

## 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 ».

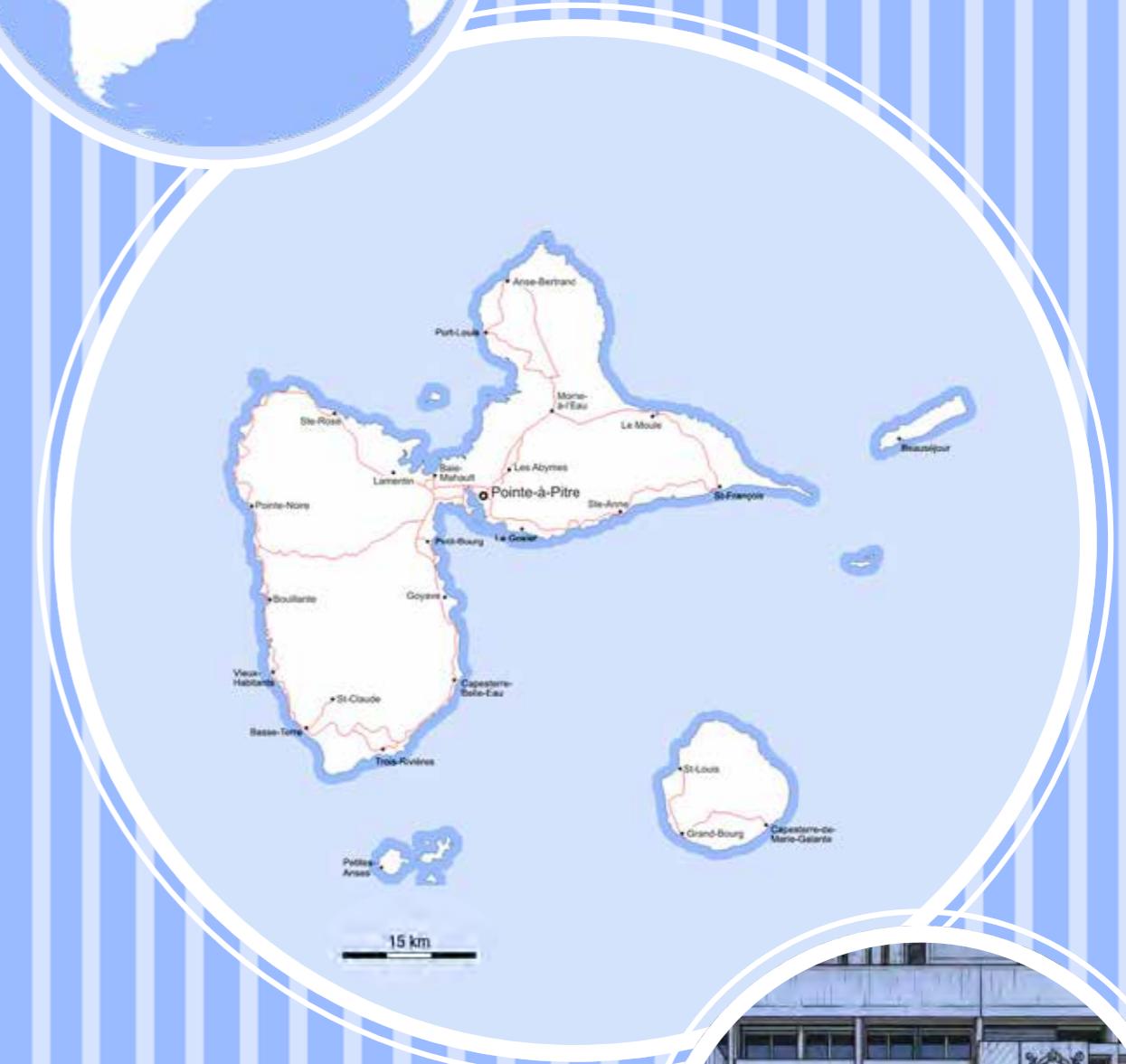
Guidés par les acteurs locaux et encadrés par un enseignant de l'ENSA Normandie, ils se sont vu confier une mission bien particulière : imaginer par partie et par thèmes des aménagements possibles pour le futur parc Amédée Fengarol.

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.

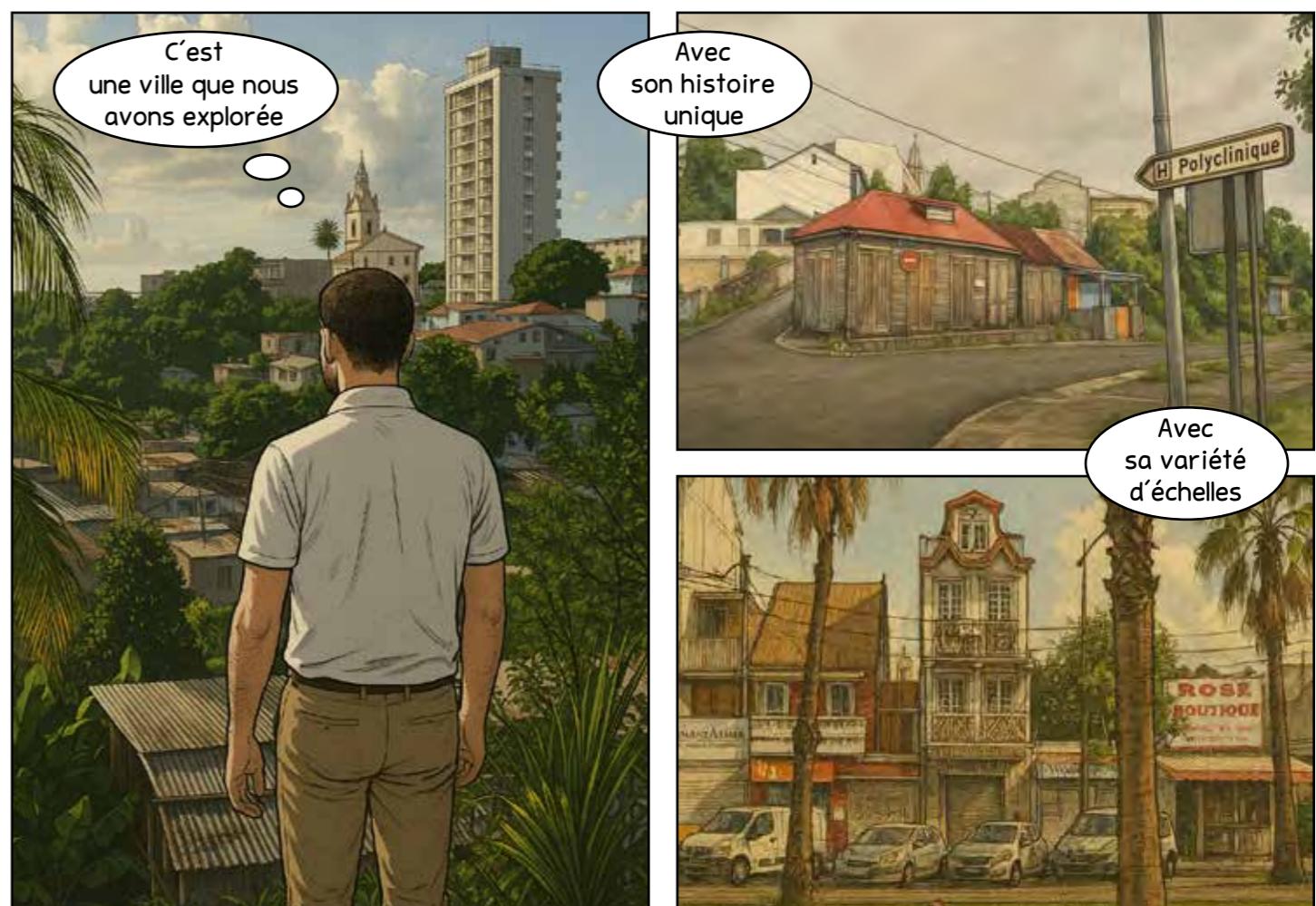
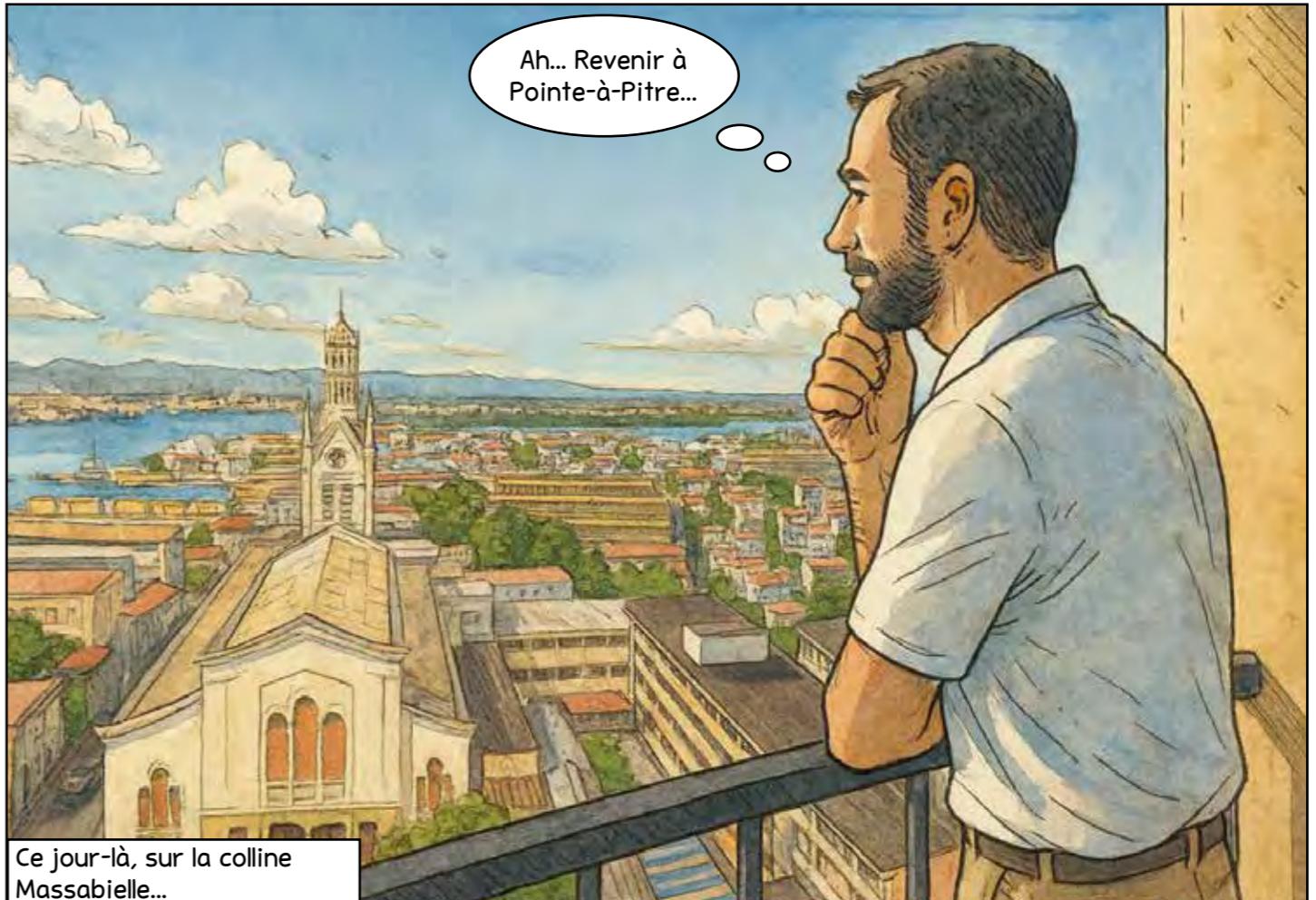
Pour les aider et les guider, la méthode proposée conjuguerait l'arpentage et la narration. L'idée serait de demander à chaque équipe d'imaginer le parcours d'un ou une habitante, à travers la ville et le parc.

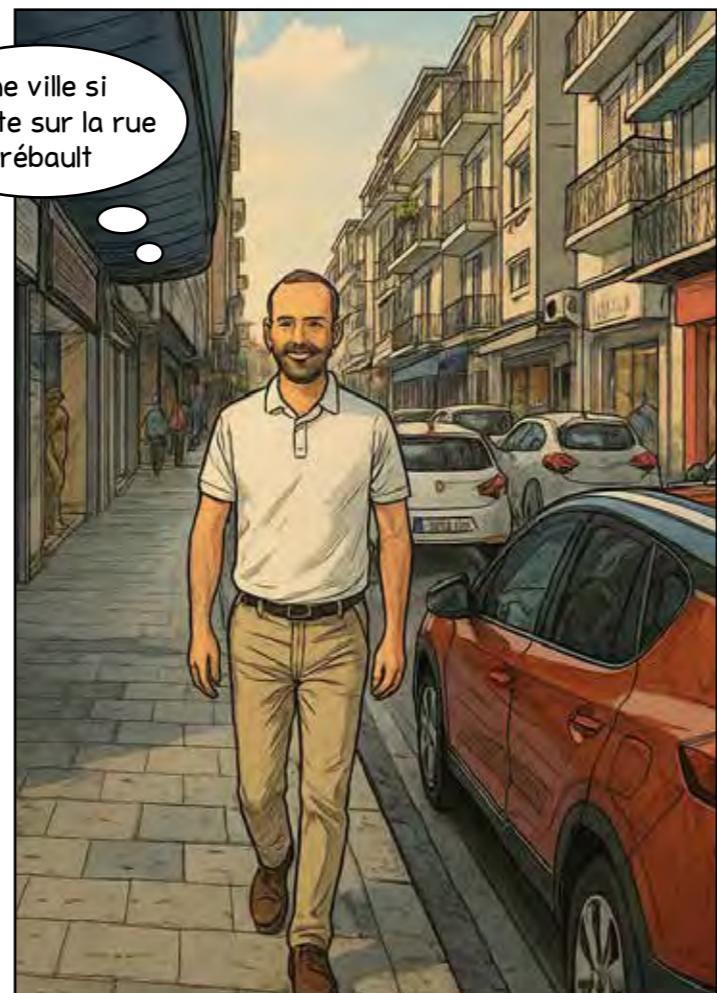
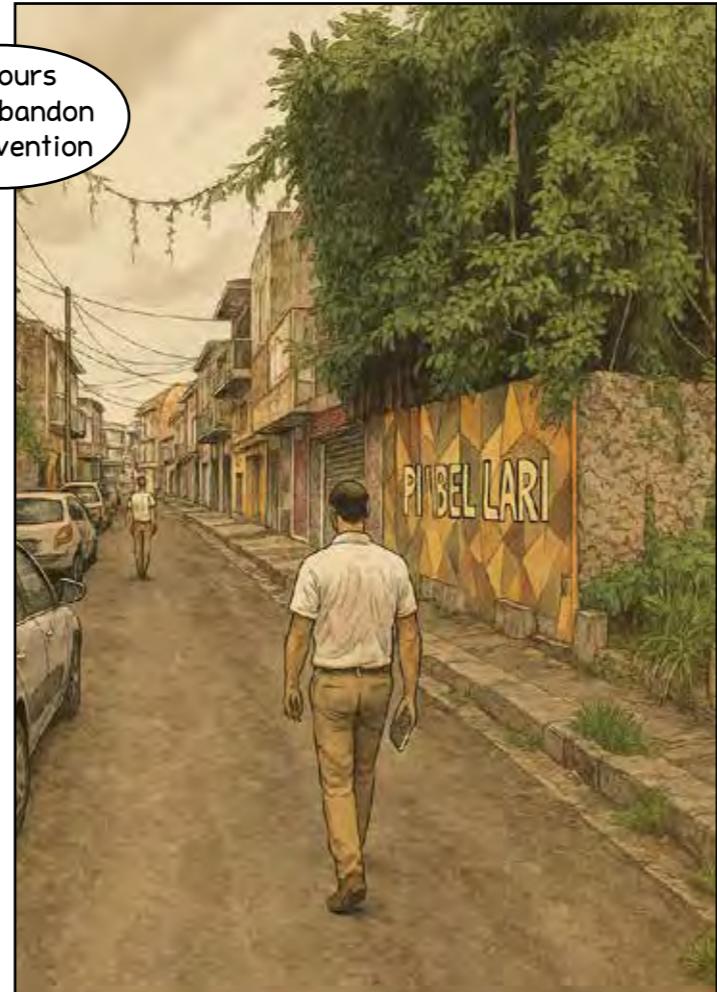
Que pourraient faire les habitants de Pointe-à-Pitre dans le parc Chanzy ? Des enfants pourraient-ils y jouer ? Des travailleurs venir y manger pendant leur pause ? Des amoureux s'y rencontrer ? Des personnes âgées y discuter à l'ombre ?

Pour appuyer ces histoires 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 proposées, 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.

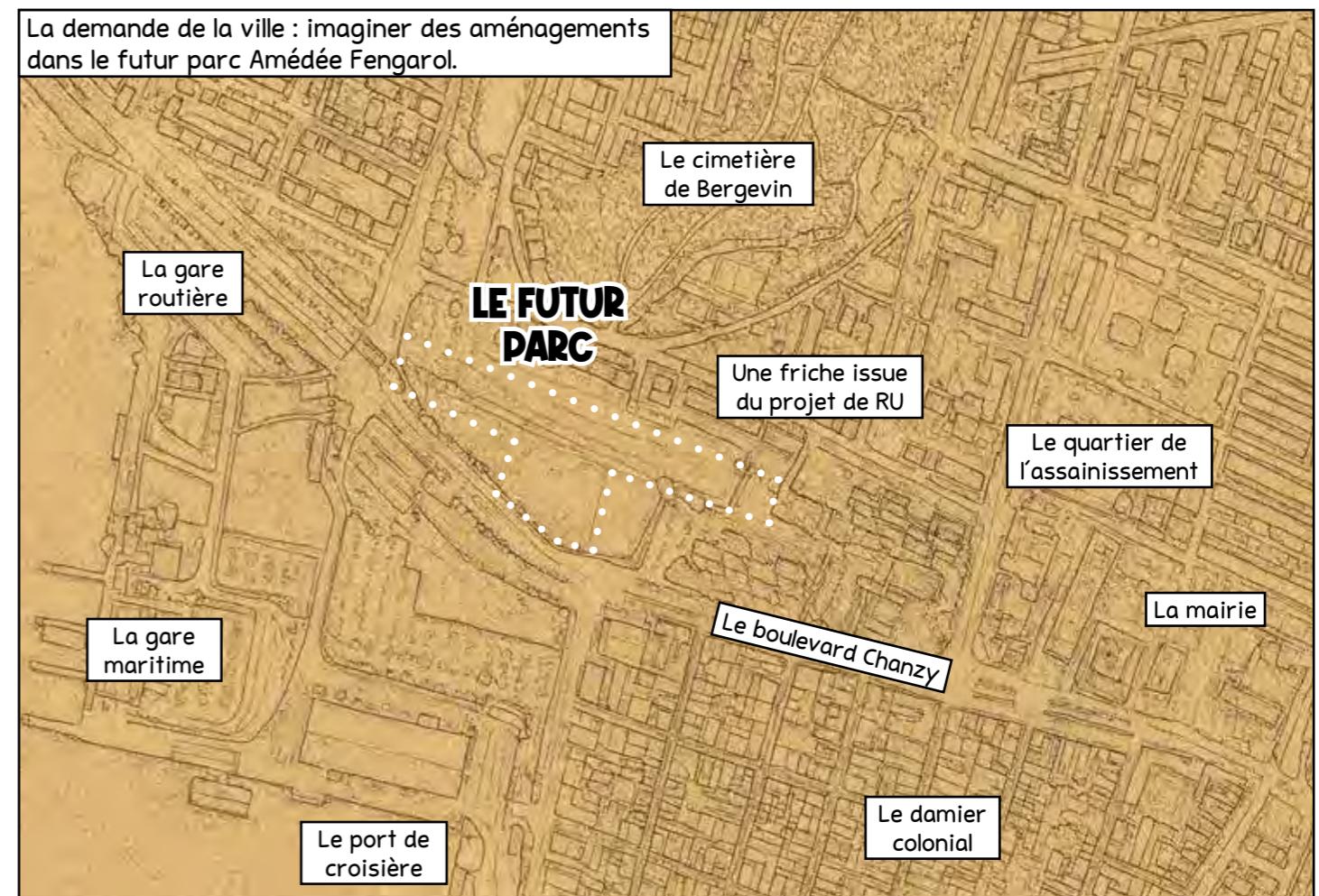
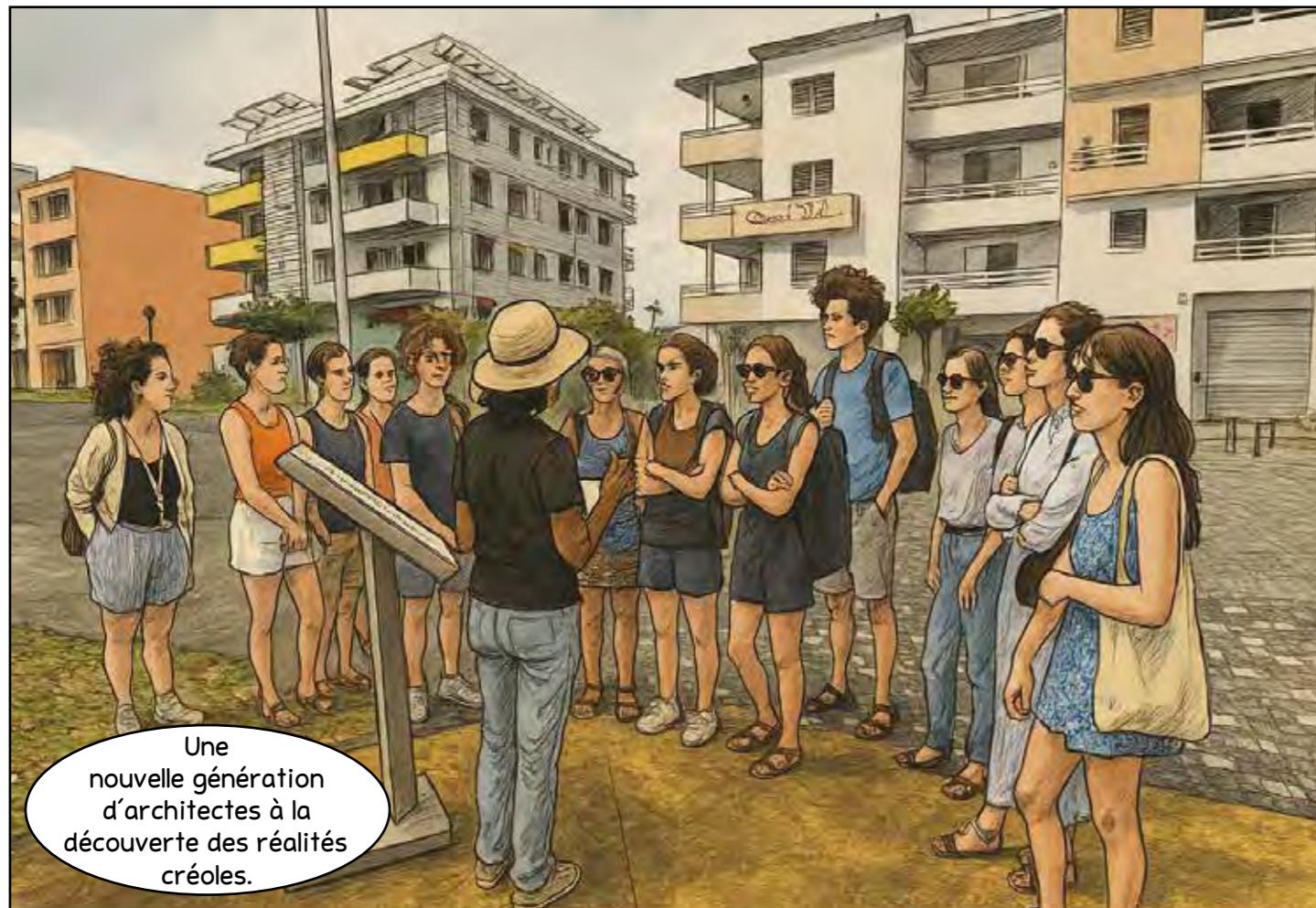
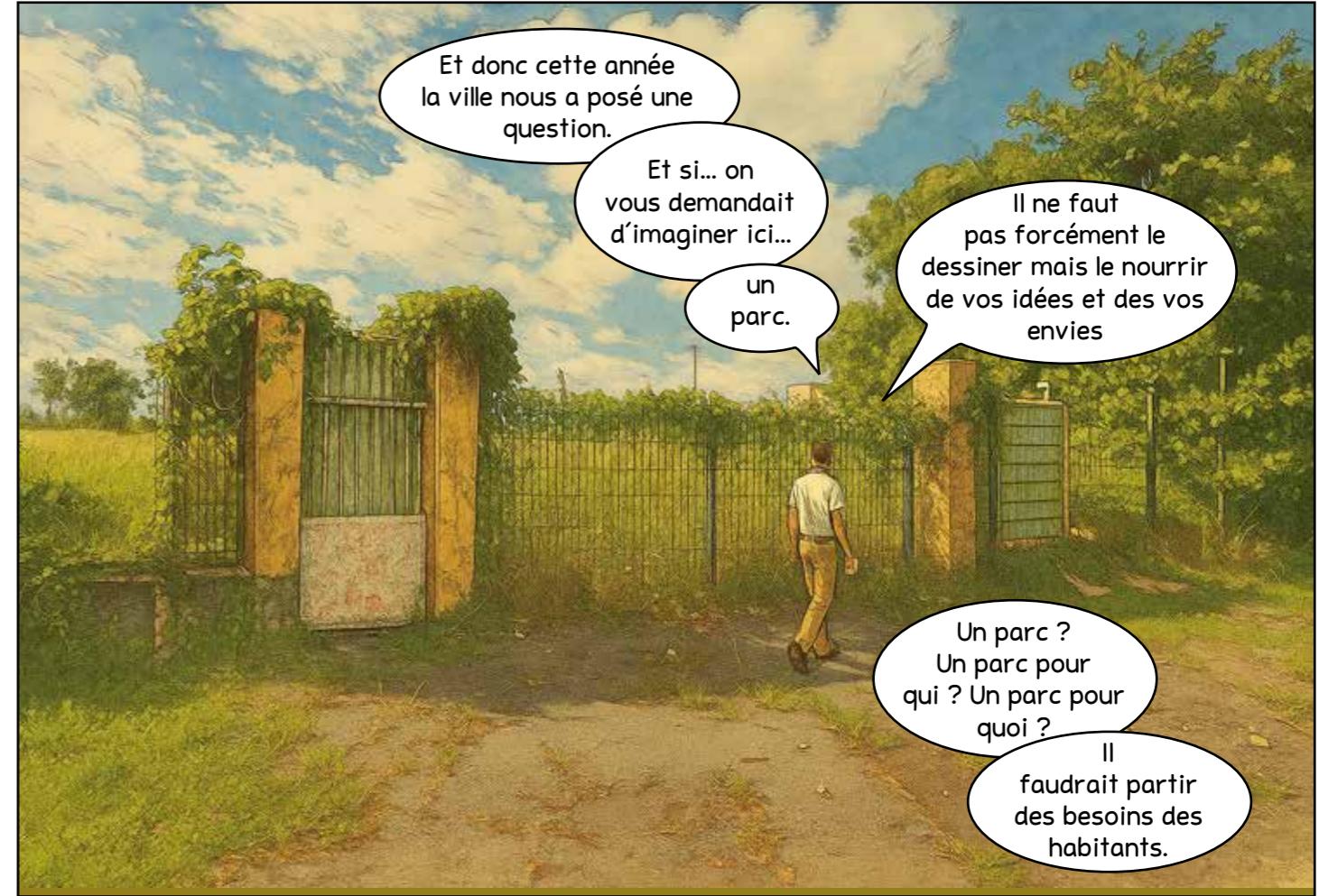
Leur travail s'est accompagné de discussions critiques et d'une réflexion collective qu'ils souhaitent partager via ce document..





Les synthèses des années précédentes

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'édition d'une ville. Tout en découvrant l'archipel de la Guadeloupe, tout en arpantant 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.

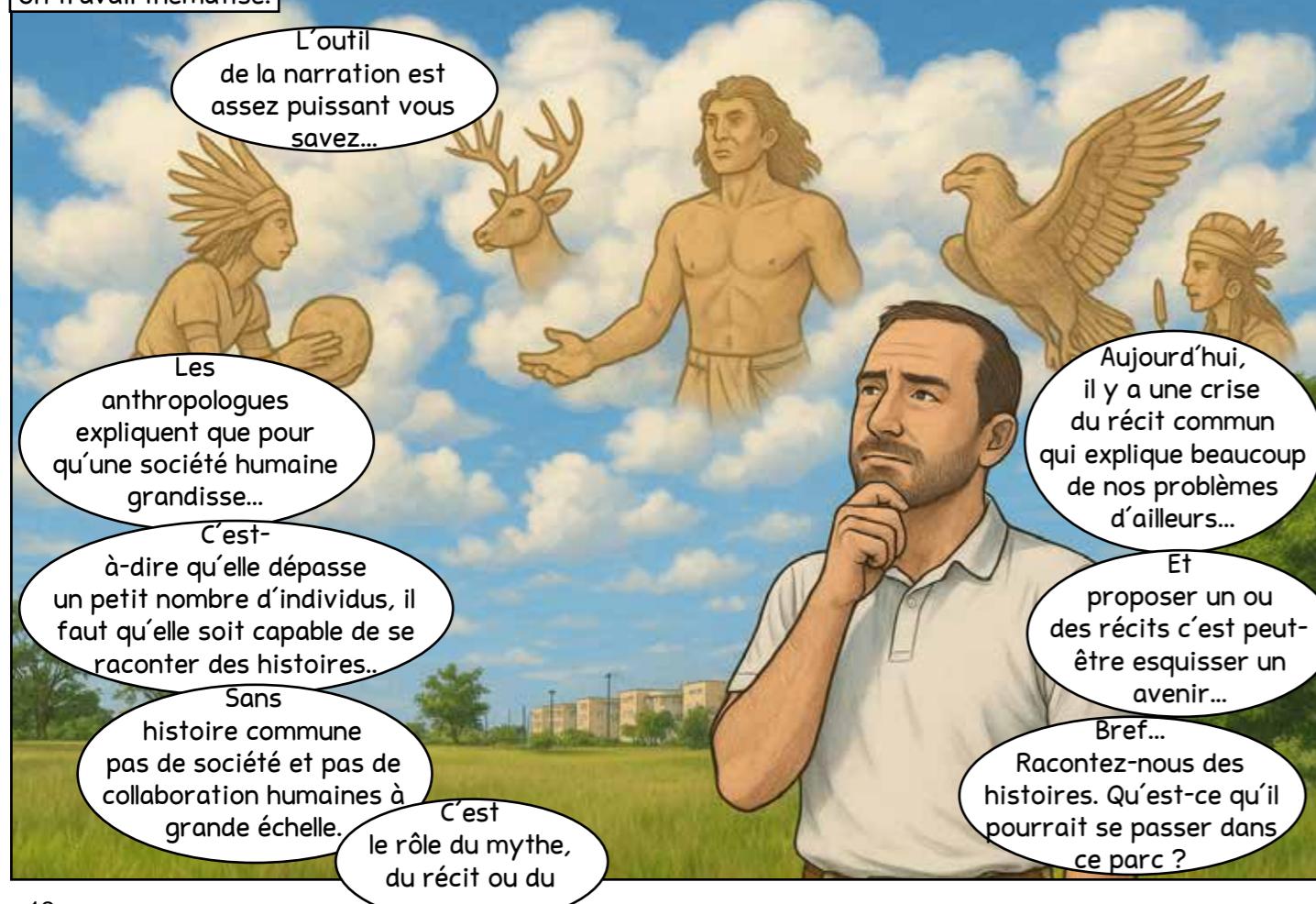
L'objectif de l'enseignant était d'encourager les étudiants à renouveler leur façon de travailler en les incitant à utiliser deux outils :

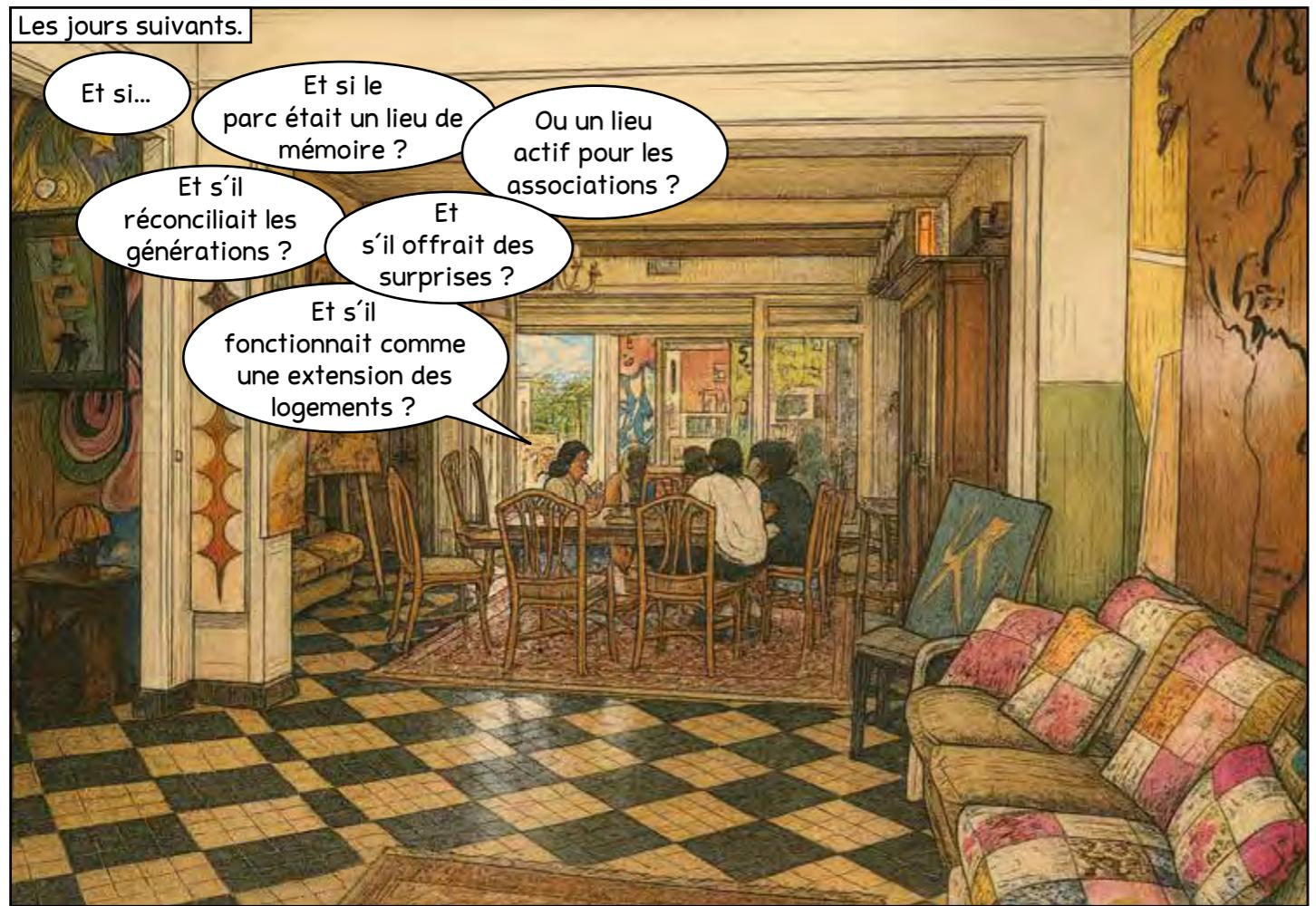
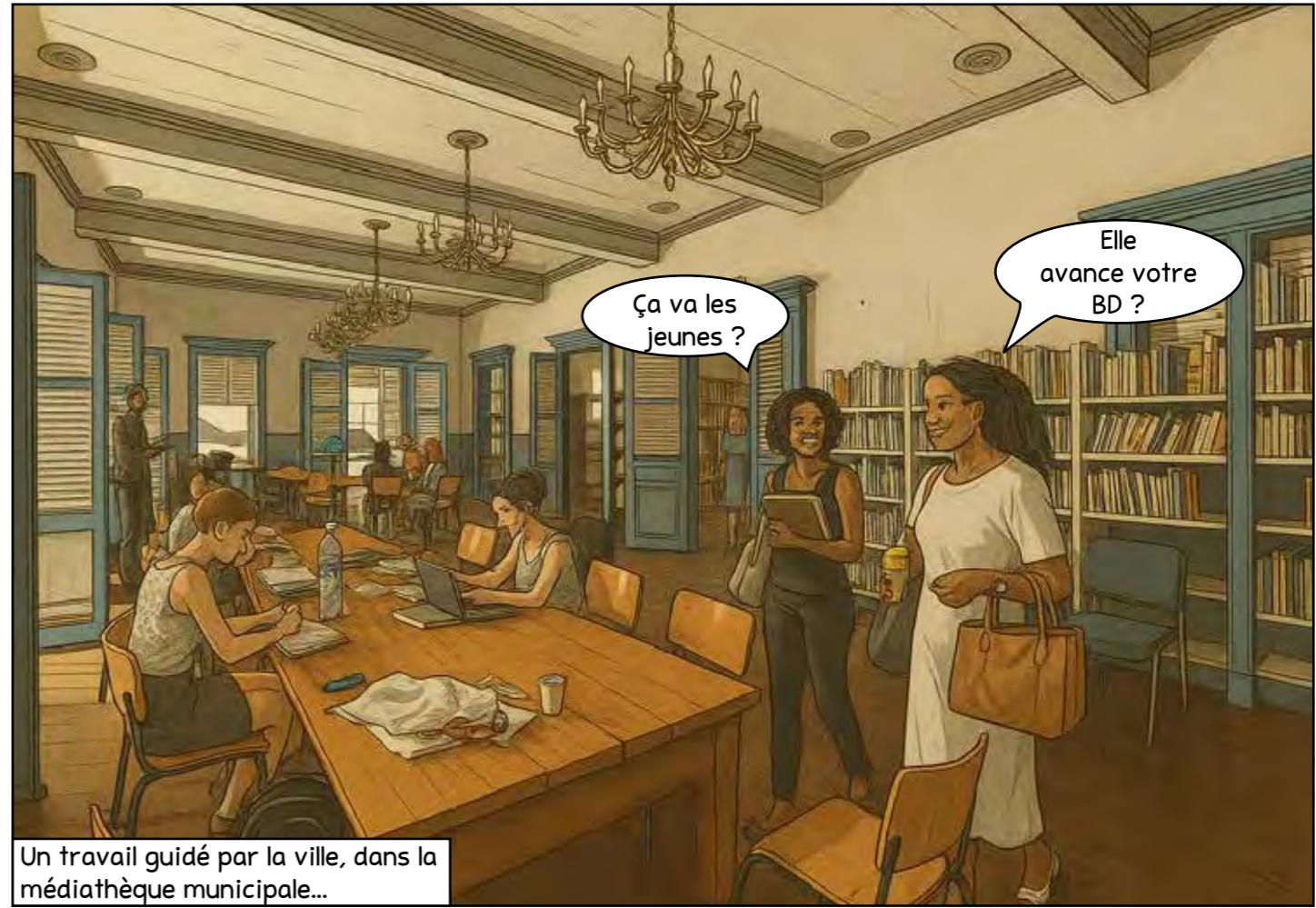
- un outil très ancien : la narration.
- et un outil très nouveau : les intelligences artificielles dites génératives.

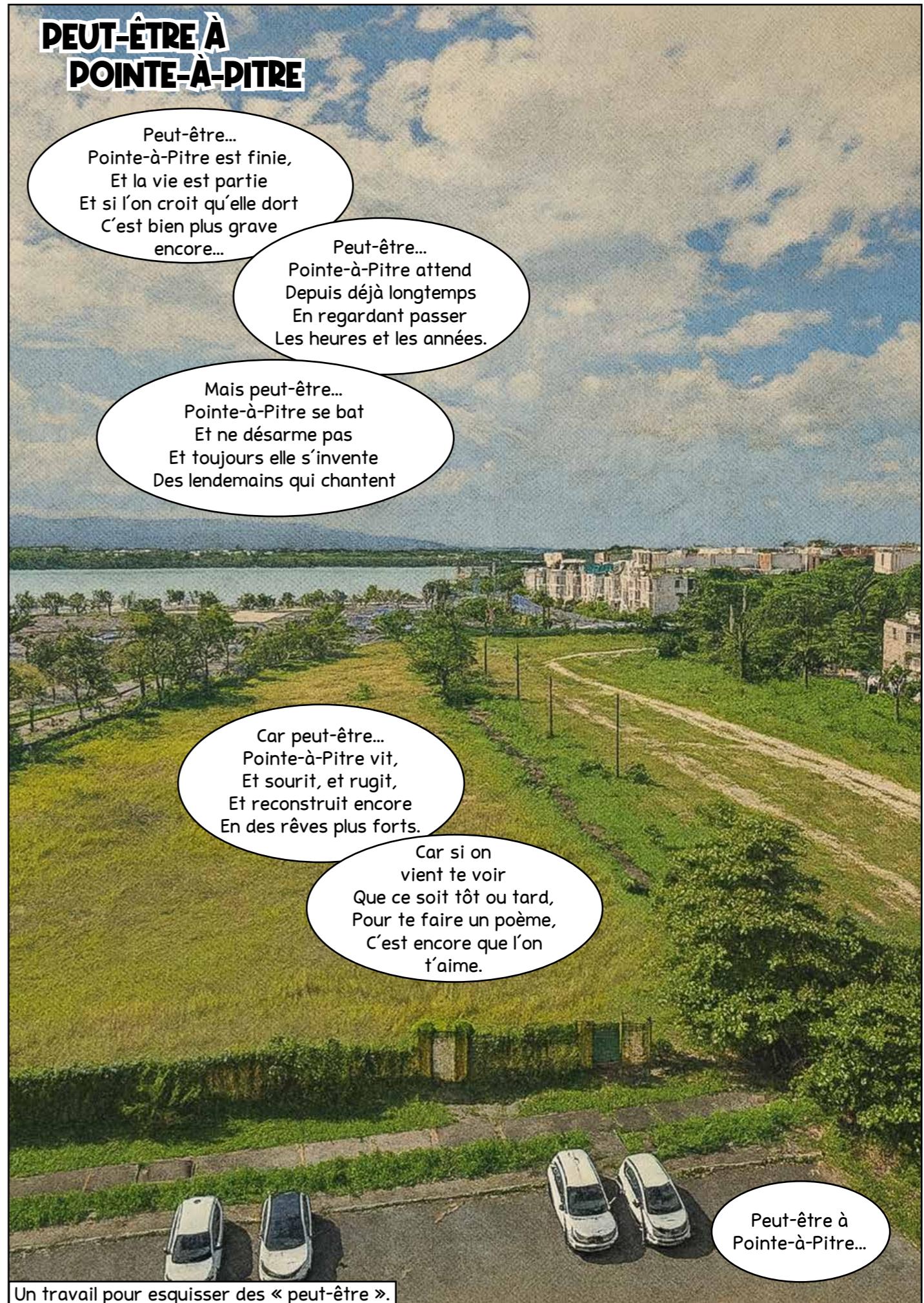
Quand Charles Perrault rencontre CHAT GPT...



Un travail thématisé.







# ÉTENSÈL \*

## LA GALERIE DES SAVOIRS PARTAGÉS DU PARC AMÉDÉE FENGAROL

par Noémie FOURNEL, Justine GIMENES-GINANE et Eva VANBESIEN

### Intentions de projet

Le point de départ de notre proposition fait suite à un arporage 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 Legitimus le 20-10-2025

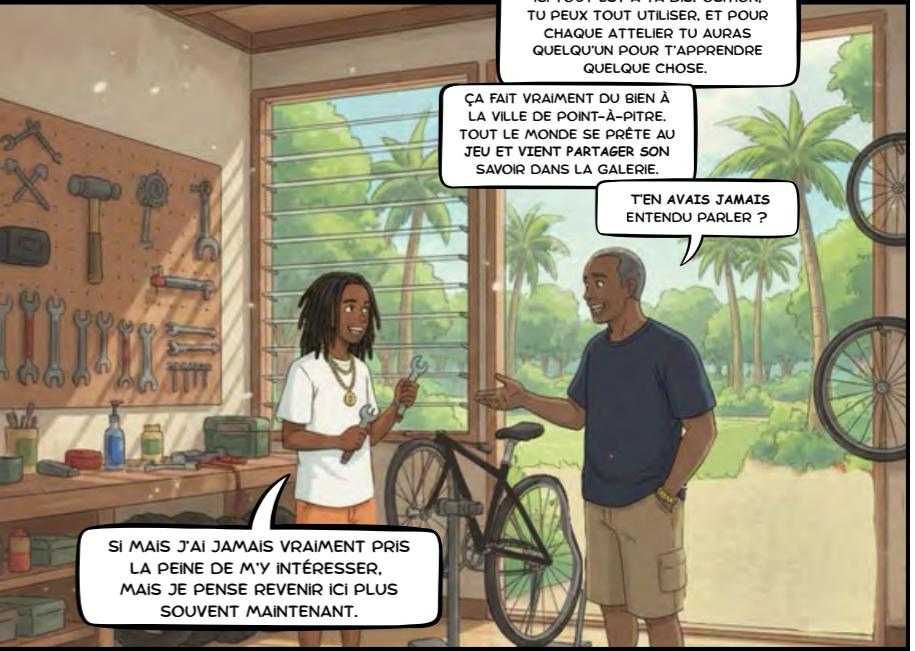
\* Étincelle

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 TIENT SON STAND DE FLEURS SUR LE PARVIS DE L'ÉGLISE.







## ANNEXES

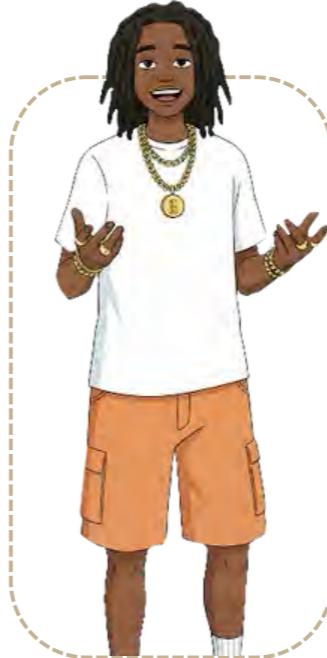
### Et maintenant quelques explications...

De la photo à l'image de bande-dessinée



Photos personnelles

Les personnages



NOHLAN



COLETTE

17 ANS  
JEUNE LYCÉEN DE  
POINTE-À-PITRE



Photos personnelles modifiées par l'IA



SANDRA

35 ANS  
FLEURISTE



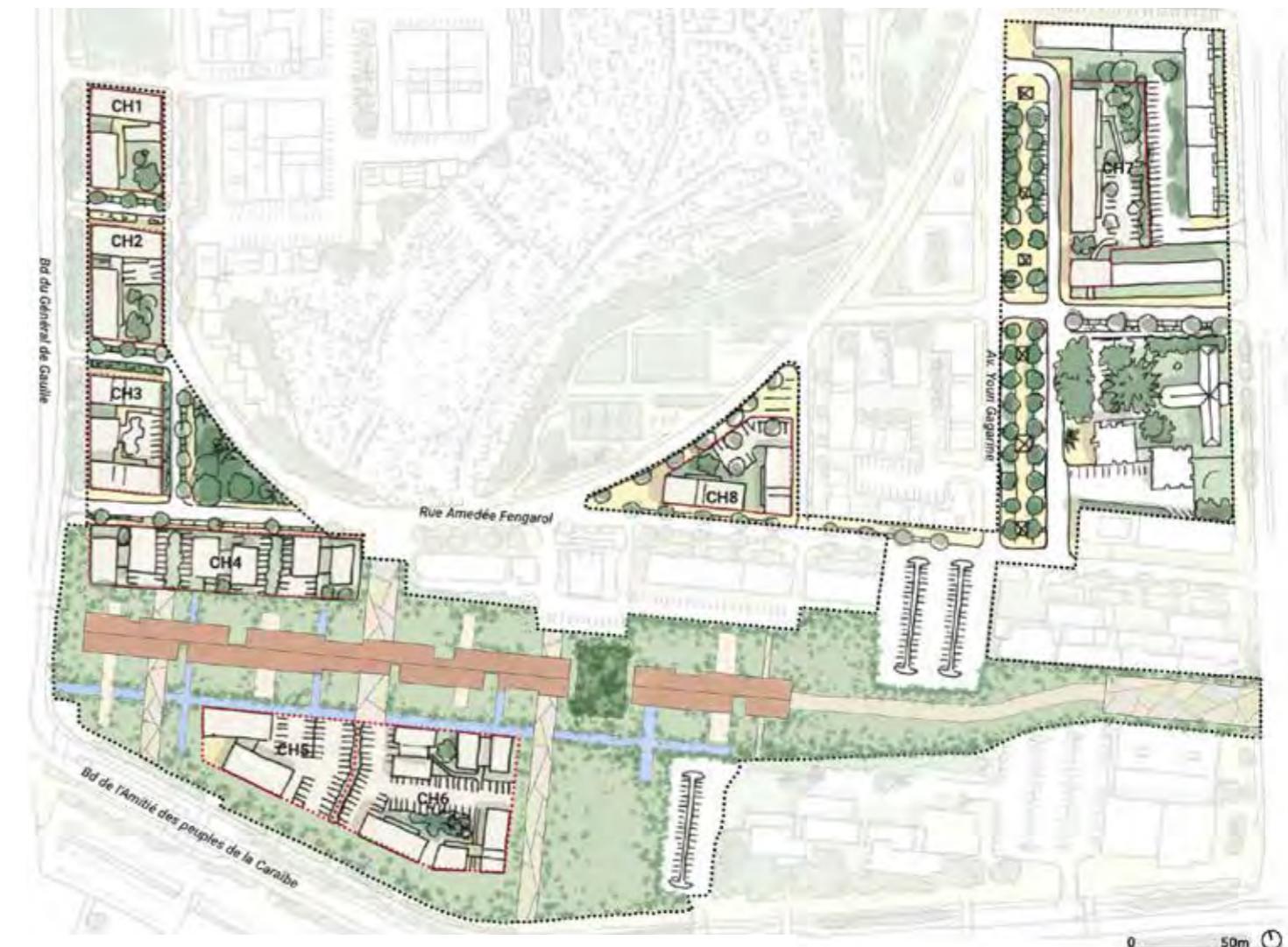
DAVID

50 ANS  
MÉCANICIEN

Contexte géographique du quartier Chanzy



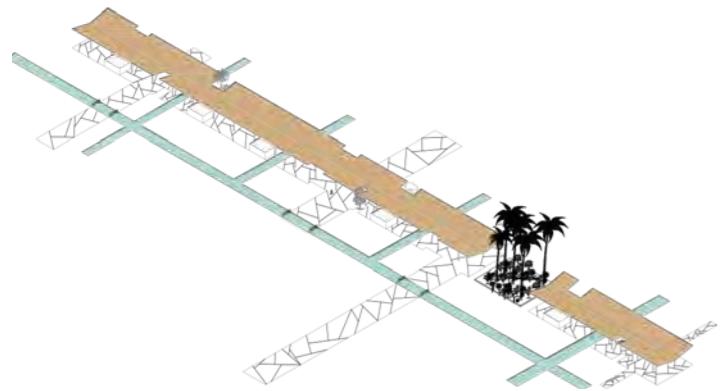
Plan de masse - redessiné à la main



Plan de masse - dessin Archicad



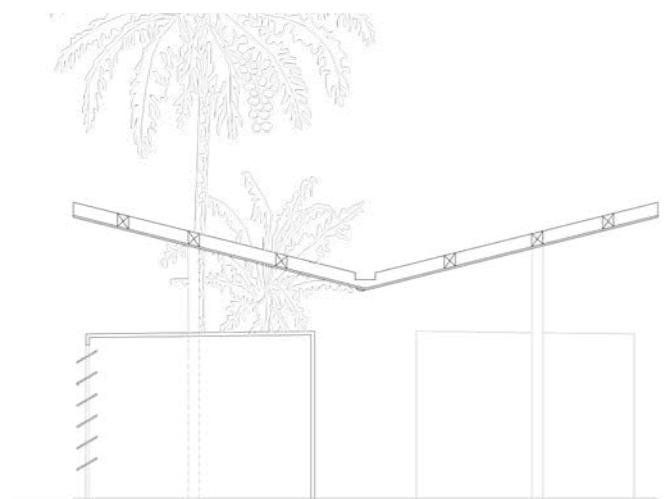
Axonometrie et coupe d'intention du projet modifiée avec l'IA



Axonometrie (dessin Autocad)



Coupe perspective (dessin Autocad)



Coupe (dessin Autocad)



Traitement IA

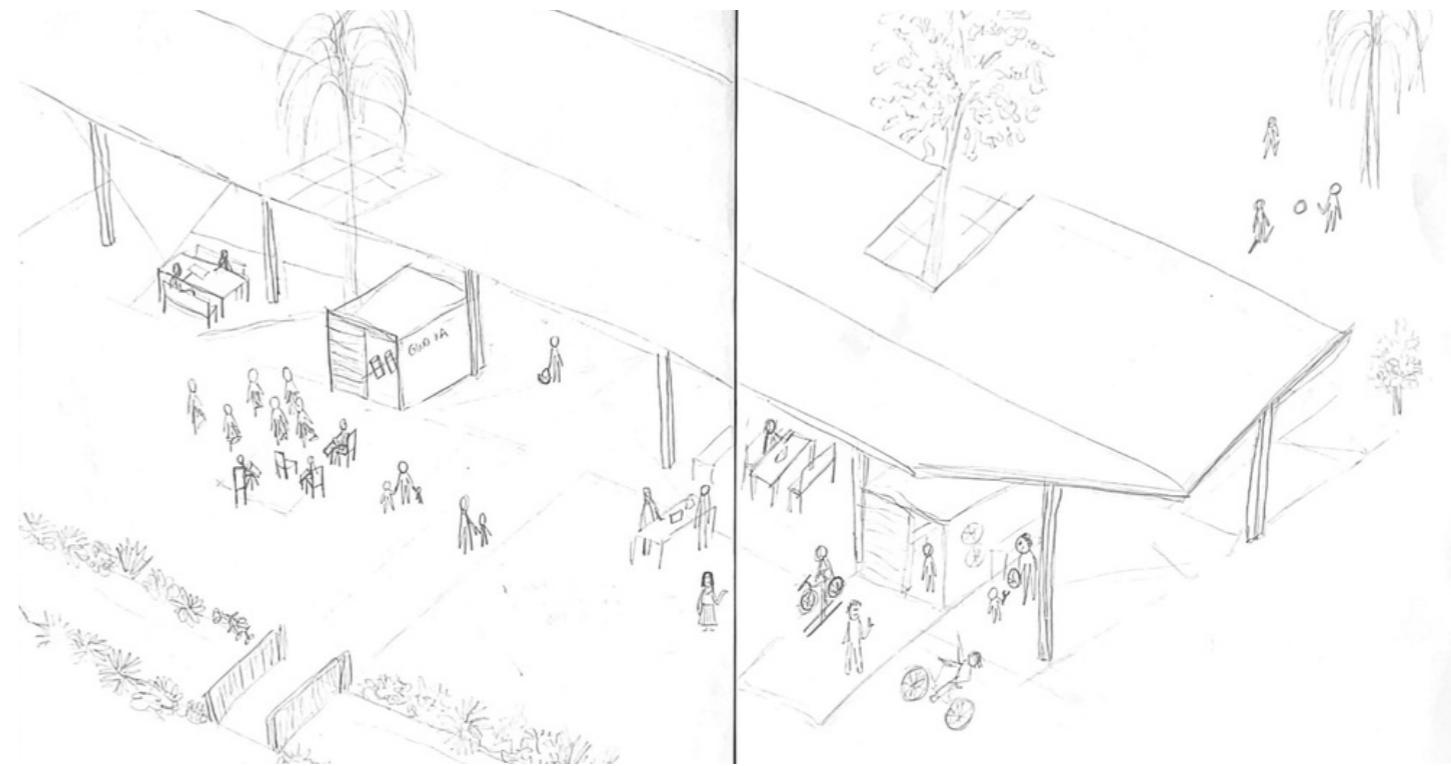


Traitement IA



Traitement IA

Croquis d'intention en axonométrie



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

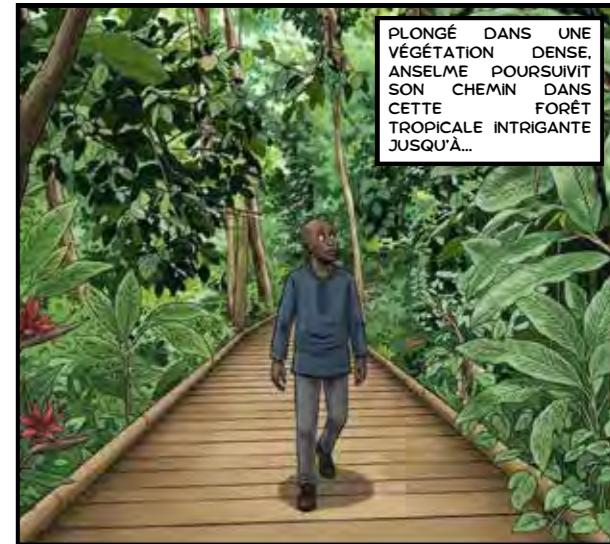
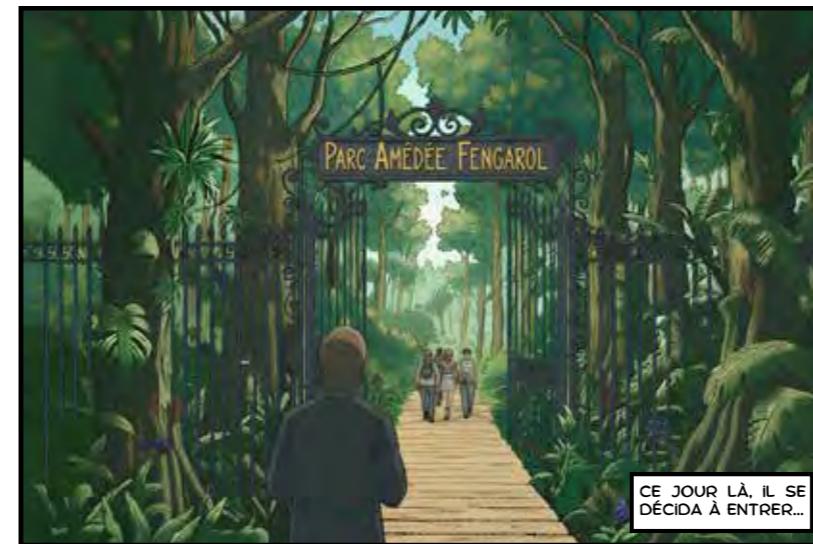
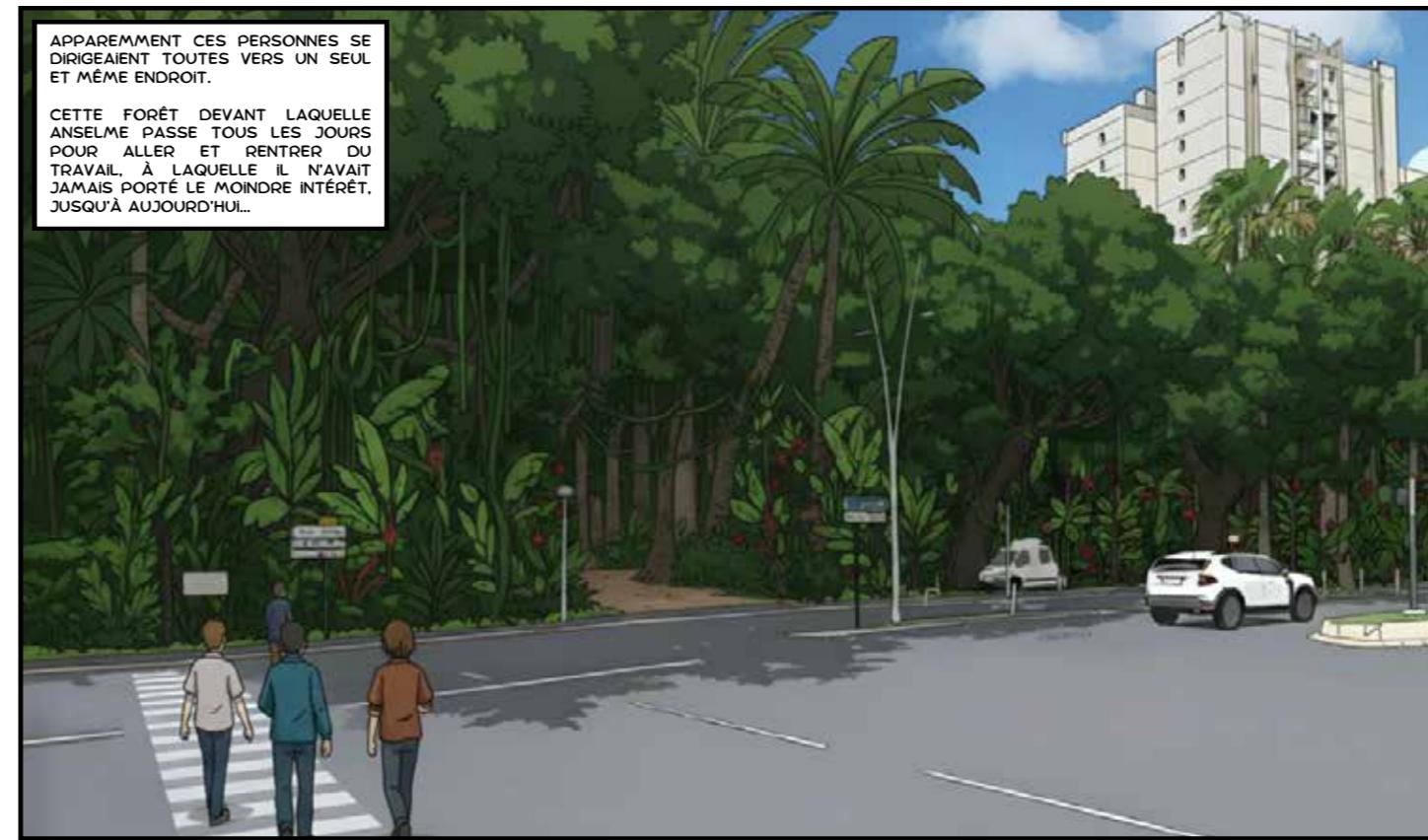
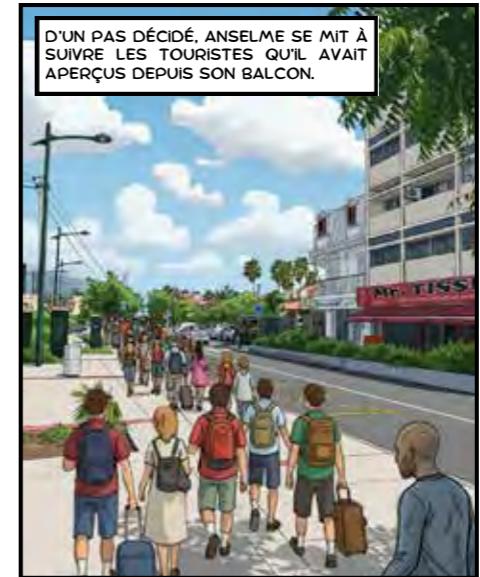
Notre proposition pour le futur parc Amédée-Fengarol est née du désir d'offrir à Pointe-à-Pitre un lieu vivant, capable d'accueillir des événements, de provoquer des rencontres et de mettre en valeur la culture locale. Nous avons imaginé un espace qui attire autant les habitants que les visiteurs, un lieu où l'on se retrouve, où l'on partage. Le projet s'inscrit au cœur 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 LAISSE GUIDÉ PAR SON COLLÈGUE.

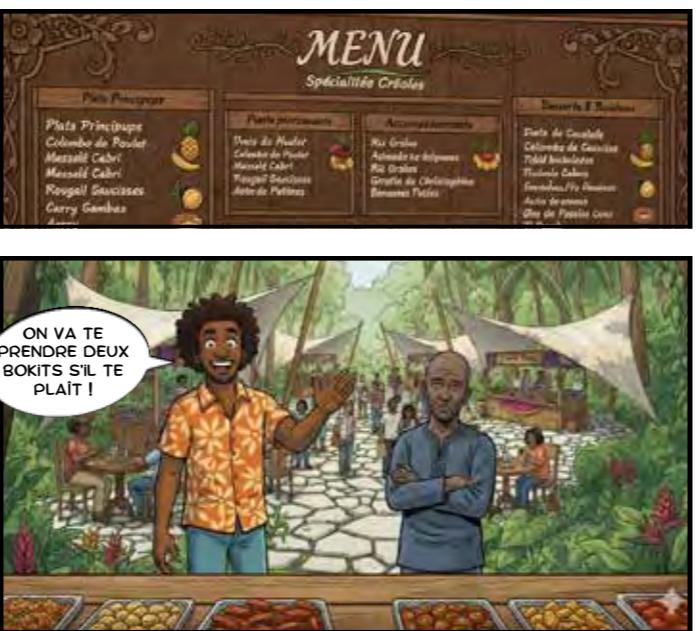
ILS ONT QUITTÉ LA CLAIRIÈRE PRINCIPALE POUR S'ENFONCER À NOUVEAU DANS LA FORÊT DENSE.

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

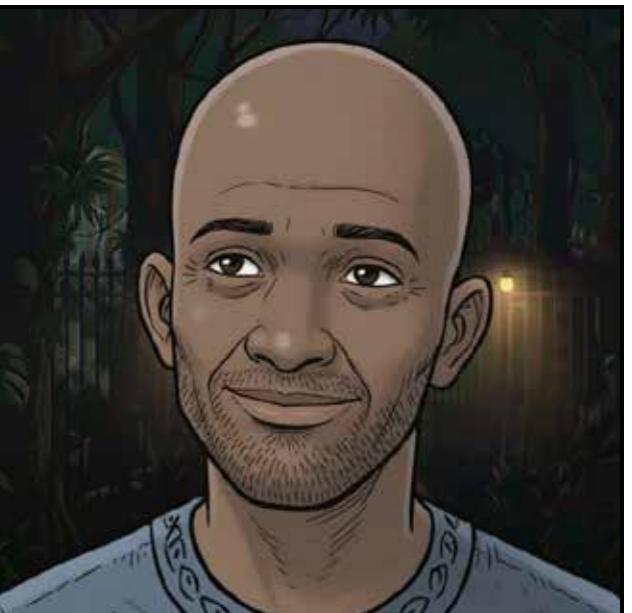




RETOUR DANS LA CLAIRIÈRE PRINCIPALE, 21H.



CEST À CONTRE COEUR QU'IL DÉPASA LES GRILLES DU PARC. MÊME S'IL SAVAIT QU'IL Y RETOURNERAIT DANS PEU DE TEMPS...



## MISE EN FORME

### L'ambiance urbaine

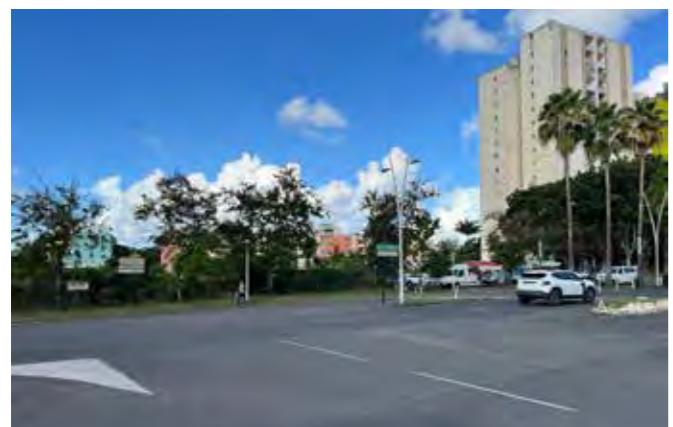


Afin d'obtenir un rendu le plus fidèle possible à la Ville de Pointe-à-Pitre et de garder un style cohérent tout au long de l'histoire, nous avons utilisé l'intelligence artificielle pour transformer nos photos prises pendant l'arpentage des lieux.

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 avions 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 l'Ilojazz, 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

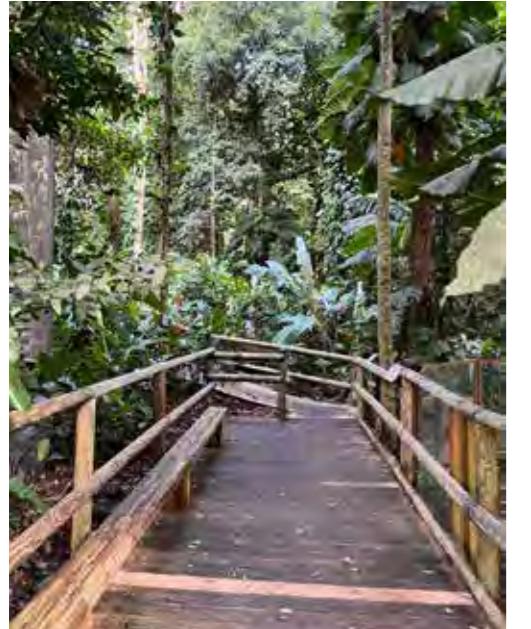


Marché du quai Lefebvre à Pointe-à-Pitre



# 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'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.



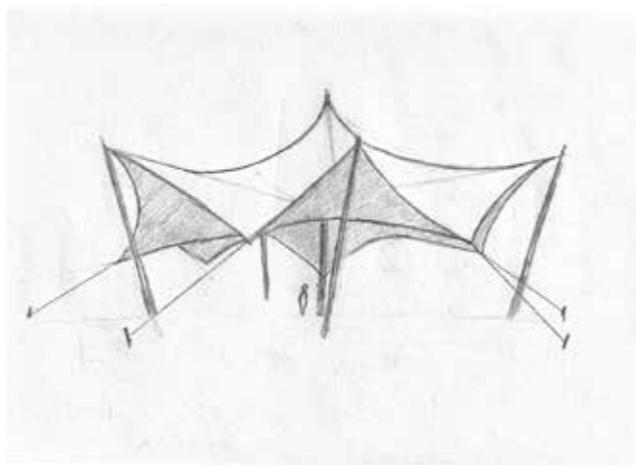
BDiR, Shenzhen, Chine, 2017



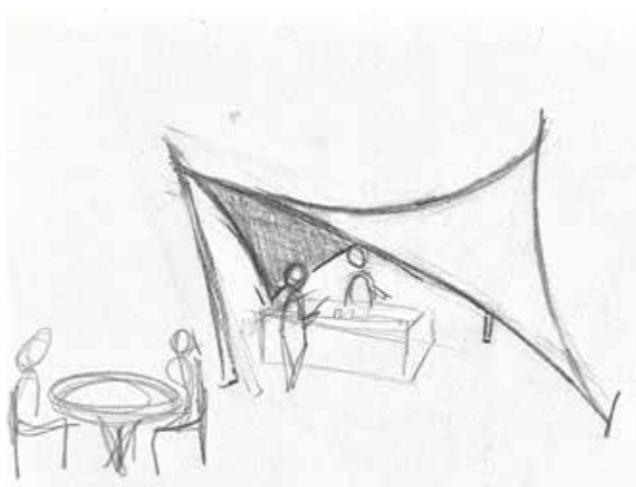
Foster + Partners, Bishops Square, Londres, 2005

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 avions 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 de la grande halle



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



Insertion IA

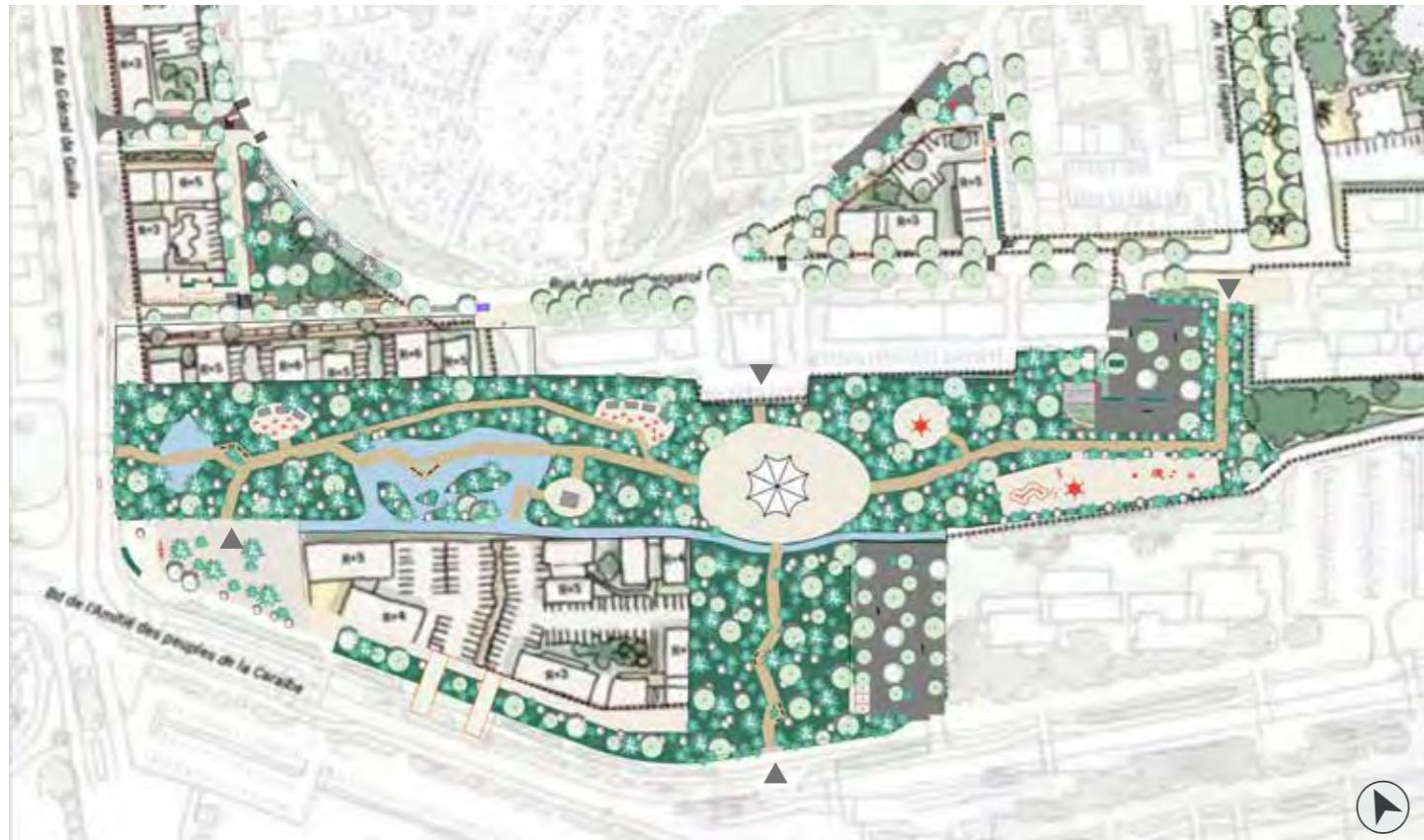


Insertion IA



# LE PLAN DU PARC

## Des espaces sectorisés et articulés avec l'existant



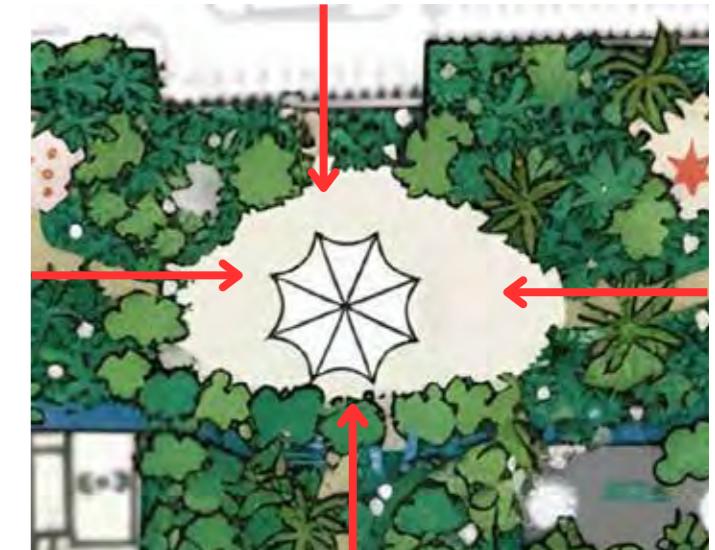
Plan schématique du parc réalisé avec AutoCad.



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 cheminement 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.



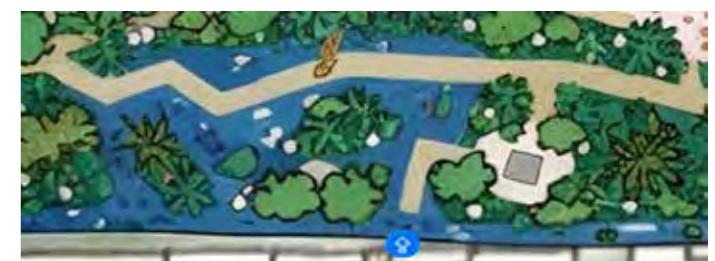
### Les petites clairières

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



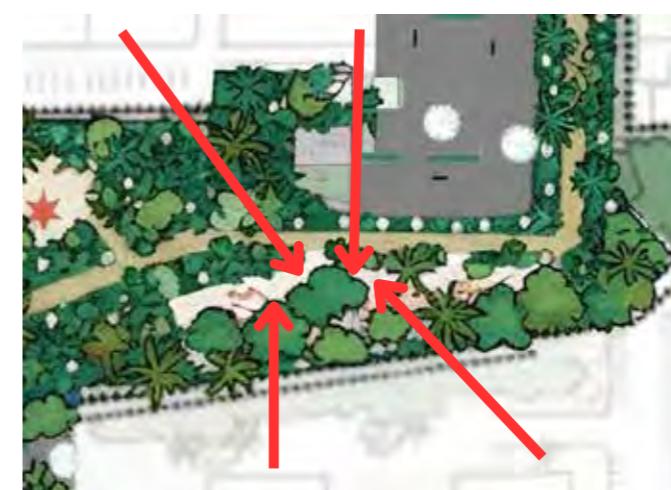
### L'eau

La réintroduction d'espaces pouvant accueillir de l'eau se fait suivant la présence actuelle d'eau. Les petits bassins se connectent à la nouse 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

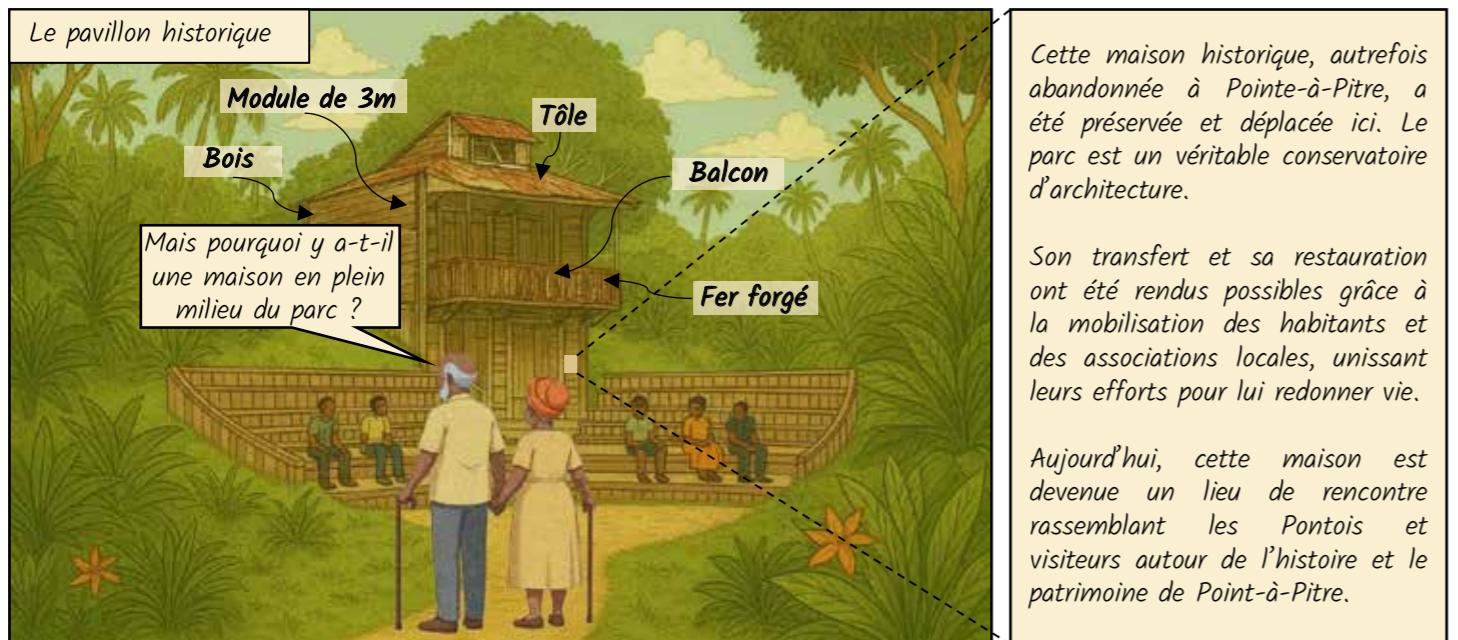
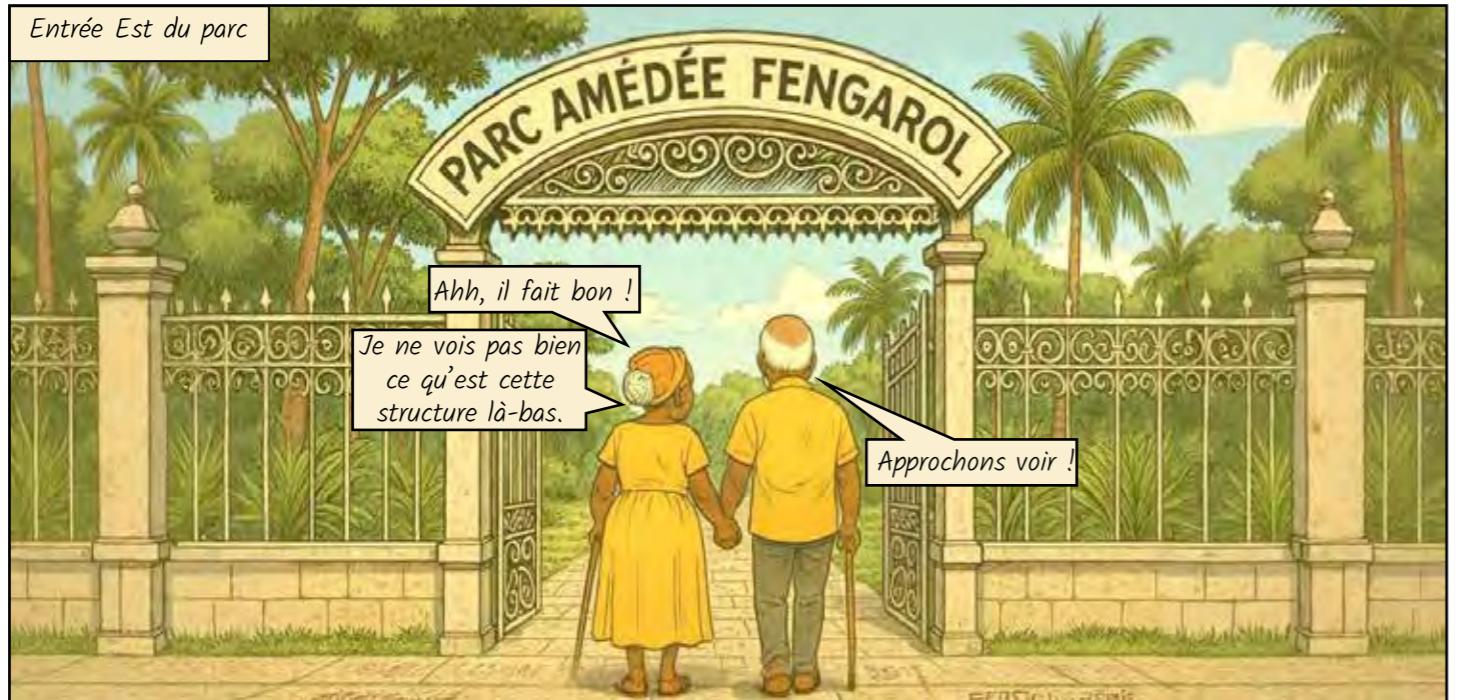
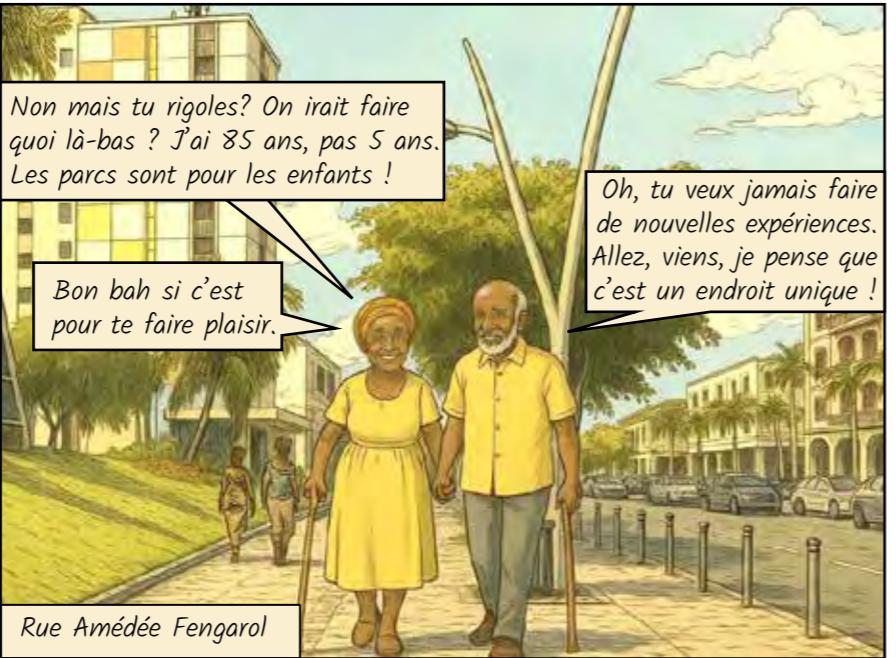
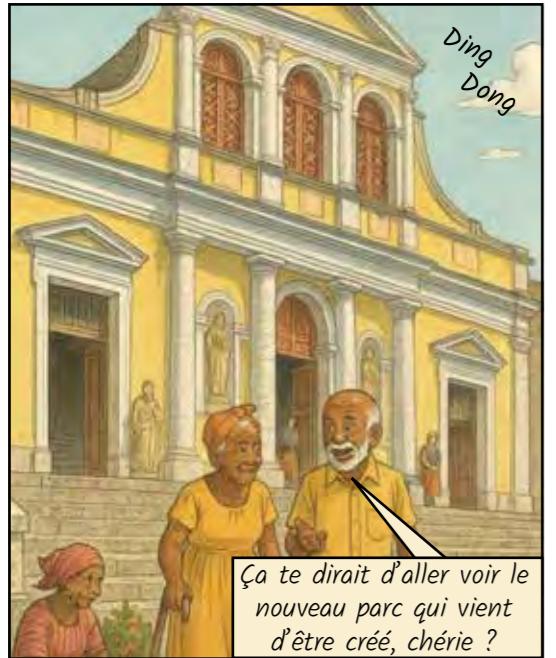
Suite à notre arpentage du territoire et à nos rencontres avec les habitants de Pointe-à-Pitre, nous avons recueilli de nombreux témoignages et informations.

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

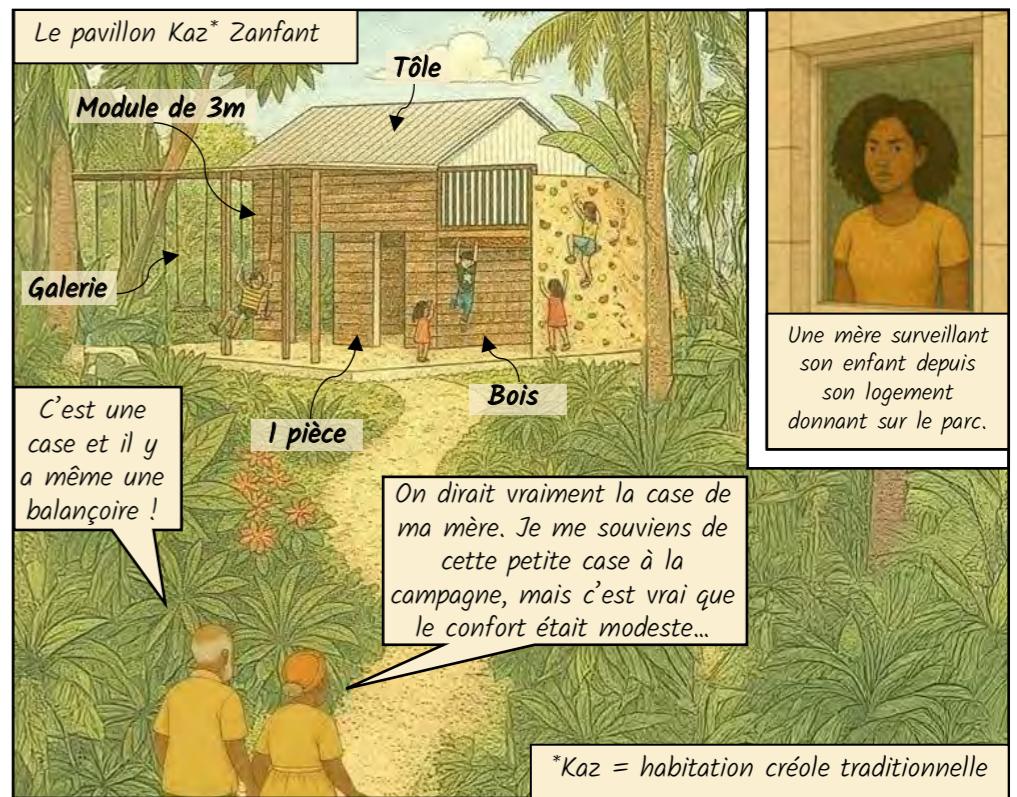
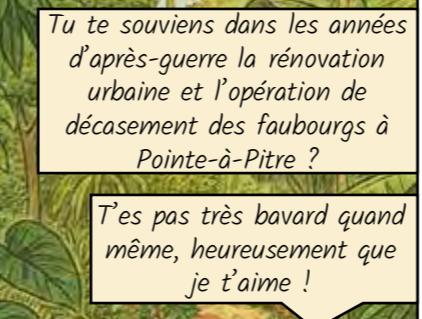
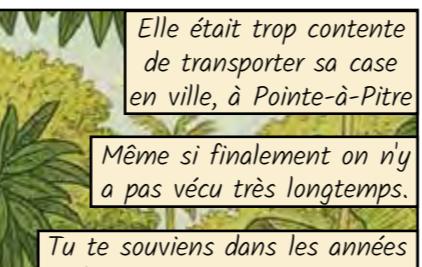
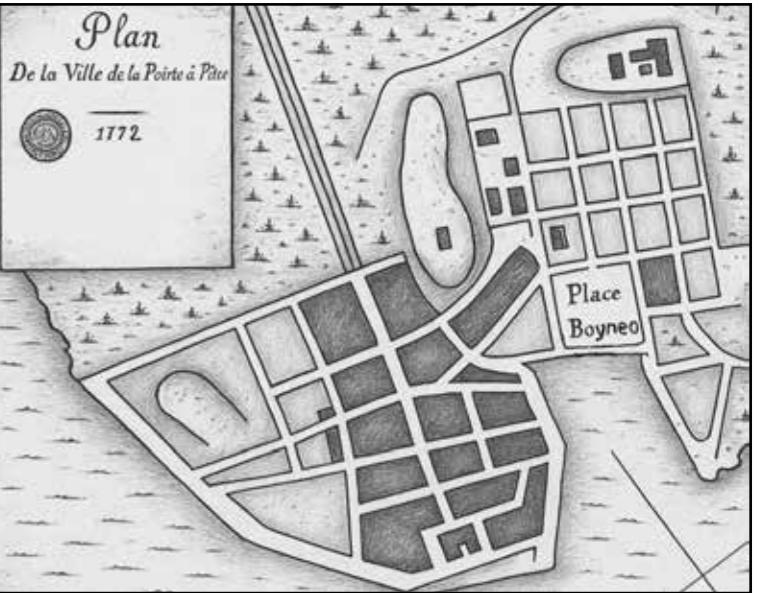


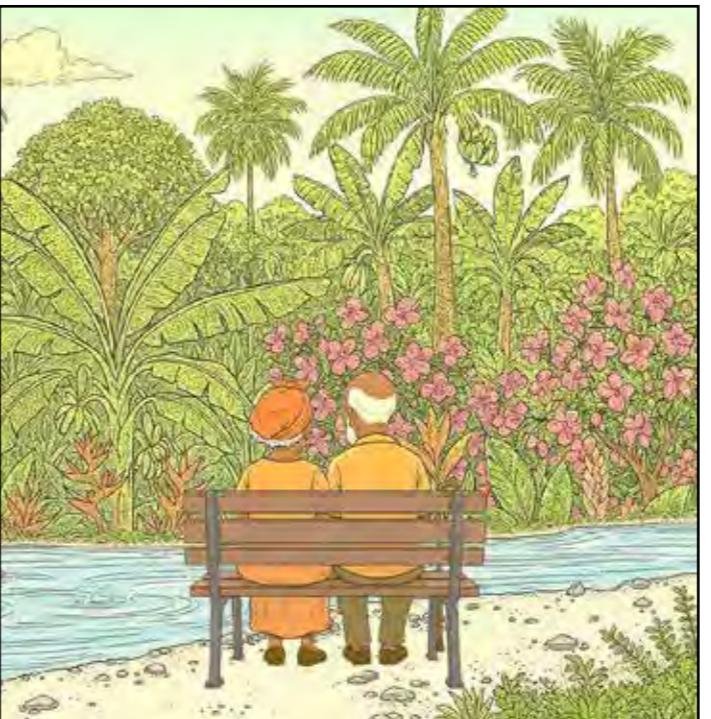
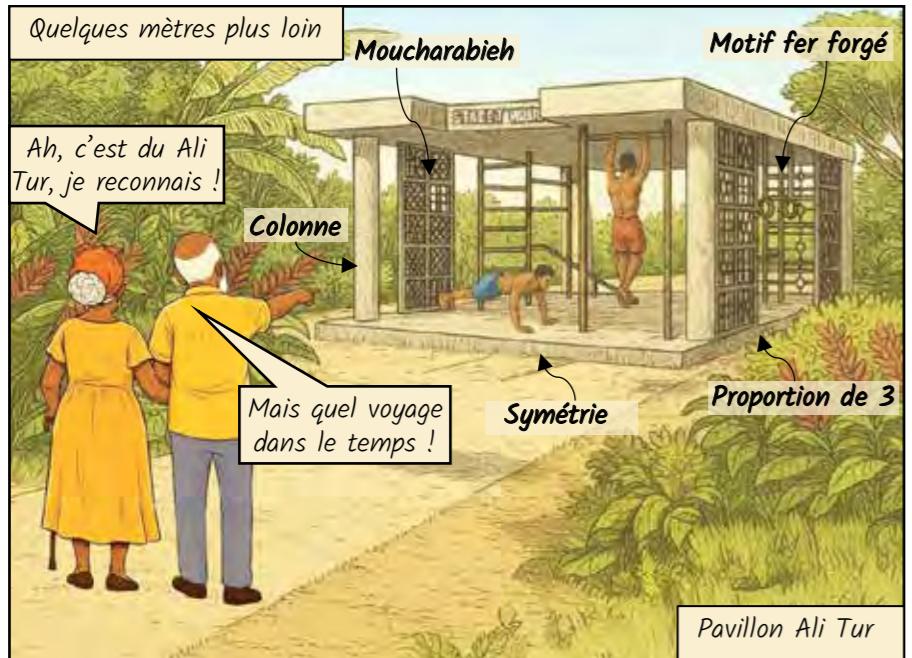
La présence de la maison précédente évoque l'histoire de Pointe-à-Pitre.

L'origine de la ville de Pointe-à-Pitre remonte à l'occupation anglaise de la Guadeloupe (1759-1763), et c'est après le retour de la Guadeloupe à la France en 1763 qu'elle prend véritablement son essor.

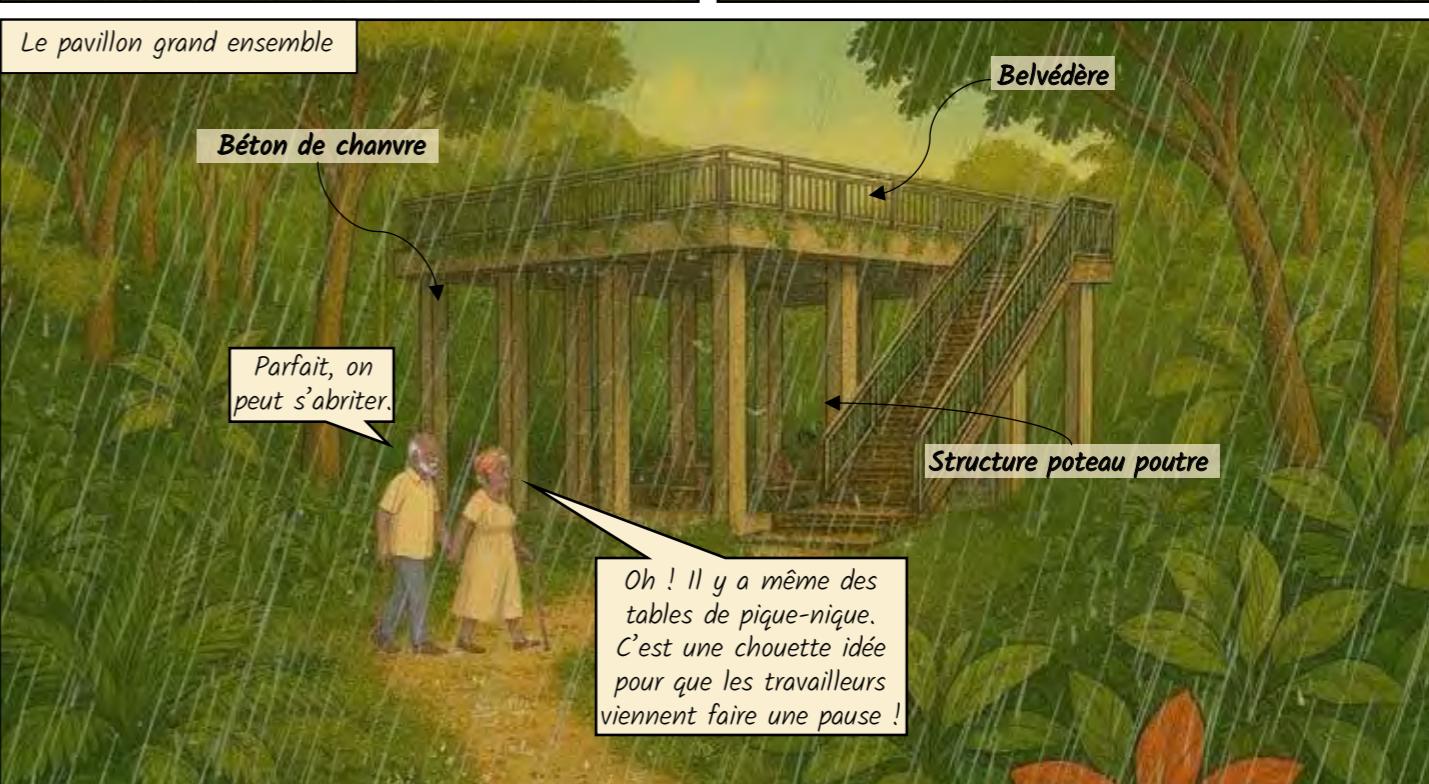
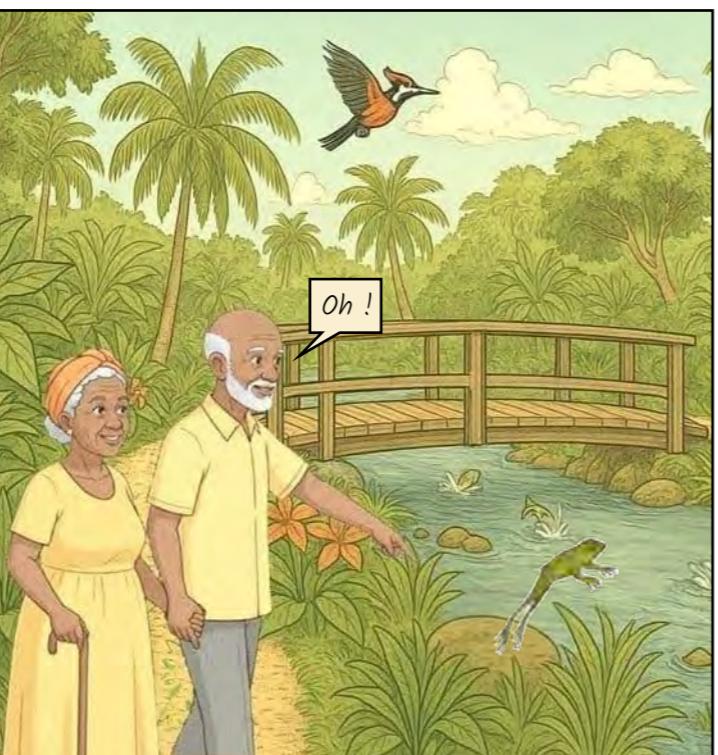
Suite à l'incendie de 1780 un premier plan d'alignement a été défini. Ce dernier lui donne sa trame orthogonale, caractéristique des villes coloniales du XVIII<sup>e</sup> siècle.

Puis, 2 nouveaux plans directeurs (1806 et 1817) permettent l'extension de la ville qui atteint ses limites définitives en 1830 avec le creusement du canal Vatable.





Après le violent ouragan de 1928, le gouvernement français décida de doter la Guadeloupe de bâtiments publics alliant solidité et esthétique. L'architecte Ali Tur réalisa plus d'une centaine de bâtiments 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 ouverts 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.

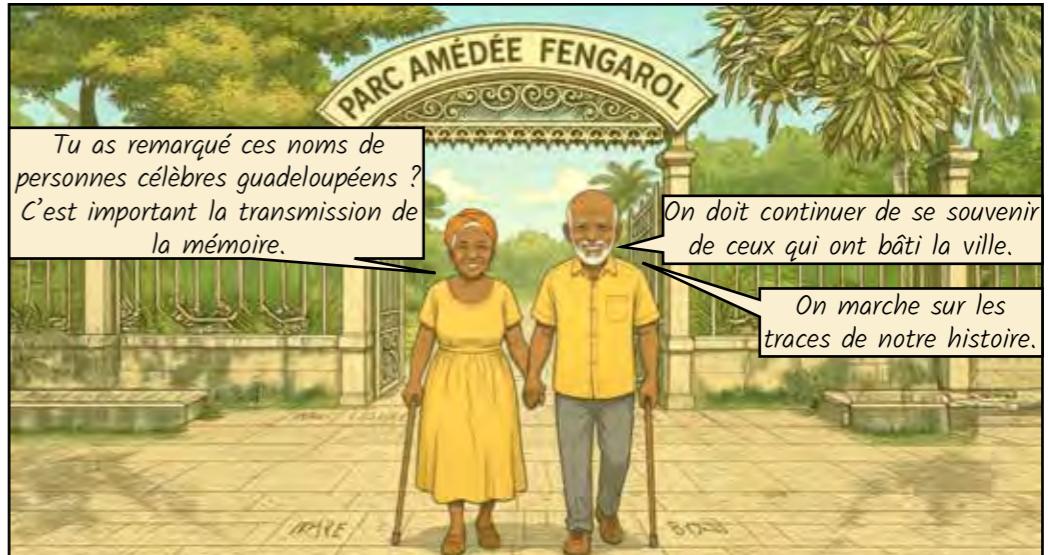
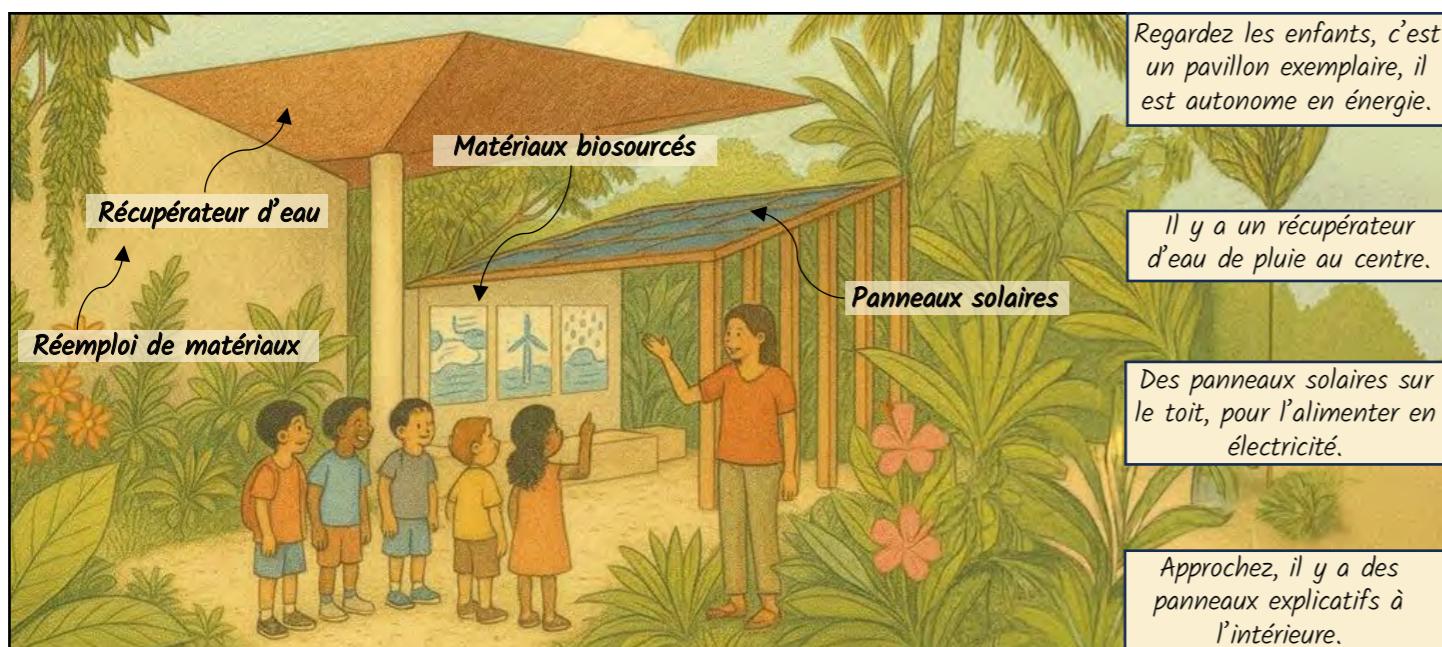


Mais attends, si je comprends bien, là c'est une nouvelle période, celle des grands ensembles et de la métamorphose urbaine de Pointe-à-Pitre dans les années 60. Tu te souviens que la cité Chanzy se trouvait à l'emplacement du parc ?

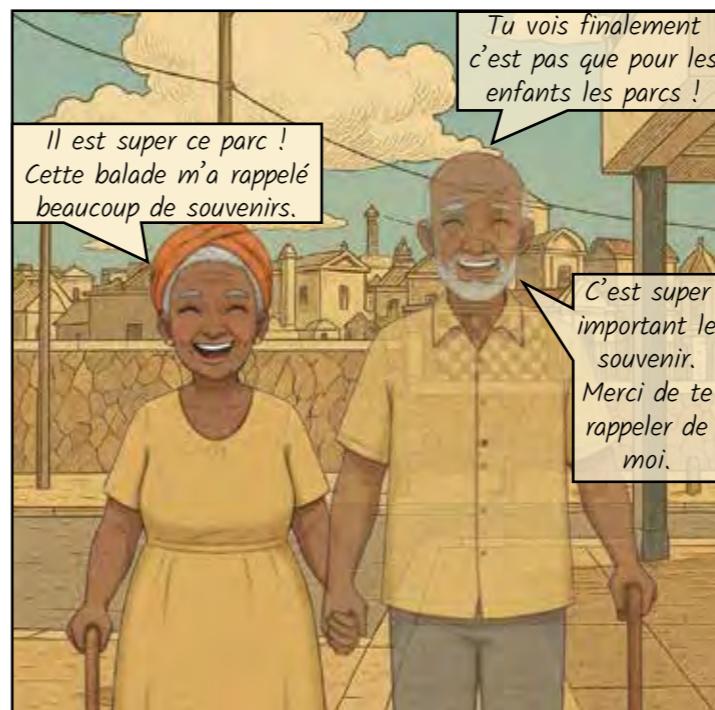
Bien sûr que je m'en souviens, c'était un vrai changement d'habiter dans ces grands ensembles : modernité, confort, hygiène (tous les logements étaient reliés à l'eau courante) grands espaces fonctionnels et lumineux...



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).



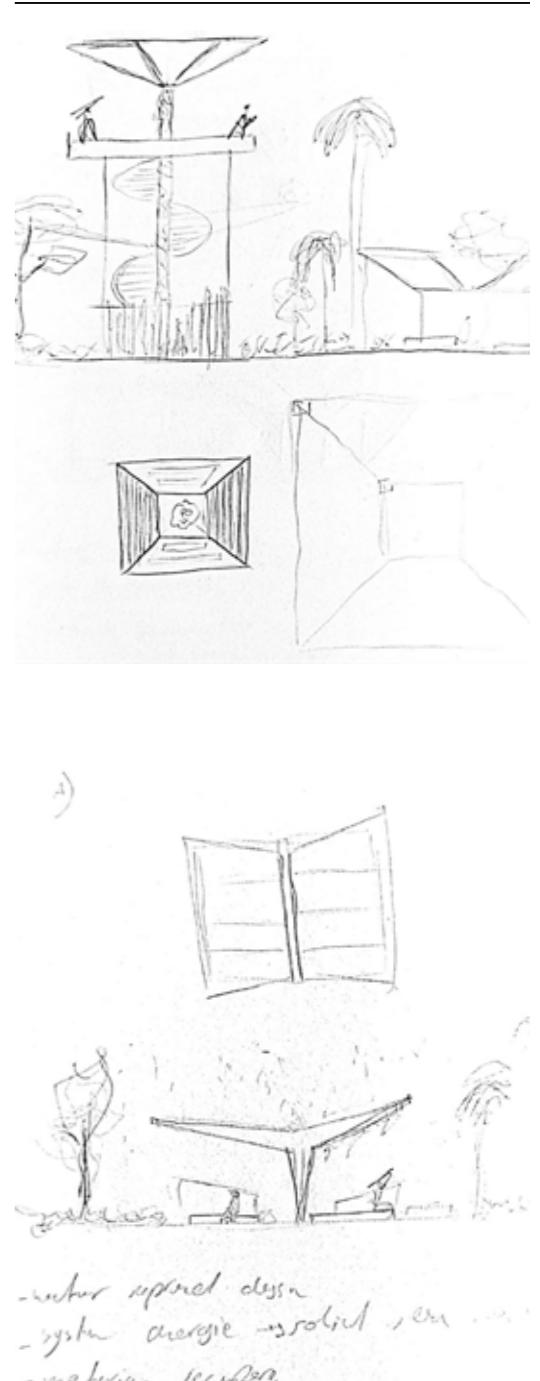
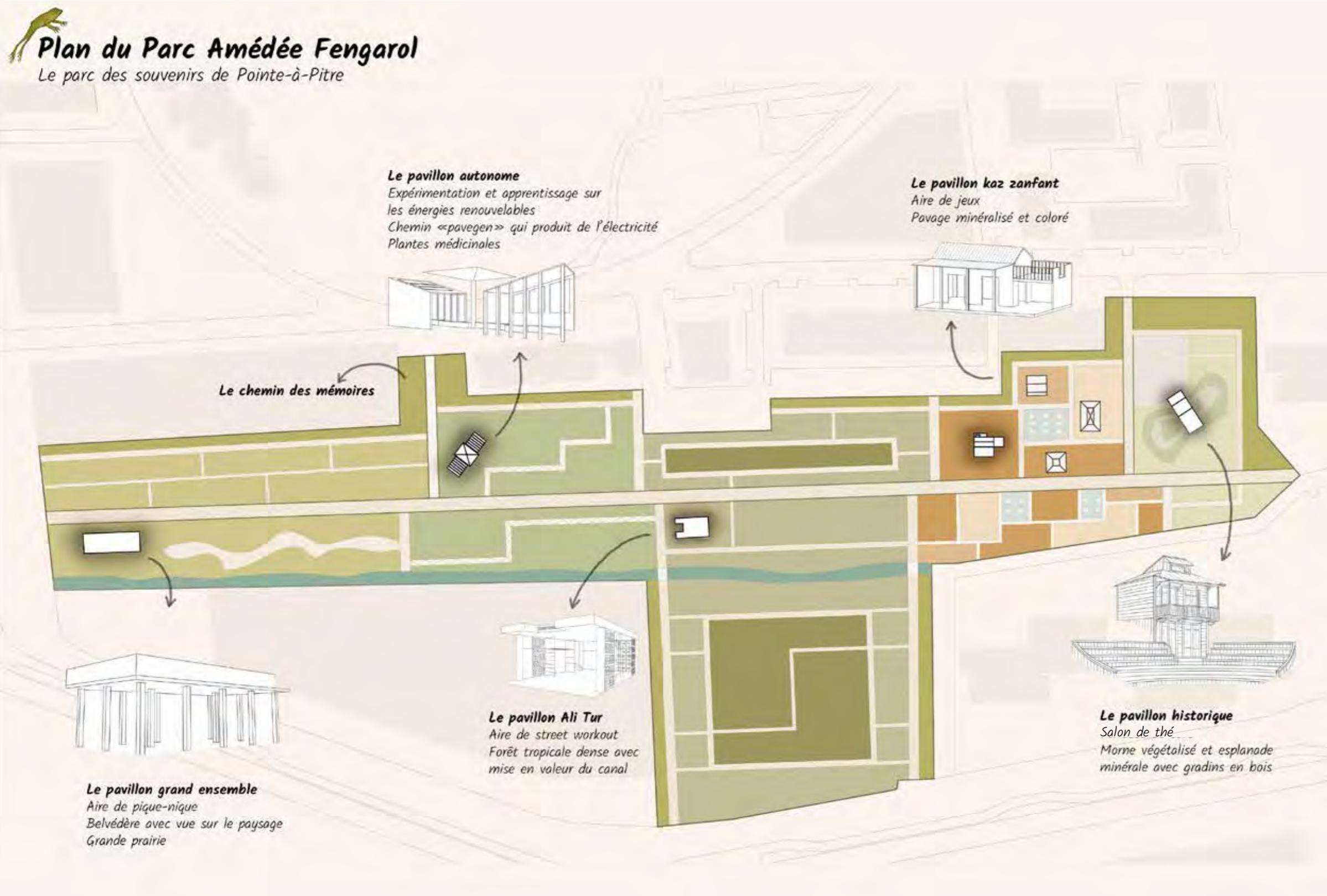
On marche sur les traces de notre histoire.



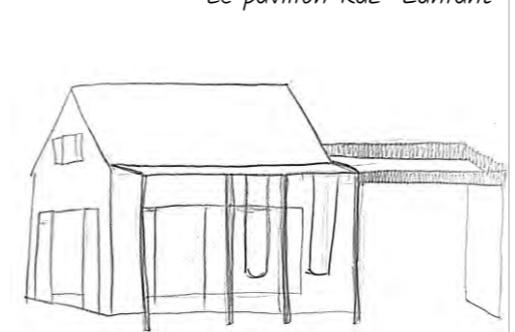


# Plan du Parc Amédée Fengarol

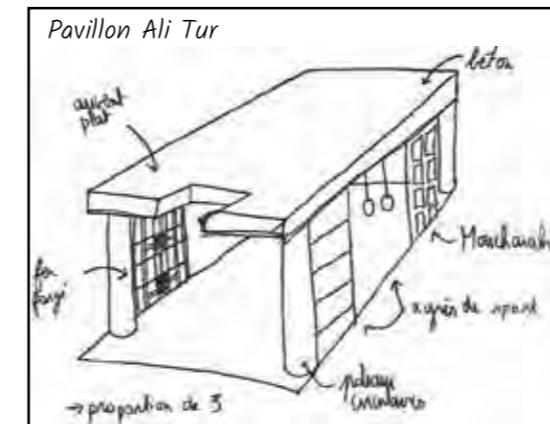
Le parc des souvenirs de Pointe-à-Pitre



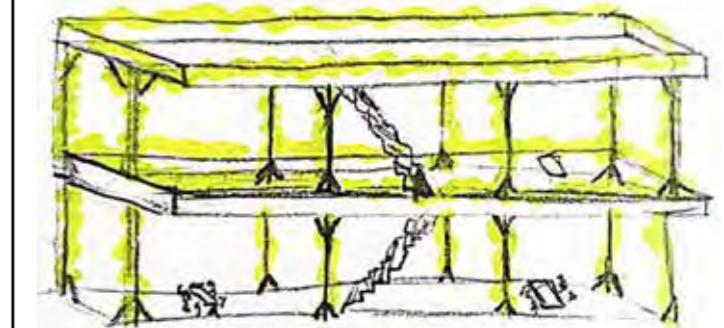
## Recherches



Le pavillon Kaz\* Zanfant



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 cheminement. 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.

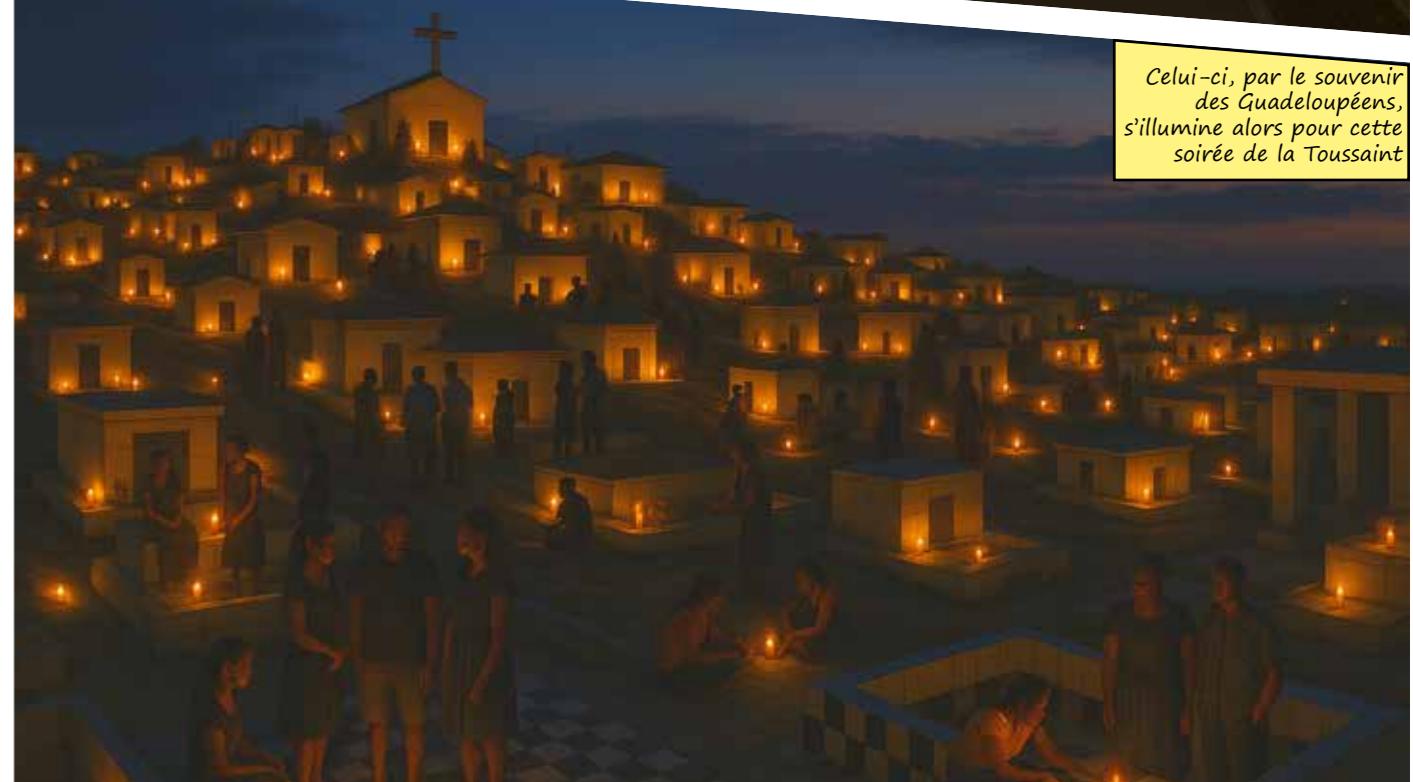
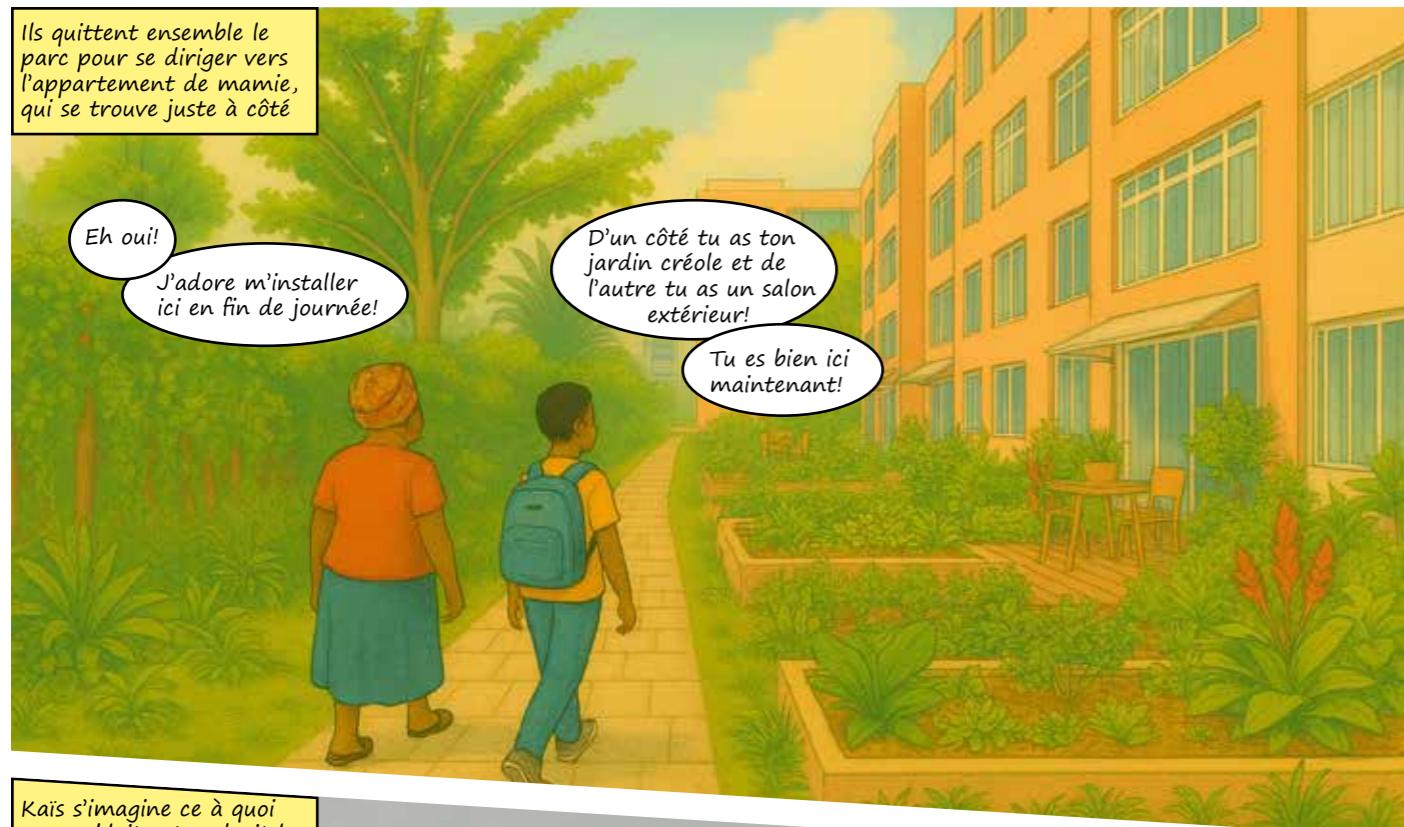
Cette demande nous ont fortement influencé dans notre prise de partie.



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







# Trombinoscope

**ensa-normandie.fr**

École nationale supérieure  
d'architecture de Normandie

Les étudiantes et les étudiants de l'atelier



Zacharie  
BILLOT-SCELO



Nathan  
DUPRE



Marylou  
MAUGER



Camille  
TARAMO



Mylène  
COGEZ



Noémie  
FOURNEL



Lou-Ann  
POIRETTE



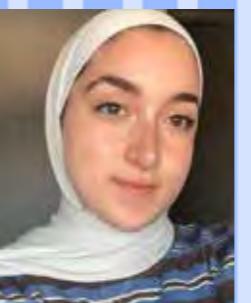
Eva  
VANBESIEN



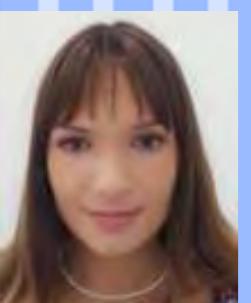
Sophie  
DECLERCK



Justine  
GIMENES-GINANE



Lu Jin  
SAHLOUL



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 !