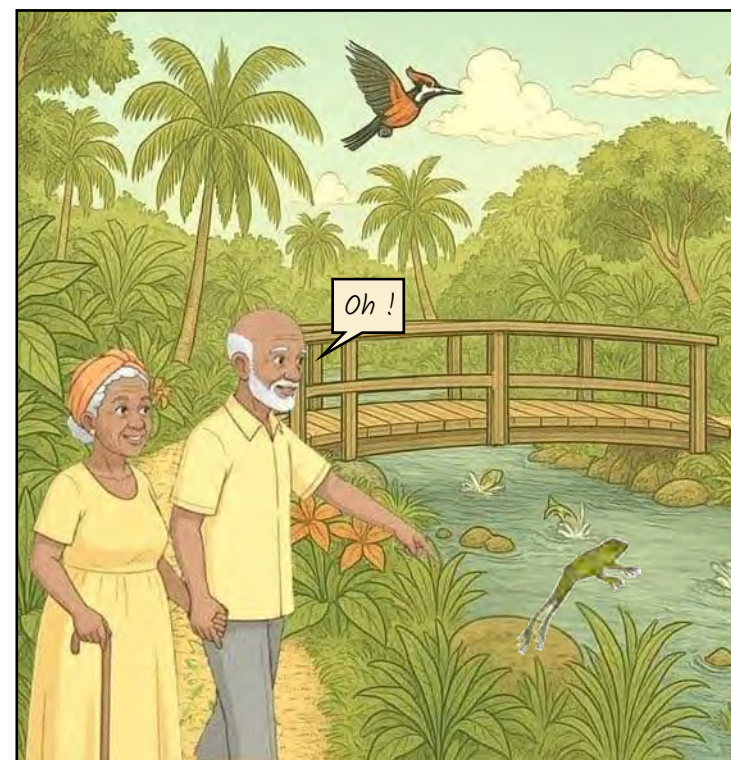


Plan du parc thématique Skansen, 1891, fondé par Artur Hazelius, Stockholm, Suède





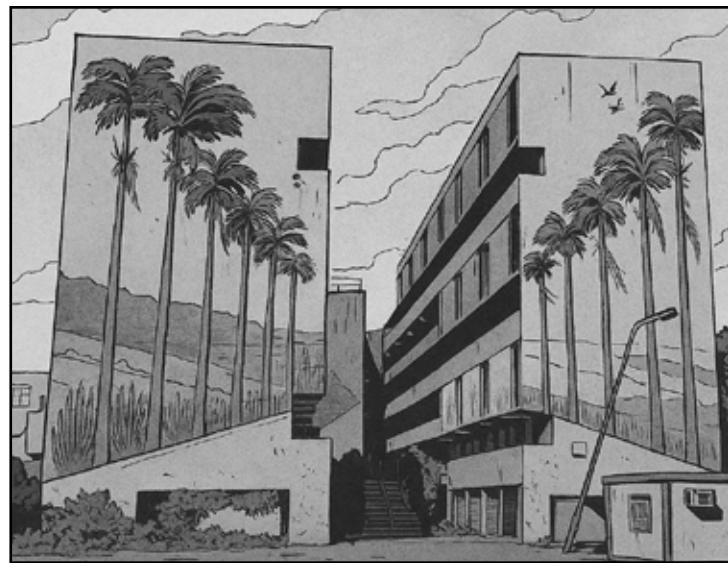
Après le violent ouragan de 1928, le gouvernement français décida de doter la Guadeloupe de bâtiment publics alliant solidité et esthétique. L'architecte Ali Tur réalisa plus d'une centaine de bâtiment publics de 1931 à 1937, dans le style Art Déco avec des formes simples et une prédominance des proportions verticales. On peut retenir de ses bâtiments : les poteaux cylindriques, les auvents plats, les toits terrasses, la proportionnalité des façades par 3 ou encore les dessins des grilles de fer forgé, des claustras et l'assemblage des carrelages.



Mais attends, si je comprends bien, là c'est une nouvelle période, celle des grands ensembles et de la métamorphose urbaine de Pointe-à-Pitre dans les années 60. Tu te souviens que la cité Chanzy se trouvait à l'emplacement du parc ?



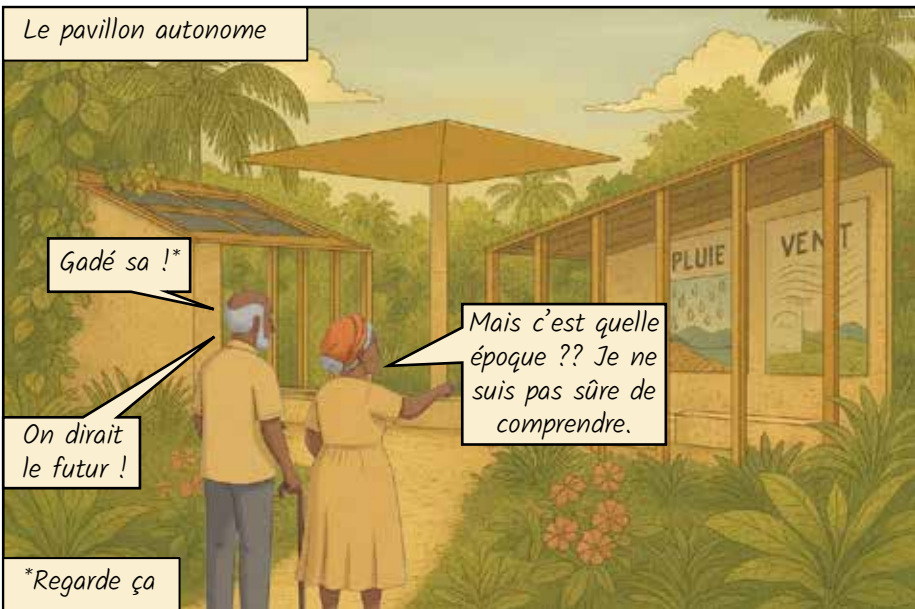
Bien sûr que je m'en souviens, c'était un vrai changement d'habiter dans ces grands ensembles : modernité, confort, hygiène (tous les logements étaient reliés à l'eau courante) grands espaces fonctionnels et lumineux...



Les deux barres jumelles de la cité Chanzy ont été construites en 1968 et elles regroupaient au total 385 logements. Elles ont été démolies entre décembre 2020 et janvier 2021 dans le cadre de la RUPAP (Rénovation Urbaine de Pointe-à-Pitre).



La pluie est passée, on peut continuer notre balade.



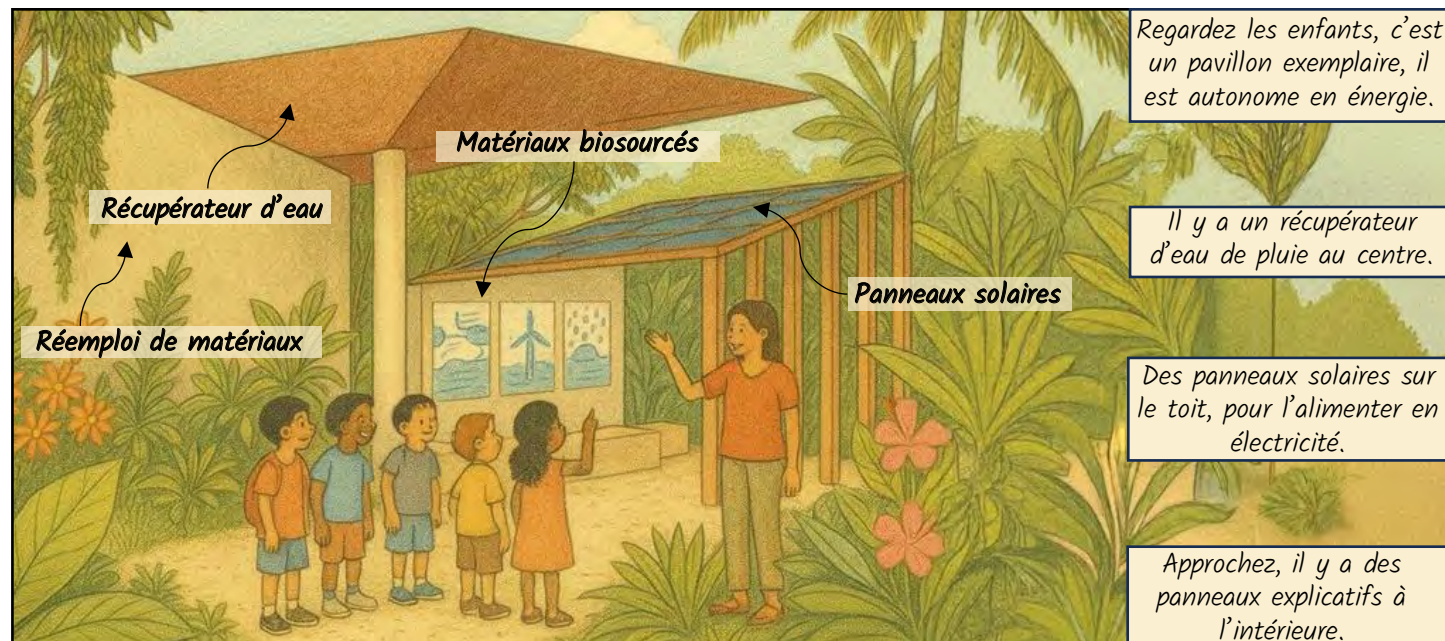
Le pavillon autonome

Gadé sa !*

On dirait le futur !

Mais c'est quelle époque ?? Je ne suis pas sûre de comprendre.

*Regarde ça



Regardez les enfants, c'est un pavillon exemplaire, il est autonome en énergie.

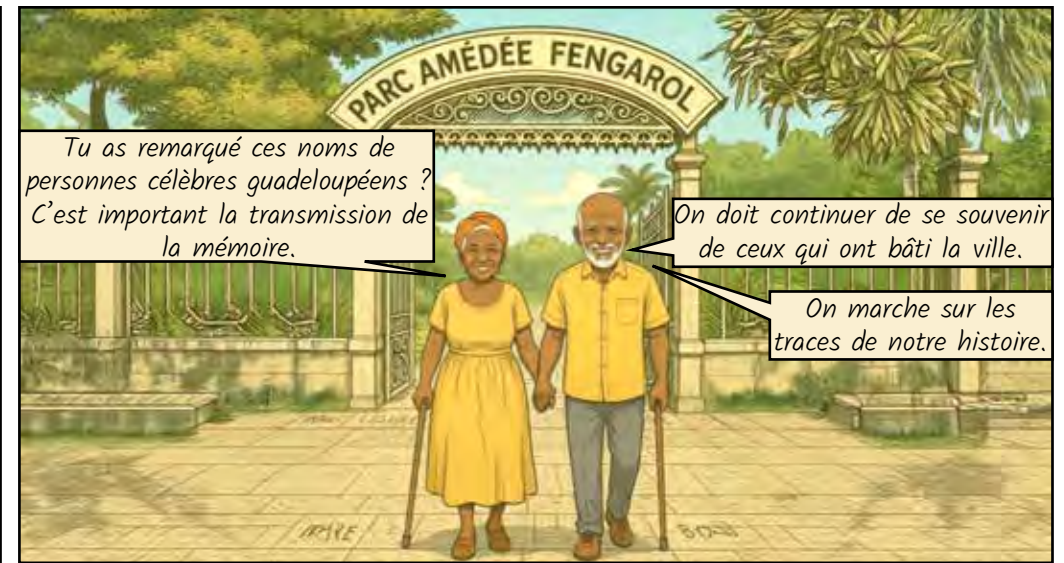
Il y a un récupérateur d'eau de pluie au centre.

Des panneaux solaires sur le toit, pour l'alimenter en électricité.

Approchez, il y a des panneaux explicatifs à l'intérieure.



Eh beh !
Vraiment intéressant !



Tu as remarqué ces noms de personnes célèbres guadeloupéens ? C'est important la transmission de la mémoire.

On doit continuer de se souvenir de ceux qui ont bâti la ville.

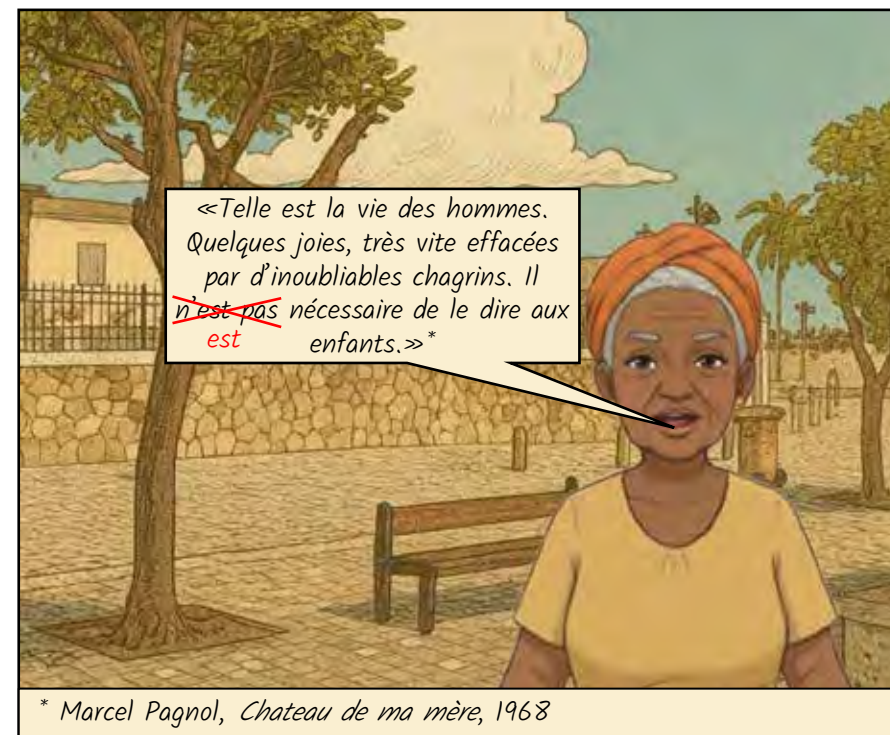
On marche sur les traces de notre histoire.



Il est super ce parc ! Cette balade m'a rappelé beaucoup de souvenirs.

Tu vois finalement c'est pas que pour les enfants les parcs !

C'est super important le souvenir. Merci de te rappeler de moi.



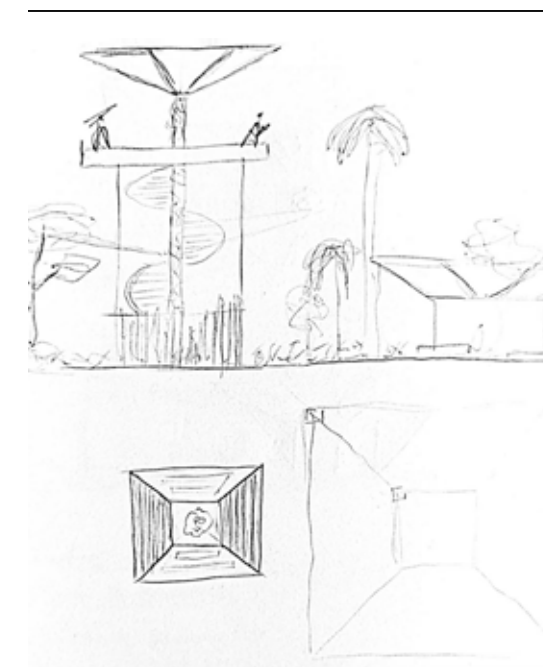
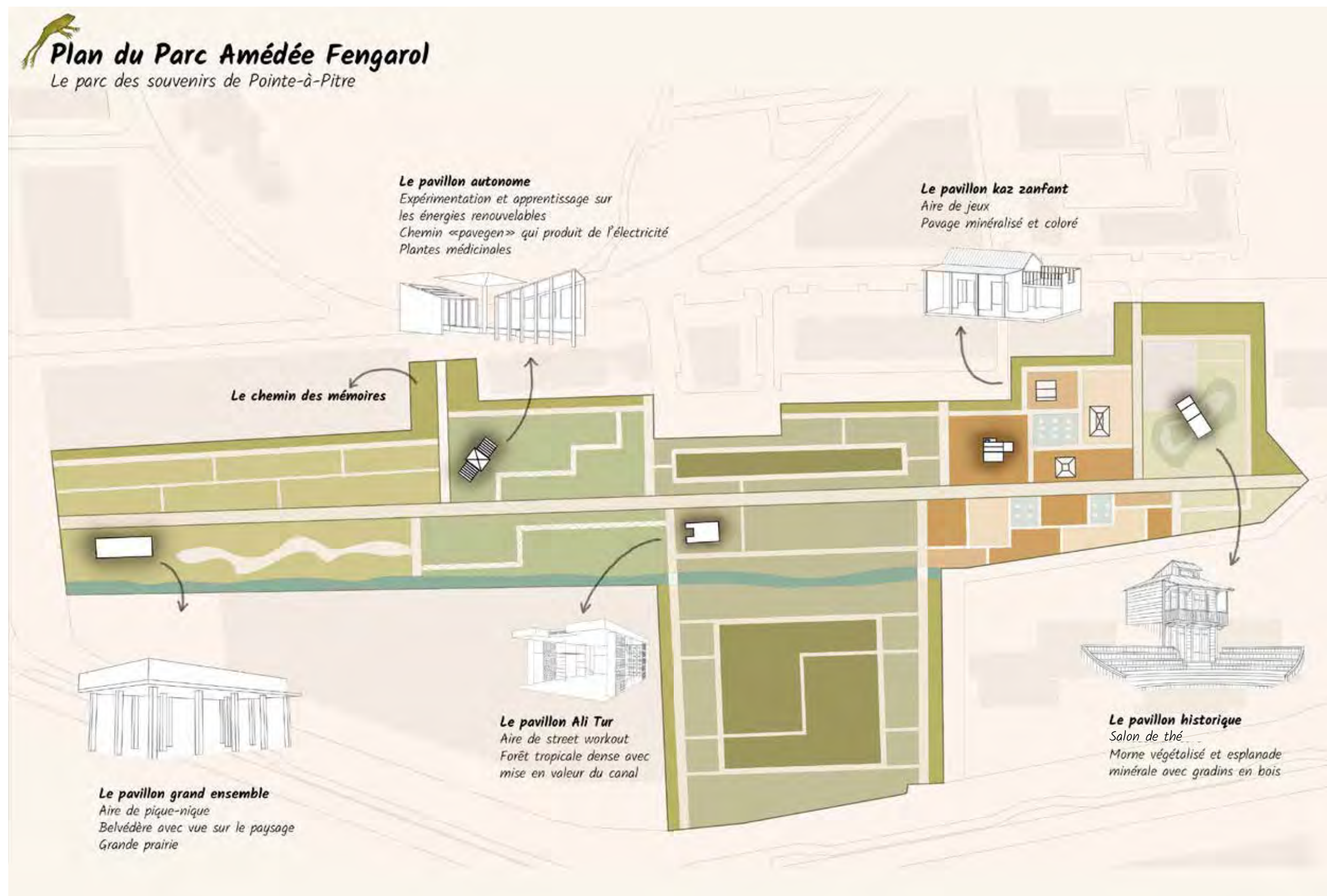
«Telle est la vie des hommes. Quelques joies, très vite effacées par d'inoubliables chagrins. Il n'est pas nécessaire de le dire aux enfants.»*

* Marcel Pagnol, *Chateau de ma mère*, 1968



Plan du Parc Amédée Fengarol

Le parc des souvenirs de Pointe-à-Pitre

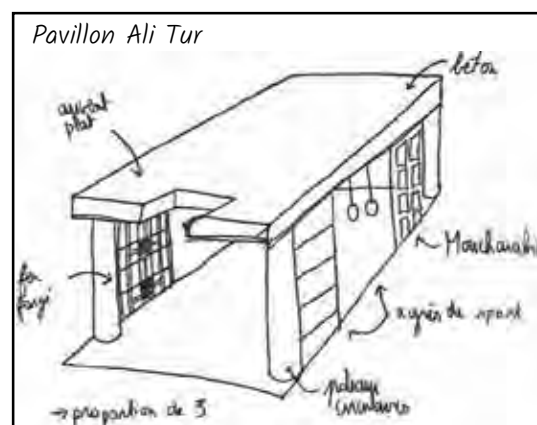
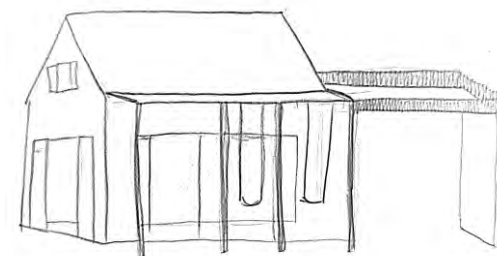


- culture apprenant dessin
- système énergie renouvelable
- matériaux locaux

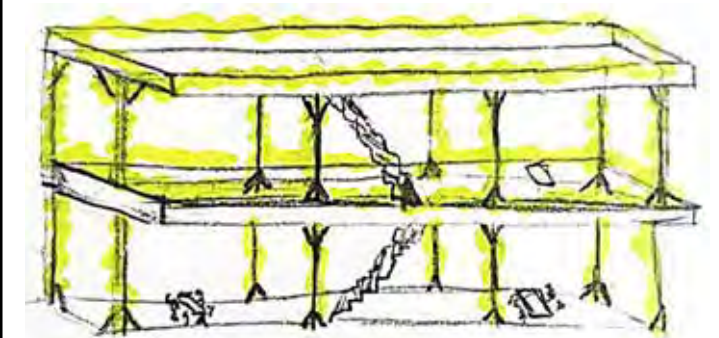
Recherches



Le pavillon Kaz* Zanfent



Le pavillon qui rassemble



COMME CHEZ SOI

LES SALONS PARTAGÉS DU PARC AMÉDÉE FENGAROL

par Zacharie BILLOT-SCELO, Mylène COGEZ, Clarisse DROMBY e Axel LAGUERRE

Intentions de projet

Lors de notre balade à Pointe-à-Pitre, nous avons constaté le manque d'espaces communs, malgré une forte appropriation des rues par les habitants. Ce constat a révélé un besoin de convivialité et de partage. Pour le parc, entouré d'immeubles d'habitation possédant peu d'espaces collectifs, nous proposons des « salons extérieurs » : lieux de rencontre et de détente adaptés aux usages locaux.

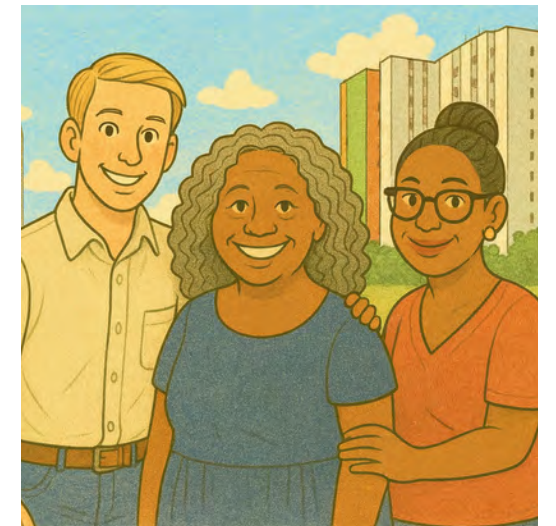
Nous avons imaginé différents types de salons : des salons végétaux, propices au repos sous l'ombrage des feuilles ; des salons de rencontre, plus intimes, favorisant les échanges ; des salons dédiés aux jeux, et enfin un grand salon central, accueillant des ateliers et la vente de produits locaux, attirant les locaux et les touristes.

L'ensemble repose sur un module qui se répète, se décline et fait système le long des cheminements. L'organisation spatiale crée une progression : plus intime en périphérie, plus collective et dynamique au cœur du parc. L'objectif est de favoriser les échanges intergénérationnels et la vie de quartier, en offrant un lieu où différents publics peuvent se croiser, jouer, discuter ou simplement se reposer à l'ombre d'un salon végétal. Le parc devient ainsi un espace de lien social, de détente et de partage, à l'image de la convivialité guadeloupéenne.

Inspirations

Contrairement aux communes plus rurales de la Guadeloupe, l'habitat à Pointe-à-Pitre ne permet pas d'accueillir chez soi, coutume fortement imprégnée dans les habitudes guadeloupéennes. Lors de nos rencontres avec les habitants, la plupart d'entre-eux a évoqué un manque d'espaces communs.

Cette demande nous ont fortement influencé dans notre prise de partie.



Louenn, Nita et Leslie, rencontrés dans le quartier Chanzy le 20-10-2025



Kaïs se promène dans la forêt avant de rentrer chez lui...



Il rentre sans tarder préparer ses affaires....



Il part rejoindre l'arrêt de bus....



En route pour Pointe-à-Pitre....



Une heure plus tard....



Allô mamie? Je sors du bus là... Tu es où?

Retrouve moi dans le parc en face de toi doudou!



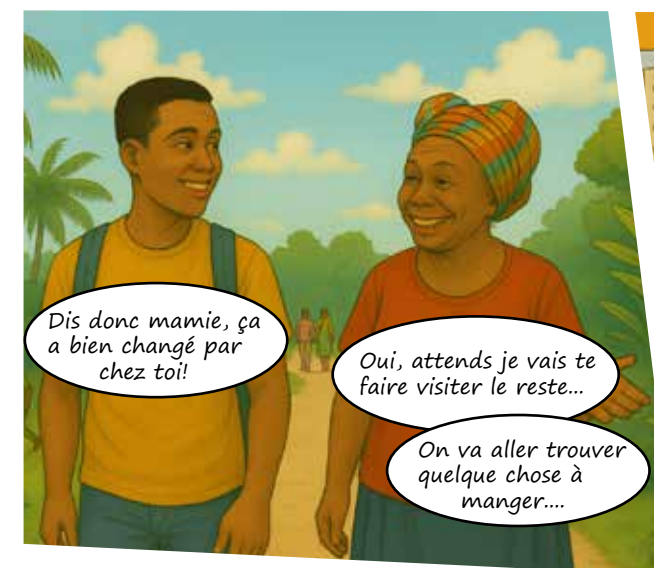
L'espèce de friche là? Euh...

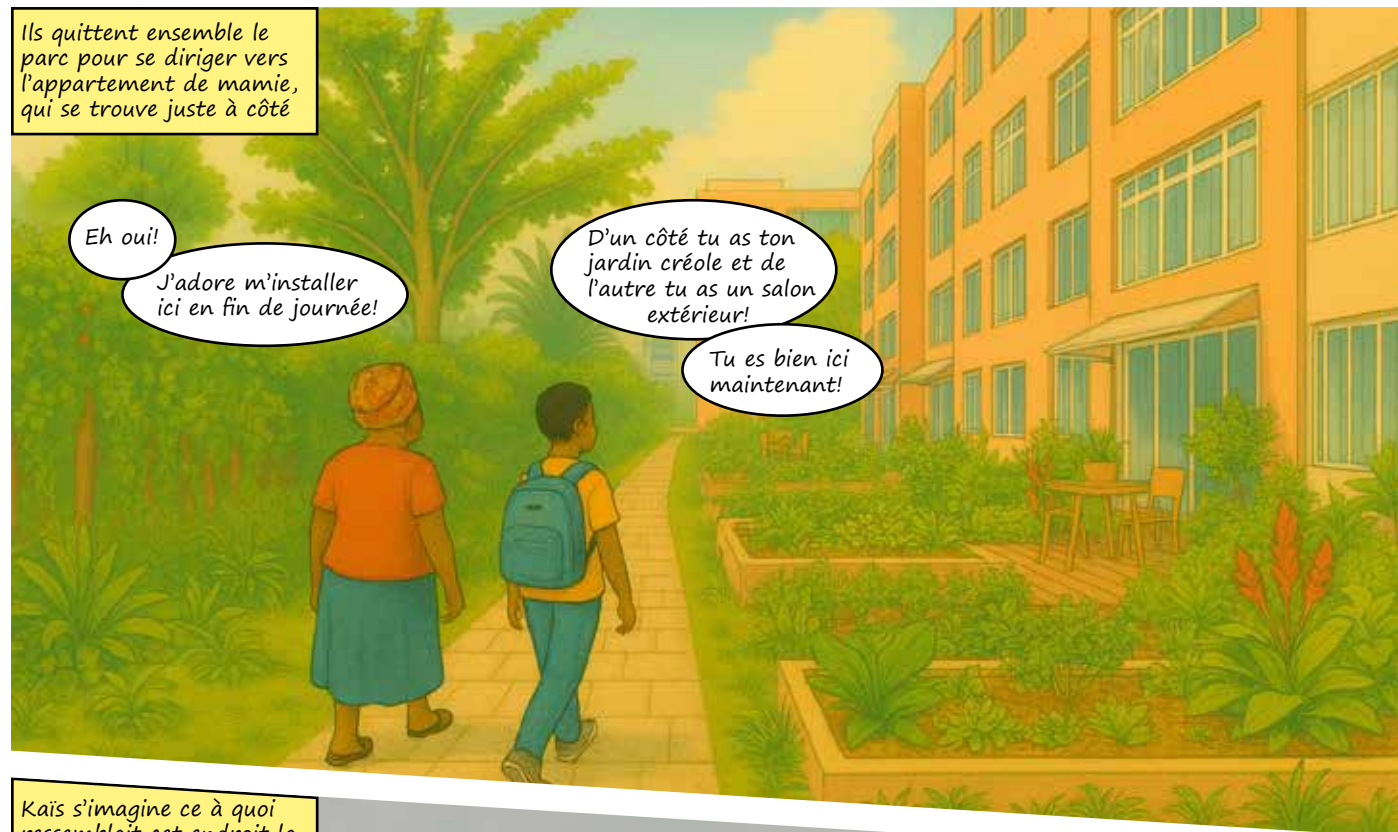


Regarde vers le parc....



Oh woaw, ça a changé depuis la dernière fois!





Kais s'imaginer ce à quoi ressemblait cet endroit la dernière fois qu'il est venu



Trombinoscope



Les étudiantes et les étudiants de l'atelier



Zacharie
BILLOT-SCELO



Nathan
DUPRE



Marylou
MAUGER



Camille
TARAMO



Mylène
COGEZ



Noémie
FOURNEL



Lou-Ann
POIRETTE



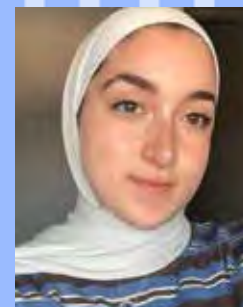
Eva
VANBESIEN



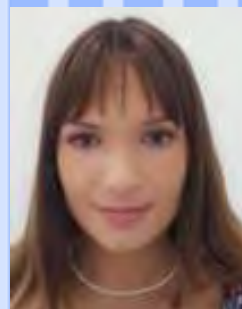
Sophie
DECLERCK



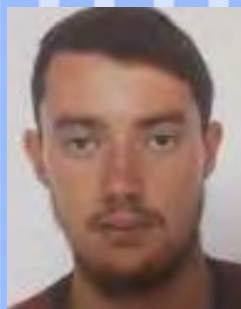
Justine
GIMENES-GINANE



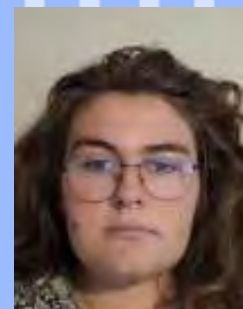
Lujin
SAHLOU



Clarisse
DROMBY



Axel
LAGUERRE



Lola
SALMISTRARO

L'enseignant de l'ENSA Normandie



Rémi
FERRAND
Ingénieur et
architecte,
Maître de Conférences



Les partenaires de la ville de Pointe-à-Pitre



Harry
DURIMEL

Maire de la Ville
de Pointe-à-Pitre



Kathy
LOUIS-THÉRÈSE

Direction du
Développement du
territoire
Cheffe de Projet
Action Coeur de Ville

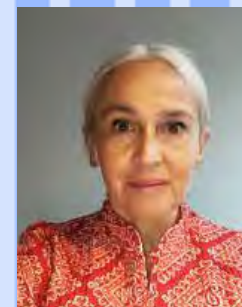


Rosy
JALCE BAMBUCK

Responsable du
Patrimoine à la ville
de Pointe-à-Pitre



Les partenaires de la DAC Guadeloupe



Edwige
MILLERY

Adjointe au directeur
des affaires culturelles
de Guadeloupe



Marie-Noëlle
MARTIAL

Service Monuments
Historiques et
architecture

Conseillère pour
l'Architecture
Direction des affaires
culturelles



Lionel
ORSI

Président du corps
des architectes
conseils de l'Etat
Architecte conseil de
l'Etat DEAL & Dac
Guadeloupe

Remerciements

Les auteurs de cet album remercient toutes les personnes qui ont contribué à la bonne réussite de cette opération.

Marie-Noëlle Martial et Kathy Louis-Thérèse pour leur grande implication, M. Harry Durimel et Tania Galvani pour leur disponibilité, Edwige Millery pour son attention, Lionel Orsi pour ses conseils, Sylvie Adélaïde et Rosy Jalce-Bambuck pour leurs explications, Sébastien Manlius et Rita Pierre-Marie pour leur suivi, Andrée Cozema et Tony Bernard pour leur contextualisation, Apolline Ruel pour son efficacité et tous les habitants de Pointe-à-Pitre pour leur gentillesse.

Sans vous, rien n'aurait été possible.

Merci !