

## SYNTHÈSE N°7 ATELIER DU 23 OCTOBRE 2013

### LA GARE DU GRAND PARIS VUE PAR LES ENFANTS



# LES ATELIERS DE LA GARE SAISON 4

Le septième Atelier de la Gare (saison 4) s'est tenu mercredi 23 octobre au siège de Gares & Connexions, 16 avenue d'Ivry, 75013 Paris de 18h30 à 20h30 sur le thème :

## LA GARE DU GRAND PARIS VUE PAR LES ENFANTS

### LES INTERVENANTS ÉTAIENT :



**Antonella Casellato,**

Responsable service Documentation, Pavillon de l'Arsenal

**Philippe Gargov,**

Urbaniste, dirigeant de [pop-up] urbain

**Bruno Marzloff,**

Sociologue, Président fondateur de l'Institut Chronos

► Rencontre animée par Julien Damon,  
Sociologue, Professeur associé à Sciences Po



## LA GARE DU GRAND PARIS VUE PAR LES ENFANTS

*Selon eux, la gare sera verte, aquatique et multicolore.*

Avant de présenter les intervenants, Julien Damon rappelle que cet atelier s'effectue en collaboration avec Le Petit Quotidien et s'appuie sur un concours de dessins réalisés par des enfants sur le thème de la gare du futur. Selon eux, la gare sera verte, aquatique et multicolore.



Antonella Casellato

Antonella Casellato rappelle les missions du Pavillon de l'Arsenal, Centre d'Architecture et d'Urbanisme de Paris et de la métropole parisienne : la diffusion d'une culture urbaine et architecturale à l'aide de conférences, expositions, colloques et surtout la transmission des connaissances aux enfants afin d'appréhender leur environnement. Le succès des visites guidées de classes scolaires par de jeunes architectes, urbanistes et paysagistes a conduit à la création d'un espace enfants au Pavillon. Depuis 2008, cinq à six mille jeunes sont concernés par ces ateliers. Deux actions exemplaires illustrent cette démarche pédagogique : L'aménagement des Halles (2010-2011) et Dessine-moi les berges de la Seine (2011). **À chaque occasion, un jury s'est prononcé sur l'originalité et la qualité imaginative des diverses réalisations (maquettes, dessins) qui ont donné lieu pour certaines à une réinterprétation par des architectes confirmés.** La prochaine exposition aura pour thème « Dessine Paris dessus/dessous ».

Bruno Marzloff souligne l'influence d'Archigram, mouvement d'architecture anglais des années 60,

qui prônait liberté et agilité. Il apprécie l'idée de s'intéresser aux sous-sols qui demeurent un univers onirique fascinant et également le dessin de la gare aquatique d'Hyppolite.

À quoi ça sert de faire des gares si on ne peut rien faire dedans ?



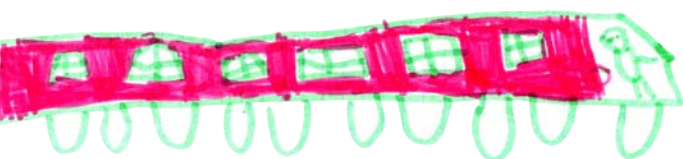
Philippe Gargov confirme ces propos et note l'empreinte de la pop culture et du pop-up store qui crée de nouvelles convivialités en investissant l'espace public de manière éphémère. À la suite de la projection d'un dessin animé, « Mickey à Tokyo », il insiste sur l'importance de l'imaginaire du rail, de la signalétique urbaine et de ses codes couleur. Il propose de s'intéresser à la gare pour les grands enfants en posant la question suivante : à quoi ça sert de faire des gares si on ne peut rien faire dedans ? Pour ce faire, il s'appuie sur deux documents qu'il oppose : le film de Claire Simon « Gare du Nord » représentant la gare vue par les adultes d'où ressortent la solitude

Philippe Gargov



et la *chianteur* fonctionnelle et la gare vue par les enfants destinée à nous faire préférer le train. La gare pour les grands enfants se fonde sur le concept de ludification ou gamification inspiré de l'ouvrage de Johan Huizinga « Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu » (1964). L'idée étant d'utiliser les mécanismes du jeu ou de l'imaginaire afin de profiter de l'espace dans lequel nous évoluons. Philippe Gargov cite deux exemples destinés à réduire la frustration liée à l'attente : l'installation de jeux de vidéo collaboratifs et le pong, jeu vidéo de tennis de table, placé au passage piéton afin de favoriser les rencontres. Les gares disposent de nombreux espaces non-utilisés et de friches auxquels on pourrait dédier une fonction ludique à l'instar du golf urbain sur rail ou du pop-up éphémère. En accordant plus de liberté dans l'aménagement d'espaces aujourd'hui aseptisés, on répondra à la fois aux impératifs des opérateurs (gestion des flux) et aux plaisirs des usagers.

*Les gares disposent de nombreux espaces non-utilisés et de friches auxquels on pourrait dédier une fonction ludique.*



Bruno Marzloff

Bruno Marzloff estime que l'animation revendiquée se trouve déjà en gare et cela sous différentes formes :

- les manifestations spontanées de pianistes et autres musiciens dans les gares centrales de Copenhague et de New York.
- les transports amoureux qui utilisent des applications et des cartographies afin de favoriser les rencontres (initiative de Georges Amar).
- la gamification des itinéraires qu'il conviendrait de développer.

L'avenir est devant nous, nos applications technologiques pourront dialoguer avec les objets dans la gare et dans les modes de transport. L'envie de jouer est présente, manque le déclic.

Philippe Gargov ajoute qu'il ne faut pas oublier la gare vue par les adolescents, leur sociabilité apportant un imaginaire différent.

## *il faudrait concilier l'utilitaire et l'au-delà de l'utilitaire, l'animation, afin de créer de l'urbanité.*

En considérant certains dessins, Julien Damon s'interroge sur la vision technologique de la gare, sur sa déshumanisation.

Bruno Marzloff remarque l'absence du fantôme de la métropole, de l'image mythique de la ville vouée au culte des transports. Quant à la robotisation inéluctable, il convient de se demander si elle penchera du côté de l'internet des objets à vocation ludique ou du côté de la machinerie.

Philippe Gargov souligne l'originalité et le caractère futuriste des dessins.

Pour Bruno Marzloff, il s'agit surtout d'abolir la gare musée, la gare figée.

Julien Damon note la récurrence du restaurant au cœur de la gare.

Philippe Gargov plaide pour une gare plus agréable à vivre, hybride dans ses offres et débarrassée de toute rigidité.

Pour Bruno Marzloff, il faudrait concilier l'utilitaire et l'au-delà de l'utilitaire, l'animation, afin de créer de l'urbanité.

Julien Damon remarque la multiplication des écrans et demande si la révolution numérique sera le grand changement des mobilités.

Bruno Marzloff évoque l'écran de la gare de Lyon qui affiche des messages personnels et des conversations intimes.

Antonella Caselatto signale l'absence de crèche et d'école dans ces représentations.

Pour Philippe Gargov, le slogan « **le futur arrivera quand le vôtre sera là** » en signature d'un des dessins résume la résolution des paradoxes évoqués. Que chacun puisse trouver dans la gare l'objet de son plaisir personnel demeure le défi de la gare de demain.

Antonella Caselatto estime que l'attente du train appartient au voyage et ne requiert aucune autre sollicitation.





Marion

Julien Damon donne la parole à l'auditoire.

Marion, étudiante en Art déco, regrette l'absence d'espace enfants dans les gares.

Éric, Directeur des gares Paris Lyon et Bercy, cite différents exemples d'attente ludique dans la gare de Lyon : la présence de pianos, les espaces Gulli et Box and Play qui proposent jeux et animations, le potager de la gare de Lyon (40m<sup>2</sup>), le marché de la gare.

Bruno Marzloff estime que l'attente en gare peut devenir angoissante pour certains et propose donc de travailler en partenariat avec des éditeurs de jeux vidéo afin de créer des espaces de détente.

*la gare doit être une  
ouverture vers un voyage,  
l'occasion de se projeter  
mentalement d'un lieu  
vers un ailleurs.*

Lionel Favier, membre de l'Association des Usagers des Transports (AUT-ÎdF), remarque dans un dessin un train vélo destiné aux gens qui savent apprécier le voyage et perçoit la gare d'Austerlitz comme gare onirique qui préserve notre esprit d'enfant.

Michel Micheau, professeur, fait allusion à une expérience similaire qui portait sur le quotidien des enfants et pense qu'une exposition de dessins fonctionne comme une clé magique pour déclencher un débat.

Bruno Marzloff confirme l'importance de la représentation mentale comme outil.

Philippe Gargov insiste sur le terme de clé magique car la gare doit être une ouverture vers un voyage, l'occasion de se projeter mentalement d'un lieu vers un ailleurs.

Michel Micheau s'inquiète sur la généralisation des tablettes au détriment du dessin, médium atemporel.

Philippe Gargov penche pour une complémentarité des deux.

Michel Micheau



Avant de procéder à la remise des prix, Julien Damon rappelle les critères d'évaluation du jury : la vision de la gare de demain et la qualité esthétique.

Le troisième prix revient à Shana pour sa gare « pleine de couleurs ».

Le deuxième prix est remis à Mathieu pour sa gare de Lyon Paris 2050.

Le premier prix est décerné à Thomas pour sa gare de Marseille qui souhaite la bienvenue aux voyageurs.

Éric Succab, Directeur des gares Paris Lyon et Bercy, révèle le prix obtenu par Thomas, une visite toute époque de la gare de Lyon (1900-2013) composée d'un tour d'horizon gare 360, d'une découverte des nouveaux espaces Gares & Connexions, de la montée au sommet de la tour de l'horloge, de la visite d'une cabine TGV au départ et d'un goûter au Train Bleu.

Pour conclure, Julien Damon retient trois verbatim trouvés sur les dessins :

- SNCF pour Société Numérique Chocolatée Française.
- Wagon-fiesta, wagon-resto, wagon lits.
- Il y a toujours un train dans la gare de demain.



Le dessin de Shana



Le dessin de Mathieu



Le dessin de Thomas

Gares & Connexions, octobre 2013

Rédaction : redact-style.com

Photographie : Mathieu Lee Vigneau

Mise en page : AREP Communication