

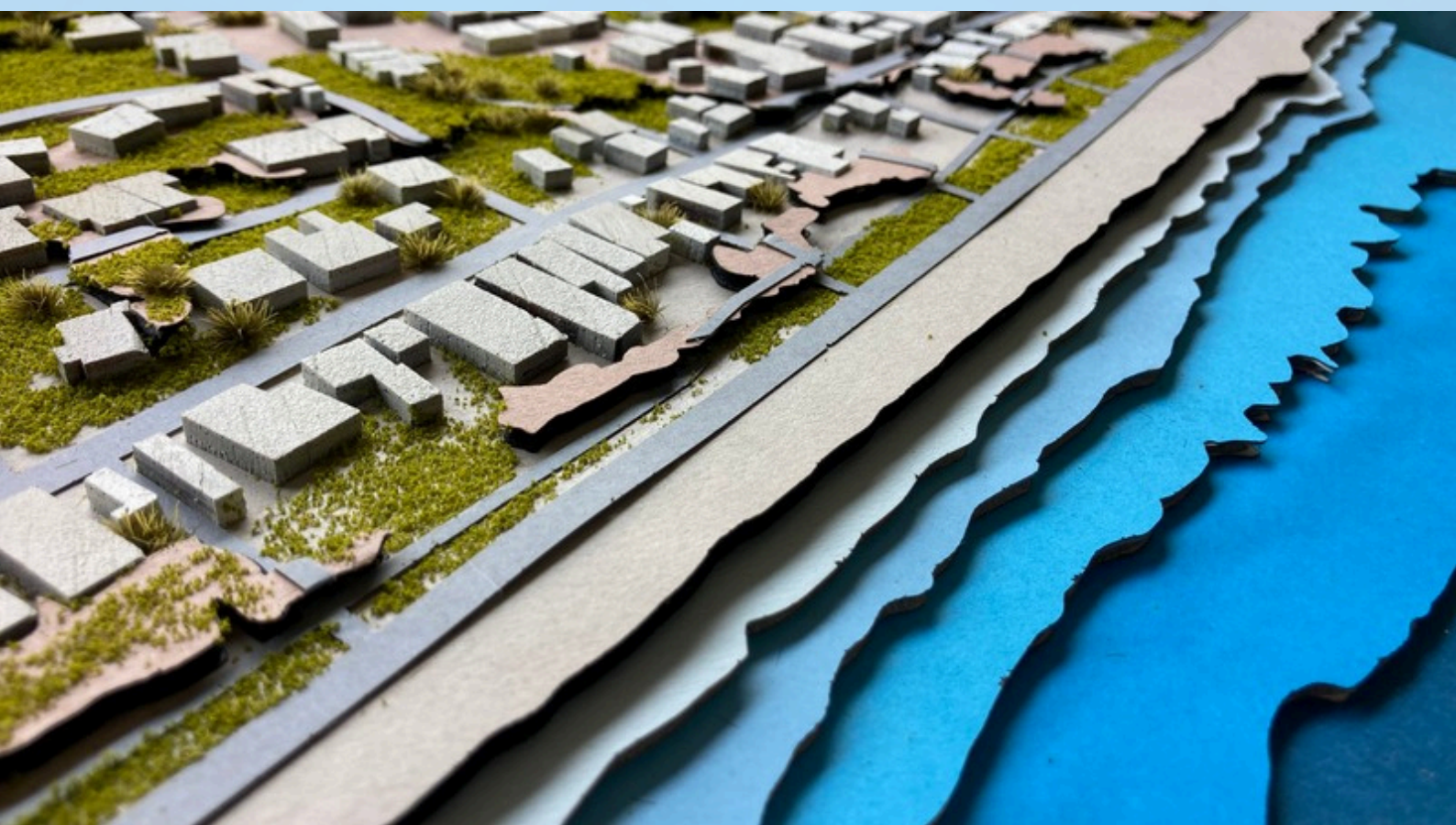
DN MADe Espace

Cadre de vie & petite échelle



PROJETS DE DIPLÔME DES ÉTUDIANTS DNMADe 3ème année

PROMOTION 2024-2025



Lycée polyvalent Raoul Georges NICOLO

258 avenue François Mitterrand
97100 Basse-Terre - Guadeloupe

Mail: ce.9710884J@ac-guadeloupe.fr

Tél : 0590 81 14 28

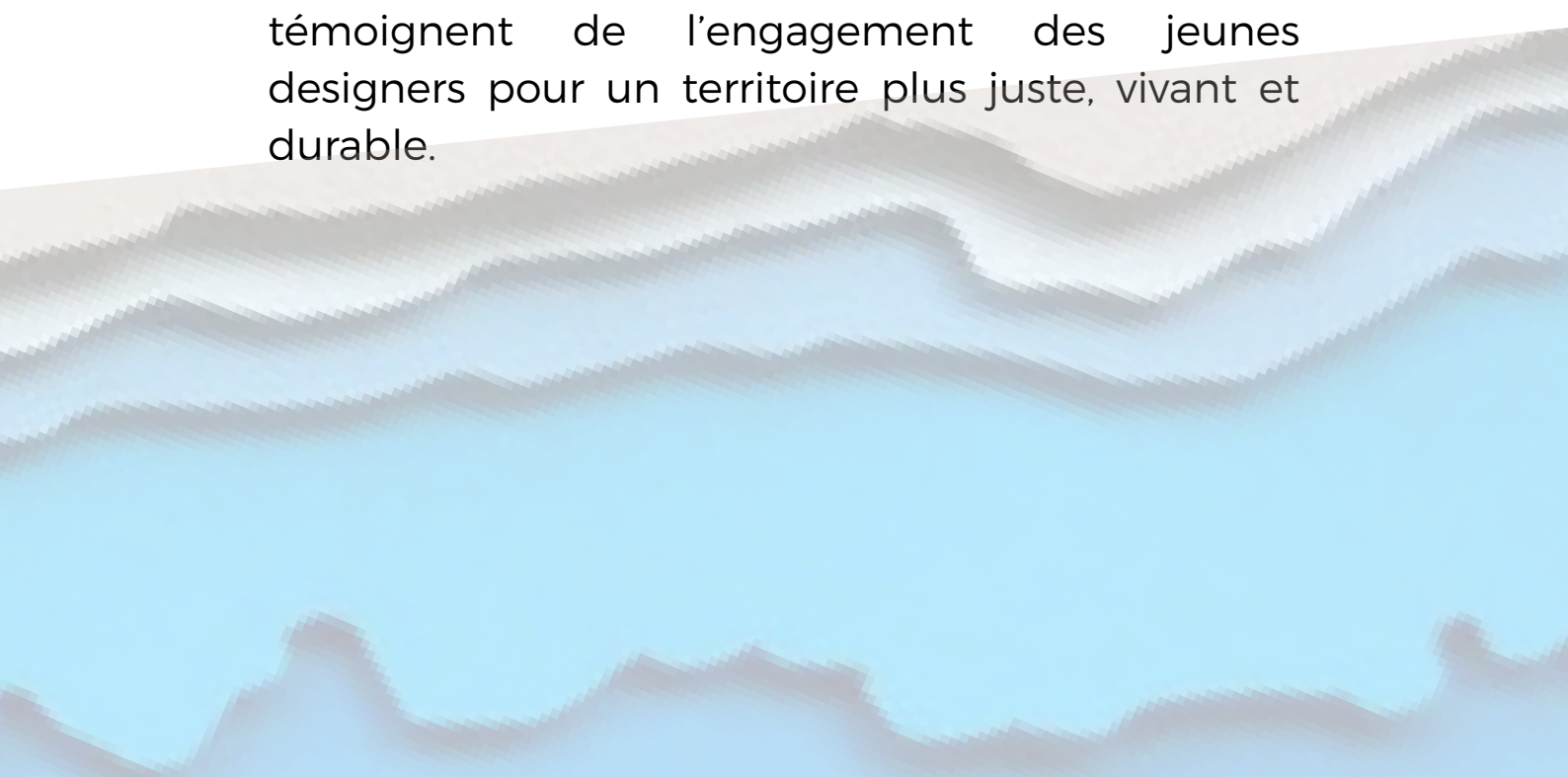
Fax : 0590 81 14 62

Site internet: <http://lpوراoulgeorgesnicolo.fr>

L' exposition **PE(A)NSER LA GUADELOUPE
DE DEMAIN** vous invite à découvrir les projets de fin d'études des étudiants du DNMADe Design d'Espace cadre de vie et petite échelle du lycée Raoul Georges Nicolo.

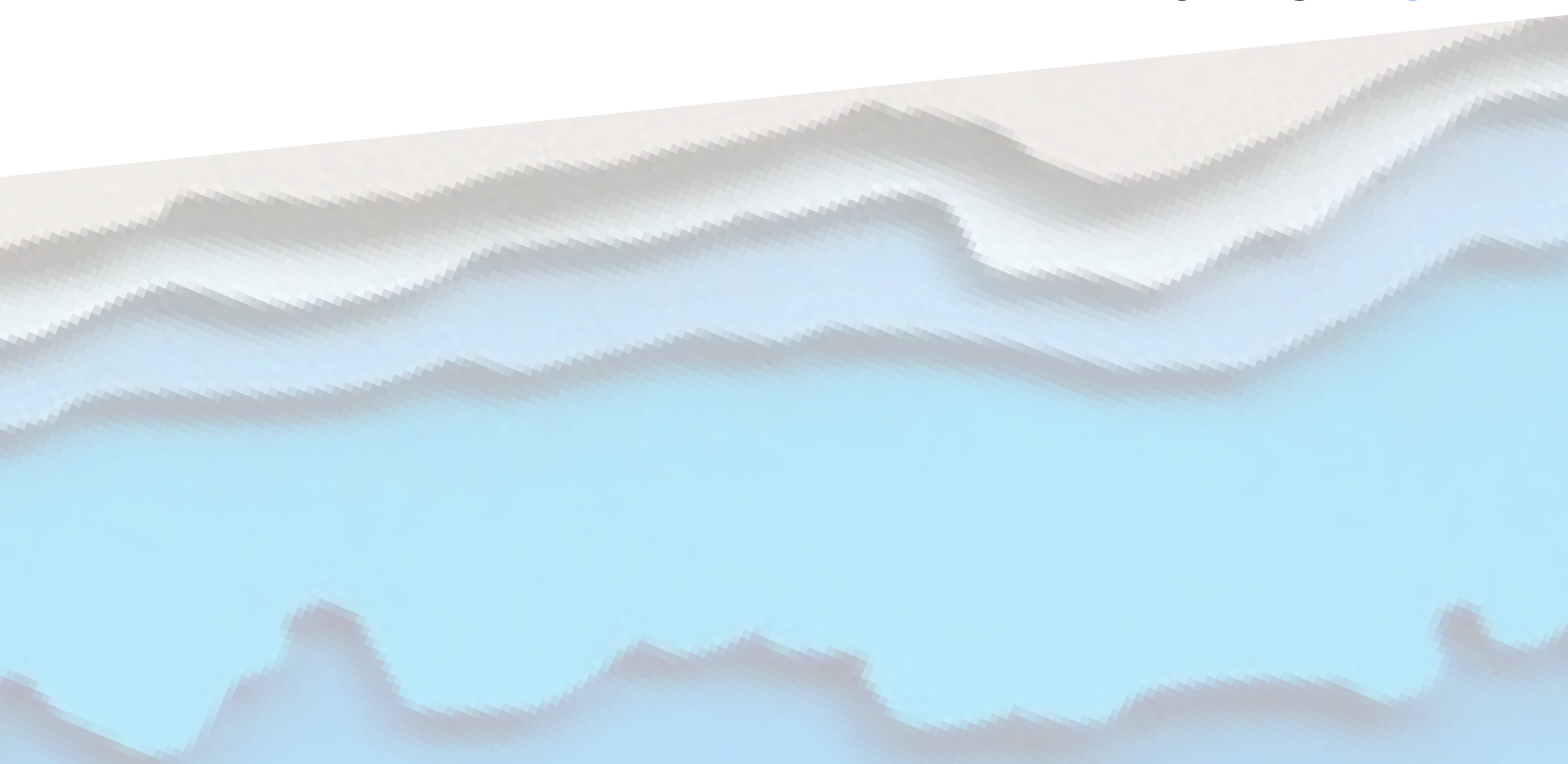
À travers leur démarche sensible et rigoureuse, ils interrogent les enjeux contemporains du territoire guadeloupéen. Chaque projet explore des problématiques sociales, environnementales et patrimoniales, révélant une volonté commune : proposer des espaces porteurs de sens, ancrés dans le réel et tournés vers l'avenir.

Entre réhabilitation de lieux délaissés, mise en valeur du patrimoine et réflexion sur la place de chacun dans la société, ces propositions témoignent de l'engagement des jeunes designers pour un territoire plus juste, vivant et durable.



SOMMAIRE

ALIDOR Rebecca	MOMAN DOUSÈ	5
ANNE-LOUISE Maïlyss	DUVAL EN CHEMIN	7
BOIDEL Kessie	KAZ A KILTI	9
FAUTRAI Noély	TRILOGIE NATURE	11
GOFIN DUPUY Merrylys	SOÏEL	13
L'HERMITTE Pierre	ANCHOUKÉ	15
LE LEVE-GUILLEMOT Maëlle	FRAGMAN GWO MÒN	17
MEZE Laura	TI POZ	19
MONDES Lilho	ÉCHO	21
MOUEZA Laetitia	KAZ EN TOUT KOULÈ	23
NEMAUSAT Méline	LÀ-HAUT	25
NIVERT Léa	HEXALIEUX	27
TRESOR Priscillia	JÉNÈS	29



Exposition des projets des étudiants de 3^{ème} année
DNMADE ESPACE - Cadre de vie et petite échelle.
LPO Raoul Georges Nicolo
BASSE-TERRE

**19 JUIN
05 JUILLET**

PE(A)NSER

la Guadeloupe de demain.

Design. Architecture. Scénographie urbaine.

Vernissage le 19 JUIN à 18H30

Maison du Patrimoine
Basse-Terre

ALIDOR Rebecca | ANNE-LOUISE Maïlyss | BOIDEL Kessie | FAUTRAI Noély
GOFIN DUPUY Merrylys | L'HERMITTE Pierre | LE LEVE-GUILLEMOT Maëlle | MEZE Laura |
MONDES Lilho | MOUEZA Laetitia | NEMAUSAT Méline | NIVERT Léa | TRESOR Priscillia



Maison du Patrimoine

ville de BASSE-TERRE
Capitale régionale

MOMAN DOUSÈ

Rébecca ALIDOR

**OPTIMISER LES PETITS LIEUX DE VIE ET CRÉER
DES LIENS INTERGÉNÉRATIONNELS**



POINT DE DÉPART

Ce projet est né d'une problématique personnelle : le placement de mes grands-parents en EHPAD. Cette situation m'a poussée à **m'interroger sur l'existence d'alternatives plus humaines et ancrées au domicile**. C'est ainsi que j'ai découvert le concept d'**habitat intergénérationnel**, que j'ai approfondi au cours de mon **mémoire**. Cette recherche m'a permis d'**explorer les différentes formes que peut prendre ce type d'habitat**, mais surtout de **comprendre comment il peut s'inscrire concrètement dans le contexte guadeloupéen**.

OBJECTIFS

Ce projet vise à **valoriser les espaces existants** tout en permettant aux personnes âgées de **rester vivre chez elles**, dans de meilleures conditions. Il constitue une **alternative douce** aux EHPAD, en s'appuyant sur **l'habitat déjà présent**. L'objectif est également de **renforcer les liens intergénérationnels**, en s'inspirant de l'esprit du **lakou** guadeloupéen, ce modèle de cohabitation familiale et communautaire que l'on retrouvait autrefois au cœur des modes de vie locaux.

- Offrir aux personnes âgées un lieu de vie adapté à leur autonomie et à leurs besoins actuels.
- **Proposer un ou plusieurs habitats complémentaires pour accueillir d'autres générations, sans intrusion ni rupture.**
- Créer des **espaces communs** favorisant les **échanges** et les **moments partagés**.
- Aménager un site accessible à tous, y compris aux **personnes à mobilité réduite**.
- **Valoriser les matériaux, les ressources, le ré-emploi et les savoir-faire locaux.**

CONSTAT

En Guadeloupe, de nombreuses personnes âgées vivent dans des **logements qui ne sont plus adaptés à leur autonomie**. En parallèle, les **jeunes** (souvent en début de parcours ou en situation précaire) ont du mal à se loger dans des conditions **dignes, humaines, et abordables**.

Le territoire est par ailleurs marqué par une forte présence de **dents creuses** et de **maisons sous-occupées**, qui représentent une réelle opportunité pour développer des **formes alternatives d'habitat**. On peut également noter la **détérioration des liens intergénérationnels**.



LE SITE



Le projet prend place à l'îlet Pérou, dans la commune de Capesterre-Belle-Eau, en Guadeloupe. Ce **quartier à caractère rural** est encore marqué par des **pratiques agricoles vivantes**, des liens de voisinage forts et une organisation de l'espace centrée autour de la maison et de la cour.

C'est dans cette maison, habitée aujourd'hui par un couple âgé : **Monsieur Amédée, 94 ans**, ancien chef de chantier passionné de jardinage, et son épouse **Camille, 84 ans**, ancienne employée des impôts atteinte de la maladie d'Alzheimer; que naît le projet. Le lieu est encore vivant, mais **les usages évoluent, les besoins changent**, et une partie de la maison reste **sous-utilisée**.

“ La vieillesse est un voyage dont les jeunes devraient être les compagnons. ”

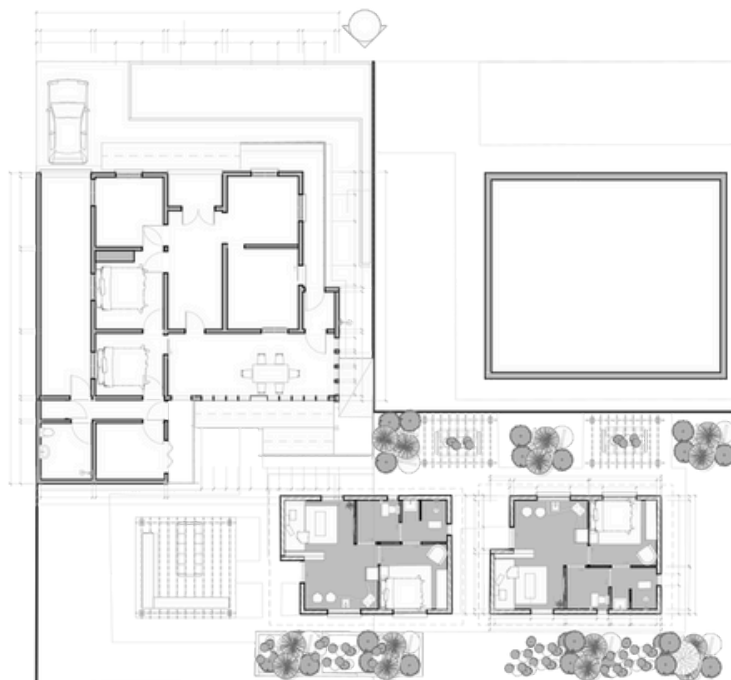
Michel de Montaigne

PROBLÉMATIQUE

Comment concevoir un espace qui favorise la création de liens tout en valorisant notre identité et notre culture locale?



ORGANISATION SPATIALE



• Maison principale

- Réorganisation intérieure : séparation claire entre espace privé et commun.
- Mise aux normes PMR : élargissement de portes, création d'une salle d'eau adaptée, ajout d'une rampe en bois douce.
- Préservation des éléments existants ayant une valeur affective et fonctionnelle.

• Modules d'habitation (x2, 38 m²)

- Ossature en bois (palettes)
- Bardage extérieur en angélique
- Revêtement intérieur en contreplaqué naturel
- Implantation sur plots réglables, sans dalle béton
- Toiture à débords, ventilation naturelle, ouvertures traversantes

• Espaces communs extérieurs

- Terrasse bois accessible
- Pergola végétalisée (structure bois 12x12 cm)
- Jardin partagé : bananiers, citronnelle, plantes médicinales
- Allées accessibles, cheminement lisible et végétalisé

DUVAL EN CHEMIN

Mailyss ANNE-LOUISE

UN PARCOURS QUI FAIT REVIVRE L'HISTOIRE DE DUVAL À TRAVERS LA NATURE, LES MATÉRIAUX LOCAUX ET LES SAVOIR-FAIRE.

CONTEXTE

Le site de Duval à Petit-Canal est un lieu à la fois chargé d'histoire et riche en potentiel, aujourd'hui peu fréquenté en dehors des événements ponctuels. Sa faible visibilité et un accès méconnu limitent son appropriation quotidienne. Pourtant, ce site possède un cadre naturel fort et une mémoire précieuse, propices à une revalorisation sensible et culturelle.

HISTOIRE DU LIEU

Le site de Duval est étroitement lié à l'histoire de l'esclavage et de la culture de la canne à sucre en Guadeloupe. Les anciens vestiges de la période industrielle sont encore visibles témoignent de ce passé. Aujourd'hui, le village de la Première Chance s'est développé après l'abolition, dans un contexte de valorisation du patrimoine de la ville. Aujourd'hui, Duval est un espace riche en mémoire mais peu mis en valeur. Entouré de terres agricoles et bordé par une ravine, le site porte en lui des récits silencieux qui attendent d'être réactivés et partagés.

CONSTAT ET PROBLÉMATIQUE

- Une mémoire locale précieuse, transmise oralement mais peu matérialisée.
- Des matériaux naturels disponibles mais peu valorisés dans l'espace public.
- Des savoir-faire traditionnels qui risquent de disparaître sans espace d'expression.
- Un besoin de créer du lien entre la population et ce lieu historique.

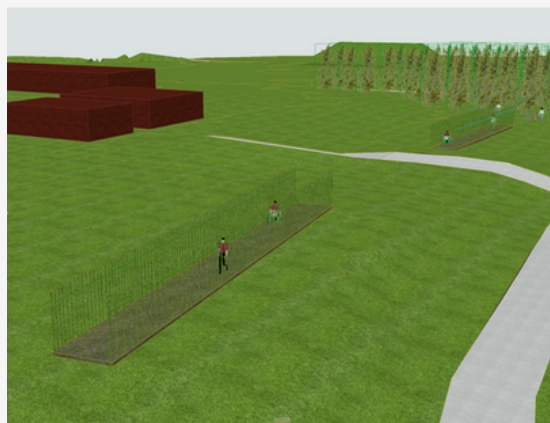
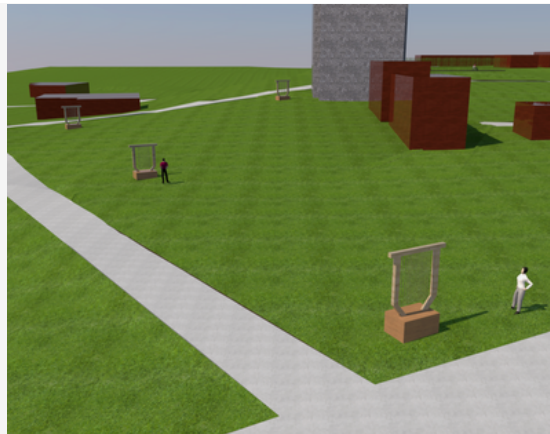
Comment intégrer les matériaux locaux et l'artisanat traditionnel dans la conception contemporaine des espaces ?

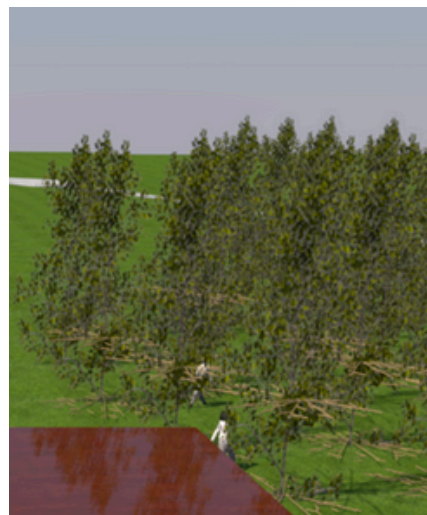
OBJECTIFS DU PROJET

- Créer un parcours immersif qui relie l'histoire, la nature et les savoir-faire locaux.
- Réactiver le site au quotidien, en dehors des événements festifs.
- Favoriser la transmission de la culture guadeloupéenne à travers les matériaux, les gestes et les récits.
- Proposer une expérience sensible, inclusive et évolutive, ouverte à tous les publics.

ENJEUX

- Rendre visible et attractif un site aujourd'hui oublié.
- Valoriser l'identité locale à travers les matériaux, l'artisanat et la mémoire orale.
- Intégrer des matériaux locaux, vernaculaires et biosourcés dans une démarche contemporaine.
- Offrir un espace accessible, modulable, pensé pour des usages variés.
- Inscrire le projet dans une logique de durabilité et de participation citoyenne.





INSPIRATIONS ET AMBIANCES

- Des formes naturelles inspirées du vivant.
- Un lieu chargé d'histoire avec les chemins sucriers et le tambour Ka, symbole de rassemblement.
- Une architecture faite de matériaux locaux, en harmonie avec le territoire.
- Une ambiance sensorielle où la lumière, les textures, les sons et les odeurs invitent à la détente.
- Un espace calme et naturel, relié aux éléments, rythmé par le gwo ka.

“Chaque pas raconte, chaque matière se souvient, chaque silence répare.”

« UN PARCOURS À VIVRE, À RESSENTIR, À RÉINVENTER. »



ORGANISATION ARCHITECTURALE

Le parcours s'organise en trois temps, à la fois physiques et symboliques :

- Le Ka Signal : une structure-totem en essentes suspendues, visible depuis l'entrée, qui attire et marque le point de départ.
- La Métamorphose : un espace intime, formé de cocons naturels, dédié au repos, à la contemplation et à l'introspection.
- Le Nid Korail : un espace ouvert pour le partage et les activités collectives, inspiré des formes des récifs coralliens.
- L'ensemble est relié par un chemin en bagasse, doux et biodégradable, qui suit les courbes du site

USAGES PROPOSÉS

- Appel & repérage → Ka Signal
- Pause & recentrage → Métamorphose
- Rencontre & partage → Nid Korail
- Transmission artisanale → ateliers (essentes, tressage, contes...)
- Déambulation libre → un chemin respectueux du vivant et du rythme de chacun.

KAZ A KILTI

Kessie BOIDEL

UN ESPACE CULTUREL DE TRANSMISSION ET DE CRÉATION AUTOUR DE L'ARCHITECTURE CRÉOLE



LE SITE

Ancienne caserne militaire du Camp Jacob – Saint-Claude, Guadeloupe



OBJECTIF DU PROJET

Offrir un **lieu culturel vivant** où jeunes créateurs, étudiants et habitants peuvent travailler, apprendre, créer et partager, en réinterprétant les **codes** de l'**architecture créole** pour les relier aux enjeux d'aujourd'hui.

“CRÉER, COMPRENDRE, TRANSMETTRE.
LA CASE CRÉOLE
COMME LIEN VIVANT ENTRE
PASSÉ ET AVENIR.”

CONTEXTE ET INSPIRATION

Le projet s'inspire de la **case créole traditionnelle**, pensée à l'origine comme un **module de 3x3 mètres**, qui s'agrandissait au fil du temps en fonction des besoins des habitants

Kaz a Kilti réinterprète cette **logique d'évolution** pour créer un **intérieur vivant**, adaptable et **porteur de mémoire**.

Plutôt que de laisser ces **structures anciennes** à l'abandon ou à la ruine, ce projet leur offre une seconde vie : un **lieu habité autrement**, où l'architecture devient un **support de transmission culturelle** et de **création contemporaine**.

ORGANISATION ARCHITECTURALE DU PROJET

Le projet s'organise en **trois salles successives** qui forment un **parcours immersif** :

SALLE SCÉNOGRAPHIQUE

Un **espace de découverte** autour de la **case créole** : projections de témoignages, photos d'archives et mobilier traditionnel permettent de comprendre son rôle dans l'**architecture antillaise**.

SALLE D'ATELIER PARTICIPATIF

Les visiteurs créent leur **mini-case créole** à partir de matériaux naturels. Chacun repart avec ou la suspend sur place : un **geste de transmission** de la **mémoire créole**.

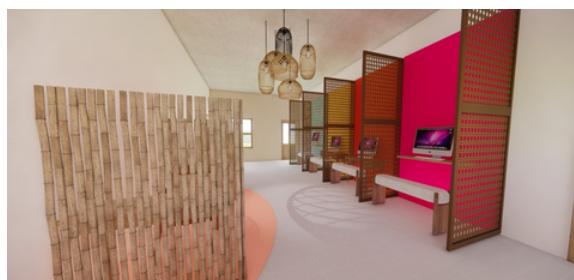
SALLE DE COWORKING

Un **espace modulable** divisée en trois zones :

- **zone calme** (travail individuel)
- **zone de réunion** (travail en groupe, interactions professionnelles)
- **zone d'échange informel** (échanges libres, discussions, convivialité)

L'aménagement s'inspire du **mobilier** et des **matériaux antillais** :

- Assises en bois réinterprétant le tiban,
- Cloisons ajourées en canage,
- Luminaires suspendus en rotin,
- Gaulettes servant à **structurer l'espace** sans le cloisonner.



PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT

Kaz a Kilti pourrait évoluer vers :

- **Séjours de création** pour artistes ou artisans,
- **Ateliers pédagogiques** autour de la case créole,
- **Événements culturels** (expos, rencontres, conférences),

Actions avec les écoles et la population locale.

PARTENAIRES POSSIBLES

- CAUE Guadeloupe,
- DAC Guadeloupe,
- Région Guadeloupe,
- Association Cœur de Ville.

TRILOGIE NATURE : RIVIÈRE, MER, MONTAGNE

Noély FAUTRAI

VALORISER LE LITTORAL DU QUARTIER DE RIVIÈRE DES PÈRES

CONTEXTE

Le littoral guadeloupéen, comme beaucoup de zones côtières tropicales, est fortement exposé aux aléas climatiques (érosion, submersion marine, cyclones). Ces risques s'intensifient avec le changement climatique, affectant durablement les milieux naturels, les habitats et les activités humaines. La pression foncière, la fragilité des infrastructures existantes et la vulnérabilité des populations aggravent la situation.

CONSTAT PROBLÉMATIQUE

Les aménagements actuels sont inadaptés face à la dégradation du littoral. Cela met en péril non seulement les habitats, mais aussi la biodiversité et les usages du rivage (transports, économie, loisirs). Les populations locales manquent d'alternatives durables et adaptées.

HISTOIRE DU LIEU

La zone concernée s'inscrit dans un territoire riche d'une histoire culturelle et paysagère forte. Longtemps utilisé pour l'habitat, la pêche ou l'agriculture, ce littoral est aujourd'hui en grande partie menacé par la montée des eaux et les tempêtes. Certaines pratiques traditionnelles, comme les "dé pyes kaz", témoignent d'un savoir-faire local d'adaptation, souvent négligé par les politiques d'aménagement contemporaines.



INSPIRATIONS & RÉFÉRENCES

LES VITRINES HERMÈS

Une mise en scène poétique de l'espace et du paysage, où l'objet devient prétexte à raconter une histoire sensorielle.



THE REFUGE — MARC ANGE

Une structure symbolique entre rêve et protection, où la végétation et la forme créent un cocon émotionnel.



RÉAMÉNAGEMENT DU LITTORAL DE PETIT-BOURG

Un exemple local de reconquête douce du littoral par des aménagements intégrés à l'environnement et pensés pour les usagers.



*"Le design d'espace devient un acte de **résilience** et de **reconnexion**, offrant au bord du littoral un **temps suspendu** pour le parcourir **autrement**."*

OBJECTIF DU PROJET

Réaménager le littoral en intégrant des principes de résilience écologique et sociale, pour protéger les zones habitées, restaurer les écosystèmes côtiers, et proposer des espaces publics adaptables, partagés et inclusifs. Il s'agit de créer un aménagement souple, capable d'évoluer avec le climat, tout en respectant l'identité culturelle et les usages locaux.

ENJEUX

Environnementaux : ralentir l'érosion, reconstituer des écosystèmes naturels (mangroves, plages, zones humides), désimperméabiliser les sols, favoriser la biodiversité.

Sociaux : maintenir les populations sur place, offrir des espaces publics sécurisés et inclusifs, favoriser les dynamiques communautaires.

Culturels : valoriser les pratiques vernaculaires, préserver les mémoires liées au littoral, intégrer les habitants au processus de conception.

Urbanistiques : penser des zones de repli, intégrer les risques naturels dans les trames paysagères et bâties, concevoir des modules évolutifs.

Économiques : proposer des dispositifs à faible coût d'entretien, utiliser des matériaux locaux et recyclés, développer des emplois liés à la transition écologique.



ORGANISATION SPACIALE

Le projet s'articule autour de cinq types d'aménagements formant un parcours à la fois sensible, pédagogique et résilient :

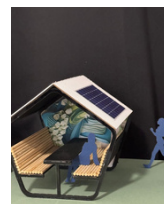
Des abris thématiques — rivière, mer, montagne conçus comme des haltes exploratoires. Chaque abri propose une toile illustrée et des QR codes menant à des contenus de sensibilisation aux risques naturels.

Un mobilier urbain modulaire et minimaliste, disposé avec sobriété pour ponctuer le parcours et inviter à la pause.

Une végétalisation raisonnée, composée d'espèces locales comme le bois d'Inde ou le roucou, sélectionnées pour leurs vertus écologiques, médicinales et culturelles.

Des cheminements intégrés au relief, réalisés en dalles gazonnées, qui assurent à la fois sécurité, perméabilité et continuité douce entre les différents points d'intérêt.

Un balisage lumineux et réfléchissant, positionné en entrée et sortie de parcours, garantissant la lisibilité et la sécurité du site même en faible luminosité.



MÊLER INTIMITÉ ET ESPACE PUBLIC EN FAVORISANT LA RECONNEXION À SOI ET À SON ENVIRONNEMENT



INTENTIONS DU PROJET

Autrefois **lieu de rassemblement** et de partage, le Champ d'Arbaud, détenu par la mairie, abrite un **monument aux morts** et reste un **lieu symbolique** dans le paysage de Basse-Terre.

Cependant, il a progressivement perdu de son attractivité à cause du manque d'assises à l'abri du Soleil.

En liant **intimité** et **espace public**, mon projet vise à aménager un **espace éphémère** propice aux rencontres et aux **échanges** entre les citoyens, qui incite l'utilisateur à pratiquer le site autrement en créant une **continuité** avec les actions existantes autour du site. Il a pour objectif de **redynamiser** la place, tout en **recréant le lien** entre l'utilisateur et son environnement par une **expérience sensorielle**.

OBJECTIF DU PROJET

- Offrir un **abri léger** et de **forme enveloppante**
- Créer un espace où se poser, **contempler**, **se reconnecter à soi** et à son environnement
- Répondre aux contraintes du site classé en zone naturelle (N)
- S'inscrire dans une **logique de mobilité douce** et **d'accessibilité**, en lien notamment avec les tuk-tuks circulant à Basse-Terre



PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT

Zones à aménager : allées, espaces de repos, micro-architectures, zones végétalisées

Mobilier urbain : assises, bornes et plaques lumineuses au sol

Végétation : arbustes en pots, préservation des espèces existantes

Revêtement de sol : dalles en pierre espacées de 20 cm, traitement doux du sol

Eclairage : luminaires solaires hybrides, plaques lumineuses encastrées

“SOÏEL EST L’ASSOCIATION DE SOI, QUI RENVOIE À L’INTIMITÉ ET DE CIEL ET SOLEIL, QUI FONT RÉFÉRENCE AU RÊVE ET À L’OUVERTURE AU PUBLIC D’UN CÔTÉ ET AUX CONDITIONS CLIMATIQUES DE LA PLACE DU CHAMP D’ARBAUD ET L’IDÉE DE CONVIVIALITÉ DE L’AUTRE.”

ORGANISATION ARCHITECTURALE

La place du Champ d’Arbaud se divise en trois zones selon leur **degré d’intimité** : une **zone bruyante et exposée**, une **zone calme et en retrait**, et un **espace central** dédié aux **manifestations publiques**.

Pour se faire, le projet vise à créer un **espace semi-public convivial**, inspiré de la **notion d’hétérotopie** de Lefebvre, évoquant un **refuge à ciel ouvert**.

Trois axes de réflexion :

1. **S’ancrer** à l’environnement
2. **Marquer** un temps d’arrêt
3. **Se ressourcer**

- Le mobilier s’inspire des **formes organiques** et de l’**architecture vernaculaire** de Basse-Terre
- Composé d’une ossature en bois cintré habillé d’un moucharabieh : il offre un jeu d’ombres et de transparence pour renforcer la **sensation de douceur** et de **sécurité**, tout en restant connecté à l’environnement urbain.
- La structure est conçue pour être **stable** et **durable**, adaptée aux **conditions locales**, avec une **fixation solide** au sol



ANCHOUKÉ

Pierre L'HERMITTE

UN ESPACE DE CONTEMPLATION POUR LA SENSIBILISATION DU VÉGÉTAL COMME PATRIMOINE IDENTITAIRE DE LA GUADELOUPE

ANCHOUKÉ, LA ROUTE DES ARBRES REMARQUABLES

SITE

Situé dans la ville de Saint-Claude, l'Habitation Beausoleil est une ancienne plantation de canne à sucre située à Saint-Claude, en Guadeloupe.

Ce domaine, qui s'étend sur 30 000 mètres carrés, abrite encore cinq bâtiments en bon état de conservation ainsi qu'un important espace boisé.

A ce jour, ce lieu accueille la Direction des affaires culturelles ainsi que le Fonds Régional d'Art Contemporain (FRAC).

OBJECTIF DU PROJET

- (Re)découvrir le végétal
- Créer un espace de contemplation et de regroupement
- Jouer sur un visuel contemporain en contraste avec l'aspect patrimonial
- Développer le tourisme vert
- Favoriser le réemploi des matériaux et une intégration harmonieuse avec l'existant



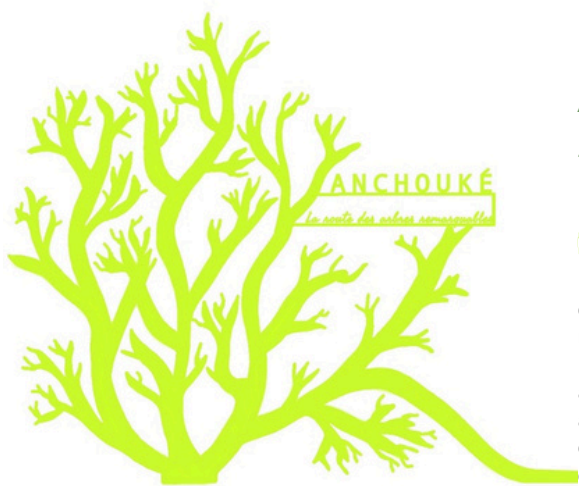
IMAGINONS UN CIRCUIT DES PLUS BEAUX ARBRES DE LA GUADELOUPE AVEC UN AMÉNAGEMENT ET UNE SIGNALÉTIQUE HARMONISÉS.



CONTEXTE

Dans ce contexte actuel, le patrimoine construit est sans aucun doute reconnu de tous et valorisé mais qu'en est-il du patrimoine naturel ?

Dans le contexte actuel, où la Guadeloupe aspire à une affirmation identitaire et à la valorisation de son patrimoine, cet aménagement paysager propose une réflexion sur le lien qui peut être donné entre la végétation et l'identité culturelle. Il invite à considérer la manière dont l'arbre notamment peut incarner et enrichir le récit culturel guadeloupéen.



ORGANISATION ARCHITECTURALE

UN ESPACE INSPIRÉ DE LA NATURE

ANCHOUKÉ, UNE DÉAMBULATION JUSQU'AU VÉGÉTAL

INTERPELLER

- Signalétique en acier inoxydable laqué (vert lime) inspirée du système racinaire

GUIDER

- Greffe de lame sur bâti existant en acier inoxydable laqué (vert lime) inspirée de la liane

VÉGÉTALISER

- Enherbage dans la dalle existante, assurant une continuité visuelle avec les greffes et une amélioration du parcours (végétal choisi : *zoysia tenuifolia*)

SÉCURISER

- Rambardes modifiées en acier inoxydable laqué (vert lime) inspiré des formes organiques

PROLONGER

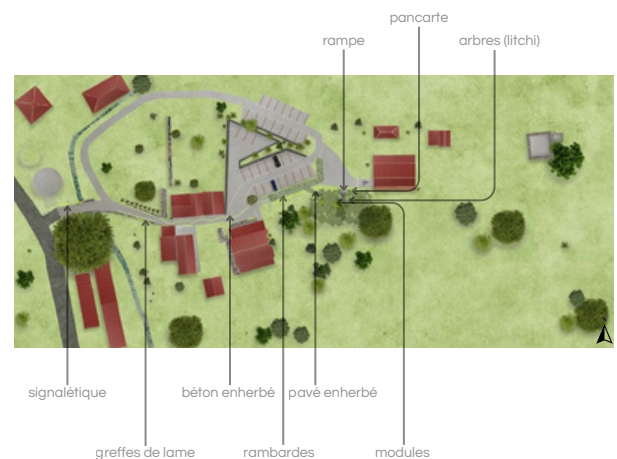
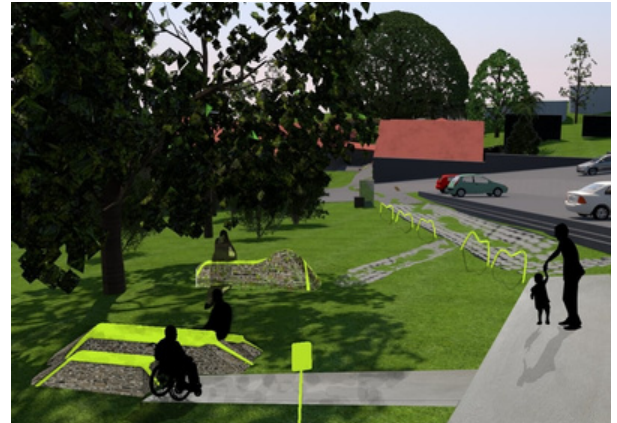
- Allée en pavé d'andésite enherbée (réemploi) dans la continuité de l'existante, amenant aux modules
- Rampe PMR en pavé d'andésite amenant au module groupe

CONTEMPLER

- Création de 3 modules : seul, à deux et en groupe. Base réalisée en moellon d'andésite surplombée par une assise métallique (acier inox laqué vert lime), ornée de diverses plantes épiphytes et lithophytes permettant une futur végétalisation complète du module.

SENSIBILISER

- Pancarte informative abordant l'histoire du végétal en l'occurrence du litchi sous un regard sensible et mystique



pancarte

PERSPECTIVE DE DÉVELOPPEMENT

- Renforcement de la nouvelle dynamique du tourisme vert lancée par Grand Sud Caraïbes.
- Création d'évènement en collaboration avec le FRAC et le Département de la Guadeloupe.
- Accueil de groupes scolaires, locaux et touristes sur la sensibilisation et découverte du végétal.
- Possibilité de continuité vers la création d'un circuit régional dédié aux plus beaux arbres de la Guadeloupe inspiré par la route des esclaves.

FRAGMAN GWO MÒN Maëlle LE LEVE-GUILLEMOT

**LA RECONVERSION PATRIMONIALE ET DURABLE D'UNE ANCIENNE
USINE SUCRIÈRE EN LIEU VIVANT ET CULTUREL**



UN PROJET EN RÉSONANCE

**“CETTE FRICHE N’EST PAS MORTE.
ELLE ATTEND QU’ON L’ÉCOUTE.
QU’ON S’EN SERVE.
QU’ON LA RÉINVENTE.”**

Ce projet de reconversion s’inscrit dans une volonté de revaloriser les friches industrielles sucrières guadeloupéennes, en particulier celle de Grosse Montagne, aujourd’hui envahie par la végétation mais riche de mémoire.

À travers un parcours scénographique, un pavillon d’observation, un écomusée vivant et des modules créatifs, le site devient un espace d’expression patrimoniale, artistique et pédagogique.

Les interventions sont réversibles, sobres, et respectueuses des vestiges existants, de la topographie, et de l’identité locale.

L’enjeu : faire dialoguer passé et avenir, architecture et nature, mémoire et innovation, dans une démarche durable, inclusive et ancrée dans le territoire guadeloupéen.



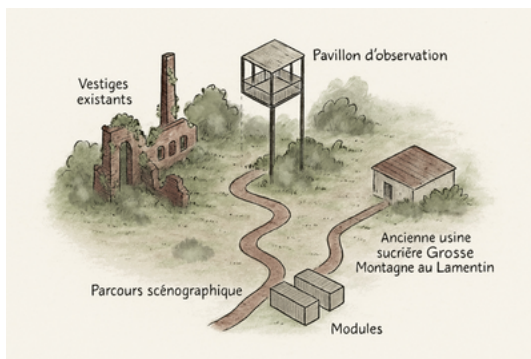
LE SITE

Ancienne usine sucrière de Grosse Montagne, Lamentin, Guadeloupe.

- **Superficie** : 4610 m².
- Végétation dense (figuier maudit, bananiers, etc.).
- **Contraintes** : zone inondable, pente, acceptation sociale à accompagner, végétation envahissante, ruines dangereuses



PERSPECTIVES DE PROJET



- **Renforcement de l'attractivité touristique** (création d'événements ponctuels)
- **Pôle de transmission et d'éducation** (accueil de groupes scolaires, ou de touristes pour des ateliers pédagogiques, ou projets participatifs)
- **Innovation locale et écoconstruction** (Expérimentation de matériaux locaux, sensibilisation à l'architecture durable)
- **Dynamique territoriale et partenariats** (possibilité de collaboration avec la mairie du Lamentin, la Région Guadeloupe, le Parc national...)

ORGANISATION ARCHITECTURALE

Parcours scénographique immersif

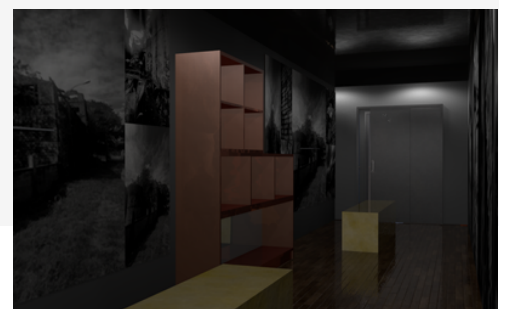
- Guidé par des briques de terre cuite locales.
- Mise en valeur sensorielle du site à travers les textures, sons, et jeux de lumière.
- Zone de jeux intégrée pour enfants : toboggan-cuve, balançoires canne à sucre, bancs-tracteurs.

Pavillon d'observation

- Modules en conteneurs sur plots en béton (réversibles).
- Terrasse d'observation, salle immersive, écomusée sur la canne à sucre, espaces d'ateliers pédagogiques.
- Brise-soleil, ventilation naturelle, confort sans climatisation.
- Mobilier en métal rouge et bagasse.
- Expositions interactives
- Mise en avant des savoir-faire et de l'histoire locale.

Éléments d'aménagement complémentaires

- Arbres préservés
- Parking de places (2 PMR incluses), pour visiteurs et partenaires.
- Élévateur PMR intégré dans la circulation verticale.
- Revêtements perméables, gestion passive du climat.
- Réemploi de matériaux, faible impact au sol.



TI POZ

Laura MEZE

ET SI FAIRE UNE PAUSE, C'ÉTAIT AUSSI JOUER, RESPIRER, ET SE RECONNECTER AUX AUTRES ?



CONTEXTE

Le campus de Fouillol manque d'espaces extérieurs dédiés à la détente. Ti Poz (« petite pause » en créole) répond à ce besoin en proposant une structure légère et ludique, pensée pour offrir aux étudiants un moment de répit entre deux cours.

Situé sur une parcelle végétalisée entre résidences et restaurant universitaire, le projet prend en compte les contraintes du site (réseaux souterrains, pente) et favorise la convivialité, le repos et le lien social en plein air.

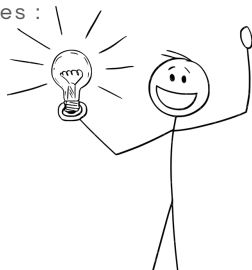
RÉFÉRENCES

Ce collectif transforme l'espace public en terrain de jeu. Leurs installations interactives (sons, lumières, mouvements) créent du lien social et réveillent les lieux du quotidien.



Projet inspirées :

- The hIVE
- PARC
- Ripple



LA PAUSE

CE N'EST PAS L'INTERRUPTION DU TEMPS,

C'EST

L'ÉMERGENCE D'UN AUTRE TEMPS.

HENRI MALDINEY

OBJECTIF

FAVORISER LA DÉTENTE

Un espace pour souffler, se reposer et relâcher la pression du quotidien étudiant.

ENCOURAGER LES INTERACTIONS SOCIALES

Des jeux simples pour créer du lien et provoquer des échanges entre étudiants.

OFFRIR UN ESPACE DE RETRANCHEMENT

Un coin pour se recentrer, recharger son téléphone et décrocher... sans se couper du monde.



PERSPECTIVES DU PROJET

DISPOSITIF ARCHITECTURAL

La structure s'organise en modules de bancs en bois disposés en quinconce, créant des espaces ouverts, ludiques et accessibles. Chaque module intègre un jeu (Tangram, Morpion, Jeu de l'oie) et invite à la pause, à l'échange ou au retrait. Une partie rouge, en retrait, permet de se relaxer tout en rechargeant son téléphone grâce à l'énergie solaire. L'ensemble repose sur un platelage bois sur plots réglables, respectant les contraintes du site.

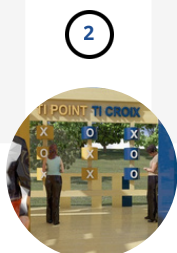
Inspirées du mouvement De Stijl, les couleurs primaires rythment l'espace :

- Jaune : énergie et bonne humeur
 - Bleu : calme et repos
 - Rouge : repli et connexion à soi
- Un langage simple, pour des pauses sensibles.



KÒD

Kòd est un jeu d'assemblage inspiré du Tangram, repensé dans un contexte caribéen. Il consiste à reconstituer des formes à partir de 7 pièces géométriques découpées dans le bois, sans superposition.



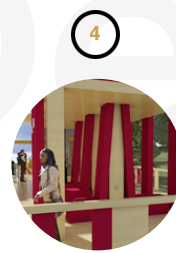
TI POINT TI CROIX

Le jeu Ti Point Ti Croix est une version locale du célèbre morpion. Il se joue à deux, chacun choisissant un symbole : un point ou une croix. À tour de rôle, les joueurs placent leur symbole dans une grille de 3 cases sur 3, avec pour objectif d'aligner trois symboles identiques (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Le premier qui y parvient gagne la partie. Ce jeu simple, rapide et accessible à tous encourage les échanges et les moments de pause sur la structure Ti Poz.



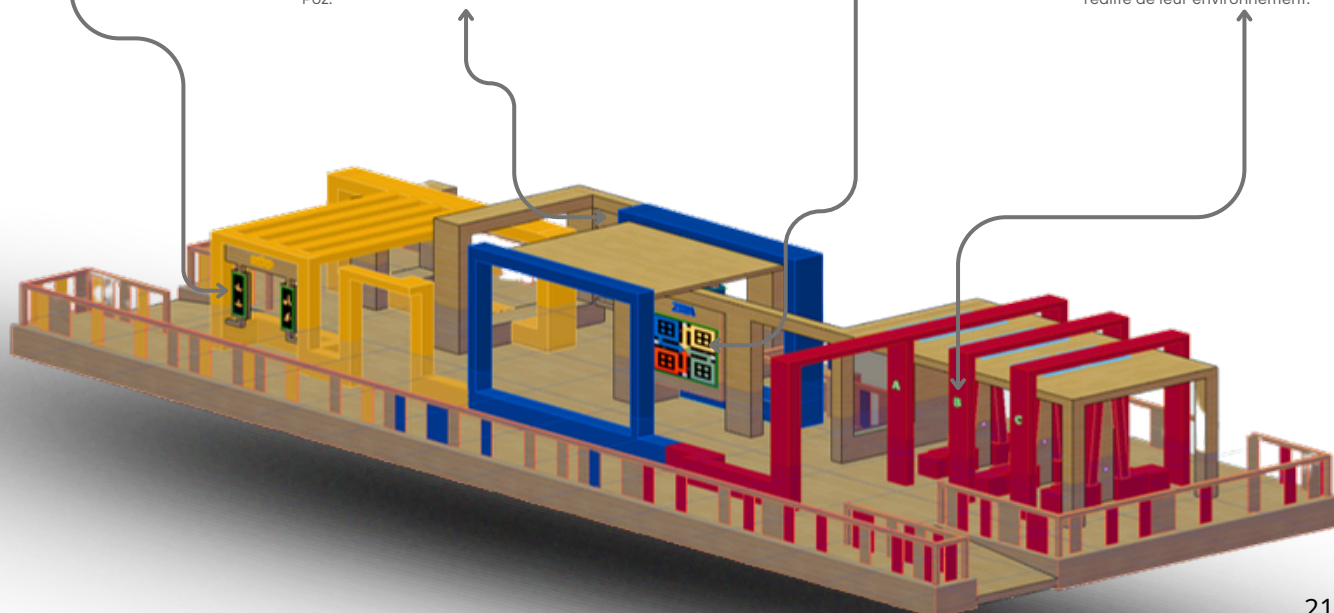
ZWA

Le jeu Zwa suit le principe du jeu de l'oie : le but est d'être le premier à du parcours en avançant selon le lancer d'un dé. Chaque case peut représenter une action ou une surprise : avancer, reculer, sauter un tour, ou répondre à une question ludique. Cela crée une dynamique d'échange et de rire entre les joueurs.



RETRAITE NUMÉRIQUE

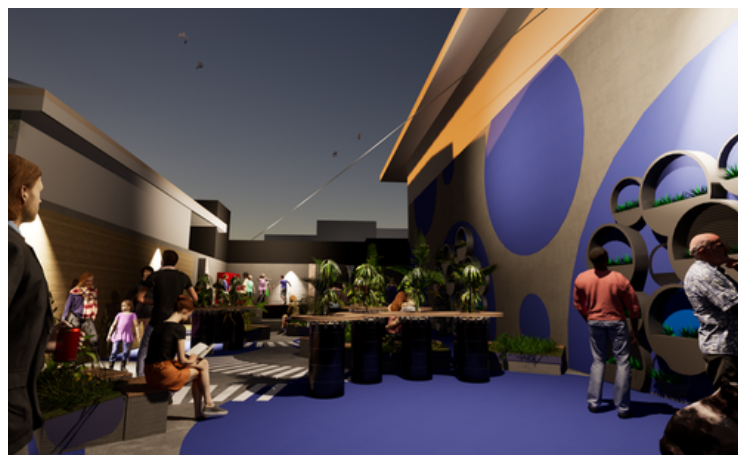
La structure rouge de Ti Poz constitue un lieu de retranchement, où les étudiants peuvent s'installer sur des assises opposées, leur permettant de s'étendre confortablement. Des prises intégrées leur offrent la possibilité de recharger leurs téléphones, favorisant un moment de pause connecté. Cet espace propose une retraite numérique consciente, où les jeunes peuvent naviguer sur leurs réseaux sociaux tout en restant ancrés dans la réalité de leur environnement.



ÉCHO

Lilho MONDES

REVALORISATION D'UNE DENT CREUSE : CRÉER UN LIEU DE LIEN, D'EXPRESSION ET DE VIE AU CŒUR DE POINTE-À-PITRE



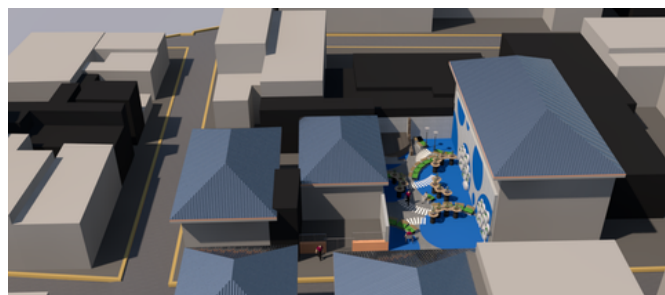
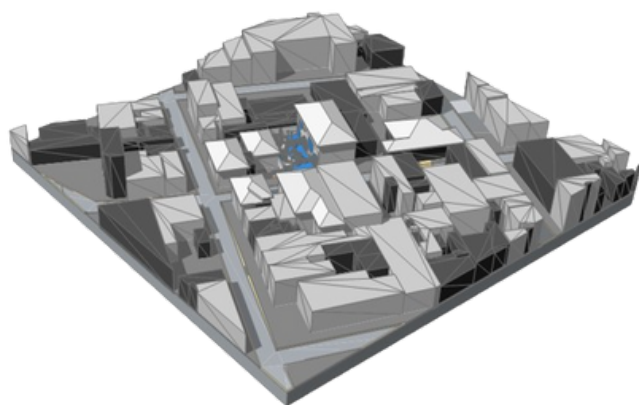
UN POINT DE CONVERGENCE DANS LA VILLE

Le projet ECHO s'inscrit dans une dynamique de transformation urbaine au cœur de Pointe-à-Pitre. Il prend vie dans une dent creuse – un espace vacant niché entre deux pôles culturels emblématiques de la ville. Ce lieu, longtemps perçu comme un vide ou un angle mort urbain, devient avec ECHO un terrain d'expérimentation sociale, écologique et culturelle, où l'on prend résolument le contre-pied des perceptions négatives qui l'entouraient.

ECHO se veut un espace fédérateur, un point de convergence ouvert à tous les profils : habitants de tous âges, acteurs associatifs, artistes, simples curieux... L'ambition est de créer un lieu de partage, de dialogue et de vie, capable de reconnecter les habitants entre eux, mais aussi avec leur environnement urbain.

Conçu selon une esthétique hybride inspirée des jardins urbains, le projet mêle nature et culture dans un cadre vivant et évolutif. Il offre à la fois un espace de détente, un lieu de rencontre avec la nature et les autres, mais aussi une scène d'expression pour les cultures locales, les pratiques artistiques et les initiatives citoyennes.

ECHO ne cherche pas seulement à remplir un vide dans le tissu urbain : il redonne du souffle à un quartier, redéfinit l'usage de l'espace public, et contribue à une ville plus ouverte, plus inclusive, plus humaine.



LE SITE

Le projet ECHO se situe au 11 rue Bébien, à Pointe-à-Pitre, sur deux parcelles adjacentes en centre-ville. Implanté dans un tissu urbain dense, il profite d'un emplacement stratégique, à proximité de pôles culturels et commerciaux. Entouré de commerces, le site est traversé par une diversité de publics et d'usages, offrant un fort potentiel d'ancrage local.

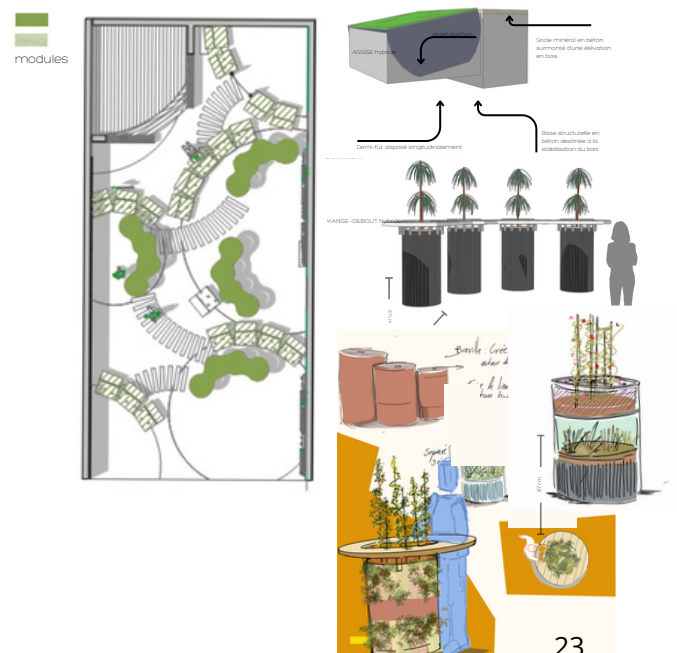
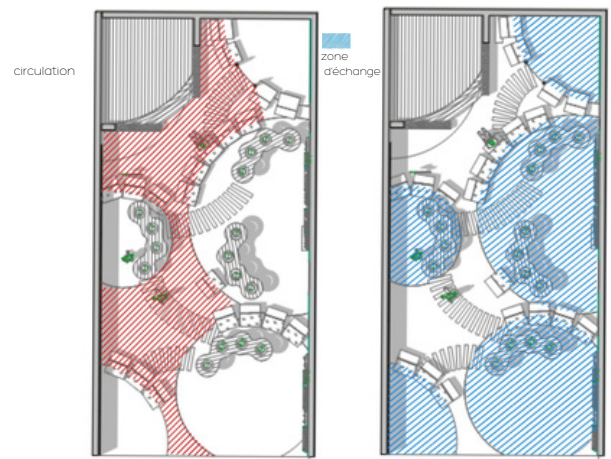
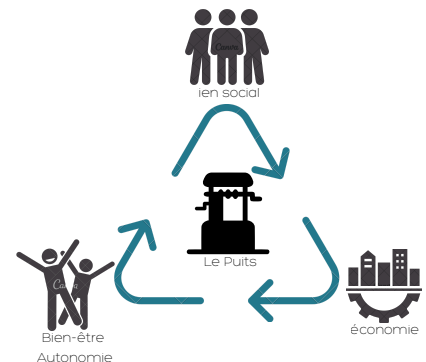


ORGANISATION ARCHITECTURALE

- La circulation piétonne s'organise entre les modules circulaires de signalétique au sol, qui rythment le parcours et accompagnent le déplacement. Ces repères visuels sont renforcés par le marquage du passage piéton, dont le traitement graphique évoque la dynamique urbaine et les flux de la ville.
 - Une signalétique au sol vient délimiter les zones d'échange, identifiées comme espaces d'accueil et de rencontre pour les usagers.
 - Les zones de repos - assises et mange-debout, matérialisées en vert - sont toutes orientées en direction de la scène, pensée comme un espace d'expression libre. Cette disposition favorise une mise en tension visuelle et spatiale entre les usagers et le dispositif scénique, renforçant l'activation du lieu et sa vocation participative.
- 1- Les mange-debout et assises hybrides sont conçus comme des modules multifonctionnels associant pause, restauration et support de végétalisation. Intégrés à l'aménagement, ils accueillent des bacs pour plantes aromatiques (thym gros feuilles, basilic, persil, ciboulette pays) et fruitiers palissables (goyavier, citronnier, fruit de la passion), favorisant une interaction directe entre usages quotidiens et nature. Ces dispositifs participent à la création d'un espace actif, sensoriel et propice aux pratiques collectives.

LES OBJECTIFS DU PROJET

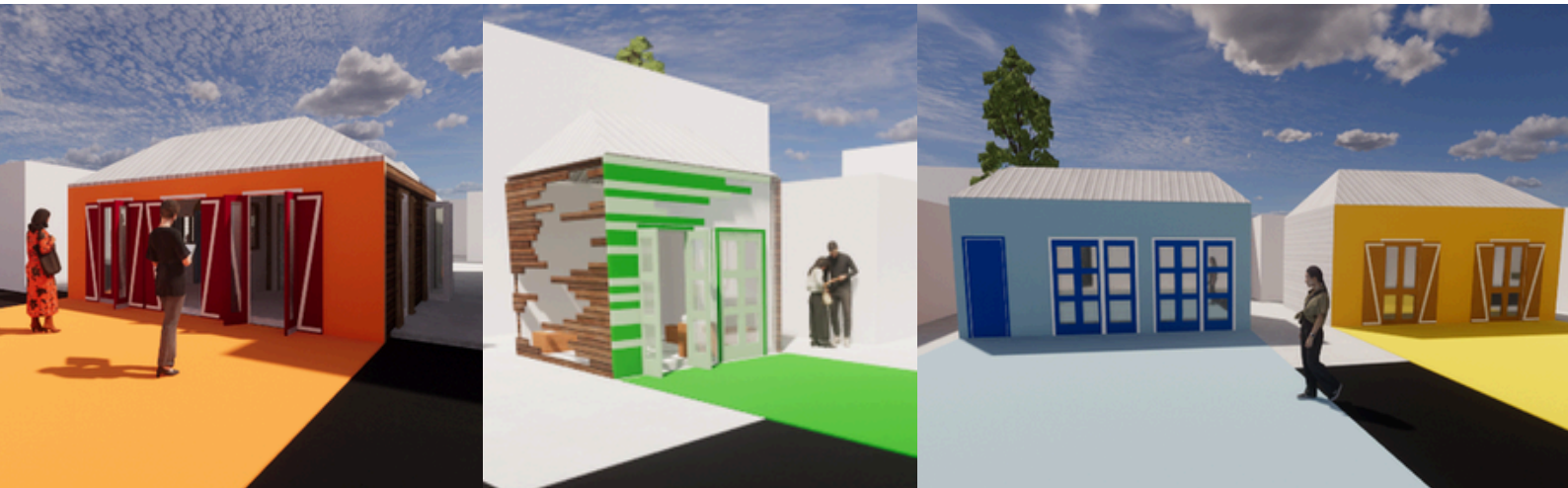
Le projet visait à créer un point de rencontre entre habitants et activités du quartier, grâce à un parcours fluide invitant à la découverte. Le puits, sous la dalle, agissait comme un ancrage symbolique : lien entre le lieu, la rue et les pratiques sociales, il évoque l'histoire, la ressource et la convivialité.



KAZ AN TOUT KOULÈ

Laetitia MOUËZA

REDONNER VIE AUX CASES CRÉOLES DÉLAISSÉES, EN RACONTANT LEUR HISTOIRE ET LEUR AVENIR À TRAVERS UN PARCOURS SCÉNOGRAPHIQUE OÙ TRADITION ET INNOVATION SE RENCONTRENT.



"UN PEUPLE SANS MÉMOIRE EST UN PEUPLE SANS AVENIR"
Aimé Césaire

CASE CRÉOLE EN VIE

“Kaz an tout Koulè” est un projet de valorisation du patrimoine architectural vernaculaire de Petit-Bourg. Il consiste à réhabiliter et scénographier quatre cases créoles abandonnées situées au cœur du bourg en un parcours immersif et pédagogique. Chaque cases devient un espace thématique, racontant à sa manière l’histoire des cases créoles, l’évolution des matériaux et des techniques de construction, et les enjeux de leur réactualisation dans le contexte contemporain.

Ce projet s’inscrit dans la dynamique de redynamisation du centre-ville de Petit-Bourg engagée depuis 2014 et prolonge la réflexion menée dans mon mémoire : « Moderniser le patrimoine architectural de la Guadeloupe ».



LE SITE

Centre-bourg de Petit-Bourg (Guadeloupe)

- Superficie : 87 m² (superficie totale des cases réhabilitées)
- Présence de cases créoles abandonnées à restaurer.
- Zone à fort risque d'inondation, usage d'habitation interdit.
- Proximité des services, transports et littoral.
- Bonne accessibilité et ventilation naturelle.

Atouts : patrimoine architectural typique à valoriser.

OBJECTIFS DU PROJET

- Valorisation du patrimoine architectural en restaurant et réinterprétant les cases créoles abandonnées en un parcours signalétique.
- Préservation de la mémoire locale et de l'histoire du quartier.
- Participation à la dynamique de redynamisation urbaine engagée par la commune depuis 2014.



ORGANISATION ARCHITECTURALE

Kaz 1 : Histoire de Petit-Bourg et de ses cases

- Une case entièrement blanche aux contours noirs façon dessin en 2D. Elle retrace l'histoire de Petit-Bourg et de ses habitants à travers des éléments graphiques et authentiques.
- Organisation : Scénographie légère, murs blancs et contour noir, éléments anciens mis en valeur dans une mise en scène sobre et graphique.

Kaz 2 : La case-vitrine des caractéristique des cases

Une petite case de 3 m × 3 m dont le sol vitré laisse apparaître, sous les pieds des visiteurs, des niches scénographiques éclairées présentant des éléments des cases créoles et leur histoire.

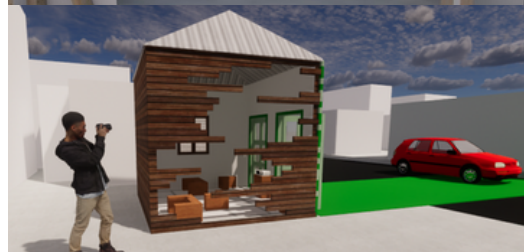
- Organisation : Sol vitré sécurisé, niches scénographiques creusées, éclairage LED discret, absence de mobilier pour libérer l'espace et diriger le regard vers le sol.

Kaz 3 : Évolution de la case créole

- Une case entièrement conçue en carton, racontant l'évolution des cases créoles au fil des siècles, de leur origine à aujourd'hui.
- Organisation : Murs, mobiliers et éléments en carton ; scénographie immersive et écologique ; parcours chronologique.

Kaz 4 : La case réactualisée

- Dernière étape du parcours, cette case associe matériaux et techniques actuels pour répondre aux problématiques contemporaines (chaleur, accessibilité...) tout en préservant l'identité créole.
- Organisation : Structure existante conservée et modernisée avec des solutions discrètes (ventilation naturelle, matériaux biosourcés...), scénographie intégrée et technologie numérique pour informer les visiteurs.



LÀ-HAUT

Méline NEMAUSAT

RÉVÉLER LA RICHESSE NATURELLE ET PAYSAGÈRE DE L'ALLÉE DUMANOIR ET EN FAIRE LE COEUR DE L'EXPÉRIENCE SPATIALE

📍 SITE

Situé à l'Allée Dumanoir, lieu emblématique de la Guadeloupe, le projet Là-Haut vient révéler un cadre déjà apprécié mais encore sous-exploité. Il s'implante à l'entrée du site, sur l'ancienne aire de jeux, servant ainsi de repère, pour habiter l'espace autrement et lui offrir un nouvel élan.



OBJECTIF DU PROJET

- Révéler la richesse du paysage environnant
- Créer un repère spatial fort à l'entrée du site
- Offrir un espace de contemplation, de jeu et de respiration, en lien direct avec la nature.
- Employer des matériaux locaux comme le bambou pour allier durabilité, légèreté et cohérence environnementale.

INTENTIONS DU PROJET

Pensée comme un nid perché, la tour Là-Haut marque le point de départ d'un parcours imaginé le long des 1,2 km de l'Allée Dumanoir. Elle invite à ralentir et à observer autrement. Chaque palier rythme une montée sensible où l'attention se porte sur les détails souvent oubliés.

Depuis ses hauteurs, elle dévoile: la chaîne montagneuse, les chutes du Carbet, la Soufrière ainsi que l'océan et les îles voisines. Mais surtout, elle redonne de la valeur à ce qui nous entoure tel que les formes, la matière, le sons et même le mouvements du vivant.

Par ailleurs, la tour ne se contente pas de montrer la nature : elle s'y inscrit pleinement grâce à l'usage de matériaux locaux comme le bambou ou les essentes de poirier gris, un savoir-faire traditionnel aujourd'hui rare.



OBSERVER, C'EST DÉJÀ COMPOSER...
UNE STRUCTURE NÉE DU REGARD PORTÉ SUR L'EXISTANT



+



+

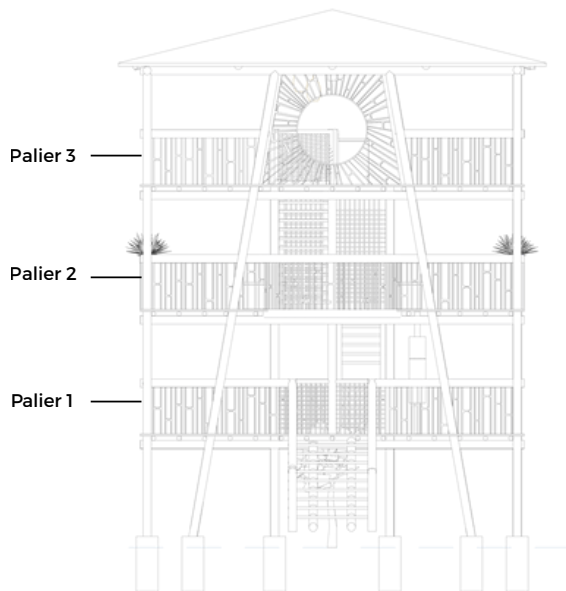


>>



ORGANISATION ARCHITECTURALE DU PROJET

UNE TOUR EN BAMBOU OÙ CHAQUE NIVEAU DE LA STRUCTURE EST UNE EXPÉRIENCE UNIQUE



Niveau 1 – Racines et éveil

Un espace pédagogique et ludique, où les filets au sol, les jeux, et la présence d'un arbre central invitent à l'exploration. C'est le point de départ vivant, celui des découvertes et des apprentissages.

Niveau 2 – Refuge et contemplation

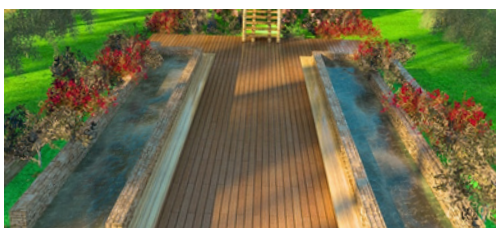
Dans une atmosphère douce, ce palier abrite des assises, des bacs à fleurs et des vues tamisées. Il évoque les branches protectrices d'un arbre, et offre un moment de calme et d'immersion sensorielle.

Niveau 3 – Sommet et horizon

Ce dernier niveau permet une lecture du paysage grâce à une table d'orientation. Il célèbre la hauteur, la lumière, et offre une vision panoramique sur les trésors naturels de Capesterre Belle-Eau : la mer, la Soufrière, les chutes du Carbet...

RÉCAPITULATIF

Surface tour : 7×7 m soit 49 m^2
Hauteur : 9,80 m
Volume : 147 m^3 soit $49 \text{ m}^3 \times 3$
Nombre d'étage : 3 pour une expérience contemplative
Nombre de visiteur : 3 à 5 par niveaux soit 15 maximum
Structure principale : poteaux en bambou local
Toiture : couverture traditionnelle en essentes
Charpente : bambou
Garde-corps : bambou
Planchers : bois local
Escaliers intérieurs : bois local
Mobilier : bancs, assises, table d'orientation en bois
Fondations : plots en béton armé
Fixations : pièces métalliques



PERSPECTIVE DE DÉVELOPPEMENT

L'aménagement autour de la tour constitue la première étape d'un projet global. Il représente à lui seul un tiers du site, pensé comme la zone d'accueil du parcours.

- Une plateforme d'entrée immersive avec platelage bois, assises, bassins et végétation locale ;
- Une aire de jeux réduite, repensée avec des matériaux naturels
- Un accès latéral pour une meilleure fluidité du site.

HEXALIEUX

Léa NIVERT

UN LIEU D'ACCUEIL ET DE RÉINSERTION SOCIALE EN GUADELOUPE



CONTEXTE ET INSPIRATION

Face à la réalité de l'**exclusion sociale**, HexaLieux est né d'un constat fort : la **précarité** n'est pas une **fatalité**, mais un état transitoire que l'architecture et le design peuvent transformer. Mon stage m'a confrontée à ces réalités et m'a poussée à imaginer un espace qui recrée du **lien**, du **sens** et de la **stabilité**.

- **Usagers visés** : personnes sans domicile, isolées, en situation irrégulière.
- **Référence symbolique** : la ruche – un habitat collectif, solidaire, régénérant.

OBJECTIF DU PROJET

Créer un **cadre de réinsertion** structuré autour de modules hexagonaux, intégrés dans un **site naturel existant**, pensé pour **accueillir, soigner, accompagner** et **reconnecter**.

Trois axes fondateurs

1. Répondre aux besoins essentiels

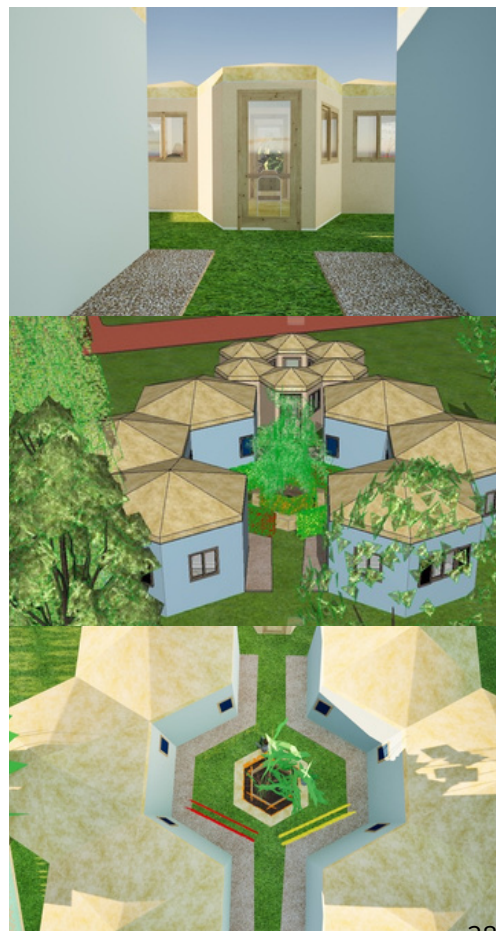
- Habitats individuels avec sanitaires, coin cuisine, espace nuit.
- Accès à nourriture, hygiène, repos.
- Collecte locale de denrées.

2. Encadrer la réinsertion étape par étape

- Espaces pour rencontres et suivi social.
- Programme d'accompagnement personnalisé.
- Siège associatif intégré.

3. Favoriser la vie collective et l'autonomie

- Espaces de partage, apprentissage des règles communes.
- Accompagnement vers la réintégration durable.



LE SITE

UN TERRAIN PORTEUR DE SENS

110 rue Mauchanal, Saint-Claude (Guadeloupe)

- **Superficie** : 5760 m².
- Proximité de France Travail, commerces, logements sociaux.
- Végétation dense (tulipiers, amandiers, acajous, etc.).
- **Contraintes** : zone inondable, pente, acceptation sociale à accompagner.

PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT

- **Réhabilitation du hangar** : entrepôts, sièges associatifs, bénévolat.
- Partenariats avec France Travail, Super U.
- Création d'un circuit court alimentaire et solidaire, géré avec les usagers.



ORGANISATION ARCHITECTURALE

Modules d'habitation (6 unités)

- Forme hexagonale, 14 m².
- **Matériaux** : enduit chaux, contreplaqué, isolation fibre bois, toiture en chaume.
- **Espaces** : kitchenette, salle d'eau, lit escamotable, baies vitrées.
- **Référence** : Cabanon de Le Corbusier.

Modules sociaux (6 unités)

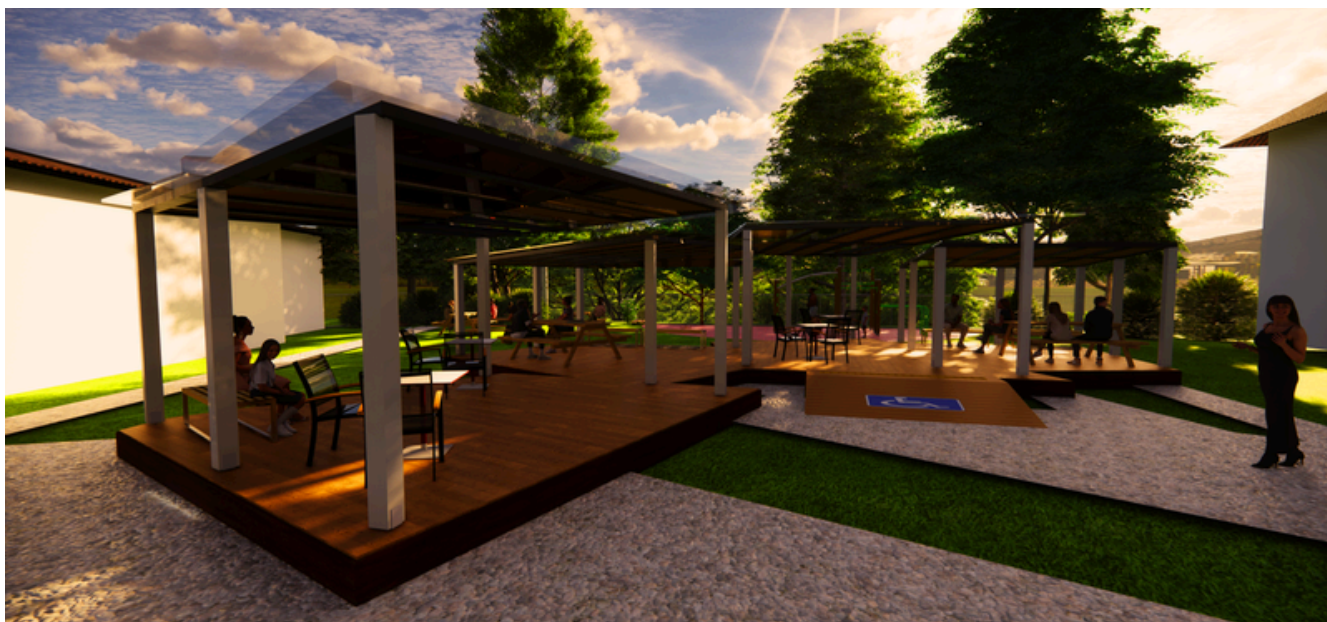
- Espaces de dialogue et d'accompagnement (5 m²).
- Bancs hexagonaux intégrés avec plantations (hibiscus, cerisier).
- Vue sur les lieux de vie, lien visuel fort.

Éléments d'aménagement complémentaires

- Organisation villageoise, circulation fluide et collective.
- Arbres préservés, haie fleurie (ixoras), chemin de gravier.
- Parking de 25 places (PMR incluses), pour visiteurs et partenaires.
- **Sécurité** : gabions contre crue, clôture métallique à motif hexagonal.



UN ESPACE LIBRE ET SENSIBLE POUR LA JEUNESSE DE SAINT-CLAUDE



“OFFRIR DE L’ESPACE C’EST OFFRIR DE LA LIBERTÉ”

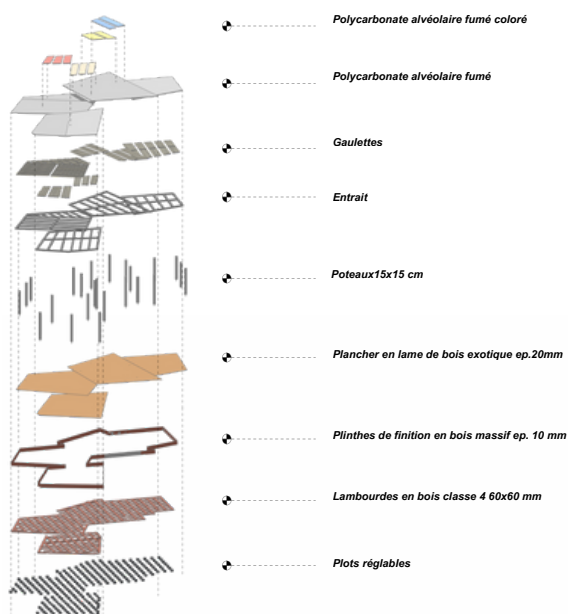
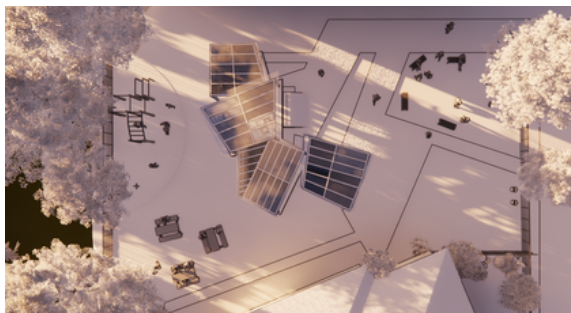
HENRI LEFEBVRE

CONTEXTE DU PROJET

Saint-Claude, en Guadeloupe, présente un manque d’espaces publics adaptés aux jeunes. Le site choisi, l’ancienne caserne du Camp, constitue un lieu stratégique pour proposer un projet de proximité, accessible et reproductible.

OBJECTIFS

- **Créer un lieu-refuge ouvert**, sans contrainte d’usage
- **Favoriser la rencontre informelle**, les temps de pause, le jeu
- **Réactiver un site oublié** avec une structure légère et durable
- **Proposer un prototype reproductible** dans d’autres communes



AMBIANCES ET USAGES

- À midi, les panneaux colorés projettent des lumières teintées au sol, révélant les zones de jeu (dominos, cartes, échanges).
- En dehors de ces heures, la matière colorée reste visible, créant une signalétique douce, sans cloison.

Chaque module est conçu pour s'asseoir, discuter, s'abriter ou observer, sans programme imposé. C'est une structure à usages ouverts, qui laisse place à l'appropriation spontanée.

DISPOSITIF ARCHITECTURAL

Jénès se compose de quatre unités autonomes. Chaque structure mesure **2,40 m x 2,40 m**, avec une hauteur allant de **2,25 m à 3,10 m**.

Elles sont posées sur plots réglables, sans ancrage, pour s'adapter au sol en zone inondable.

- **Structure** : acajou local (15x15 cm), assemblages mécaniques
- **Plancher** : bois exotique 20 mm sur lambourdes 60x60 mm
- **Toiture** : polycarbonate alvéolaire 32 mm, avec inclinaison pour évacuation de l'eau
- **Enveloppe** : alternance de panneaux clairs et colorés pour créer des ambiances et signaler les zones de jeu

