

JE SUIS
GRAPHISTE,
J'IMAGINE DES
CARTES.

Estelle Grossias

Mémoire de recherche en design
Diplôme Supérieur des Arts Appliqués
spécialité Design Responsable
et Écoconception
option Design Graphique

Lycée Raymond Loewy,
La Souterraine (23)



« La cartographie ? Tu voudrais faire ton macro-projet sur la cartographie ? Mais ce n'est pas ton domaine. Les graphistes ne font pas de cartes. Je ne vois pas clairement ce que tu pourrais apporter à cette discipline. »

Je ne comprends pas pourquoi, ce champ de création nous échappe tellement ? Pourquoi avons-nous tant de mal à imaginer qu'un graphiste puisse élaborer une carte ou la réinventer ?



SOMMAIRE



8 **Introduction**



13 **L'oubli du territoire**

14 Un problème de repère

20 Flottement spatial

26 Comment définir ce qu'est une carte ?

35 **Réintégrer de la narrativité**

36 La carte, c'est plus qu'une grille
et des coordonnées géographiques

46 Des signes, un filtre

52 Faire des choix

59 **Un graphisme qui fait agir**

60 Action !

68 Un nouveau rapport dynamique au monde

74 Le graphisme territorial



80 **Conclusion**



83 **Annexe**

Les cartes qui m'inspirent

92 **Bibliographie**

97 **Remerciements**



La carte est une image qui se contemple. La carte se savoure, il faut prendre le temps de l'analyser, de la regarder, de la comprendre. La carte est graphiquement envoi-rante et suppose donc que l'on prenne le temps de l'observer. La carte permet d'imaginer et de visualiser le monde. D'après Gilles A. Tiberghien¹, la cartographie est une image formidable pour libérer l'imaginaire. Il explique qu'il est difficile de voir quelque chose que nous n'imaginons pas. La carte serait donc une image qui a pour fonction de spatialiser nos pensées, et qui leur donne un sens et un corps. Nous avons besoin de cartes car se sont elles qui aiguissent notre vision du monde.

Notre monde physique a lui aussi besoin de ce système de représentation pour être véritablement vécu. Le graphisme de la carte induit une expérience réelle et physique du monde. Le fait d'imaginer puis de voir notre territoire est donc ce qui initie notre force d'action sur celui-ci.

Évidemment si l'image nous permettant d'imaginer notre territoire est celle que nous offre le GPS, il ne va pas se passer grand chose de fantastique. En effet, les représentations cartographiques ont pris une direction différente de celle de retranscrire simplement notre environnement, et sont désormais, souvent utilisées pour mettre en image des choses abstraites ou de l'ordre du virtuel. La carte n'est plus intrinsèquement liée aux lieux. Henri Desbois² explique en effet que,

¹ Gilles A. Tiberghien, texte intégral *L'imagination cartographique*.

² Desbois, H. dans l'article *Quand les cartes se numérisent*, Grands Dossiers N° 11, Entre image et écriture. La découverte des systèmes graphiques, 2008.

avec l'émergence du numérique, les cartes ont connu de nombreux changements, ce qui a modifié leur production mais aussi leur nature. Cela a impliqué une simplification des images, une automatisation et un recyclage des signes graphiques. Les cartes se sont donc peu à peu homogénéisées pour représenter un ensemble on ne peut plus hétéroclite. Les concepteurs de signes, comme le sont les graphistes ont été emportés dans cette vague de décontextualisation des messages et des images. Le numérique a rendu les choses immatérielles, virtuelles et fragmentées et cela s'est traduit sur la vision que l'on se faisait de notre Terre. Avons-nous pour autant perdu notre rapport physique et géographique³ au monde ?

Le graphisme des nouveaux modes de représentation du monde n'est plus une source d'images permettant la découverte et le développement de l'imagination. Est-ce que cela revient à dire que finalement nous n'imaginons plus avec l'aide des cartes ? Les cartes nous permettent elles encore de nous évader et de rêver de notre monde ? Il y a plusieurs siècles, les cartes étaient attachées de façon moins exclusive à la notion d'orientation. Leur objectif premier n'était pas de planifier des itinéraires comme c'est le cas maintenant avec l'usage des GPS. Les cartes participaient à la découverte de territoires inconnus, elles permettaient aux explorateurs de partager leurs trouvailles. Les cartes étaient liées à un lieu et nous proposaient de nous le faire découvrir et comprendre.

Avec nos nouveaux modes de représentation, est-il possible que notre imaginaire et notre vision ne soient plus localisés ? Pouvons-nous encore imaginer avec et sur le territoire ? Le rôle du graphiste, en tant que concepteur d'images dans cette quête de la contemplation orientée, ne serait-il pas de reterritorialiser l'imagination ? En d'autres termes, la carte ne pourrait-

³ La géographie est une science qui a pour objet la description de la Terre et en particulier l'étude des phénomènes physiques, biologiques et humains qui se produisent sur le globe terrestre. Avoir un rapport géographique au monde consisterait donc à prendre en compte tous ces phénomènes pour vivre sur ce globe terrestre.

elle pas redevenir l'image qui nous permet d'apprendre à méditer à notre territoire ?

Tout d'abord il est primordial de se demander d'où vient notre perte de repère vis-à-vis du territoire ? Comment l'émergence des systèmes de géolocalisation a-t-elle changé notre vision de celui-ci ? Une analyse de ce que sont les réels enjeux d'une carte nous permettra par la suite de nous questionner sur ce qu'il manque à de nombreuses représentations cartographiques aujourd'hui. Conséquemment nous aborderons le thème de la narration et du signe graphique. Puis nous essaierons, à partir de cela de comprendre ce qui différencie les cartes des cartographes de celles des graphistes. Et si d'aventure, la carte devenait une activité du design graphique, quel serait son but ? Dans la continuité historique de la cartographie, comment le design graphique pourrait poursuivre l'écriture du lien conscient des citoyens et de leur territoire ? Nous tenterons de définir ce qu'est un graphisme qui agit dans et pour le territoire car il permettrait de l'imaginer et de le contempler.



**L'OUBLI
DU
TERRITOIRE**



UN PROBLÈME DE REPÈRE

D'où viens-tu ? Une question qui paraît si simple mais qui pousse finalement à réfléchir. Est-ce où je suis né ? Où j'ai grandi ? Où j'ai vécu ? Tant de possibilités et autant de bonnes réponses. Notre génération contrairement aux précédentes⁴ s'est progressivement déplacée et a peu à peu perdu ses points d'accroche. Est-ce cela que l'on appelle la déterritorialisation de l'existence ? Si l'on s'en tient au sens étymologique de ce mot, cela signifie être privé de territoire⁵ aussi bien concret qu'abstrait. Et en effet nous nous déplaçons de plus en plus dans nos territoires mais nous ne nous sommes plus vraiment ancrés dedans. Nos connaissances du lieu et du sol⁶ s'amenuisent. Nous avons plus vraiment de rapport de proximité avec notre terre. Nous nous affranchissons lentement de la logique territoriale de nature physique. Ce phénomène de déterritorialisation est sûrement dû au fait que notre société appartient non seulement à un territoire mais aussi à un réseau. Appartenir à un réseau cela insinue un effacement des limites et des frontières. Pourtant comme l'explique Régis Debray⁷, une constante est à prendre en compte : les hommes « tracent des lignes », Romulus délimite la Cité, Dieu sépare la lumière des ténébres, l'eau de la terre etc. Nous avons besoin de repères pour pouvoir nous situer. Mais malgré ça nous vivons dans un monde de plus en plus indéfini, discontinu et ouvert où tous nos repères deviennent mobiles. L'espace ouvert et éclaté est une des caractéristiques du monde en réseau dans lequel nous vivons.

4 Les flux migratoires interrégionaux en France depuis cinquante ans, éditeur INED. Entre 1982 et 1990, la migration intercommunale était de 5,5 %, entre 1999 et 2004 le taux est passé à 7,5 %. Cela peut paraître dérisoire mais si l'on tient compte de l'augmentation de la population entre ces deux périodes, nous constatons que la migration a augmenté de 50%.

7 Debray, R. *L'éloge des frontières*, 2010.

5 Territoire : étendue de surface terrestre sur laquelle vit un groupe humain. Étendue de pays qui jouit d'une personnalité propre mais qui ne constitue pas un État souverain. Rey, A. *Le dictionnaire historique de la langue française*.

6 D'après une conférence de Céline Imart à Tedx Toulouse, il y a 100 ans, la population française comptait 50 % d'agriculteurs paysans, aujourd'hui ils ne sont plus que 2 %. Inévitablement, la connaissance de nos sols et de notre terre a diminué.

9 Lantenois, A. *Le vertige du funambule*, 2010.

Est-ce que dans ce cas, le fait de vivre dans un réseau, système qui s'émancipe de la territorialisation, nous priverait d'appartenance et de notre rapport au territoire ? Sommes-nous moins aptes à nous approprier notre territoire ? D'autre part, en plus de vivre dans un monde de réseau, nous n'expérimentons plus les espaces, nous les vivons par l'intermédiaire d'interfaces et d'écran. Est ce pour cela que nous les appréhendons très mal ? Richard Sennett⁸, s'appuie sur le projet d'architecture PeachTree Center à Atlanta, pour en effet démontrer que certaines choses doivent être expérimentées pour être comprises, il faut nous confronter à la matérialité. Il explique que pratiquer un espace permet de mieux le visualiser. Cependant nous nous immergeons désormais davantage dans des projets à l'aide de logiciels de CAO. Ces derniers nous permettent de tout simuler et tout prévoir. Cela procure une impression de pouvoir et de contrôle. Ce qui est évidemment relatif. Ce manque de visualisation et de pratique sur le terrain ne fait qu'accroître notre manque de compréhension et de spatialisation.

Ce problème de spatialisation touche également les designers graphiques. En effet, ces concepteurs d'images ont souvent eu des difficultés à ancrer spatialement leurs créations dans un lieu. L'exemple du logo des villes extrait du livre d'Annick Lantenois⁹ est flagrant. En effet, la plupart des communes il y a quelques années, possédaient des blasons pour s'identifier, composés de symboles liés aux valeurs et à l'histoire de la ville en question. Ces blasons étaient donc créés pour un lieu en particulier. Ces derniers ont souvent été abandonnés au profit de la création de logotype, opérant une rupture d'image avec les symboliques que portaient les blasons. D'où vient cette transformation ? L'auteur explique que les villes ont dû se valoriser et s'exposer autrement. Cela est dû à l'évolution des valeurs de références, ou au fait que ce qui faisait sens

8 Sennett, R. *Ce que sait la main*, 2010. Dans cet ouvrage il prend l'exemple du projet de Peach Tree Center, qui a connu plusieurs problèmes suite à l'utilisation de CAO. Un de ces problèmes fut celui de dissocier la simulation et la réalité. Les architectes n'avaient pas tenu compte de la chaleur de la Géorgie sur leur écran d'ordinateur.



Évolution de l'identité visuelle de la ville de Bezons, Iconographie présente dans *Le vertige du funambule* de Annick Lantenois, 2010
En haut, blason de 1987, en bas, logo de 2004.

pour ces communes avait été brisé par la crise économique. Par conséquent, il a fallu proposer une nouvelle identité : un logo¹⁰. Leur forme s'est alors fondée sur des notions générales traduisant les qualités du monde économique capitaliste comme le dynamisme, la jeunesse, la mobilité ou d'autres notions tout aussi vastes que non géolocalisables. Ces logos utilisent désormais des signes universels et conceptuels qui ne sont au final, plus réellement le reflet de l'identité de la ville. Le graphisme a donc dissocié la création de son contexte.

Si l'on regarde attentivement le logo de la ville de Bezons, on se rend compte qu'il est facilement applicable à presque n'importe quelle autre ville. Ce champ de production pourrait être appelé une « création hors-sol », c'est-à-dire sans véritable attache. Cependant il est évident que le designer graphique crée en lien avec son époque comme l'explique Annick Lantenois dans un second passage de son livre. Malheureusement notre époque étant liée à l'éphémère, à l'intemporel et à la déterritorialisation, les créations sont de moins en moins ancrées spatialement dans un lieu. Les liens logiques entre le graphisme et son contexte deviennent moins évidents. De plus, comme nous l'explique Ruedi Baur¹¹ avec sa notion de « désorientation », nous sommes dans une société perdue dans une plume d'informations décontextualisées. Cela est dû au manque de « synthèse et de vision d'ensemble » de notre monde. De là, est-il possible que le designer graphique puisse « à ce niveau prendre un rôle important dans la lutte contre la désinformation ». Le designer graphique pourrait devenir celui qui re-contextualise le monde dans ces créations. Mais avec quel genre de créations ?

10 Logo vient du grec « logos » signifie « mot » ou « pensée rationnelle ». Le logo est une représentation graphique, une image, un signe, un pictogramme qu'on utilise pour imager une identité. Il faut donc garder à l'esprit qu'un logo est souvent couplé à une marque, à une entité.

11 Baur, R. *Les 101 mots du design graphique, La désorientation* p62, 2013.

12 Jury, D. *Graphic design before Graphic designer*, 2012.

Avant même que le design graphique soit nommé comme tel et devienne une véritable profession¹², des champs d'action graphique lui étaient attitrés. Puis au fil du temps, la définition de cette profession s'est précisée et des domaines de créations ont disparu de ses compétences.

L'une d'entre elles était la réalisation de cartes. Au XIX^e siècle, les spécialistes des signes et des images créaient déjà des supports cartographiques. Ce qui était important à leurs yeux était de maîtriser les connexions d'un certain milieu. Quoi de mieux qu'une carte ou un plan de métro pour représenter les interactions à l'intérieur d'une ville? Le but du graphiste était d'accompagner les habitants dans leur quotidien, de les informer grâce à des images représentant leurs cadres de vie. Ce but n'a pas changé à notre époque. Le designer graphique est un spécialiste du signe, il est le plus apte à les manier.

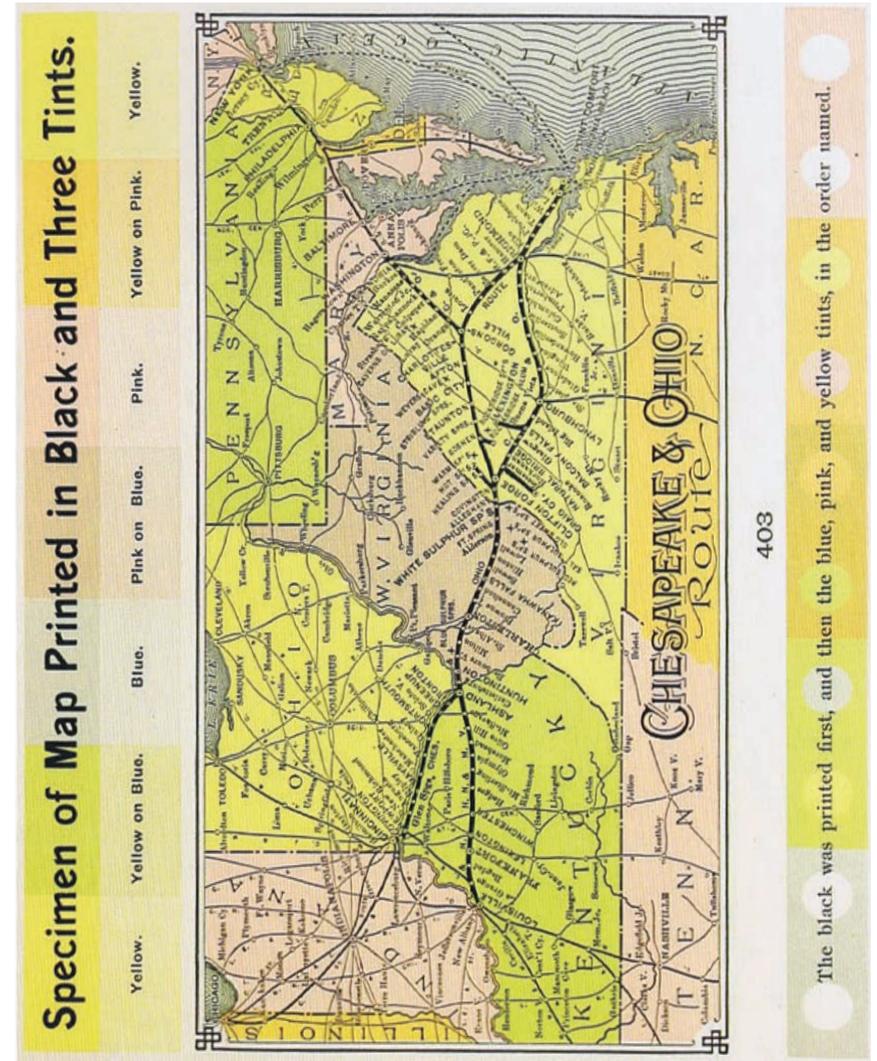
« Le design graphique peut être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs. Le designer graphique est alors un médiateur qui agit sur les conditions de réception et d'appropriation des informations et des savoirs qu'il met en forme ».¹³

En effet comme l'explique Annick Lantenois le but du designer graphique est de jouer avec des signes graphiques pour les faire parler et leur donner un sens. Il met en forme des idées et des messages. La cartographie est elle aussi composée exclusivement de signes et a pour but d'informer sur un lieu. Elle a aussi l'avantage d'intégrer comme ingrédient de base la notion d'espace. Donc si le graphiste voulait donner une représentation spatialisée et contextualisée de la Terre et nous informer sur celle-ci, ne devrait-il pas utiliser l'outil cartographique?

Cependant le problème n'est-il pas de se doter d'un système de représentation approprié étant donné que notre terre est devenue un Monde¹⁴ et induit une nouvelle manière de l'habiter, de l'organiser et de le représenter? Notre société manque de modes de représentation adéquate, et utilise une grande quantité de systèmes visuels satellitaires qui nous proposent cette vision du monde si peu sensible et si peu interprétée. Il est donc intéressant de se demander ce que ces systèmes induisent sur notre manière de percevoir le monde.

¹⁴ Lussault, M. *L'Avènement du Monde, Essai sur l'habitation humaine de la Terre*, 2013.

¹³ Lantenois, A. (Op. cit.)



⊕ *A Treatise on the Use of Colors in Typographic Printing*
Carte extraite de l'ouvrage *Graphic design before*
Graphic designer.
Réalisé par John Franklin Earhart, 1892.

FLOTTEMENT SPATIAL

Prendre le temps de contempler une carte et de s'immerger dedans est devenu à notre époque un acte de plus en plus rare. Notre société est désormais façonnée par deux grands phénomènes qui sont l'accélération exponentielle et l'optimisation. Les nouveaux modes de vies qui en résultent, nous font traverser des espaces sans prendre le temps de s'y arrêter. D'ailleurs la navigation numérique est probablement source d'indifférence au monde. De plus optimiser son temps est devenu primordial. Nous cherchons sans cesse le moyen de remplir au maximum notre temps d'existence et de tout prévoir. L'espace a été subordonné au temps pour gérer l'emprise qu'ils pourraient avoir sur nous. Le temps est devenu une denrée maîtrisable, et l'espace une simple représentation mathématique et orthonormée que l'on peut traverser. Ce qui en découle, est le fait que l'espace terrestre humain nous paraît de plus en plus compact et homogène. Autant dire plus facile à maîtriser. La conscience de l'étendue et de la complexité de notre propre territoire s'effrite. Nous ne les explorons plus, nous les traversons. En effet, le GPS et tous les outils de cartographie embarqués de nos téléphones se focalisent principalement sur l'aide au déplacement et non plus sur le projet de représentation du monde. Certes nous pourrions observer que cela n'est pas leur but mais force est de constater que tous ces ersatz de carte ont détrôné peu à peu les cartes qui assumaient

le rôle de représentation du monde et celui de nous aider à trouver notre chemin. Le GPS¹⁵ étant l'outil devenu indispensable à plus de 65 %¹⁶ de la population, nous pouvons nous demander si cet outil émerge de notre nouvelle perception l'espace ou s'il en est la cause ?

Depuis quelques années, ou plus précisément depuis 2011, le système de GPS (Géopositionnement par Satellite) qui à l'origine était destiné aux missions de repérage et d'espionnage, s'est développé au secteur public. Le GPS est désormais un outil de navigation accessible à tout le monde. De plus les applications et les plateformes de géolocalisation continuent de se multiplier tous les jours. Chaque amélioration contient un nouveau paramètre qui permet d'être toujours plus proche de l'utilisateur et de sa manière de se déplacer. C'est cette nouvelle technologie qui petit à petit, a fait disparaître les cartes routières et les atlas de nos voitures. Grâce à cet outil, nous avons le pouvoir de programmer un parcours et de l'optimiser dans le temps. Tout est calculable et immédiat. La représentation cartographique que nous offre le GPS est axée sur l'essentiel du parcours, se focalise sur des distances absolues et non relatives et par conséquent, camoufle tous les éléments superflus du trajet qui nous incitent à dévier de celui-ci. Par la même occasion, le rendu homogène et désorienté de l'écran de navigation révèle une dé-relativisation du positionnement. L'expérience vécue dans une voiture ne nous permet pas de savoir où se trouvent le nord et le sud et nous place en tant que conducteur dans une position égo-centrée. L'utilisation du GPS favorise l'expérience immersive ; où « je » est le centre d'un monde, rétréci à notre immédiate proximité ; et nous n'avons par conséquent plus besoin d'observer une vue de « haut », ou d'avoir accès à une vision globale de notre trajet. Ce n'est plus nécessaire de préparer son trajet avec une carte routière puisque le GPS est plus

16 D'après un sondage de l'Ifop réalisé en 2010, nous pouvons détailler ces 65 % de cette manière : 10% de GPS intégrés aux voitures, 48 % de GPS de voiture portable et 19 % de téléphones portables intégrant un GPS.

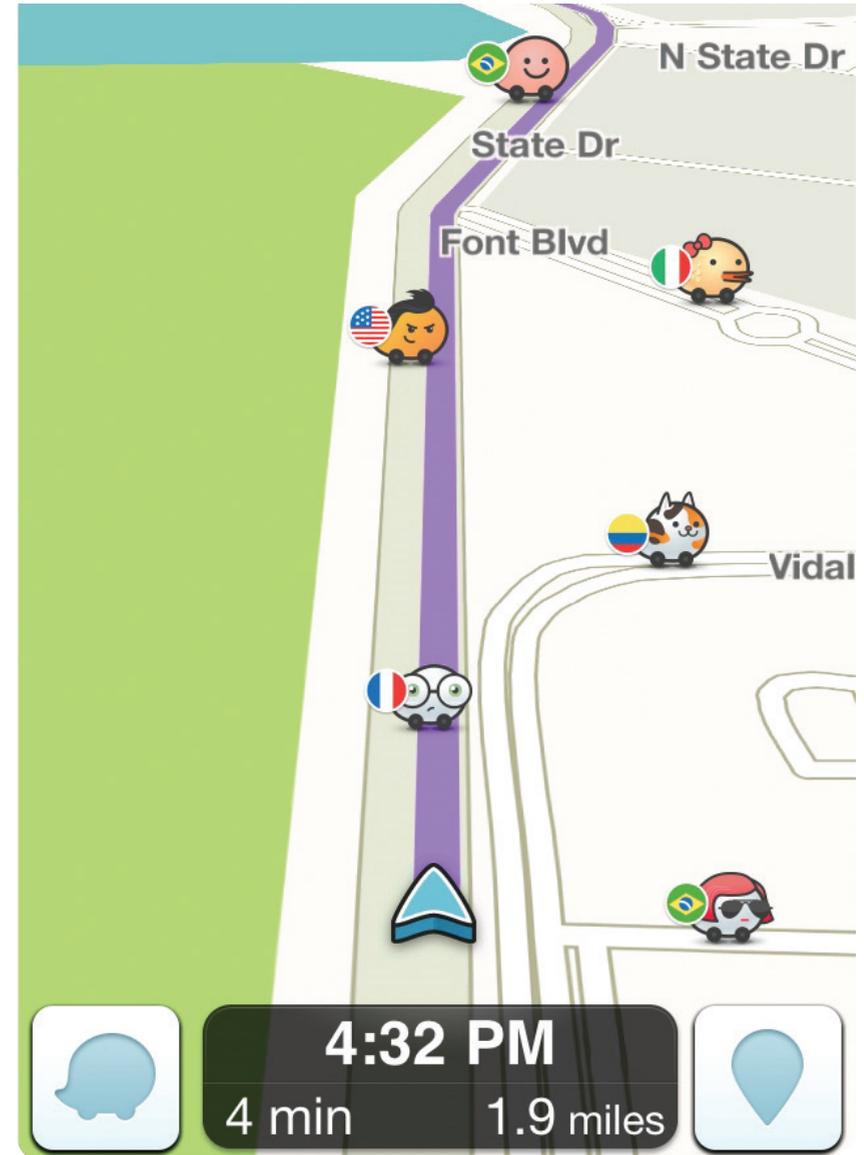


15 Le GPS donne à voir ce que l'on voit ou ce que l'on pressent déjà. Il produit une image de l'endroit où l'on se dirige, marquée par une abstraction appauvrissante. L'image générée par le GPS emploie des codes de représentations relativement neutres tout en utilisant des couleurs saturées, artificielles et non géo-déterminées. En observant un écran, nous pouvons avoir le pressentiment que tout est fait pour que l'image soit détachée de ce qu'elle représente. Et en effet le GPS ne nous aide pas à mieux observer ce que nous traversons, il nous aide à nous en détacher pour être plus serein et aller plus vite.

rapide et pour la plupart des personnes, plus fiable. Il est donc évident que le GPS est une des conséquences de la dynamique d'accélération de notre société. Cependant cet outil, qui pourrait être conjointement une aide à la navigation et à la contemplation est devenu un outil de dépendance. En effet notre génération exploite de façon très étreinée ce système de géolocalisation. En faisant l'expérience du GPS nous nous confortons dans l'idée que la vitesse et l'instantanéité sont deux choses essentielles. Nous nous laissons tout simplement guider par cette machine. Les utilisateurs délèguent leur mémoire et leur faculté d'orientation à leur GPS. Ils deviennent donc passifs vis-à-vis des espaces qu'ils traversent et perdent petit à petit tous leurs repères. Nous finissons par vivre le territoire qui nous entoure par le biais de l'écran¹⁷ et non pas de nos propres yeux.

Mais alors pourquoi sommes-nous tellement attachés à cet outil ? Cela est certainement dû au sentiment de sécurité qu'il procure. Des applications par dizaines comme *Around me*, *City mapper*, *Mappy* ou encore *Here maps* donnent aux utilisateurs la sensation qu'il n'y aura plus aucun imprévu. Cela crée un sentiment de sérénité. La toute dernière application qui fait parler d'elle et qui répond à ces derniers critères, s'appelle *Waze*. Il s'agit d'un système de navigation collaboratif qui a la particularité de s'appuyer sur une cartographie élaborée par les utilisateurs et qui évolue en temps réel grâce à l'intervention des conducteurs. La popularité de cette nouvelle application est due au fait que la cartographie prend en compte l'état de la circulation en temps réel. Ce système cartographique est donc une invitation à la co-création et à l'entraide. La carte interactive est alimentée par les utilisateurs, pour les utilisateurs. Dans ce cas-là, la géolocalisation numérique ne peut-elle pas devenir un outil cartographique permettant de prendre à nouveau conscience de son territoire et de se situer sur celui-ci ?

¹⁷ Voir Vial, S. *L'être et l'écran*, 2013. L'auteur est convaincu que le développement des ordinateurs personnels, de l'Internet et de la téléphonie mobile a radicalement changé notre relation au monde et a influencé grandement la manière dont il nous apparaît aujourd'hui.



Une des interfaces de l'application Waze. Création en 2015. Directeur Noam Bardin. «Waze est destiné à contribuer au bien commun partout sur la route.»

Certains designers comme Matali Crasset se sont en effet déjà posé la question. Cette dernière a effectivement réalisé un projet de carte interactive nommé *Cartographie affective du territoire urbain*, qui permet aux citoyens de profiter de ce que leur territoire leur propose. En étant attentive aux liens que les personnes entretenaient avec leur territoire et aux nouvelles manières de vivre ensemble elle a créé un système de carte interactive qui prend en compte ces paramètres. La carte permet d'analyser ce qui se passe sur un territoire local et donc de relever le niveau d'implication des citoyens et de les rapprocher. Cependant ce projet collectif ne fait que surplomber le territoire et ne permet pas de distinguer de manière flagrante les véritables problèmes de société. Cette cartographie est une représentation d'un monde subjectif, laissant de côté beaucoup de données géographiques. Il s'agit par conséquent d'une cartographie liée à la géographie humaine associative et subjective qui, avec des données de géolocalisation, a permis l'élaboration d'un mouvement citoyen. La géolocalisation devient un outil de création qui, rapproche les habitants de leur territoire et leur fait prendre conscience de ce qu'il s'y passe en temps réel. D'ailleurs, il est important de souligner que les toutes les informations inscrites dans ce genre de carte relèvent davantage de la géographie humaine que de la géographie physique.

Il reste donc un problème récurrent qui est de savoir si, les cartes que nous réalisons de nos jours, entretiennent encore un lien avec le territoire physique qu'elle représente? Nous avons en effet observé auparavant, que les nouvelles applications cartographiques nous permettaient de recréer du lien entre les individus au sein même d'un territoire, cependant elles ne nous incitaient pas réellement à nous intéresser au territoire en lui-même et à nous re-contextualiser. En s'appuyant sur la notion de « contexte » expliqué

18 - 19 Baur, R.
(op. cit.)

par Ruedi Baur¹⁸ nous comprenons que la représentation de nos espaces est de plus en plus globalisée et homogénéisée car les créateurs de signes remplacent petit à petit les signes spécifiques par des signes universels, ce qui entraîne une absence de diversité graphique. Il est donc important de se demander « **Comment réaliser le projet en se démarquant de cette écriture globale interchangeable liée plus à la mode qu'à la situation de son implantation ?** »¹⁹
Ainsi que pouvons-nous penser de cette standardisation graphique qui émerge des outils de navigation numérique? Certes l'universalité des représentations fait d'eux une invention pratique, cependant elle ouvre aussi la porte sur un univers formel extrêmement pauvre.

En effet les territoires ont eux aussi une histoire, un passé, une épaisseur. Ce ne sont pas simplement des espaces à traverser²⁰, ce sont des lieux à comprendre et à voir; ce que cette pauvreté graphique ne permet pas. L'objectif du graphiste est ici non seulement de recréer des liens entre les hommes, mais aussi de retrouver un lien entre les hommes et leur territoire. Il s'agirait de faire un travail d'élucidation territoriale au moyen de la cartographie et par conséquent de créer des interactions entre la carte et le territoire. Les outils de géolocalisation numériques ont contribué à cette perte de repères et à cet appauvrissement graphique de la représentation de notre monde. Cependant en réinvestissant le monde de la cartographie, qu'est ce que le graphiste pourrait-il encourager? Pour cela il faudrait comprendre quels sont les réels enjeux de la cartographie.

20 Avec l'apparition des autoroutes, nous traversons de plus en plus souvent de merveilleux paysages sans qu'aucun dispositif n'ait été conçu pour s'y arrêter. À croire que tout a été pensé pour que rien ne s'y passe.

COMMENT DÉFINIR CE QU'EST UNE CARTE ?

Tout le monde sait ce qu'est une carte, tout le monde en a au moins observé une. Une carte c'est ce que l'on trouve dans nos livres d'histoire géographique, c'est ce qui traîne dans la boîte à gant de la voiture de nos grands-parents. Si l'on prend la définition du dictionnaire, une carte est la représentation graphique conventionnelle de données concrètes ou abstraites, localisées sur le globe terrestre. Cela paraît simple, mais avons-nous clairement en tête tout ce que la notion de représentation induit ici ? Est-ce lié à la notion de projection ? De définition ? De prise de distance ? De connaissance ? De construction mentale ? La carte c'est un réseau de définitions. De plus si l'on prend une autre analyse de la carte faite par John Hessler²¹ on comprend que donner une définition simple de la cartographie est une tâche difficile. Il ajoute même que ce support s'envisage davantage sous forme d'image à regarder plutôt que d'image à commenter.

La carte est donc avant tout une image. Une image est une représentation et le terme de représentation, qu'elle soit figurée ou mentale, déclenche la sensation de présence du sujet représenté. Le fait de créer une image suppose que l'objet représenté est absent. De là un penchant naturel nous conduit parfois à survaloriser l'image au détriment du réel. La cartographie peut être de ce fait considérée

²¹ Hessler, J. Analyse rédigée dans l'introduction du livre *Cartes*. Ce livre est un inventaire de carte, qui reflète la beauté et ingéniosité de ces supports, mais aussi les raisons de leur réalisation.

²² Kosuth, J. *One and Three Chairs (Une et trois chaises)*, 1965. Installation d'une chaise en bois et de 2 photographies.

comme un support qui nous éloigne parfois du réel. Si l'on se réfère par exemple aux chaises de Kosuth²² on se rend compte qu'une chose est déterminée par son objet, sa définition et sa représentation. L'importance de ce projet réside donc dans l'irréductibilité de chacune des représentations aux autres. La cartographie est avant tout l'image du territoire, d'un espace. Elle n'est pas la réalité mais simplement une représentation des choses telles qu'elles sont mais aussi telles qu'on les perçoit. Cependant on ne peut pas dissocier la carte et ce qu'elle représente : le duo composé de la carte et de ce qu'elle représente est complémentaire et cela fait de la cartographie un outil de savoir et un programme de société.

La cartographie exerce de ce fait une certaine force de fascination. Pourquoi ? Parce qu'elle est d'emblée mise en relation avec ce qu'elle représente et que ce qu'elle représente s'exprime à une échelle qui littéralement nous dépasse. L'image de la carte creuse le visible, et nous montre des choses qui vont au-delà de la simple description évidente d'un territoire. Elle crée une mise à distance du monde dont elle fait la médiation. La carte permet et incarne une réflexion sur le territoire qu'elle représente.

📍 Les Babyloniens en avaient sûrement pris conscience en réalisant leur toute première représentation symbolique du monde. Dans cette cartographie la ville est au centre, et les triangles disposés autour sont une simplification virtuelle qui signale ce que l'on connaît, ce que l'on ne connaît pas et ce que l'on projette globalement de connaître. Le fait de créer une représentation cartographique démontre que cette population avait conscience de l'étendue de son monde²³. La création de cette carte permet de se détacher de la représentation géophysique et de mieux comprendre le territoire d'un point de vue symbolique. En cartographiant leur territoire ils en ont aussi pris possession. Le fait de rendre visible leur cité, leur a permis de s'approprier

²³ La notion de possession est donc importante, elle sous-entend un plan de conquête. En délimitant ce que nous ne connaissons pas nous nous projetons dans une optique de découverte.

24 Houellebecq,
M. *La carte et le
territoire*, 2012.

tout l'espace. Certains espaces comme cette construction mentale de Babylone, peuvent grâce à la carte devenir plus concrète et peut-être plus réels, tout en préservant une existence symbolique forte. Comme le résume Michel Houellebecq²⁴ « **la carte est plus intéressante que le territoire** ». On entend par là que la représentation que l'on se fait du monde est plus intéressante que la réalité. L'imagination sublime le réel. Le territoire est défini comme le monde réel, imparfait, avec tout ce qu'il a de complexe et par opposition, la carte est la représentation que l'on s'en fait et donc matérialisée de manière idéalisée. La carte serait donc une idée du territoire plus que le territoire lui-même. La carte devient un support d'enrichissement et d'approfondissement du territoire. Elle est même le moyen de s'approprier le territoire et de le relater à sa manière. De plus, en parallèle de l'aspect lié à la prise de distance, la carte possède une autre caractéristique.

En effet la carte n'est pas seulement un support permettant une prise de recul et une appropriation. La carte permet aussi une immersion dans le monde, c'est là qu'est toute la puissance de la cartographie. Ce sont des projections virtuelles d'un réel défini. La carte des Cassini,  réalisée par la famille Cassini au XVIII^e siècle est une de ces cartes qui permettent de s'immerger dans le territoire simplement en la contemplant. C'est la première carte à la fois générale et topographique du royaume de France. La minutie de cette projection en fait sa force. Le dessin du réseau routier est, dans cette représentation graphique, l'un des plus juste et précis. Le but de cette carte n'est donc plus seulement de représenter un lieu, mais aussi d'immerger celui qui le regarde dans un rapport à l'espace. Avec ce support cartographique les liens entre les territoires sont tracés et les relations qu'ils entretiennent deviennent davantage compréhensibles. La précision et l'organisation de cette carte fait d'elle un outil important permettant de se rendre compte de l'espace

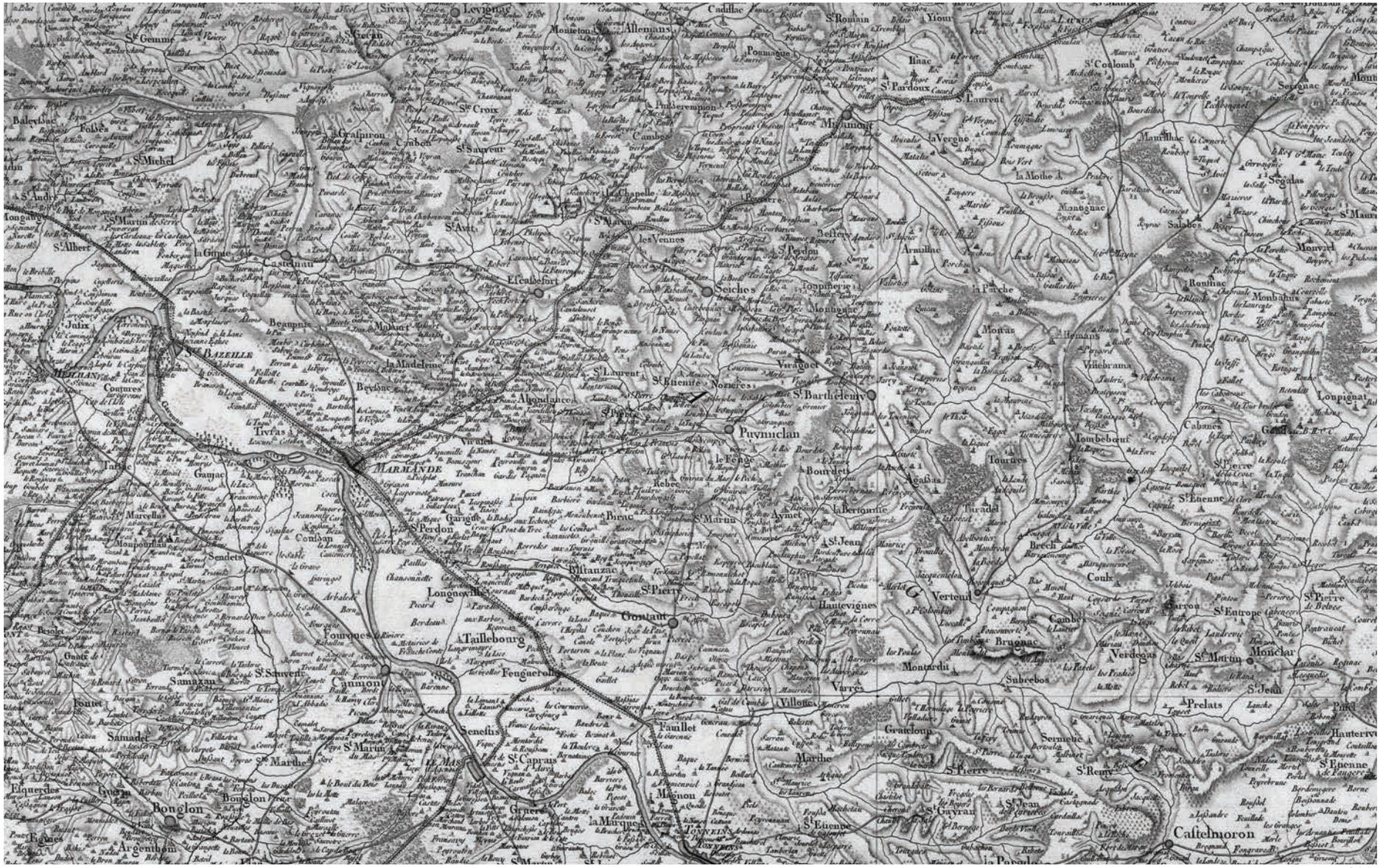


 Carte Babylonienne
vers 700-500 av.J.C.
Argile, 12 x 8,2 cm.
British museum, Londres

Le golfe persique est dessiné comme une rivière encrochant le monde connu, orienté avec l'Ouest en haut. Le rectangle supérieur représente Babylone. Les ronds autour de Babylone situent des villes. Le rectangle inférieur représente les régions marécageuses du sud de la Mésopotamie. Les fleuves Euphrate et Tigre coulent vers le golfe Persique. Les triangles au-delà du cercle montrent l'existence de régions mystérieuses.



© D.R.



Portion de la Carte des Cassini, XVIII^e siècle.
Échelle de l'originale : 1/86 400

dans les moindres détails. L'organisation²⁵ des signes révèle l'organisation du monde. Pour le designer graphique, le choix du support est primordial. Il dépend du scénario et s'adapte au message et donc au problème de communication. Il est donc en lien étroit avec le discours et doit lui correspondre. Le support est décisif pour la transmission d'idées mais ne doit cependant pas prendre l'avantage sur le message. Évidemment c'est réciproque, les deux éléments sont davantage dans une dynamique de cohésion que de confrontation. Le support cartographique suit les mêmes règles. Il ne doit pas remplacer le réel mais doit faire en sorte de lui correspondre. Dans l'idéal, la carte devrait pouvoir avoir des répercussions visibles sur le territoire qu'elle représente. Elle devrait permettre une articulation entre le monde réel et le monde des signes. Dans le projet des Cassini l'élaboration de la carte a produit par la suite l'implantation de bornes nommées « signal des Cassini » dans le paysage qui permettent de faire un lien entre le réel et sa représentation.

Les cartes sont rarement produites pour n'engendrer aucun effet. Certaines permettent de réfléchir, de s'interroger, d'autres de s'immerger, et d'autres encore de comprendre. Les cartes sont des images constats mais aussi des images explicatives²⁶. L'émission *Le dessous des cartes*²⁷ l'a très bien compris et en a fait son sujet. Les créateurs de cette émission se sont emparés de la force des cartes qui est à la fois de raconter, de montrer, et d'expliquer, pour nous informer sur des problèmes de société liés à la géographie. Les cartes ont quelque chose de fascinant et d'attractif qui est justement dû à cette tension entre la prise de distance qu'elles instaurent et l'immersion pouvant être produite en même temps.

Le but d'une carte quel que soit son sujet, est de nous faire voir les choses de manière spatialisée et donc, de nous donner une vision

25 L'organisation est écrit avec un « l' » ce qui révèle la dimension du choix, du projet déterminant.

28 Narration : Partie d'un discours qui suit la proposition et précède la confirmation. Rey, A. (op. cit.) La narration est donc en quelque sorte l'expression d'un programme.

27 *Le dessous des cartes*, émission géopolitique, Arte, depuis 1990.

globale d'un espace pour nous permettre de mieux l'appréhender corporellement et intellectuellement. Cependant dans notre quotidien, la carte est de plus en plus présente dans une dimension restrictive et nous oublions trop souvent que l'immersion et la prise de recul que propose la carte proviennent aussi de sa force de narration²⁸. Le récit qui émerge d'une représentation cartographique fait d'elle un repère plus pertinent dans l'histoire et dans les yeux des hommes. La narration permet de parler d'un sujet en le contextualisant. N'aurions-nous donc pas besoin à notre époque, de laisser des traces et de réintroduire de la narration et de l'imaginaire dans ce système de représentation qui risque peu à peu de se détacher de son territoire ?

26 Les cartes sont des projets codifiés.

**RÉINTÉGRER
DE LA NARRATIVITÉ**



LA CARTE, C'EST PLUS QU'UNE GRILLE ET DES COORDONNÉES GÉOGRAPHIQUES

La création de cartes nécessite une étude approfondie de bases de données géographiques. La cartographie est entre autres choses, une science. Elle est construite grâce à des éléments métriques et mathématiques. Toutes les cartes issues des branches de la géographie, comme par exemple celle de la géographie physique, ou des milieux, sont des descriptions scientifiques de la Terre. Cette dernière en particulier, est une science de la nature, elle ne s'intéresse pas particulièrement à la présence de l'homme sur notre planète, mais plutôt à des éléments naturels qui la composent et la recouvrent. Il serait donc évident à première vue, que la carte ne possède rien d'arbitraire. Cependant la carte, c'est plus qu'une grille et des coordonnées géographiques. Pour être plus proche de l'espace qu'elle représente la carte a parfois recours à des éléments ou à des formes de représentation subjective. Les cartes de portulans considérées comme des cartes de navigations au XIII^e avaient pour but de repérer les ports et de matérialiser les lignes de vents. Ces cartes avaient la particularité d'intégrer des illustrations et des annotations propres au territoire mais aussi d'être fondées sur la pratique même des navigateurs et non sur une méthode scientifique précise. Les routes empruntées par les bateaux ont été la base de la construction des cartes



Un portulan, 1541 par Vesconte Maggiolo, Europe, Méditerranée et Afrique du Nord

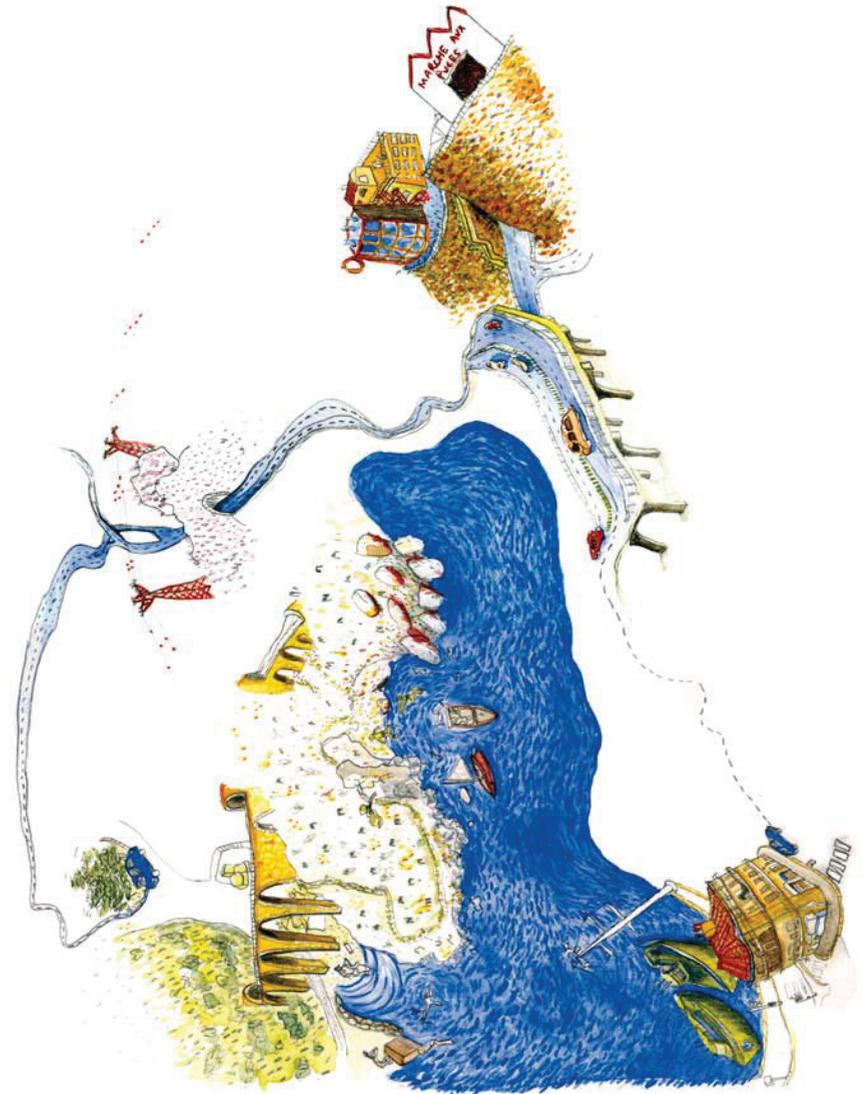


Portulan des navigateurs Pedro Reinel et Lopo Homen en 1525.
Vision d'un Brésil fertile, exploité et parsemé de main-d'œuvre.

portulans. Autant dire que ces représentations pouvaient être assez fausses d'un point de vue géométrique mais justifiables d'un autre point de vue car elles étaient liées à une pratique réelle de l'espace. Les lieux et les ports alignés perpendiculairement sur les côtes ont donc été disposés au fil des navigations grâce à des repères temporel de navigation. Cependant ces cartes étaient très utiles, elles étaient l'unique outil pour naviguer. Et si l'on considère que les éléments figuratifs, narratifs et subjectifs faisaient partie de l'arsenal de communication utile aux navigateurs, alors nous pouvons déduire que l'imaginaire est un ingrédient fondamental dans l'élaboration d'un projet sur l'ailleurs et la mobilité. Cela signifierait que pour faire une carte, au sens traditionnel du terme, il faut doser la part de science et d'imaginaire.

Intégrer des éléments issus de l'expérience humaine dans une carte, inclut par la même occasion une action de décryptage. L'utilisateur de la carte doit interpréter ces codes qu'il n'a pas l'habitude de voir et par conséquent s'approprie ce qu'il regarde, ou du moins ça devrait être le but. Cartographier un lieu de manière personnelle pour s'immerger pleinement dedans c'est la spécialité de Mathias Poisson²⁹. Ce graphiste retranscrit sous forme de croquis et d'illustration spatialisés ses promenades dans différentes villes. Son but est de donner une représentation d'un lieu en mouvement. Il cherche à témoigner des sensations, des préoccupations ou des observations survenues lors de ces déambulations hasardeuses. Cependant toutes ces créations sont beaucoup trop singulières et personnelles et ne permettent pas aux spectateurs de se plonger dans le lieu. Il s'agirait là d'un *géo-graphisme*³⁰ exclusif. Néanmoins, ce graphiste illustrateur a eu l'avantage de pouvoir créer des signes et des symboles permettant de révéler des choses imperceptibles et invisibles. Ses représentations cartographiques ont le pouvoir, malgré leur

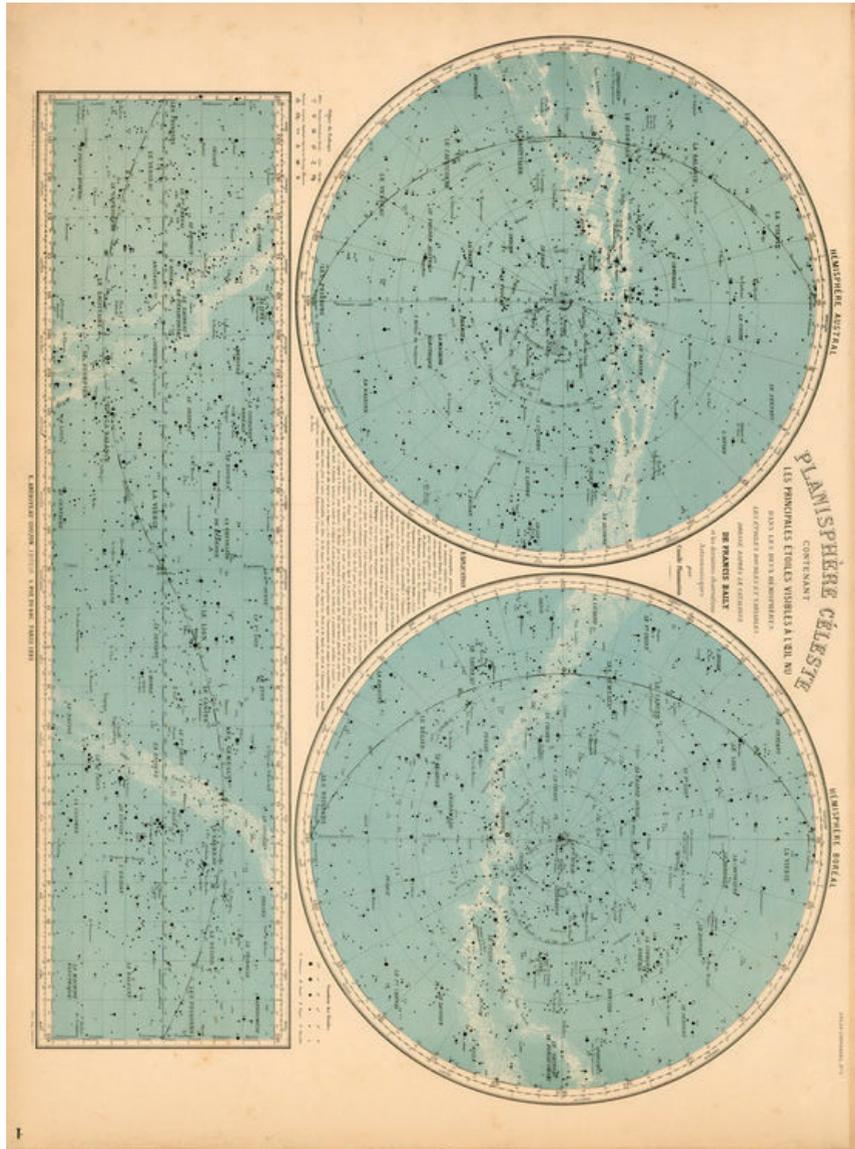
30 Géo-graphisme : le terme de graphisme me paraît parfois trop restreint. Cette discipline n'est pas exclusivement rattachée au domaine de la publicité et de l'édition comme on pourrait le penser. C'est pourquoi, pour moi, le *géo-graphisme* pourrait être une spécialisation qui lie la discipline géographique à celle du graphisme.



© Mathias Poisson

 Poisson, M. 2009.
Promenade aux Calanques.

29 Poisson, M. artiste plasticien, performeur et dessinateur.



◆ Andriveau-Goujon, 1885. 58 x 47 cm.
Planisphere Céleste Contenant Les Principales Étoiles Visibles A L'œil Nu
Dans Les Deux Hemispheres, Les Étoiles Doubles Et Variables.

31 Citation extraite
du livre de Laffon,
C. *Dessiner le
monde, Histoires de
géographie*, 2008.

aspect trop subjectif, de proposer une nouvelle vision du territoire plus proche de l'humain. Les hommes ont toujours eu besoin de matérialiser, mettre des images et créer des signes pour mieux visualiser ce qu'ils ne comprenaient pas. Cette habitude est due à notre besoin constant de comprendre et d'avoir l'impression de tout contrôler. Pour donner un contexte, il y a des années les hommes ont voulu cartographier le ciel et l'espace. Dans l'Antiquité, quand notre Terre a enfin été considérée comme ronde, les hommes ont aussi pris conscience qu'elle faisait partie d'un univers qui les dépassait complètement. C'est à ce moment de l'histoire que l'homme a eu la volonté de tout représenter et de rendre les choses compréhensibles. Il crée des planisphères célestes, ◆ des cartes des étoiles et des planètes. Pour cette occasion le cartographe trace des signes et des codes à l'image de ce qu'il veut figurer. Il tente une figuration de ce que l'on ne voit pas à l'œil nu. Il tente grâce à ces nouveaux outils d'exploration de tout cartographier car il a pour ambition de tout voir. L'écrivain et scientifique Fontenelle³¹ explique d'ailleurs que « Toute philosophie n'est fondée que sur deux choses, sur ce que l'on a l'esprit curieux et les yeux mauvais ; car si vous aviez les yeux meilleurs que vous ne les avez, vous verriez bien si les étoiles sont des soleils qui éclairent autant de monde ou si elles n'en sont pas ; et si d'un autre côté vous étiez moins curieuse vous ne vous soucieriez pas de le savoir ce qui reviendrait au même ; **mais on veut savoir plus qu'on ne voit, c'est là la difficulté.** »

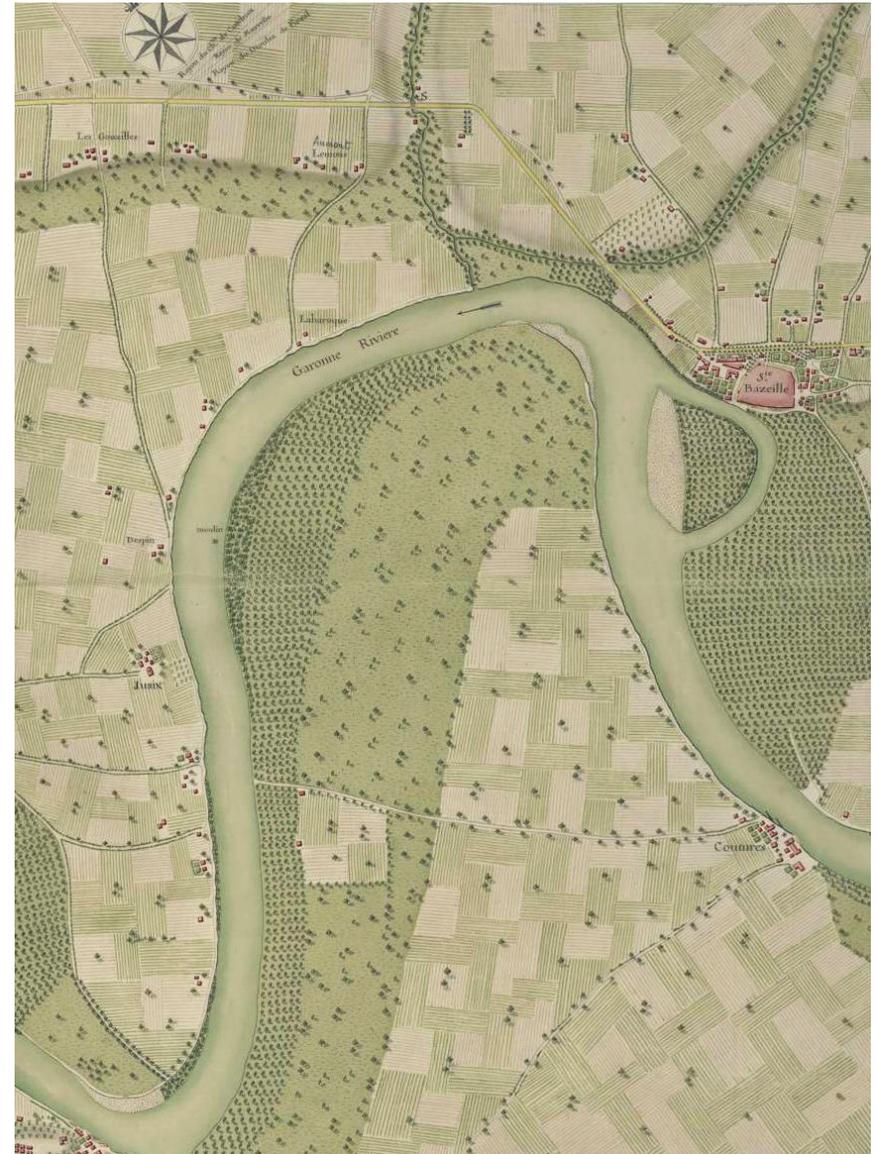
Pourquoi ressentons-nous ce besoin de tout codifier ? Découle-t-il de cette envie de tout contrôler ? Ainsi ne serait ce pas une envie latente de vouloir comprendre et de vouloir prendre conscience des choses qui nous paraissent si complexes et si vastes. Dans certains domaines comme celui de l'écologie rétrospective³², les cartes ne sont pas des outils de contrôle mais

32 L'écologie rétrospective a été créée dans l'objectif de comprendre l'évolution temporelle du territoire et donc par la suite d'être une aide à l'aménagement durable du territoire.

des outils de connaissances. La carte des Cassini ou l'Atlas de Trudaine³³ sont des ressources codifiées qui sont la base de l'analyse de l'histoire de nos paysages et de nos éco systèmes. Cette discipline est une nouvelle approche permettant de comprendre l'origine de notre environnement. Elle s'intéresse à de nombreuses disciplines autres que la cartographie comme la paléontologie, l'archéologie, l'histoire et l'histoire naturelle, la biogéographie, l'écologie du paysage ou encore la génétique. Cette discipline naissante crée des liens logiques entre différents facteurs pour comprendre quels sont les fondements et la source de notre écosystème. Lorsqu'une pratique, ici l'écologie rétrospective, sonde un grand nombre de domaines aux représentations très diverses, elle interpelle naturellement celui qui est chargé d'harmoniser le monde des signes. Ce type de recherche n'aurait-il donc pas besoin de système cartographique pour articuler et codifier tous ces domaines imbriqués ?

Certes toutes ces disciplines ne sont pas compilables, dans leur intégralité, sur une carte si l'on prend en compte uniquement l'aspect géographique et scientifique. Mais c'est à ce moment-là que la combinaison entre éléments métriques et subjectifs devient intéressante. Les signes qui composent la carte doivent être à la fois issus des analyses scientifiques mais aussi des expériences humaines. Il est donc évident que les signes présents sur une carte sont ceux qui l'orienteront et lui donneront le juste ton.

33 Atlas de Trudaine de 1745-1780. Cette source très enrichissante historiquement est un atlas des routes. C'est un des plus grands Atlas de France. Cette carte visait à représenter très finement les routes, les chemins mais aussi leurs abords, ce qui fait d'elle un outil indispensable pour voir évoluer le paysage. 



© D.R.

 Zoom sur une portion de l'Atlas de Trudaine, 1745-1780.

DES SIGNES, UN FILTRE

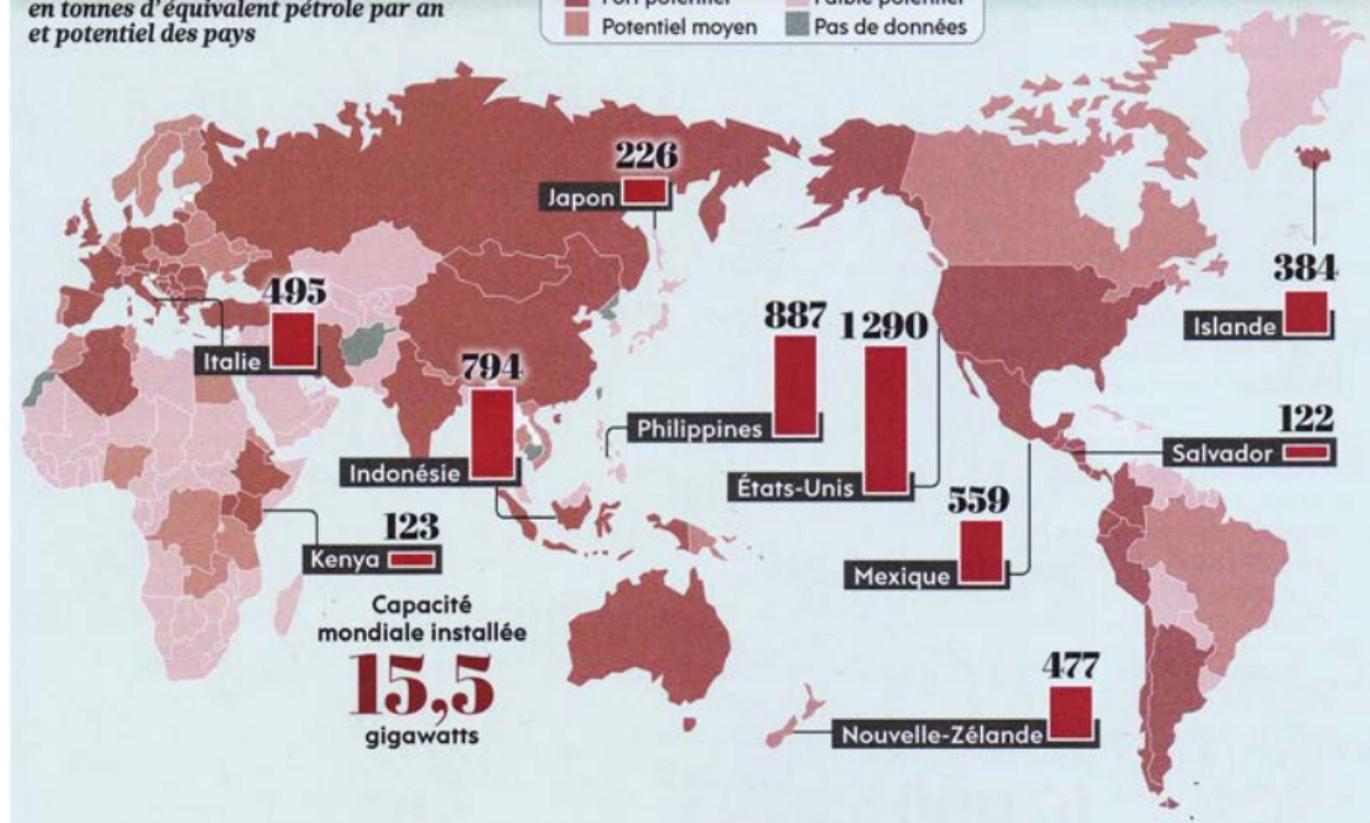
34 L'étymologie du mot légende vient de l'adjectif verbal latin *legenda*, « qui doit être lu ».

Tous les signes qui composent la carte sont répertoriés le plus souvent dans ce que l'on appelle la légende³⁴. La légende est en effet une liste explicative des signes conventionnels d'un plan, d'une carte qui permettent l'intelligence et l'utilisation du support. Cette longue énumération de signes accompagne une image pour lui donner un sens. Ces indices permettent à l'utilisateur de lire une image codifiée. Dans une cartographie la légende permet donc de codifier le réel et implique une certaine lecture. Nous pouvons donc nous demander si la légende ne serait pas un filtre sur le territoire? Le filtre est un outil permettant de faire du tri. L'action de filtrer consiste à retenir, supprimer ou cacher des éléments indésirables pour avoir accès aux éléments utiles et n'est ce pas ce que la légende fait également? Elle oriente la carte en ne faisant apparaître que ce qui serait susceptible de nous intéresser. La légende donne au support un sujet et un ton. Par conséquent que peut-on penser du fait que l'on trouve actuellement très peu de cartes dont les légendes seraient de véritables partis pris créatifs et intellectuels dans le champ du savoir scientifique? Et par la même occasion il est intéressant de se demander s'il est fréquent dans le domaine du design graphique de proposer des objets qui contiennent de manière revendiquée et lisible les codes de leurs discours formels?

La légende est-elle un outil réellement pris en compte dans la réalisation d'un support graphique? Quel est son réel intérêt? Évidemment son premier but est de rendre visible les codes de construction et de lecture du support. Elle augmente l'efficacité de l'image en exposant clairement le sujet de l'objet cartographique. Par conséquent l'utilisation d'un système de légende n'a-elle pas des effets latents comme celui de convaincre ouvertement? De générer un nouveau point de vue? De faire changer d'avis? Ne pouvons-nous pas perdre conscience de certaines choses grâce à une légende? Ce système de signes détient cette force qui lui permet d'organiser les idées et c'est pourquoi il lui arrive très souvent de prendre la place des mots. Voici son intérêt. Dans ce cas précis elle a un rôle de synthétiseur. Dans le numéro spécial du journal *l'Humanité* sur la révolution climatique, on compte un grand nombre de cartographies explicatives. Chacune d'entre elles traite d'un thème très précis et utilise la légende pour exposer un problème lié au climat. Tous ces signes très explicites remplacent sans aucun doute des paragraphes de texte et de chiffres. Les concepteurs de ces cartes ont fait le choix de ce support de communication car ils savaient qu'elles seraient plus parlantes et plus accessibles. De plus, l'avantage de la légende est de pouvoir proposer une vision du monde sous différents angles. Le fond de carte est dupliqué et seul les signes graphiques issus de la légende changent. Chaque filtre de signes montre une couche de la complexité sédimentée du monde. Ce sont eux qui deviennent le sujet du support. Ils se mettent en scène sur un terrain très vaste qui est le monde et proposent plusieurs points de vue sur les causes et les conséquences du réchauffement climatique. Cependant quand bien même la légende permettrait de proposer une vision ouverte et globale du monde, elle peut aussi nous recentrer sur des détails et nous faire changer de point de vue sur un territoire plus restreint.

... GÉOTHERMIQUE

Capacité installée en 2013,
en tonnes d'équivalent pétrole par an
et potentiel des pays



OGM : LE CONTINENT AMÉRICAIN CONCENTRE L'ESSENTIEL DE LA PRODUCTION

Classement des plus gros producteurs
et surface cultivée en millions d'hectares

Surface totale
cultivée :

181,5
millions d'hectares



SOURCE : CLIVE JAMES, 2014



© Natassa Pappa.

35 Dans ce cas précis, le caractère très spécifique d'Athènes que Natassa Pappa veut nous faire percevoir, s'exprime dans le filtre apposé sur un plan plutôt classique.

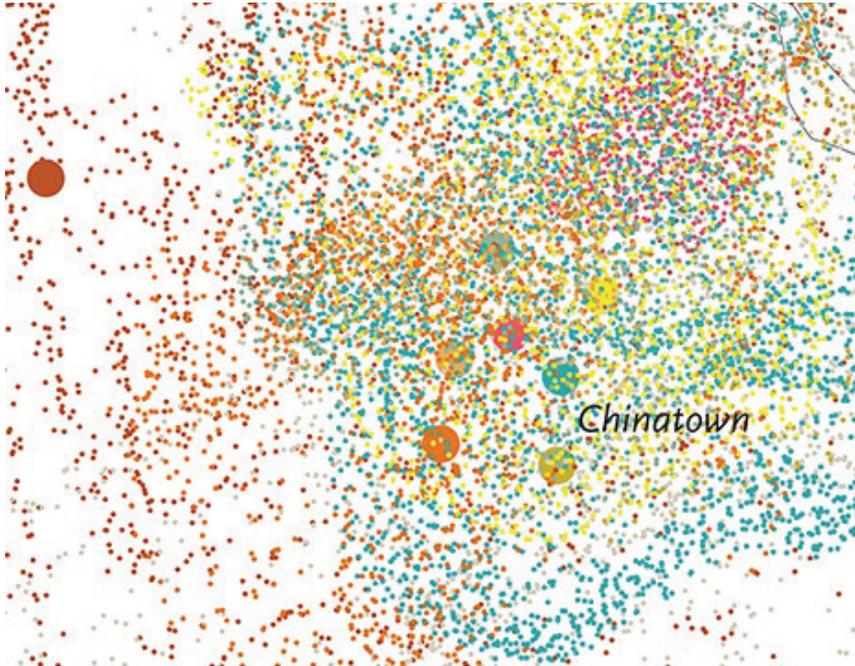
Natassa Pappa dans son projet intitulé *Into Stoa*, a décidé de réaliser un projet cartographique pour trouver une alternative aux circuits touristiques connus de tout le monde. Pour ce projet cette graphiste et cartographe explique que circuler dans le centre d'Athènes peut devenir une épreuve et qu'il est donc difficile de se passer d'une carte. Seulement les cartes destinées aux touristes négligent les à-côtés des circuits courants qui sont souvent très intéressants à visiter. Son idée a donc été de référencer tous les petits passages et chemins oubliés et de les révéler à travers une carte. Les passages choisis sont à la base de la création de la carte. Le territoire a fait émerger la légende et la carte, et par conséquent une nouvelle façon de les voir. La légende³⁵ est un système de codage lié à son support évidemment, mais aussi au lieu dont elle donne une lecture nouvelle. Pour avoir de l'impact et générer un nouveau regard, la légende et la carte doivent être créées en fonction du lieu.

La légende est donc le filtre que l'on pose sur le support cartographique qui propose ou impose une vision du territoire. Pour orienter les regards, ce filtre se doit donc d'être un outil qui sélectionne³⁶ et par la même occasion un outil qui révèle. Qui révèle quoi? Ce que l'on ignore, l'invisible, l'imperceptible, l'intangible? Mais qu'est ce qu'une carte qui organise de l'invisible? Kate McLean



avec son projet *Smell maps* a matérialisé de l'invisible en réalisant une cartographie olfactive de plusieurs grandes villes. Ce type de cartographie permet de visualiser des odeurs perçues en se baladant dans les rues. Son projet a pour but de cartographier ces territoires en fonction de ce qu'ils sentent et non pas en fonction de ce à quoi ils ressemblent. L'idée était d'explorer les liens émotionnels qui attachaient les habitants à leur environnement. Sur la carte de la capitale française, elle a accroché des petites bouteilles de parfum que les spectateurs sont invités

36 Donc qui dissimule certaines informations



© Kate McLean

 Kate McLean, *Sensory maps*.
 De haut en bas: Smell map Singapour, 2015.
 Smell map Amsterdam, 2013.

à ouvrir. Ils les sentent, un souvenir surgit et ils sont invités à écrire leur sentiment associé à l'odeur. Suite à ça, le but n'est pas d'être à la recherche de nouvelles odeurs mais plutôt d'être plus conscient et attentif à ce qui nous entoure et ce que nous traversons. De plus, encore une fois dans ce projet ce sont des éléments du territoire qui ont fait émerger la carte et non l'inverse. Les cartes produites sont uniques et possèdent une installation particulière. Les villes cartographiées ont chacune une identité sensorielle et ne sont pas, par conséquent, homogénéisées sous forme de série. L'intérêt était plutôt de réaliser une carte et une légende en fonction des odeurs mais aussi en fonction du lieu. Les hommes ne visualisent pas les choses dont ils n'ont pas conscience. Toutefois en les matérialisant, en les rendant visible et en les spatialisant, il est possible qu'elles prennent corps et qu'elles se concrétisent.

D'ailleurs n'est ce pas le rôle du graphiste de « **mettre en image ce qui est volontairement camouflé** » ? Par conséquent si certains se demandent encore pourquoi le graphiste aurait intérêt à réaliser des cartes, Ruedi Baur³⁷ explique clairement dans sa thématique « la cartographie et le mapping » que le rôle du graphiste est de composer des visuels proposant une bonne et véritable perception des phénomènes qui nous entourent. Il ajoute donc que la cartographie est « **ce domaine lié à la géographie, à l'urbanisme et à la sociologie (qui lui) semble répondre directement à cette quête d'utilité sociale** » que le graphiste recherche très souvent.

³⁷ Baur, R.
(op. cit.)

FAIRE DES CHOIX

Un des buts du graphiste est de montrer à l'œil nu ce que l'esprit ne perçoit pas. Corrélativement, la cartographie est un moyen de mettre en images tout ce que le territoire a à nous montrer mais que nous ne savons pas voir. Cependant, en fonction de l'information à transmettre, le graphiste peut-il tout représenter avec l'aide d'une carte ?

Il est intéressant de se demander comme le fait Annick Lantenois³⁸ **« Qu'en est-il de l'une des fonctions historiques assignées au design graphique de rendre le monde plus lisible ? »**

Certes le rôle du graphiste est de donner un accès lisible à l'information. Son but est de créer des supports accessibles et compréhensibles. Mais il n'est pas toujours aussi évident de répondre à ces exigences. Le territoire est quelque chose de très complexe. Par conséquent, cette complexité et cette diversité sont à prendre en compte par le graphiste quand il réalise une carte. Le rôle du designer graphique dans ce type de projet est de générer des signes qui rendront compte de la réalité du territoire. Cependant pour être le plus juste possible, ce qui est aussi un des objectifs du graphiste, cela nécessite la création d'une multitude de signes. Est-ce à dire que le graphiste doit se détacher de la contrainte de lisibilité au profit d'une exhaustivité trop complexe ? N'est ce pas-là, une différence majeure entre les cartes produites

³⁸ Lantenois, A. (op. cit.)

par les cartographes, et celle potentiellement créées par un graphiste ?

La véritable question pour le graphiste est donc de savoir si ce qui guide ces créations est le fait de tout représenter ou celui de faire des choix ? La question du nombre de support et de son échelle est ici déterminante.

La cartographie est un outil qui se veut exact et dans lequel on peut avoir confiance. Dans l'idéal ce support devrait nous donner accès à toutes les informations nécessaires à la compréhension globale du territoire. Mais est ce réellement possible ? Le graphiste peut-il se situer au-delà de la simple lisibilité pour être au prise avec le réel ? La pluralité des signes présents sur une carte génèrent-ils de la lisibilité ou de la complication ? Et donc, le graphiste peut-il faire apparaître sur la carte tout ce dont les gens doivent être conscients au détriment de la lisibilité de la carte ? Avons-nous réellement besoin que notre œil perçoive tout, pour que notre esprit comprenne ?

Les graphistes et les cartographes ne font pas les mêmes choix de représentation. En effet toutes les cartes n'ont pas le même but et par conséquent n'ont pas besoin de l'intervention d'un graphiste. Certaines cartes ont pour unique vocation de montrer, de représenter, de donner quelques informations et aucun graphiste n'a besoin d'intervenir pour que cela fonctionne. Donc à quelle condition le graphiste devient-il réellement utile à l'élaboration d'un système cartographique ? N'est ce pas lié à ce que procure la carte et ce qu'elle initie chez nous ?

Que se passe-t-il par exemple si le concepteur de la carte fait le choix de ne plus mettre de signes ? Est-ce que le fait d'effacer certains éléments d'une carte ne nous permet pas de supposer ou comprendre les choses d'elle-même ? Dans *Petit Atlas des irritations du monde* de Denis Briand, l'auteur nous présente des cartographies de territoires en guerre.



Entretien avec Jean Attali.

Le 20.01.2015

Jean Attali est Professeur à l'ENSA de Paris-Malaquais avec pour champ disciplinaire : Villes et territoires. Il est agrégé de philosophie, est diplômé d'un Master of Arts (architecture), et il est Docteur en philosophie, HDR (Habilitation à diriger des recherches). Jean Attali prépare la sortie d'un ouvrage provisoirement intitulé *Le paysage mondial des villes / Un atlas partagé*, aux Editions Dilecta.

EG : Selon vous y a-t-il des graphistes qui sont cartographes ?

JA : La réponse est évidemment oui. Quiconque dessine des cartes est à la fois géographe et graphiste.

Le problème c'est qu'il y a, dans la matière, des tendances qui se sont succédées, et des évolutions que l'on peut observer.

Les cartographes ont longtemps été inspirés par le travail de Jacques Bertin sur la symbolique graphique et je trouve que ce travail n'est plus adapté aujourd'hui. Il y a donc deux éléments à prendre en compte dans l'évolution de la cartographie aujourd'hui qui sont, d'une part l'imagerie satellite, qui permet d'avoir une image du territoire à toutes les échelles et la plupart du temps d'une très grande précision.

Puis la deuxième révolution ce sont les systèmes d'information géographique qui consistent à localiser ou à spatialiser en quelque sorte des données statistiques se rapportant au territoire. Mais je ne vous orienterais pas vers la création de SIG¹ car ils sont très pauvres sur le plan graphique, c'est vraiment de l'exploitation de données statistiques et chiffrées.

1 Un système d'information géographique (SIG) est un système d'information conçu pour recueillir, stocker, traiter, analyser, gérer et présenter tous les types de données spatiales et géographiques.

EG : Oui c'est évident que pour mon travail de graphiste, qui consisterait à créer des signes graphiques émergeant du territoire, les SIG me paraissent utiliser beaucoup trop de signes conventionnels. J'ai l'impression que toutes les cartes utilisent les mêmes signes.

JA : Alors en réalité, il faut bien se rendre compte que même des cartes éditées par l'institut Géographique National ne sont pas codés du tout de la même façon suivant l'échelle. Par exemple il est très intéressant, quand vous regardez une carte au 25 millièmes et que vous la comparez à une carte au 10 millièmes, vous allez, si vous êtes attentive, remarquer que la carte au 25 millièmes est mieux renseignée que la carte au 10 millièmes. Intuitivement on penserait le contraire. On pense que quand on zoome sur un espace on voit davantage de choses. Et bien en réalité non parce que pour avoir la même quantité d'informations aux deux échelles il faudrait ajouter une telle

masse d'informations, que l'espace graphique serait totalement saturé. La relation entre la densité d'information et l'échelle est absolument fondamentale. Et c'est cette relation qui vous permet d'apprécier la valeur spatiale du signe cartographique.

Il y a dans une carte, des signes iconiques, des symboles, il y a plusieurs couches d'informations, au point qu'on pourrait dire que, ce qui fait la carte c'est justement la mise en relation de ces différentes couches d'informations. Je dirais par hypothèse, une carte avec une seule couche d'information n'est pas une carte.



EG : Je pense donc que par rapport aux SIG, l'idée d'une cartographie qui limite l'intervention des algorithmes ou du moins qui laisse une possibilité d'avoir un rapport direct au territoire est à mettre en avant. Comme l'explique Dominique Cardon² nous devrions « passer en manuel ». L'expérience physique est une donnée première et par la même occasion une source de connaissance.

2 Dominique Cardon, *À quoi rêvent les algorithmes, Nos vies à l'heure des big data*, 2015.



Dans ces cartes toutes les légendes et les signes linguistiques ont été supprimés pour ne laisser que des silhouettes des frontières. Ces cartes, donnent à voir une représentation codifiée³⁹ des conflits du monde. Cette codification faisant abstraction de la lisibilité guidée du message, propose aux lecteurs de ne plus rester passif. La carte nécessite qu'ils s'investissent et prennent le temps de la contempler. La simple fonctionnalité de la carte n'est pas l'unique but qu'un graphiste cherche à atteindre. Cet atlas dévoile l'envers des cartes et révèle donc l'impensé des pratiques cartographiques. Pour lire ce livre il faut faire preuve de beaucoup de mémoire et de culture car sans légende notre cerveau devient presque plus attentif, il se force à chercher ce que les signes représentent d'eux-mêmes. Quand une légende est visible, la carte oriente la lecture du lecteur. Dans cette série de cartes, les signes se déduisent par imprégnation et usage et l'on ne comprend que ce que l'on a envie de comprendre.

On ne comprend que ce que l'on a envie de comprendre et on ne voit que ce que l'on connaît déjà. En effet les cartes nous montrent très souvent la même chose, voire elles ne nous montrent que ce que l'on a l'habitude de voir. Sur internet, les représentations se multiplient mais ne s'enrichissent pas obligatoirement. Les sujets des représentations cartographiques s'appauvrissent et se traduisent par un manque de diversité graphique. En naviguant sur le web, il est courant de trouver seulement les choses que nous connaissons déjà. Nous sommes plongés dans une routine visuelle. Comme l'explique Dominique Cardon⁴⁰, « Même en ayant le sentiment de faire des choix singuliers, nos comportements obéissent à des habitudes routinières profondément inscrites dans notre socialisation. » Sur le web, les comportements sont les mêmes. Les images qui viennent à nous sont celles que nous nous attendons à voir. Il n'y a plus d'effet de surprise. La vision, la découverte et l'émerveillement

39 La caractéristique d'un code est son abstraction.

40 Cardon, D. *À quoi rêvent les algorithmes, Nos vies à l'heure des big data*, 2015.

de notre environnement passent donc difficilement par les cartes diffusées sur internet. Quelles sont les cartes qui peuvent encore nous surprendre ?

Il y a quelques siècles, les cartes étaient réalisées pour des corps de métiers très spécifiques comme pour des navigateurs, des explorateurs, des architectes etc. Grâce à cela, chaque nouvelle carte divulguait quelque chose d'innovant, de spécifique et de surprenant. La carte mettait une image sur quelque chose que l'on ne visualisait pas ou qu'on ne voyait pas couramment. Aujourd'hui toutes les personnes ayant accès à internet, supposent avoir une vision globale de ce qui les entoure. Cependant cette vision est loin d'être diversifiée et ouverte. Alors le graphiste ne peut-il pas être celui qui réintègre et rediffuse de la diversité au sein du monde visible et plus spécifiquement au sein des créations cartographiques ?

Toutefois il faut prendre en compte que le travail du graphiste ne s'arrête pas à la simple diffusion d'images. La mission du graphiste ne prend pas fin au moment où sa production est révélée aux yeux du public. Il produit des images en pensant à leurs conséquences. Et ces conséquences font partie intégrante du projet du graphiste. Il crée en ayant à l'esprit ce que ses productions pourront déclencher chez le lecteur. Comme le dit très bien Andrew Blauvelt⁴¹ **« Le design graphique ne commence ni ne finit dans les objets qu'il crée »**. C'est ce qui est posé en aval qui est important.

41 Blauvelt, A. Cité dans le chapitre « Langages et identités », de *Recherche visuelle. Méthodologies de recherche en graphisme*, 2013

**UN
GRAPHISME
QUI FAIT
AGIR**



ACTION !

« En dépit des apparences soigneusement entretenues, les problèmes de la géographie ne concernent pas que les géographes, loin de là, mais en fin de compte tous les citoyens. (...) **Car la géographie sert d'abord**

à faire la guerre. »⁴² Par le biais de la carte, la géographie est donc un outil de pouvoir. La carte est un moteur actions politiques et sociales. Elle ne décrit pas seulement le monde elle en révèle un usage. Et par conséquent que pouvons-nous cartographier en étant conscient de cela ?

Les cartes nous informent sur le ou les usages à faire du monde. Cependant la communication prend peu à peu le pas sur l'information alors qu'elle n'était à la base que son outil de transmission. La visibilité l'emporte sur la lisibilité. Les fonctions du design graphique comme celle de permettre la compréhension du monde sont en crise car comme le dit Vilém Flusser⁴³, « le monde n'aurait plus rien à se raconter ». Il est vrai que les créations graphiques ont une certaine tendance à se tourner vers l'ornementation. Leurs discours peuvent parfois sembler vides et quand on s'en remet à ce genre de production, nous oublions ce qu'est la réelle définition du graphisme. D'après Annick Lantenois⁴⁴, le graphisme serait de « concevoir une syntaxe scripto-visuelle dont les partis pris graphiques orientent les regards

⁴² Lacoste, T. *La géographie ça sert d'abord à faire la guerre*, p5-8. Rey, A. *Dictionnaire culturel en langue française*.

⁴³ Flusser, V. *La civilisation des médias*, 2006.

⁴⁴ Lantenois, A. (op. cit.)

et les lectures ». Cette discipline met en forme des contenus, des idées, des messages, des envies, elle permet de dialoguer. Les créations ont toujours pour but d'être en lien avec les citoyens visés et d'autant plus que le graphiste est lui aussi un citoyen. Il peut faire en sorte que ces derniers se sentent concernés par ce qu'il est en train de produire pour eux. Entretenir un certain esprit d'initiative et faire en sorte que sa cible se sente concernée est aussi une de ses motivations. Pour cela l'objectif premier du designer graphique est de bien choisir son support de communication. Le support est un des facteurs qui fait que le citoyen se sente inclus.

En choisissant la cartographie comme support, cela sous-entendrait que le sujet d'implication soit le territoire que la carte représente. Nous pensons peut être que nous n'avons plus rien à nous dire pourtant le territoire sur lequel nous vivons a des histoires à nous raconter. Il est doté d'une grande quantité d'informations qui nous permettrait de mieux comprendre le monde et ses origines. Et comme le dit un proverbe Chinois « Quand tu bois de l'eau pense à la source ». En effet, il serait intéressant de se remémorer ce qu'est réellement notre territoire et pourquoi pas dialoguer avec lui. En somme, pourrions nous envisager que la carte soit le support d'un *géo-graphisme* instructif ?

Le graphisme impulse ce dialogue et cette mémoire. Il devient une invitation à l'interaction avec le support graphique produit et avec ce qu'il représente. Paula Scher a tenté de générer ce type d'invitation en réalisant une carte presque vierge. Ce dispositif cartographique nommé *Philadelphia Explained* installé à la 2,100-square-foot galerie a été dessiné à la main des murs au sol par Paula Scher et 154 participants. Ce projet est une invitation à donner son point de vue sur la ville dans la laquelle ils vivent où ont vécu. C'est une chance de pouvoir marquer les choses, laisser une trace, une empreinte, notre mémoire.



© Paula Scher

Paula Scher, 2015.
Philadelphia Explained.

Chacun a pu venir s'exprimer en respectant les codes de la légende et compléter une carte des lieux qu'ils connaissaient et appréciaient. Cette carte permettra de redécouvrir la ville en se forçant à se souvenir et à se remémorer de quelle manière elle se composait. Cependant contrairement à une carte sur papier, les trois dimensions de l'espace ont été prises en compte. Les visiteurs et les participants ont la possibilité de parcourir le lieu grâce à une installation cartographique, de vivre une expérience, de vivre le territoire. Cette installation offre la faculté de vivre les choses tridimensionnellement tout en les voyant.

Néanmoins ce qui reste le plus impressionnant, est le fait que cette carte ait pris vie grâce à la participation de plusieurs personnes. Sans cette envie de laisser sa trace et son point de vue le projet n'aurait sûrement pas existé. L'action de participer peut très vite être associée à celle de créer de manière collaborative. Pour donner un exemple *l'Open street map* est une carte collaborative. Cette carte est constituée d'une énorme base de données ayant ensuite pour but d'être accessible au monde entier librement. Chaque personne peut venir corriger à même la carte, redessiner les erreurs liées au territoire et même la compléter. Cette représentation a le pouvoir de vivre au rythme de notre société et d'évoluer en fonction de l'évolution de certains paramètres du territoire. Ce projet à grande échelle est collaboratif sur le principe mais n'a malheureusement pas d'impact ensuite sur le territoire et ses habitants. Cette carte s'alimente des évolutions du territoire et non l'inverse. La géographie physique du territoire ne se nourrit pas réellement des cartes qui la représentent.

Cependant ce n'est pas le cas pour tous les projets. Certaines communes se sont appropriées les cartes numériques collaboratives pour réaménager leur territoire avec l'aide de leurs habitants. C'est le cas du projet de la ville de Sénart qui a décidé d'utiliser

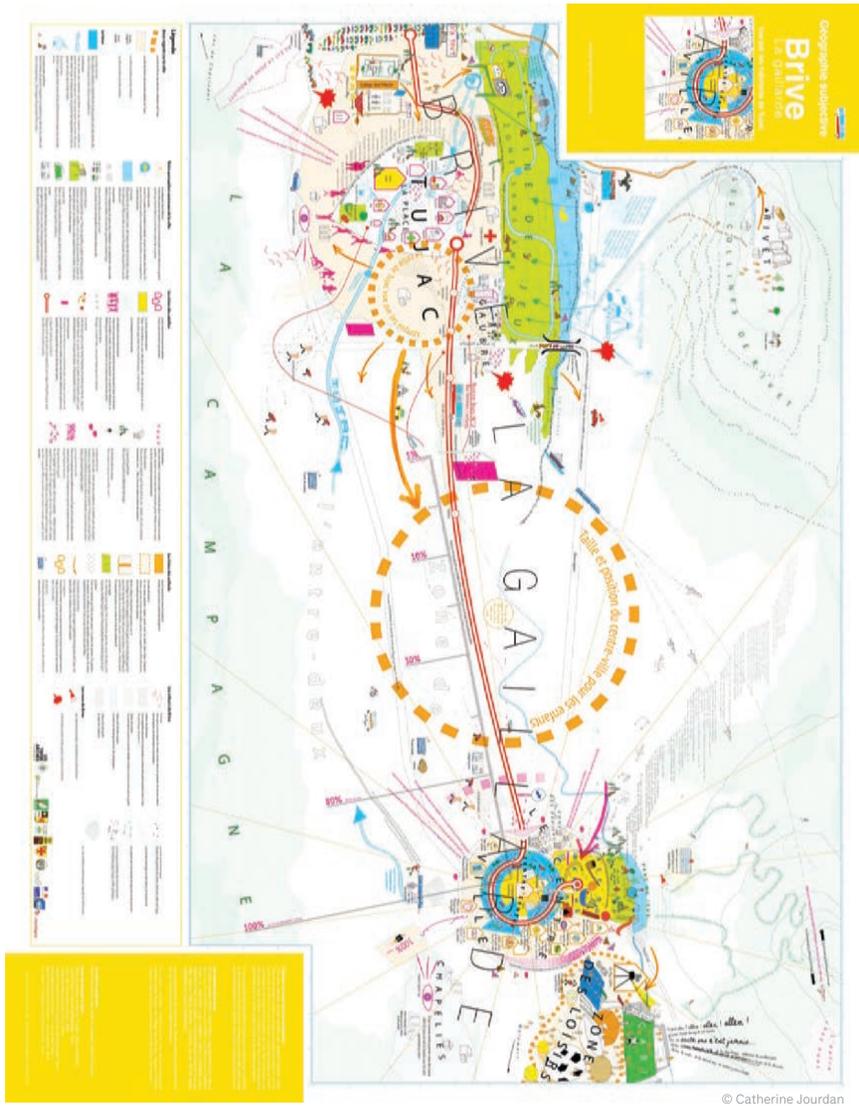
l'outil *Carticipe* pour dialoguer sur l'évolution de leurs communes. *Carticipe* est une plateforme cartographique participative conçue pour favoriser les débats entre les citoyens et la concertation sur une ville ou un territoire. Ce projet avait pour but de faire participer les citoyens, de les engager vis-à-vis de leur territoire, et de leur montrer qu'ils n'étaient pas les seuls à le faire. Suite à toutes les propositions et à des votes, des changements vont être réalisés au sein de cette agglomération⁴⁵.

45 C'est la ville de Sénart qui a mis à disposition des habitants une carte interactive, en ligne du 1^{er} mars au 10 juin 2015, pour recueillir leurs idées et leurs propositions d'aménagement. De manières interconnectées, plusieurs entités administratives ont donc décidé de gérer des projets en commun tout en concertant les habitants. L'initiative ne vient pas des citoyens.

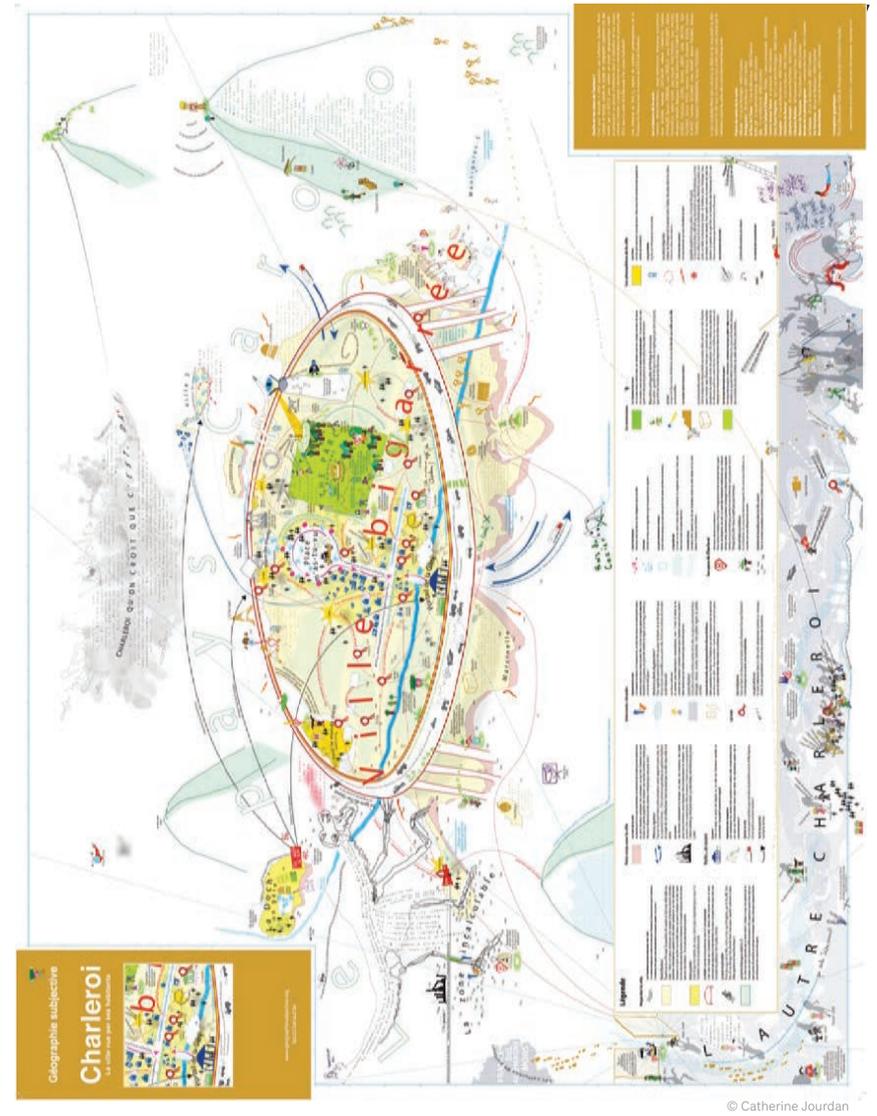
L'inconvénient reste tout de même que chacun ait proposé ses idées depuis son écran d'ordinateur. Les habitants se sont exprimés seuls chez eux sans prendre la peine de se concerter et ont encore attendu devant leur écran que quelque chose se produise. Il est évident que ce système cartographique peut permettre une prise de position personnelle mais ne pourrait-il pas, par la même occasion être un déclencheur de mouvement et de ralliement ? Catherine Jourdan a tenté avec son projet de *Géographie subjective* de rassembler des volontaires de plusieurs villes pour confectionner une carte de leur ville qui leur corresponde. Les cartes subjectives ont été réalisées par des habitants, des géographes du dimanche et des artistes. À la fin des résidences de 2 à 4 semaines les supports ont été imprimés et diffusés dans la ville. Ils représentent la vision qu'un groupe de personnes a de son territoire. Ceci est très vite identifiable car les concepteurs de la carte ne se sont pas basés sur des données réelles comme la distance, les dispositions etc. mais plutôt sur leurs impressions. On y retrouve donc des histoires, des souvenirs, des idées. C'est une carte qui « fictionne »⁴⁶ autant qu'elle analyse. Ce projet est une invitation à déconstruire, construire et reconstruire son territoire. De plus ces cartes sont parfois réalisées avec des contraintes de thèmes liés à la cible. En effet certaines cartes émergent

46 Qui imagine.

uniquement de l'imagination de femmes, ou parfois de celle des enfants. Elles permettent de faire discuter des groupes de personnes entre elles. En somme, la carte est devenue un support d'échange entre les citoyens. Toutefois, il faut garder à l'esprit que l'échange ne s'arrête pas à la fin des semaines de résidences. La construction de la carte ne peut pas être une fin en soi. L'action de collaborer n'est pas synonyme de celle d'agir. Le but de la carte est d'inciter à des actions qui auront ensuite des conséquences. Faire ensemble c'est évidemment une expérience très bénéfique, mais si cela ne provoque rien dans les temps qui suivent l'action de collaboration, les efforts seront perdus. Il est important de commencer par agir sur un support pour avoir une vision d'ensemble du territoire et collecter les avis des citoyens. La carte est un moyen de communiquer et fédérer. Un projet cartographique peut permettre de se reconnecter avec son territoire et pas seulement avec ses citoyens.



Catherine Jourdan, *Géographie subjective*
 Carte de Brive La Guillaarde, octobre 2013.
 La ville vue par des habitants du quartier Tujac.



Carte de Charleroi, juillet 2014.
 Projet de documentaire cartographique d'une ville à plusieurs.
 en partenariat avec le centre d'art contemporain BPS 22 de Charleroi.

UN NOUVEAU RAPPORT DYNAMIQUE AU MONDE

La carte est un médium permettant d'induire de nouvelles interactions. Elle devient par conséquent un support qui insuffle un nouveau rapport dynamique au monde. Ce support permet une construction ou une reconstruction du réel et du territoire car **« La fonction de la carte est moins de refléter la réalité que de remodeler les mondes où vivent les gens »**. James Corner⁴⁷ explique donc que la carte est un moyen de restructurer notre territoire et notre monde. Et en effet pour changer le monde il faut faire avec le monde. Pour changer le monde il faut communiquer avec lui. Dans ce cas, la carte ne peut-elle pas être ce programme qui permet de révéler aux citoyens ce que nécessite le territoire où nous sommes ? La carte ne devrait-elle pas parler au nom du territoire ?

Aujourd'hui, de plus en plus de personnes prennent la parole et s'investissent pour leur territoire. Le film *Demain*⁴⁸ offre un parfait aperçu de ce type de prise de parole. Un des exemples du documentaire est frappant, il s'agit du projet de « république villageoise » de Elango Rangaswamy, ancien maire de Kuttambakkam (Inde). Le maire ce village très pauvre a décidé de mettre en place une démocratie participative et de donner des voix à tous les citoyens. Des assemblés citoyennes sont créés et les décisions sont prises ensemble. Seulement

⁴⁷ James Corner, Citation tiré de *The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention*, 1999.

⁴⁸ *Demain*, 2015, projeté en ouverture de la 21^e conférence internationale sur le climat à Paris.

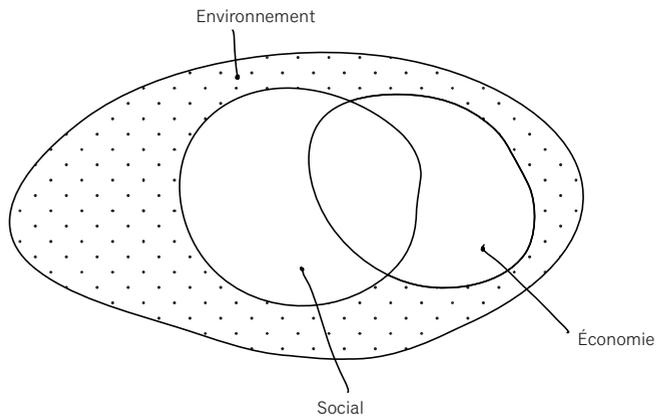
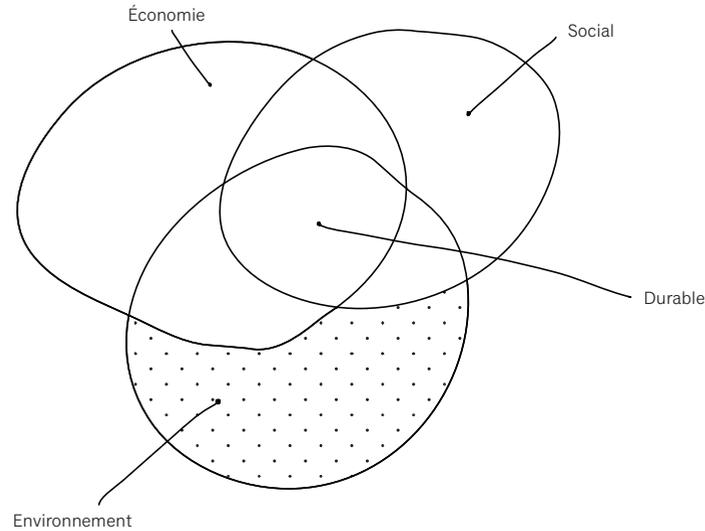
⁵⁰ Denis Retaillé, *Le monde du géographe*, p116. Rey, A. (op. cit.)

faire des choix avec l'aide des citoyens n'est qu'une partie de son projet, l'autre consiste à se mobiliser encore une fois tous ensemble pour mettre en application tous les choix faits. On ne peut pas seulement avoir des idées, il faut se donner les moyens de les concrétiser. Pour donner des exemples de ce qu'il est possible de réaliser quand tout le monde est concerné voilà quelques objectifs atteints par le village : les déchets ont été éliminés, des systèmes d'égouts et de sanitaires ont été creusés, un système de collecte d'eau de pluie pour l'eau potable a été créé, l'école a été restaurée etc. Cependant pour que cela fonctionne il faut que tout le monde se sente concerné.

Puisque l'on tend de plus en plus à donner une voix à tous ceux qui ont des choses à dire pourquoi ne pas inclure au sein de nos débats politiques, non seulement les interactions entre les citoyens mais aussi leur lien avec l'écosystème. Cet écosystème a toujours été en dehors de toutes nos considérations politiques avant l'invention de l'écologie politique. Et même là il reste souvent incompris. L'exemple du schéma du développement durable qui s'appuie sur les trois notions sociales, économique et environnementale est très parlant. En effet l'environnement ne devrait pas être la condition de toutes les autres. Par conséquent ne devrait-il pas lui aussi se faire représenter au cœur de nos discussions ?

Certains pays ont déjà mis en pratique cette idée. La constitution de l'Équateur a en effet inclus les « droits de la Terre Mère »⁴⁹ dans ses textes. Cela peut être une façon de donner la parole au territoire et de le respecter. De plus, Denis Retaillé⁵⁰ explique que le territoire se situe à l'intersection d'un espace et d'une société. Le territoire ne devrait donc pas être exclu des actions citoyennes. Étant donné que la carte a la capacité de créer du dialogue et de façonner idées de manière spatialisée, ne peut-elle pas, elle aussi être une solution pour encourager

⁴⁹ « Nous, habitants de la Terre, proclamons la présente Déclaration Universelle des Droits de la Terre comme l'idéal commun à atteindre par tous les peuples et toutes les nations afin que tous les individus et tous les organes de la société, ayant cette Déclaration constamment à l'esprit, s'efforcent, par l'enseignement et l'éducation, de développer le respect de ces droits et libertés et d'en assurer, par des mesures progressives d'ordre national et international, la reconnaissance et l'application universelles et effectives. »



les citoyens à respecter de leur territoire ? Toutes ces personnes engagées pourraient sûrement avoir besoin d'outils cartographiques pour faire apparaître l'information et la transmettre. Dans ce cas la carte serait un support commandité par les citoyens pour les citoyens. Cela supposerait évidemment qu'ils soient déjà un minimum instruit et mobilisés. De ce fait, ce nouveau rapport dynamique au monde se revendiquerait en proposant au territoire d'être représenté et d'être compris par l'ensemble des habitants qui l'occupent. N'est ce pas plus simple de remodeler son espace de vie quand on l'a compris ? N'est ce pas plus simple de prendre des décisions quand les caractéristiques importantes à prendre en compte nous sont montrées et expliquées ?

La carte peut donc devenir un support qui permet le projet territorial. En effet, la définition de la cartographie évolue, la carte n'est plus seulement et exclusivement un outil de représentation mais peut aussi se définir comme l'explique Jean Marc Besse⁵¹ comme **« un élément décisif du processus de territorialisation », « la carte est le produit d'une société qui est localisée dans l'espace et dans le temps »**. Jean Marc Besse mentionne clairement que la cartographie est un intermédiaire permettant aux citoyens de proposer de nouvelles idées liées au territoire et à tout autre domaine. **« La carte reflète donc une pensée en même temps qu'elle dessine un monde comme référent de cette pensée »**. Toutes ces pensées prennent vie et corps par le biais de la carte. D'après cette conférence, aujourd'hui la question du sens de la carte est plus que présente, on ne se demande plus comment les cartes sont créées mais plutôt pourquoi ont-elles été faites. Pour les paysagistes, par exemple, la carte est un passage essentiel dans l'élaboration d'un projet car il est un outil de création. Plus précisément c'est l'acte cartographique qui est important dans la phase de création

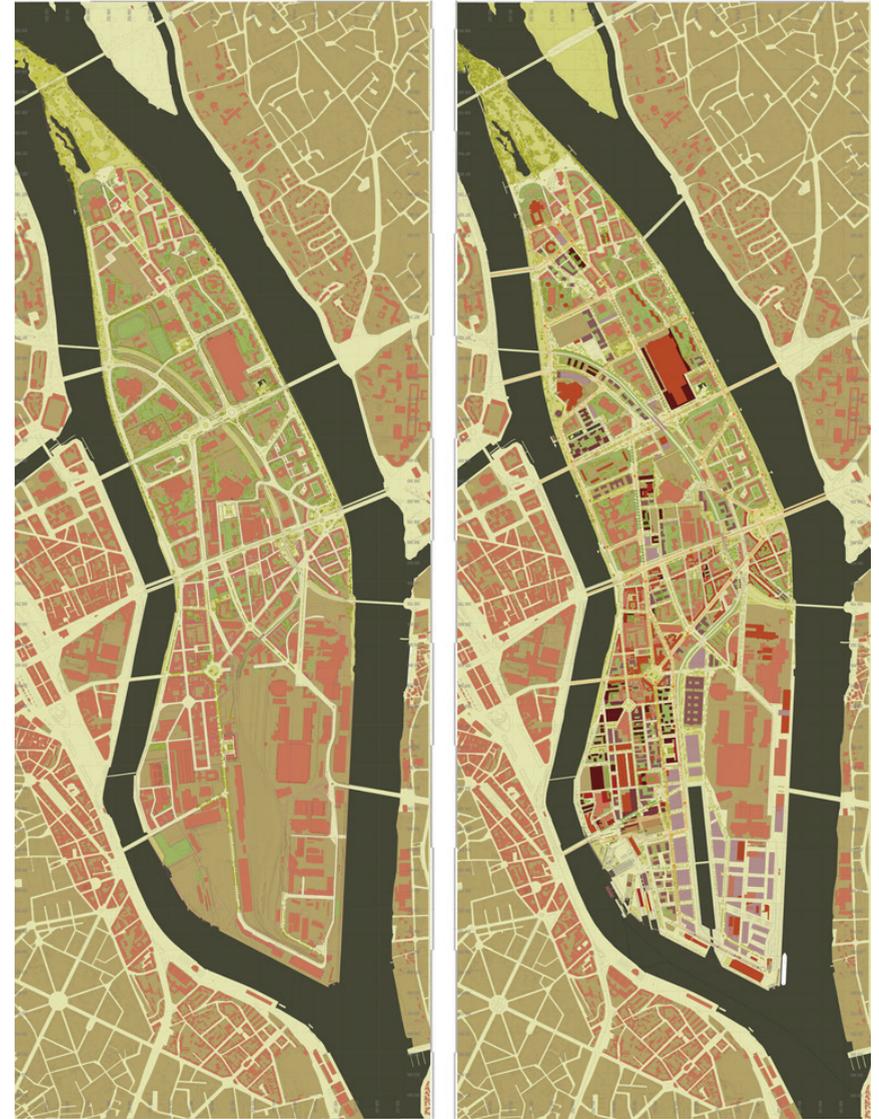
⁵¹ Besse, JM. résumé de conférences Voir/ faire/voir, la carte et le projet de paysage, 2011.

car le mapping est souvent le moment le plus créatif et libre du projet. Il révèle dans un premier temps et crée une dynamique de création et de changement dans un deuxième temps. Par conséquent le but de la carte serait-il de nous aider à visualiser et imaginer ce que l'on ne conçoit pas encore clairement ?

52 Chemetoff, A.
Le plan guide
(suite), 2010.

Alexandre Chemetoff⁵² a, par exemple, su investir la cartographie dans son projet d'urbanisme à Nantes en élaborant un plan guide. Cette stratégie peut être apparentée à un système cartographique. Elle a eu pour but de redessiner ce territoire en plein changement à chaque étape du projet. Ce principe l'a encouragé à avoir une vision globale du territoire pendant les étapes de modification. En effet en multipliant les représentations, ces dessins sont devenus des guides et un support permettant l'épanouissement d'un projet en mouvement. Alexandre Chemetoff a choisi d'utiliser le plan guide pour ne pas figer sa création dans le temps. Et par conséquent, sa réflexion évoluait au fur et à mesure que le projet prenait forme. L'acte de dessiner étape par étape, lui a permis de continuer à planifier et à imaginer le territoire. Et si la carte favorisait l'élaboration de projets territoriaux ? En effet, le système cartographique a encouragé l'urbaniste à garder son esprit ouvert et sa créativité en éveil. Grâce à ce support il est possible de façonner le monde en même temps qu'il se transforme. **« Faire et voir vont ensemble », « Il s'agit bien de faire pour voir et symétriquement, dans le même temps, de voir pour faire. »**⁵³

53 Besse, JM.
(op. cit.)



© Chemetoff



Chemetoff, A. 2010.
Extrait du Plan guide de l'île de Nantes. Ech 1/2500
Gauche : État des lieux, le 30 janvier 2003.
Droite : Plan guide du 1^{er} octobre 2008.

LE GRAPHISME TERRITORIAL

Avant de vouloir cartographier le monde le graphiste doit penser à ce qui est réellement important de cartographier. En effet, comme le dit Serge Antoine⁵⁴ dans un de ses articles intitulé *Une cartographie pour l'action territoriale*, notre territoire est **« tout en nuances et en contrastes »** et il faut donc créer des cartes qui dévoilent ces caractéristiques. En tant que graphiste, réaliser des représentations cartographiques de territoires restreints et non plus de la France globale pourrait être plus efficace. Nous avons vu précédemment que notre génération n'était plus physiquement ancrée à un territoire. Peut-être est-ce dû à l'homogénéisation de l'espace ? Et si une cartographie ciblée et détaillée permettait de discerner toute la finesse et la particularité d'un territoire, et donc par la même occasion, de visualiser à quel point notre large et vaste espace de vie est hétérogène. Serge Antoine explique que, de nos jours, les cartes sont réalisées à l'échelle du département ou de la région et non pas à l'échelle du canton ou de la commune. Faire le choix d'exprimer des créations graphiques cartographiques à l'échelle d'un plus petit territoire, permettrait aux citoyens de voir apparaître toutes les nuances et la beauté du dit territoire. L'auteur pense donc qu'en précisant le sujet des cartes nous aurions, en tant que citoyens une prise de conscience

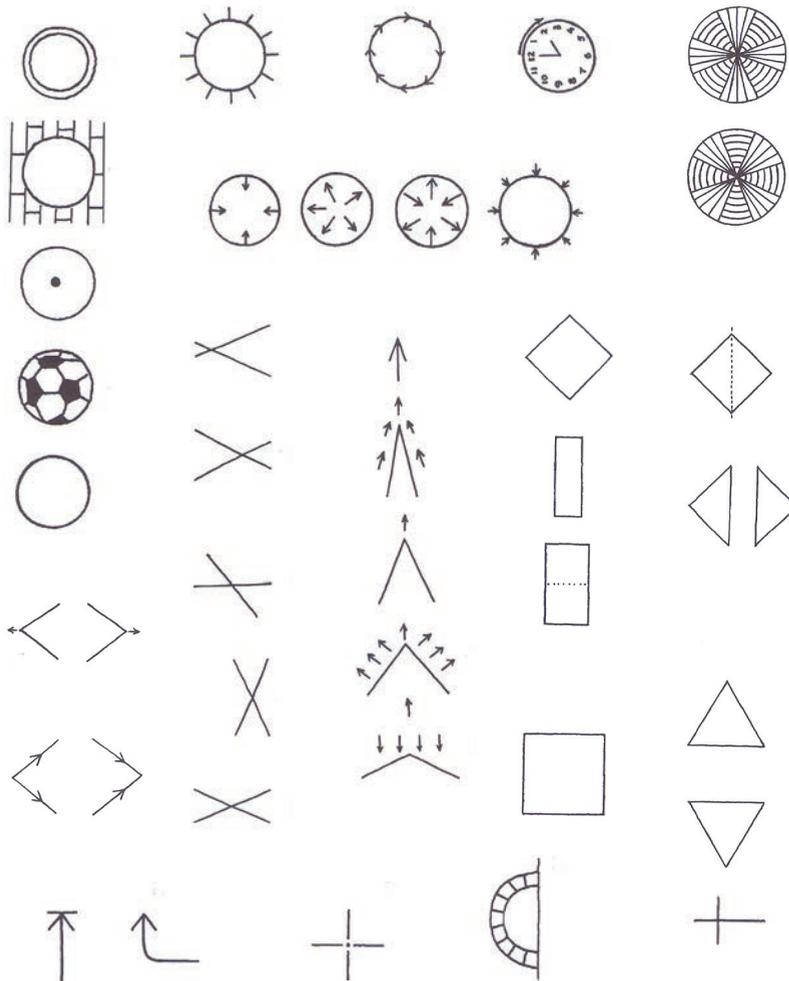
54 Antoine, S.
Une cartographie pour l'action territoriale.
Études rurales,
2015.

de la diversité de nos régions. Le graphisme prendrait alors valeur d'exemple et servirait de base aux actions territoriales.

Cependant pour pouvoir être certains de représenter un lieu avec toutes ses nuances et sa diversité, le graphiste doit apprendre à générer des signes en fonction du territoire et garantir l'imprégnation directe du graphisme dans un lieu. Autrement dit, la création graphique devrait être visuellement liée au lieu dans lequel elle est implantée. Les signes doivent nous permettre de lire le territoire. Dans l'ouvrage *L'homme et ses signes*, Adrian Frutiger⁵⁵ nous explique effectivement que les signes sont devenus avec le temps un système d'écriture. Nous avons créé des signes, des dessins qui, à force d'utilisation, se sont intuitivement associés à des énoncés, à des idées, à des pensées. Par la suite, une banque de données de signes graphiques a été livrée au graphiste pour qu'il puisse transmettre des messages. Cependant quand il est demandé au designer d'écrire la carte d'un territoire, les signes fondamentaux que cite Adrian Frutiger comme être le carré, le triangle, le cercle, la flèche et la croix ne sont pas suffisant. Les dessins que l'on crée en tant que graphiste, sont très souvent simplifiés à l'extrême pour obtenir des signes mais par la même occasion perdent en qualité et en pertinence. Le graphiste doit sans cesse inventer et imaginer de nouveaux codes pour incarner quelque chose de vivant. D'après Adrien Frutiger, les signes sont très importants là où les mots sont incompréhensibles ou inefficaces. La carte étant majoritairement composée de signes, il est possible que ce support en dise plus que certains textes ou du moins qu'il en soit un riche complément.

55 Frutiger, A.
L'homme et ses signes, 2000.

Les signes que le graphiste crée sont l'expression d'une époque et d'un monde physique. Il est donc important que ses créations donnent une vision juste de notre territoire à une époque précise. Le graphiste s'implique et se met au



© D.R.

Frutiger, A. 2000.
Signes extrait de *L'homme et ses signes*.
Dessins des signes fondamentaux: le carré,
le triangle, le cercle, la flèche et la croix

service de ses concitoyens en rendant visible le monde dans lequel ils vivent et qu'ils ne voient plus. Les signes utilisés sont donc à l'image de la société. Les signes sont une aide permettant d'imaginer notre société. C'est pourquoi nous parlons souvent de graphisme social et citoyen. Mais si l'on voulait faire du graphisme pour le territoire comment pourrions nous le définir ? Qu'est ce qu'un graphisme « territorial » plus spécifiquement ? Et pourquoi devrions nous y participer ?

Dans une conférence⁵⁶ sur le Brand territorial, certains designers graphiques, dont Ruedi Baur, développent l'idée que, en ces temps de désorientation, les graphistes devraient réduire la création de signes superficiels, éblouissants et encombrants. Ils devraient par la même occasion stopper la création de formes pour la forme qui malheureusement est trop présente dans le graphisme d'information. Si l'on s'attache plus précisément aux créations graphiques liées à l'espace, il est nécessaire de comprendre que l'on ne peut pas réduire un territoire à un simple logotype, d'autant plus que comme nous l'avons vu avec Annick Lantenois⁵⁷, les logos des villes ne sont plus réellement à l'image de toute la complexité de ce qu'ils sont supposés représenter. La création d'un graphisme territorial pourrait donc être une piste. Son but serait de servir les intérêts des citoyens et par la même occasion ceux du territoire. Ce type de création qu'il soit cartographique ou non, permettrait de lire et révéler les réalités locales. Son but ne serait pas uniquement de représenter ce que l'on voit et ce que l'on connaît, il serait aussi de faire émerger ce dont les citoyens n'ont pas conscience et ce qui nécessite d'être vue.

⁵⁷ Lantenois, A.
(op. cit.)

⁵⁶ Cette conférence était également tenue par Thierry Paquot, Michel Pastoureau et Romain Lacroix, 2014.

Dans un premier temps, pour construire un graphisme territorial, il faudrait analyser, comprendre, ressentir et décrypter tous les aspects du lieu pour ensuite le traduire graphiquement en y intégrant des signes émergeant de cette analyse. Le graphisme

d'information territorial ne peut pas être simplement une signature ou une étiquette. Il doit être beaucoup plus proche du réel, de ce qu'il est et de ce qu'il peut devenir. D'ailleurs d'après Ben Youssef Zorgati⁵⁸, ce qu'il appelle le design social mis au service du territoire (ce que j'appellerais donc le design territorial) peut permettre de réorganiser les modes de vie. L'habitant devrait pouvoir être apte, suite aux créations du graphiste à changer d'attitude, de pratique et d'avoir un comportement plus responsable vis-à-vis de son territoire. Nous pouvons donc envisager que le graphisme territorial, par le biais de l'outil cartographique, ait pour vocation d'être centré sur des petits territoires et toutes leurs particularités et nuances. Les systèmes cartographiques multicouches permettraient de les comprendre et d'induire des usages durables et responsables de ces espaces. Le véritable enjeu n'est pas seulement de visualiser le territoire mais plutôt d'agir sur celui-ci de manière bénéfique. La cartographie ne peut pas être simplement un bilan. Et si la cartographie devenait un projet ?

58 Ben Youssef Zorgati, *Le design social : un levier du développement territorial*, 2013.



Nous avons besoin de cartes car ce sont elles qui aiguissent notre vision du monde. Elles nous font prendre conscience de l'état dans lequel se trouve notre Terre et nous proposent par conséquent de la comprendre. Mais comprendre le territoire n'est pas là le seul objectif de la carte. Son rôle, tout comme l'est celui du graphisme, est de rendre désirable notre société et par conséquent notre territoire. Le territoire gagnerait à être représenté dans toute sa complexité. Le territoire aurait besoin d'être visualisé pour ce qu'il est véritablement. Il devrait non seulement être compris, mais aussi être imaginé, rêvé et observé. Et pour cela, nous avons besoin de cartes permettant sa contemplation.

La carte se contemple. La carte raconte. La carte permet d'imaginer. Et elle fait tout cela par l'intermédiaire de signes graphiques accumulés et entrelacés. Par conséquent le graphiste a l'objectif de penser et de localiser ces signes pour qu'ils soient en lien avec le sujet de la carte. Et en effet si le graphiste a pour but de créer des signes contextualisés afin de travailler en relation étroite avec le milieu, alors il s'attachera à produire des signes induits par le territoire. Le graphiste a donc à charge de sonder le territoire pour en recueillir les brides de sens et de surprises dont il fera des signes. Par ailleurs, si le graphiste avait aussi pour but de montrer avec évidence que le monde visible n'est qu'une infime partie de ce que nous

expérimentons et nous concevons, alors il devrait travailler à une cartographie qui invente des signes capables de rendre intelligible la dimension invisible et insoupçonnée du territoire. Dans ce cas précis, nous pourrions parler de la dimension oracle du carto-graphisme.

Mais la carte n'est pas une fin en soi. La carte est un outil qui invite ses utilisateurs à devenir acteur de ce qu'ils voient. La carte peut être considérée comme une prise de parole du territoire, elle est donc une incitation à l'écouter. Et si le graphiste produisait une carte qui, en effet, incite à agir et à prendre en compte le territoire dans ses raisonnements, ne serait-ce pas parce que la carte s'est libérée de tous ses systèmes de représentations conventionnels ? Ne serait-ce pas lié au fait que la carte soit devenue une image issue du graphisme territorial et par conséquent une invitation à imaginer avec et pour le territoire ? Et si la carte proposait de re-imaginer le territoire ?



LES CARTES
QUI M'INSPIRENT.



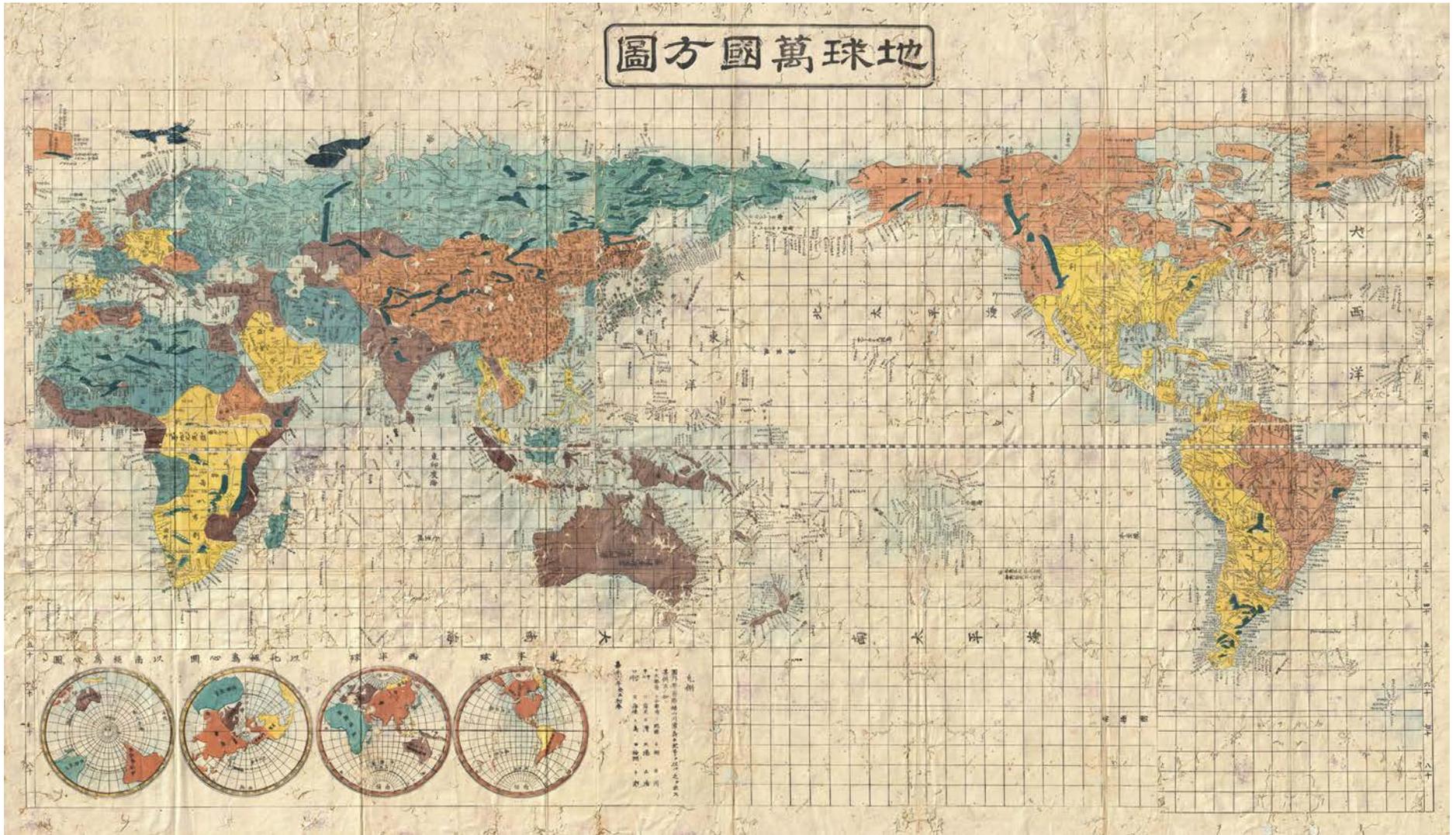
Carte de Tenochtitlan et de la côte du Mexique
1524, Hernan Cortés.

Gravure sur bois,
mise en couleur à la main,
31x46,5 cm.



Cette carte fut réalisée après la conquête de la ville mexicaine par Hernan Cortés et adressée au roi d'Espagne. Pour la première fois, nous prenons conscience de la grandeur et de la puissance de la ville de Tenochtitlan. D'ailleurs à la suite de cette représentation, les conquistadors espagnols comparèrent la ville à Venise. Comme quoi, les codes et les manières de représenter un lieu peuvent orienter et guider les regards.

Les cartes sont des outils de pouvoir mais aussi de savoir. En effet, sur la représentation de gauche, figure des noms de villages et des éléments du littoral comme le Rio del Espiritu Santo qui deviendra plus tard le Mississippi. Représenter ce grand fleuve peut paraître banal, cependant il est important de mentionner que cette carte est la première à montrer que les Européens de XVI^e siècle connaissaient l'existence de l'embouchure à cet endroit. La carte est un moyen d'exposer ses connaissances et sa supériorité.



© D.R.



Carte japonaise, 1853 Suido Nakajima.

Cette carte représente le monde et ses pays sur une projection cylindrique, avec les meilleures connaissances géographiques de l'époque. La particularité de cette représentation vient du fait, que pour nous occidentaux, la carte paraît désorientée. L'Europe ne se trouve pas au centre. Nous nous trouvons face à un nouveau point de vue sur le monde.



Étude de la vallée alluviale de Mississippi inférieure

1944, Harold N. Fisk

Lithographie,
103x73,4 cm.



Les indices et les traces laissées par les lacs, les marais et les couches de sédiments du fleuve ont permis le dessin de cette carte. C'est en analysant pendant trois ans ce lieu, que Harold N Fisk a cartographié l'évolution du Mississippi. Bien plus qu'une représentation de ce fleuve, cette carte raconte une histoire vue du ciel. La lecture demande du temps de la contemplation, de l'analyse. Cette carte nécessite d'être attentif et d'ouvrir son imagination. Mais cette carte n'est pas uniquement une image à contempler, cette carte est un outil, c'est une carte projet. En effet le corps des ingénieurs de l'armée des États Unis utilisa la carte de Fisk pour construire des barrages, des canaux et d'autres structures pour empêcher que les crues se reproduisent. Ce feuillet, faisant partie d'une série de quinze feuillets, est par conséquent une aide à l'aménagement du territoire et par la même occasion une manière d'accéder aux couches de l'histoire de ce lieu.



La carte du monde sous les cieux

Vers 1800

Encre sur papier,
45x45 cm.

Cette carte est spécifique à la Corée, elle représente le monde Ch'onhado (« Monde sous les cieux »). Cette représentation est bien plus qu'une carte géographique, elle s'apparente à une cosmographie d'une Terre et des cieux imaginaires. En étant attentif, nous remarquons que nous sommes face à deux continents l'un dans l'autre, séparée par une mer et entouré par le ciel. Cet agencement est une manière de représenter l'idée que la terre était carrée et le ciel rond; les deux entités étant imbriquées l'une dans l'autre. Cette carte est une preuve, une trace de la pensée et de la vision des Coréens il y a un peu plus de 200 ans. Il est très intéressant de voir à quel point la carte permet de retranscrire ses idées. La carte aide à visualiser, la carte aide à transmettre son point de vue. Même sans être géographiquement exacte, cette carte reste un très bon outil pour comprendre à quoi ressemblait la Terre dans l'esprit des populations il n'y a pas si longtemps.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- **Baur, R.** (2013). *Les 101 mots du design graphique*. Paris. Édition Archibooks + Sautereau, Collection 101 mots. ISBN 978-2-35733-285-0.
- **Bestley, R.** Noble, I. (2013). *Langages et identités. Recherche visuelle, méthodologies de recherche en graphisme*. Édition Pyramid. p70-71. ISBN 978-2-35017-277-4.
- **Briand, D.** (2007). *A last slata atsal: Petit Atlas des irritations du monde*. Saint Senoux. Édition Incertain sens. ISBN 978-2914291293.
- **Cardon, D.** (2015). *À quoi rêvent les algorithmes, Nos vies à l'heure des big data*. Paris. Edition du Seuil et La République des Idées. ISBN 978-2-02-127996-2.
- **Chemetoff, A.** (2010). *Le plan-guide (suite)*. Paris. Édition Archibooks. ISBN 978-2357330993.
- **Debray, R.** (2013). *Éloge des frontières*. Paris. Édition Folio. ISBN 978-2-07-045305-4.
- **Frutiger, A.** (2000). *L'homme et ses signes*. Gap. Édition Atelier Perrousseaux. ISBN 978-2911220050.
- **Harmon, K.** (2004). *You are here, Personal geographies and other maps of the imagination*. New York. Édition Princeton architectural press. ISBN 1-56898-430-8.
- **Hessler, J.** (2015). *Cartes: Explorer le monde*. Londres. Édition Phaidon Press. Collection Arts décoratifs. ISBN 978-0714870823.

- **Houellebecq, M.** (2010). *La carte et le territoire*. Paris. Édition J'ai Lu. ISBN 978-2-290-03203-9.

- **Jury, D.** (2012). *Graphic design before Graphic designers: The printer as designer and craftsman: 1700-1914*. Londres. Édition Thames & Hudson. ISBN 978-0500516464.

- **Laffon, C & M.** (2008). *Dessiner le monde, Histoires de géographie*. Paris. Édition du seuil. ISBN 978-2-02-091321-8.

- **Lantenois, A.** (2010). *Le vertige du funambule, Le design graphique entre économie et morale*. Paris. Édition B42. ISBN 987-2917855478.

- **Lussault M.** (2013). *L'Avènement du Monde, Essai sur l'habitation humaine de la Terre*. Paris. Éditions du Seuil. Collection La couleur des idées. ISBN 978-2-02-096664-1.

- **Sennett, R.** (2010). *Ce que sait la main, La culture de l'artisanat*. Paris. Édition Albin Michel. ISBN-13 978-2226187192.

- **Tiberghien, G.** (2007). *Finis Terrae: Imaginaires et imaginations cartographiques*. Montrouge. Édition Bayard Jeunesse. Collection Le rayon des curiosités. ISBN 978-2227473649.

- **Vial, S.** (2013). *L'être et l'écran*. Paris. Édition Presses Universitaires de France. ISBN 978-2130621706.

Articles et Revues

- **Antoine, S.** (2015). *Une cartographie pour l'action territoriale*. Études rurales, n°27, 1967.pp. 59-62. [en ligne] (page consulté le 27/01/2016) http://www.persee.fr/doc/AsPDF/rural_0014-2182_1967_num_27_1_1341.pdf

- **Besse, J-M.** (2011). Essonne, Le conseil général. Résumé conférence *Voir/faire/voir, la carte et le projet de paysage*. [en ligne] (page consulté le 27/01/2016) http://www.essonne.fr/fileadmin/cadre_vie/habitat/LA-CARTE-ET-LE-PROJET-DE-PAYSAGE.pdf

- **Desbois H.** (juin-juillet-août 2008). Quand les cartes se numérisent, Grands Dossiers N° 11, Entre image et écriture. La découverte des systèmes graphiques.

- **Dorne, G.** (2013). *Graphisme et interactivité. Le design social, un levier du développement territorial* par Ben Youssef **Zorgati**. [en ligne] (page consulté le 27/01/2016) <http://graphism.fr/le-design-social-levier-du-dveloppement-territorial-design-social-territoire-innovation/>

- **Le Hyaric, P.** (2015). Hors série *L'Atlas de la révolution climatique*. L'Humanité, le journal fondé par Jean Jaurès.

Exposition

- *Topos*. Avec **Poisson, M.** 14 novembre 2012 au 19 janvier 2013. La Fondation Espace Écureuil pour l'art contemporain de Toulouse.

Sitographie

- BNF. *Histoire de la cartographie*. (page consulté le 27/01/2016) <http://expositions.bnf.fr/cartes/>

- FlossManuals. *Open street map*. (page consulté le 27/01/2016) <http://fr.flossmanuals.net/openstreetmap/decouvrir-la-cartographie-collaborative/>

- **Jourdan, C.** *Geographie subjective*. (page consulté le 27/01/2016) http://www.geographiesubjective.org/Geographie_subjective/Geographie_subjective.html

Vidéotheque

- **Baur, R. Paquot, T. Pastoureau, M. Lacroix, R.** (2014). *Le Brand Territorial, Parole au graphisme*. 93 min. Centre Pompidou [en ligne] <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cejB7jg/rRLxGg9>

- **Laurent, M. Dion, C.** (2015). *Demain*. 118 min

- **Victor, J.C. Raison, V. Capitaine, L. Tétart, F.** (depuis 1990). *Le dessous des cartes*. Documentaire Géopolitique et Géographie, Animation d'image. Arte. 12 min. <http://ddc.arte.tv/>

Dictionnaire

- **Rey, A.** (2005). *Dictionnaire culturel en langue française*. Paris: Le Robert. ISBN 2 85036 302-2.

- **Rey, A.** (2010). *Dictionnaire historique de la langue française*. Paris: Le Robert. ISBN 978-2-321-00067-9.

REMERCIEMENTS

Ce mémoire est l'occasion de remercier toutes les personnes qui m'ont épaulé durant ces deux années à La Souterraine.

Tout d'abord je voudrais remercier mes tutrices de mémoire qui ont su rester à l'écoute et me suivre dans mes envies. Merci à M^{me} Charvet pour son engagement et son implication bien plus que motivante. Merci aussi à M^{me} Pache pour tous ses bons conseils qui ont enrichi mon mémoire. Ce mémoire a été suivi par deux amoureuses de la carte comme moi.

Je remercie évidemment toute l'équipe enseignante pour leur soutien permanent et leurs encouragements.

Merci à Jean Attali pour tout ce qu'il m'a appris durant nos échanges et pour le temps qu'il m'a accordé.

Je remercie tous mes camarades de classe qui forment maintenant ma famille Creusoise. Je remercie tout particulièrement mes trois colocataires qui ont partagé mon quotidien cette année, ce qui inclue des rires, de la solidarité, de l'entraide et surtout de bons petits plats. Merci Mathilde, merci Élodie, merci Marylou d'avoir été tout simplement là.

Un tout dernier merci à ma famille et à Félix de m'avoir soutenu et aidé de votre plein gré ou malgré vous à écrire ce mémoire.

Conception graphique : Estelle Grossias

Typographie :

Classic Grotesque Pro Book, Italic et Bold,
Rod McDonald, Monotype.

Papier Antalis :

Antalis Cyclus Print (100% recyclé) 115 g
Olin, Regular, Blanc naturel, 80g

Imprimeur :

Agi Graphic, La Souterraine

Mémoire édité à 10 exemplaires dans le cadre
du DSAA Design responsable et éco-conception
spécialité Design Graphique, La Souterraine,
février 2016.

Lycée des métiers du Design et des Arts
Appliqués Raymond Loewy, La Souterraine.

Le copyright de chaque image
du corpus appartient aux entreprises ou auteur
respectivement cité. Malgré les recherches
entreprises pour identifier les ayants
droit des images reproduites, l'étudiant
rédacteur s'excuse pour les oublis éventuels
et se tient à la disposition de personnes dont
involontairement il n'aurait pas cité le nom.

