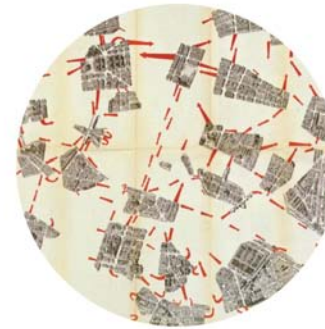


JEU DE CARTES :
CARTOGRAPHIER L'ESPACE URBAIN



Chrysanthi Kastani
Mastère Création et Technologie Contemporaine
Ensci les Ateliers
2011-2012

SOMMAIRE

00 INTRODUCTION QUOI? USAGE? ÎCONE?.....	01		
01 QU'EST CE QU'UNE CARTE ?.....	01		
02 L'HISTOIRE DES CARTES	05		
01^E PARTIE COMMENT? METHODES-APPLICATION.....	11		
1.1 COMMENT FAIRE UNE CARTE?.....	11		
1.2 DESTRUCTURATION DES CARTES.....	19		
1.3 LA LIGNE COMME BASE DES CARTES.....	23		
1.4 CARTES ET PEINTURE	27		
1.5 LE POUVOIR DES CARTES.....	30		
1.6 VERITE / NEUTRALITE DE L'ASPECT CARTOGRAPHIQUE.....	35		
02^E PARTIE ESPACE-ITINÉRAIRE-MOBILITÉ.....	39		
2.1 ESPACE ET LIEU / PERCEPTION.....	39		
2.2 VOYAGEUR / NOMADES / TOURISTES.....	42		
2.2.1 RECIT / NARRATION.....	50		
2.2.2 CARTE DE VISITE / DÉPLIANT TOURISTIQUE.....	53		
2.3 COMMENT CARTOGRAPHIER UN MONDE MOBILE ?.....	57		
2.4 GLOBAL POSITIONING SYSTEM / SIGNALETIQUE.....	65		
03^E PARTIE DESTRUCTURATION DE LA VILLE.....	71		
3.1 URBANISME- CENTRE-VOIRIE.....	71		
3.2 L'ESPACE PUBLIC DU METROPOLE.....	75		
3.2.1 LA RUE.....	81		
3.2.2 LIEUX SOCIAUX / ESPACES PUBLICS	83		
3.3 LA VILLE DE PARIS	87		
3.4 DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES	91		
3.4.1 L'ESPACE URBAIN COMME LABYRINTHE	91		
3.4.2 DEAMBULATION / MARCHE A PARIS	97		
3.4.3 CARTOGRAPHIE POETIQUE DE PARIS	103		
04 CONCLUSION CARTE-JEU-ARTISTE	105		
05 BIBLIOGRAPHIE	109		

00 INTRODUCTION

01 QU'EST CE QU'UNE CARTE ?

«Les cartes sont utiles pour s'orienter à chaque hésitation sur notre destination et donc presque sur notre destinée; d'autant qu'un chemin, parfois, semble le miroir d'un autre. Les cartes sont également des objets que nous utilisons pour rêver, fasciner, décider, tuer, exploiter, sauver, prémunir, atteindre, décorer, instruire, tromper, conquérir, faire la cour, exclure, accueillir, se perdre, exercer, un pouvoir, projeter, aménager et jouer; jouer aux cartes, avec le double sens de la carte à jouer et de la carte géographique» [J.L. Brisson, 2010].

Selon l'interprétation ci-dessus, la notion de la carte est plurivoque. Une définition assez basique expliquerait la carte comme une représentation, à une échelle bien établie, d'une surface de la planète. La carte géographique est «une figure plane qui représente la surface de la terre, ou une de ses parties, suivant les lois de la perspective». Autrement, la carte n'est jamais une image exemptée d'interprétation, elle n'est ni vraie ni fausse. Les cartes sont un moyen d'imaginer, d'articuler et de structurer le monde. Les cartes sont finalement une réponse qui préexiste toujours à la question : «Où suis-je?», qui localise et situe l'individualité dans un cadre spatiotemporel.

«Je suis perdu au milieu d'un territoire, je cherche l'horizon et je suis étranger. Je me retrouve avec la carte, et le temps que je mets à identifier ma situation correspond à l'écart entre le lieu central du territoire et le point indifférent de la carte. La carte est un langage qui donne consistance à mon corps, elle lui donne un lieu, le réveille, et lui fait reprendre la route» [P.Vasset, 2007].

Cette correspondance entre les trois dimensions de l'espace réel et les deux dimensions du papier, est issue d'un processus de transformation du réel en irréel, en artificiel. Les paysagistes comme les artistes proposent un regard singulier du territoire ou tout simplement des procédures cartographiques elles-mêmes. C'est à

dire qu'ils s'emparent de cet instrument afin de créer de nouvelles conditions de visibilité et de développer une approche sensible de notre environnement. Les cartes sont pour les paysagistes et les artistes, une manière de recréer des mondes, et en même temps d'analyser et de transformer un nouvel imaginaire. Pour les paysagistes c'est plutôt une représentation technique des repères spatiaux, et pour les artistes une représentation conceptuelle d'attributs non spatiaux et non temporels.

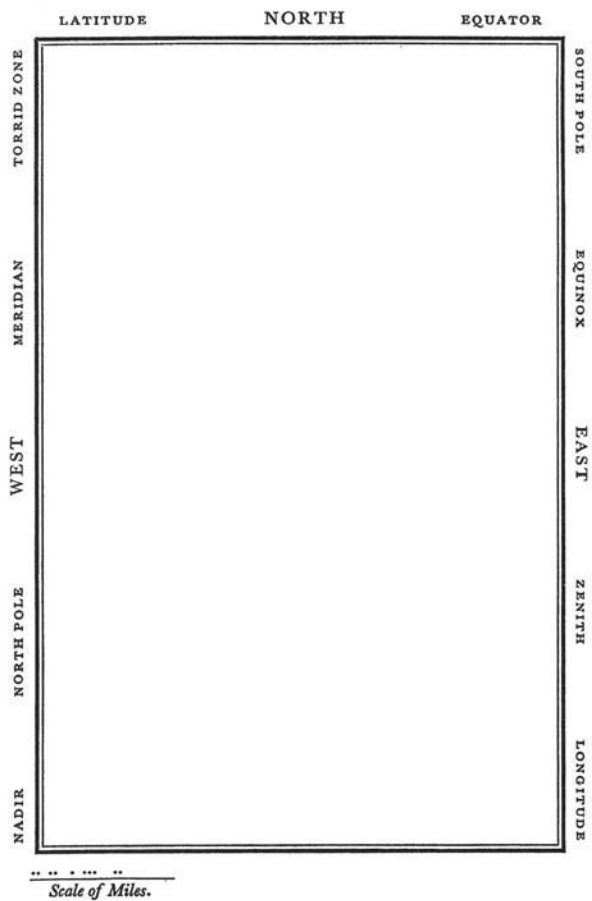
Selon George Kish, chez le rêveur comme chez le cartographe toute l'histoire des cartes est celle d'une lutte ou d'une dialectique entre «carte instrument» et «carte image», outil au service d'une pratique et figuration idéologique. L'idéologie représente l'espace comme une figure précipitée, synthétique, c'est une combinaison du lieu tel qu'il est et de son interprétation par l'individu. On pourrait presque comparer une carte à une mandala (terme sanskrit signifiant cercle et par extension environnement, communauté). Cette mandala qui est une synthèse de plusieurs fonctions appliquées autour d'un axe spatial, horizontal, mais aussi temporel et historique.

Cet instrument de localisation peut cependant fonctionner comme un instrument de désorientation et de déconstruction spatiale. Sous cette perspective Lewis Carroll propose un nouvel imaginaire cartographique grâce à une carte de l'Océan, paradoxale dans sa simplicité. Sans légende, sans îles présentes, sans tracé de longitude ni de latitude. Ici la carte est une manière de se perdre, de créer un vertige. L'inconnu, le vide fascinent.

00 INTRODUCTION
01 QU'EST CE QU'UNE CARTE ?



L'Atlas Catalan est une mappemonde du XIVe siècle, réalisée vers 1375



La Carte Muette de Lewis Carroll, 1876

00 INTRODUCTION

02 L'HISTOIRE DES CARTES

La carte est un type de document qui représente une source d'information très riche, qui en plus du point de vue graphique peut être considérée comme un trésor. Les premiers cartographes se montrèrent extrêmement inventifs, mêlant les faits et les mythes dans des proportions à peu près égales, leurs cartes étaient alors de véritables guides permettant de se diriger le long des routes.

L'élément principal de la création cartographique est la Géométrie. L'amélioration des outils de mesures géométriques et des registres de tous types durant l'Antiquité, ont donné naissance aux premiers essais de l'étude de la géographie, géologie et de l'astronomie à l'époque. (Triangulation-Frisius / Cartographe du 16e)

Entre la terre et le ciel, le microcosme et le macrocosme il y a un lien étroit, analogique. Anaximandre, Eratosthène, ou Ptolémée ont lu la Terre désirant le ciel, et réciproquement. La géométrie littéralement signifie la mesure de la Terre. Le terme a été inventé en Egypte et en Grèce Antique, et celle-ci est devenue une science autonome grâce aux travaux d'Euclide d'Alexandrie. Concernant la mesure de la terre, à cette époque, les hommes délimitaient les terrains au moyen de cordes tendues au sol et de boussoles afin de réaliser des «tracés». L'arpentage se faisait sous le contrôle d'un scribe qui connaissait la géométrie et savait la mettre en pratique. Cette méthode était connue comme l'«étirement de la corde» et l'arpenteur s'appelait le «tendeur de corde» [Paulson, 2005]. A l'aide d'instruments d'optique qui servaient à mesurer la terre, les navigateurs ont continué à tracer des lignes dont la rectitude symbolisait à la fois la tension des cordes tendues et la linéarité des rayons lumineux [Mitchell, 2006]. Ces lignes sont devenues les tracés qui apparaissent sur les cartes, les plans et les diagrammes.

Michel de Certeau a montré de quelle manière les cartes du Moyen Âge, qui étaient en fait des histoires illustrées racontant les voyages et les rencontres mémorables,

ont progressivement été remplacées au début de l'époque moderne par des représentations spatiales de la surface de la terre.

L'âge d'or de la cartographie a coïncidé avec l'ère de l'exploration européenne des autres continents, et les cartes de cette époque sont avant tout des marques de prétentions territoriales. La plus grande difficulté de cette période était de réaliser une représentation fidèle, puisque les informations territoriales et dimensionnelles étaient limitées, de plus la Terre est un objet sphérique. Cela signifie que le problème de la projection de la Terre sur une surface rectangulaire plate se posait déjà. Un isotope des années '30 illustre de façon spectaculaire cette distorsion, défiguration d'une silhouette humaine.

Les types de cartes sont innombrables. Il existe une incroyable diversité et hétérogénéité de pratiques cartographiques, les cartes des navigateurs sont différentes de celles des artilleurs, des ingénieurs, des médias, des inventaires, des géographes, des urbanistes. A la multitude des genres de méthodes cartographiques s'ajoute la multitude des mondes spatiaux. Il n'existe pas un seul type de carte et il n'y a pas de carte sans mémoire.

00 INTRODUCTION
02 L'HISTOIRE DES CARTES



Carte Rupestre de Val Camonica,
les traces les plus antiques de fréquentation
remontent au Paléolithique supérieur,
au-delà de 13000 années

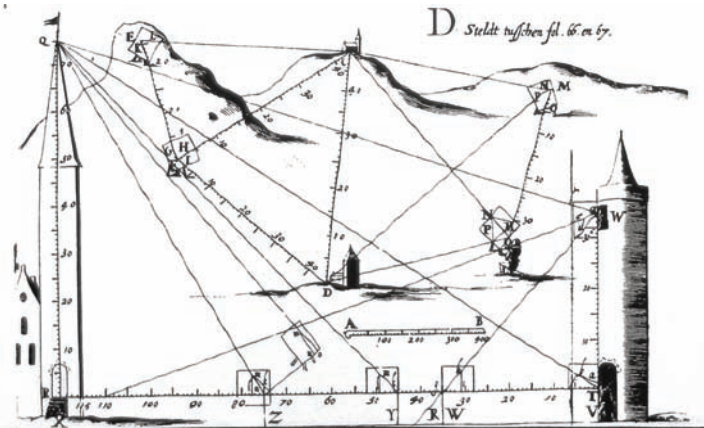


Universalis Cosmographia, 1507

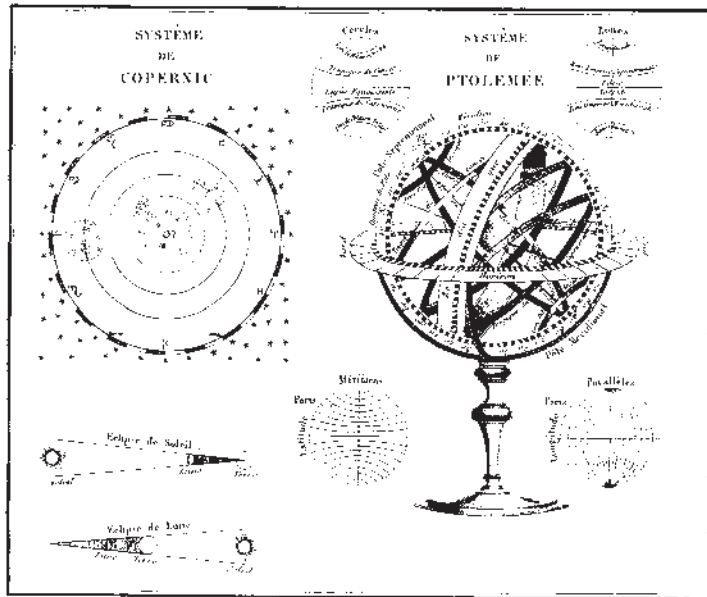


*Etablissement de la Ville Idéale Chinoise dans la base de la tradition
ancienne de Feng Shui*

00 INTRODUCTION
02 L'HISTOIRE DES CARTES



Application de la méthode de Triangulation de Gemma Frisius, 1533



Système de Copernic et Ptolémée pour la Mesure de la Terre



L'eclipse du Soleil en Angleterre par Edmund Halley, 1715

01 PARTIE

1.1 COMMENT FAIRE UNE CARTE?

«Pour communiquer des informations au moyen d'une carte, il faut avoir un esprit d'abstraction et une capacité à utiliser les symboles. C'est difficile en même temps, pour le créateur et l'utilisateur de traduire les lignes et les symboles en informations. Les cartes constituent une partie de la mémoire de la culture matérielle. Le graphisme de l'information, au sens plus large, consiste en la sélection, l'organisation et la présentation d'une information destinée à un public particulier; et en tant que discipline a pour objectif premier de communiquer des informations avec efficacité. La manière de faire une carte est plus importante que sa substance informationnelle, autrement dit, le maniérisme cartographique.

Ils existent quelques catégories des cartes reconnues comme les Cartes Mentales, qui concernent l'expérimentation psychologique. Ceux sont des contradictions, des incohérences à longue distance, qui paraissent être l'incarnation de l'esprit humain dans son activité créatrice en conflit avec l'environnement, si loin de la froide rationalité des images de nos valeurs qui traduisent une déformation topologique de notre perception du monde. Cette «déformation» n'est pourtant pas un hasard mais une réalité scientifique, celle de l'esprit humain tel qu'il perçoit un espace qui n'est jamais neutre.

Un exemple très connu de l'époque de la Renaissance est la Carte de Tendre. Il s'agit de la représentation d'un pays imaginaire appelé «Tendre», imaginé et inspiré par Célie, une histoire romaine de Madeleine de Scudéry de 1654. Le pays de cette carte correspondrait à une abstraction cartographique. Il déçoit le lecteur de fictions allégoriques cherchant sur une carte un royaume où les individus sont «interpellés en sujets». La carte expose un débat sur l'amour et l'amitié, et en ce sens la portée de la carte est essentiellement dialectique. Il faudra construire notre lecture de la Carte, pour examiner comment la rhétorique du sentiment se déploie

à travers une carte, et peut être l'envisager selon différents points de vue. Les territoires peuvent être des délires et des désirs, terres où il faudra avancer à l'aventure et où l'on risquera toujours d'être chassé. «La représentation est toujours perpendiculaire à elle-même», selon Michel Foucault (les mots et les choses, 1966). Dans sa nouveauté, La Carte de Tendre orientera le dialogue entre la science des modernes, à laquelle participe le plan de la projection cartographique, et la morale des anciens, qui explique la genèse des sentiments. Une seconde catégorie est constituée des Cartes Images, qui font appel à l'anamorphose de l'espace et à l'imaginaire. Les dessinateurs cartographes deviennent parfois des artistes et dans d'autre cas des scientifiques, cela dépend de la carte. De plus, dans ces deux catégories, Cartes Mentales et Cartes Images, la place de l'illusion est importante, puisqu'il s'agit de représenter des apparences de la réalité terrestre, à savoir la topographie. Selon Moles A.Rohmer (1978), la surface de la terre peut être appréhendée de deux façons; à travers des coordonnées qui servent de repères dans un espace abstrait, dit «cartésien», et à travers des «attributs» perçus par ses habitants qui, en peuplant d'objets observés l'espace abstrait, en font un espace, dit «psychologique». La méthode cartésienne se rapproche plutôt des cartes images et la méthode psychologique des cartes mentales. Plus techniquement la topographie est la représentation de la terre en courbes de niveau, en 2D ou en 3D. La carte doit prendre en compte la trajectoire elliptique de la terre, c'est pour cela que les géographes donnent une attention particulière à la représentation des mouvements terrestres.

Une troisième catégorie est constituée par les cartogrammes, qui existent en trois formes principales, à unités rectangulaires, à unités rayonnantes et à unités polygonales. On utilise ces types de diagrammes dans la réalisation de sondages

01 PARTIE

1.1 COMMENT FAIRE UNE CARTE?

ou d'enquêtes.

Pour récapituler, les Cartes Images génèrent trois catégories de messages, le documentaire, c'est à dire l'information thématique, le conceptuel qui est l'organisation de cette information, et l'esthétique, soit la mise en valeur graphique capable de retenir l'attention de public.

Il apparait de plus en plus nécessaire d'imaginer et d'enseigner, non seulement une «rhétorique de l'image géographique», mais aussi une réflexion scientifique et même philosophique sur l'outil cartographique. Le passage constant que permet l'infographie, du numérique au graphique et l'inverse, et une façon de mettre en liaison l'organisation rationnelle et abstraite des données avec la perception sensible des répartitions. Cette liaison fait émerger l'image-pensée qui rend visible des concepts organisateurs et aussi qui suggère des nouvelles idées.

L'image-pensée est reliée avec l'expérimentation spatiale, est un processus intellectuel.

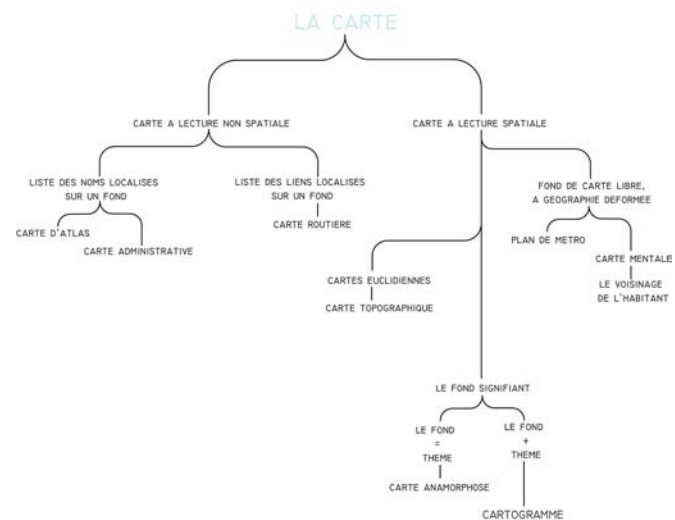
Grâce à l'apparition de l'ordinateur dans le monde cartographique, la carte devient un produit bon marché d'une intelligence organisatrice et on en vient à être capable de produire chacun sa carte. Il n'est plus nécessaire d'être expert en cartographie, il suffit d'avoir une idée et des informations à communiquer.

L'interaction des règles sociales et techniques est un trait universel du savoir cartographique. Sur les cartes, elle produit «l'ordre» de ses éléments et les «hiérarchies de ses pratiques». Au sens de Michel Foucault, les règles peuvent nous permettre de définir une épistème et de suivre au fil du temps une archéologie du savoir. La notion d'interactivité donne la possibilité à l'utilisateur de faire des choix et de suivre son propre chemin à l'intérieur d'un programme ou d'un texte.

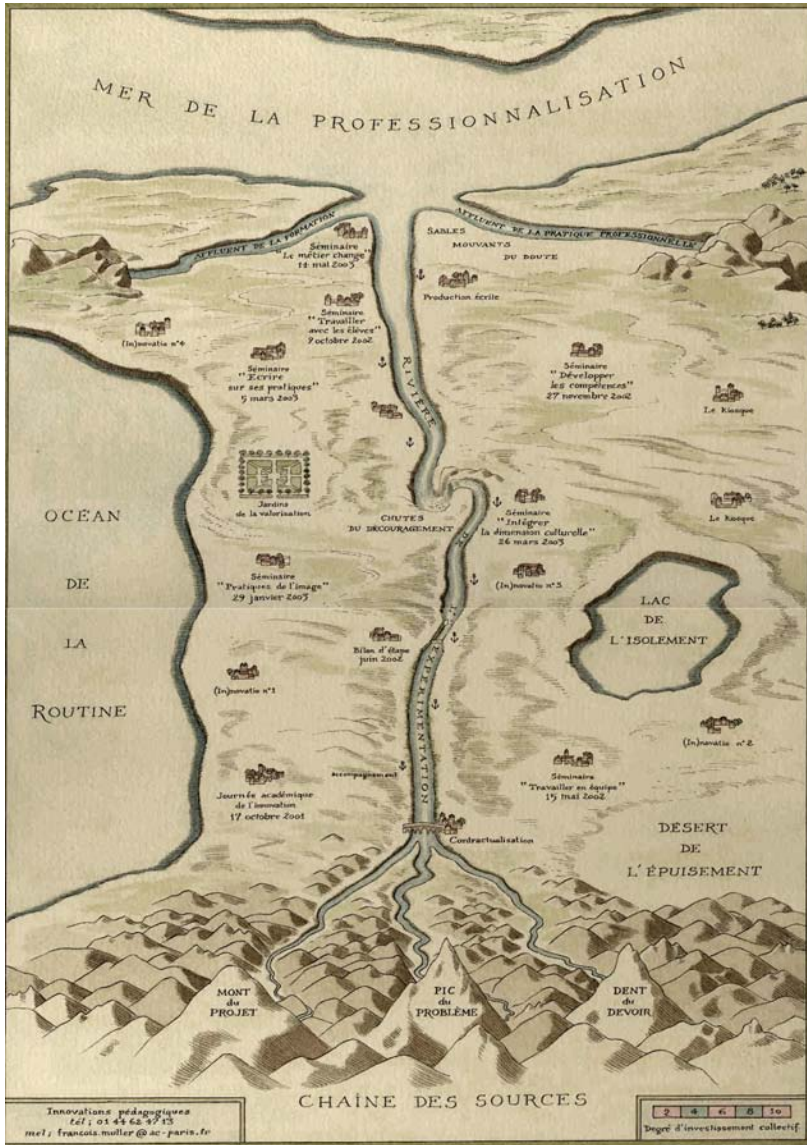
Fondée sur un procédé appelé l'hypertexte, l'interactivité est à l'origine du

développement du multimédia et d'Internet. Les cartes numériques et l'interactivité associées, ont généré une révolution dans le monde de la cartographie, en permettant de rendre toutes les cartes participatives.

Comme vu précédemment les cartes sont trop importantes, pour être abandonnées aux seuls cartographes, puisqu'elles sont un système culturel qui fait appel à plusieurs codes. Les cartes sont considérées comme un discours dans lequel s'insèrent et s'expriment des enjeux de pouvoir politique, économique, culturel, et où le territoire lui-même se reflète moins que l'interprétation qui en est faite par un groupe social ou un groupe d'acteurs, en fonction de leurs représentations, de leurs intérêts et de leurs projets.



01 PARTIE
1.1 COMMENT FAIRE UNE CARTE?



Carte de Tendre, 1654

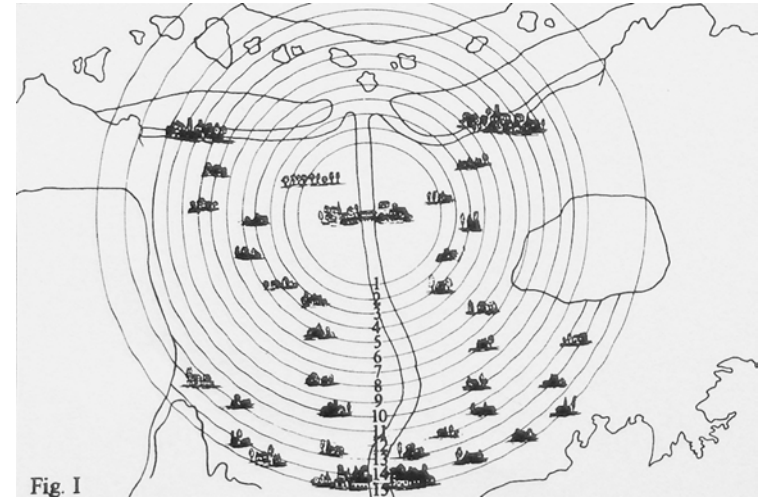


Fig. I
Une lecture de la Carte de Tendre centrique

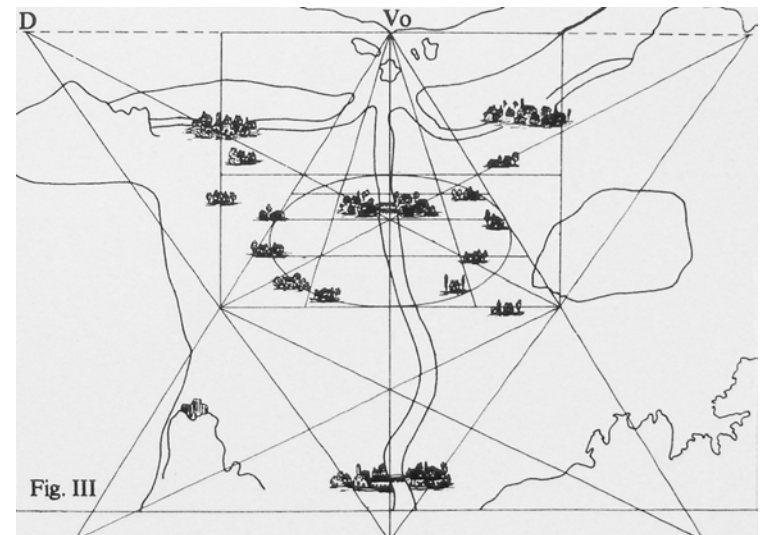
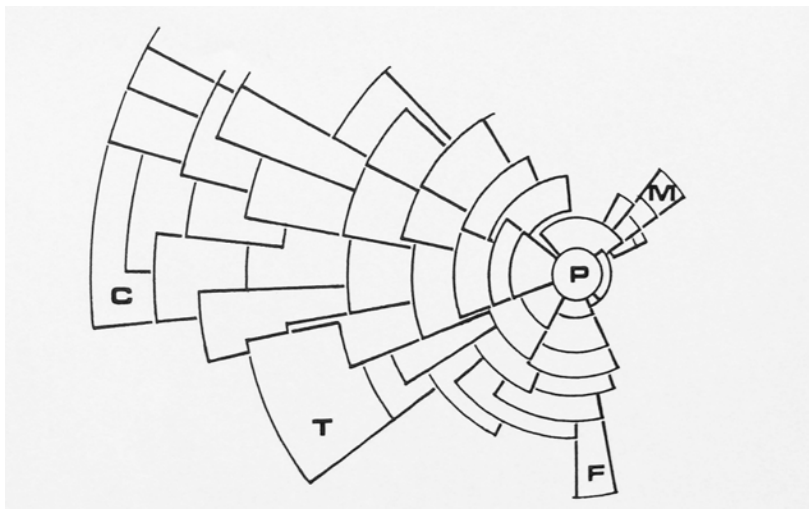
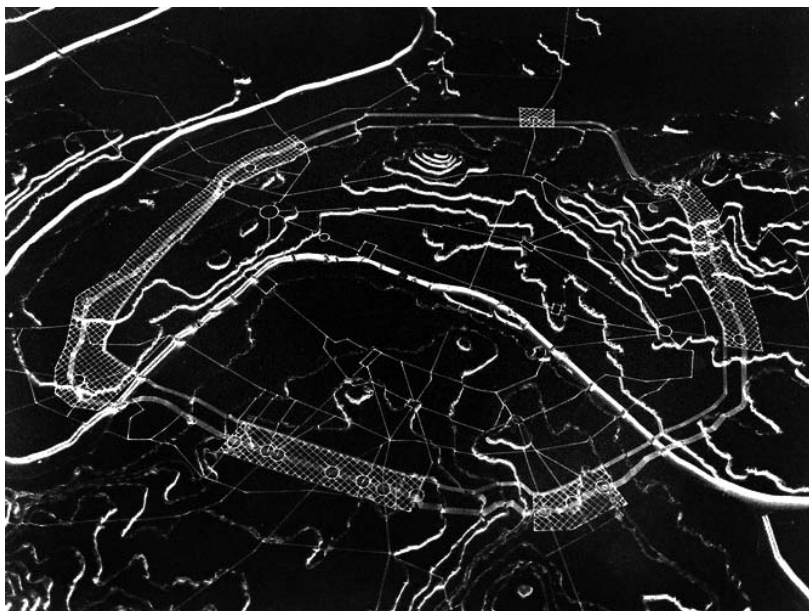


Fig. III
Une lecture de la Carte de Tendre triangulaire

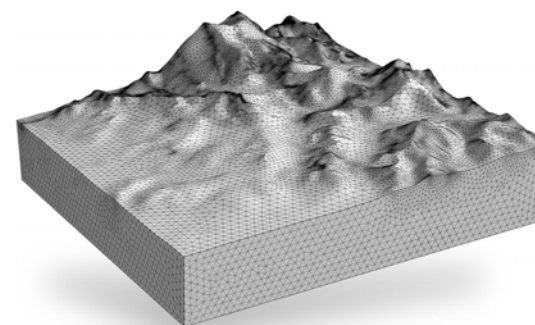
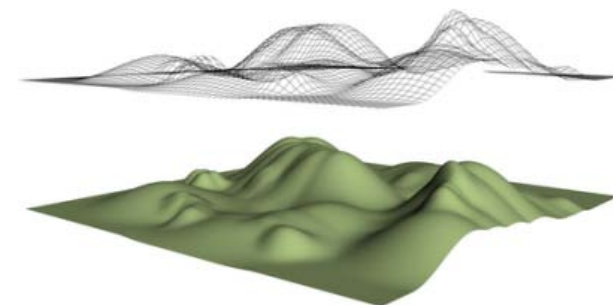
01 PARTIE
1.1 COMMENT FAIRE UNE CARTE?



Cartogramme rayonnant



Représentation de territoire



Représentation de territoire paramétrique

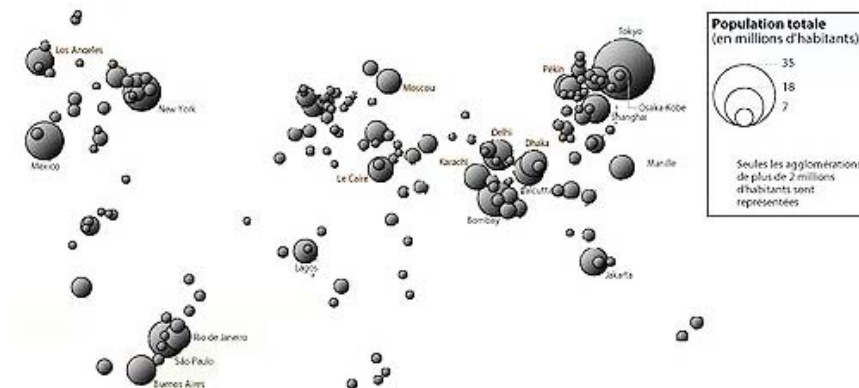


Diagramme : Archipel Mégapolitain Mondial

01 PARTIE

1.2 DESTRUCTURATION DES CARTES

Pour comprendre une carte il faut la déconstruire, la déstructurer. Selon Roland Barthes nous devons démystifier le processus cartographique et les images qui en résultent. On peut montrer que les cartes, même «scientifiques», sont des produits, non seulement, des règles relevant de la géométrie et de la raison, mais aussi des normes et valeurs relevant de la tradition sociale. La déconstruction nous pousse à lire entre les lignes de la carte, dans les marges du texte, à découvrir les silences et les contradictions. Quels types de règles régissent le développement de la cartographie? Ces règles varient selon les sociétés, c'est une question d'ethnie, de politique, de religion et de classe sociale.

La déstructuration de carte, qui exige une grande capacité d'observation, produit l'émergence des structures cachées et permet également, de découvrir de nouvelles significations, événements et objets. Toute histoire sociale des cartes doit s'intéresser à ces règles cachées de l'imagerie cartographique et à leurs conséquences. Ils existent trois aspects de ces structures cachées, la géométrie subliminale des cartes, les «silences» dans le contenu et les tendances à la hiérarchisation dans la représentation cartographique.

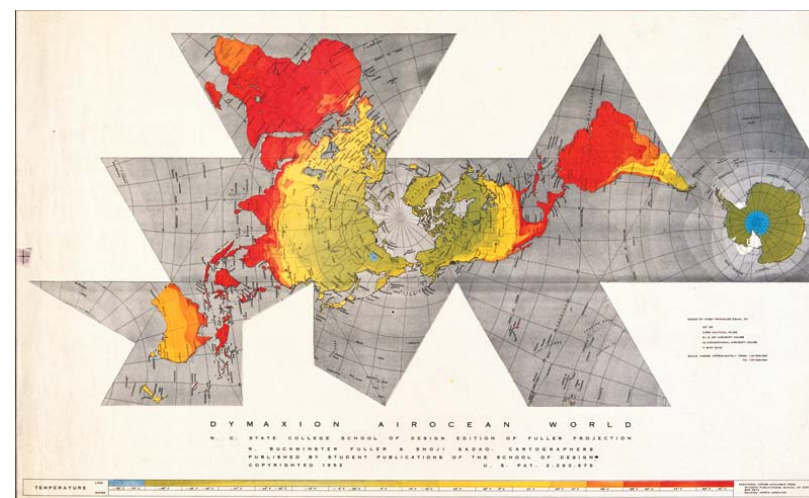
La structure géométrique du centre de l'espace, du centre de l'univers (Carte Empire, Etat-nation) est représentée par des cartes qui semblent avoir été désignées par Dieu, très éloignées dans le temps et dans l'espace. Il s'agit d'une vision ethnocentrique, comme dans les projections cartographiques officielles de l'Europe pendant la Renaissance.

Ce que l'on appelle les «silences» des cartes sont un concept central dans toute argumentation concernant l'influence de leurs messages politiques cachés, des écrits ou des paroles codés. Les cartographes ont imaginé un ensemble de signes et symboles pour représenter le peuplement qui permet de hiérarchiser les

implantations humaines figurant sur la carte.

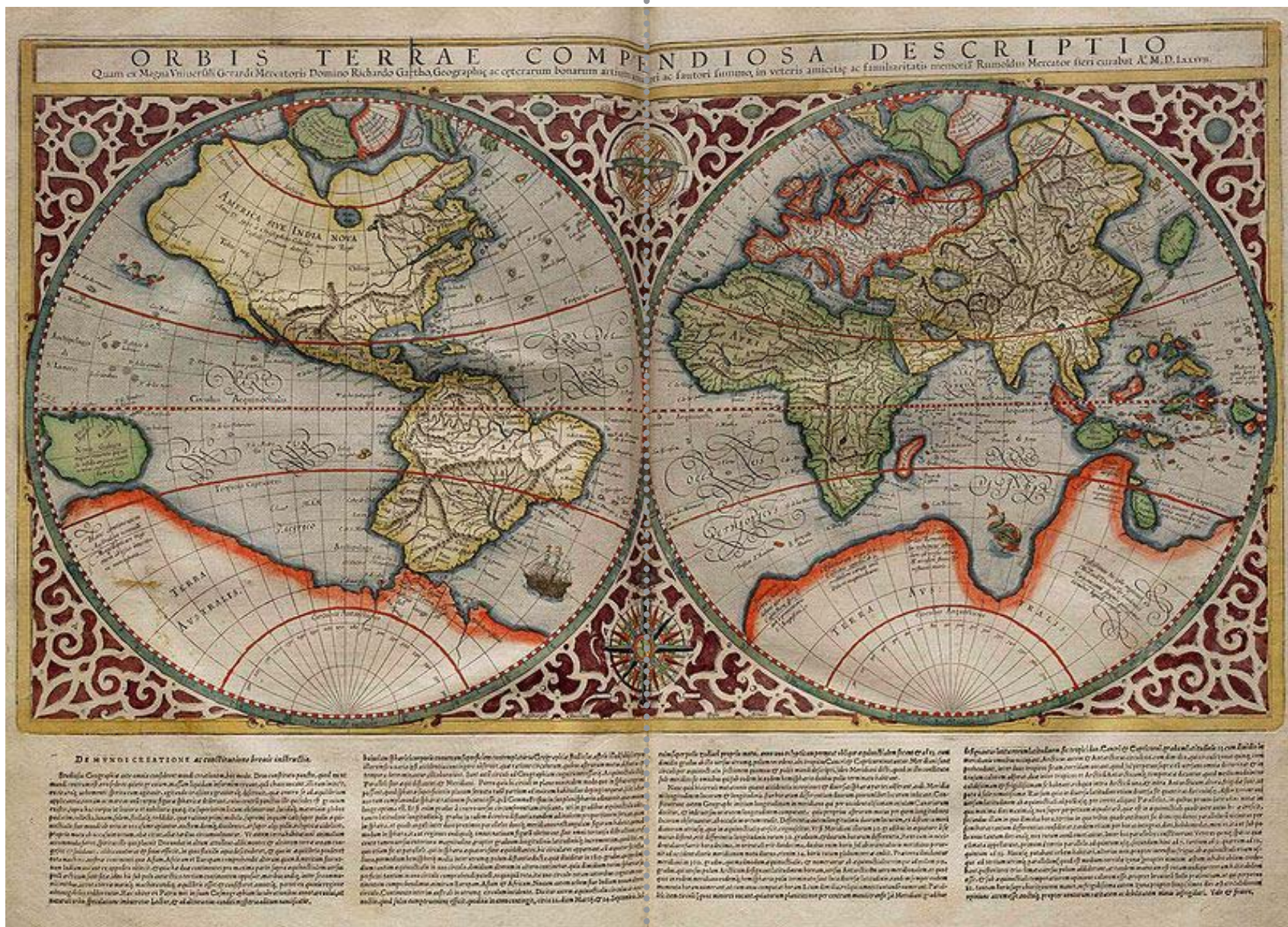
Un élément additionnel est à considérer. Il s'agit des vides, véritables espaces intermédiaires, autrement dit des «zones blanches», qui indiquent une relation qui va d'un territoire à l'autre, dans le monde réel. Cet espace «entre les choses»; comme le disent Deleuze et Guattari : est précisément l'endroit où les choses s'accélèrent.

Jacques Derrida et Christopher Norris soulignaient que la déconstruction est la recherche vigilante de ces aphories, points aveugles ou moments de contradiction interne dans lesquels un texte trahit involontairement la tension entre la rhétorique et la logique [...] Déconstruire un écrit, c'est donc opérer une sorte de renversement stratégique, pour saisir précisément les détails négligés, que sautent toujours les interprètes appartenant à une école orthodoxe. La précision de l'instrument et de la technique ne sert qu'à renforcer l'image, avec le mythe, d'une perspective sélective du monde.



Dymaxion Map de Richard Buckminster Fuller / 1946

01 PARTIE
1.2 DESTRUCTURATION DES CARTES



Carte du monde dessinée par Rumold Mercator, XVI siècle

01 PARTIE

1.3 LA LIGNE COMME BASE DES CARTES

«Si des points sont liés de façon continue, ils forment une ligne. La ligne sera donc pour nous un signe qui peut se diviser en parties dans sa longueur, mais donc la largeur est si mince qu'on ne peut jamais la fendre... Si plusieurs lignes sont réunies, comme les fils dans une toile, elles formeront une surface» [L.B. Alberti, *De Pictura*, 1435]. Il existe d'un côté les croquis cartographiques qui sont des lignes qui se rejoignent, se coupent et se croisent indiquant les chemins à suivre, ainsi que ceux qui risquent de vous perdre, en fonction de l'endroit où vous souhaitez aller. Ce sont des lignes de «mouvement», et c'est la «marche» qui est retracée par ces lignes dans l'espace réel.

D'autre part il y a les cartes topographiques modernes composées d'une multitude des lignes qui indiquent les routes, les voies ferroviaires, les frontières administratives.

Les premiers représentent une certaine appropriation de l'espace en opposition aux secondes qui décrivent méthodiquement ce dernier.

Les cartes topographiques permettent au voyageur potentiel de construire un itinéraire, sous la forme d'un enchaînement de connexions qui lui permettent d'atteindre virtuellement sa destination avant son départ. Le plan préexiste alors au terrain.

La ligne droite était devenue une icône de la modernité incarnant symboliquement la raison, la certitude, l'autorité et dans un autre sens l'orientation; alors que la ligne fragmentée s'est imposée comme une icône de la postmodernité, ces points ne sont pas des lieux mais des dislocations, des segments désarticulés. Les architectes et les artistes de la modernité ont actualisé ces questions pour imaginer des principes fondés sur la ligne brisée, la sinuosité, l'enchevêtrement, l'expansion. Retour sur des pratiques à la fois programmatiques et décoratives, qui

rompent avec la lisibilité de la ligne droite.

Selon Kenneth Olwig la ligne de trajet qui se dessine à travers les habitudes mais aussi les errances, est topique; alors que la ligne droite de la modernité, régie par un grand récit d'avancée et de progrès, est utopique, et que la ligne fragmentée de la postmodernité est anti-utopique.

Il écrit qu'il est peut-être temps que nous dépassions l'utopisme et l'anti-utopisme pour nous tourner vers le topisme qui reconnaît que les êtres humains, en tant que créatures d'une histoire, créent consciemment et inconsciemment les lieux.

[K.Olwig, 2002]

Le topisme, dans le sens de représentation de la terre, par une double notion, la notion de nature et la notion d'homme, c'est selon moi ce à quoi doivent aspirer les cartes. La cartographie touche un champ assez vaste puisqu'elle évolue dans un environnement très complexe, plein d'informations. Ce qui est topique est plus proche de la vie, de l'expérience, c'est-à-dire que ça n'est pas utopique, ni anti-utopique, la ligne n'est ni droite ni fragmentée mais «naturalisée».

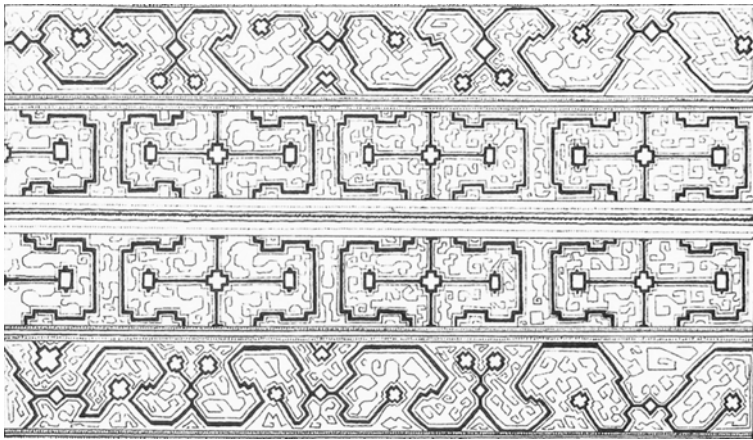
Comme la vie, la ligne n'a pas de fin. Ce qui compte, ce n'est pas la destination finale mais toutes les choses intéressantes rencontrées en chemin. Car quel que soit l'endroit où l'on va, on peut toujours aller plus loin.



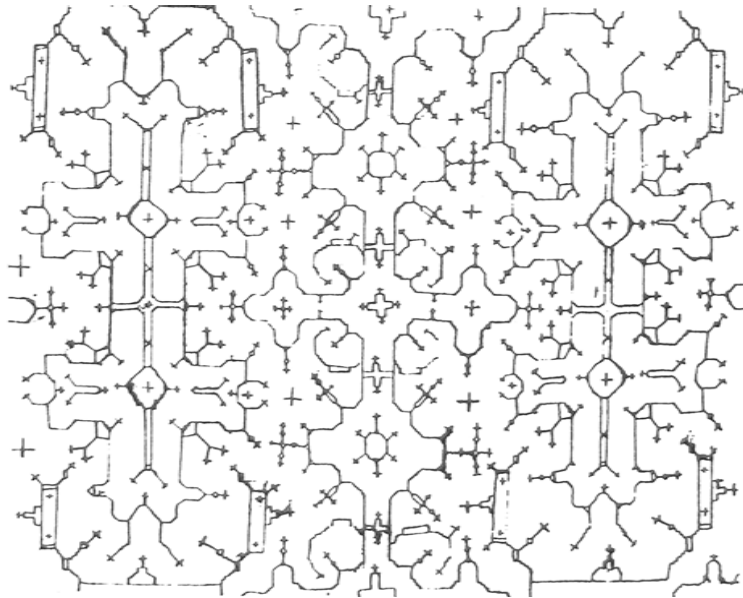
Carte des constellations de l'hémisphère Nord
Des lignes fantômes, formant ces constellations
Berger, 1982

01 PARTIE

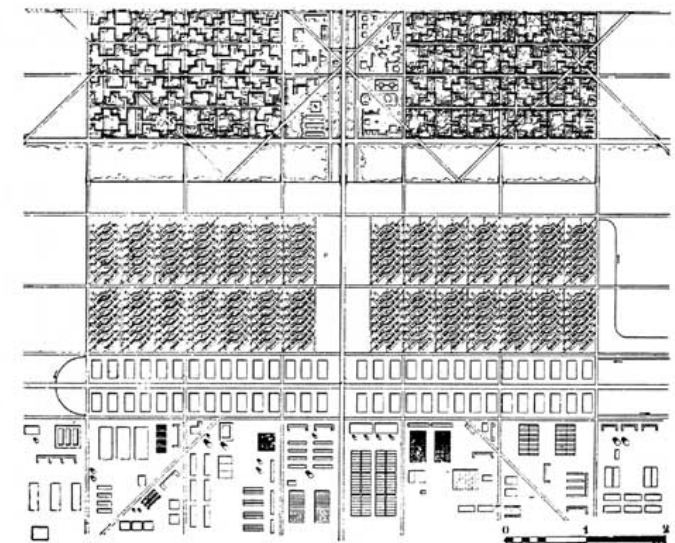
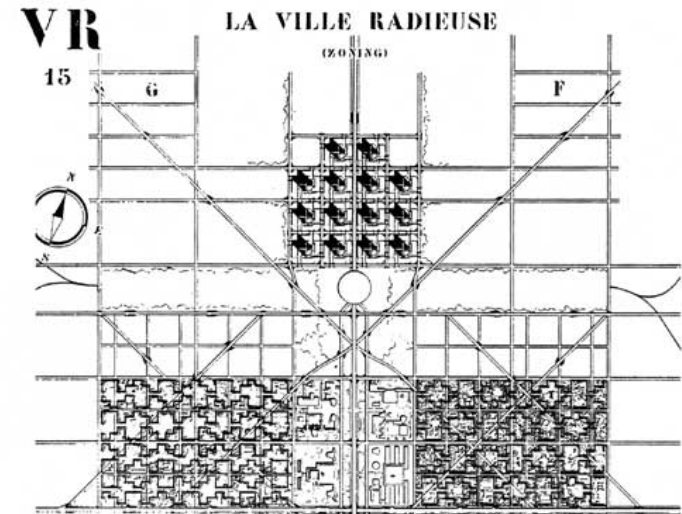
1.3 LA LIGNE COMME BASE DES CARTES



Tissu féminin indien shipibo-conibo (racoti) de l'Amazone péruvien



Premier Shôga, Partition pour flûte d'un musicien traditionnel japonais



La Ville Radieuse, Le Corbusier, 1935

01 PARTIE

1.4 CARTES ET PEINTURE

La «révolution» du regard explose dès le «réveil de la Renaissance» avec l'interrogation : Qu'y a-t-il au-delà de l'horizon, au-delà des sphères célestes? L'horizon est le point de repère pour les créateurs.

La cartographie fait appel en plus, à des procédés qui rappellent la peinture Occidentale de la Renaissance, comme la perspective, le relief, mais aussi au symbolisme et à la couleur. Dans la peinture, les cartes ont servi de symboles territoriaux, signes politiques, pouvoir sur le territoire. De plus, très souvent les cartes (atlas, globe terrestre) servaient comme des emblèmes décoratifs, se caractérisant par un réalisme symbolique. Du 15^e au 17^e siècle, les cartes prennent de la valeur. Au début, il y a des figures narratives qui meublent la carte. Bien loin d'être des «illustrations», gloses iconiques de texte, ces figurations, tels des fragments de récits, marquent dans la carte les opérations historiques dont elle résulte. Mais la carte gagne progressivement son rôle de représentation, car cette figuration s'élimine peu à peu. D'un autre point de vue et quatre siècles après l'ère de la Renaissance, les surréalistes ont examiné de quelle manière la carte peut-être utilisée comme un nouvel instrument, ou même réinventée, pour créer une nouvelle approche du monde.

Les cartes sont des supports pour le merveilleux, des images du monde qui permettent de l'appréhender et d'en prendre possession. Points de départ de rêveries, excitantes pour l'imagination, elles peuvent servir à des pratiques magiques. Les surréalistes ont fait des démarches cartographiques irrationnelles, ils ont créé des cartes-complexes liants le réel, la magie et le mystère.

Dans la Poétique de la Ville, Pierre Sansot mentionne qu'«il en est du quartier louche comme de l'île au trésor ou du château que l'on ne peut s'y repérer grâce à aucune carte, non point qu'ils n'en existent pas, mais parce qu'ils se situent dans

un espace d'une autre qualité qui ne saurait se raccorder à notre espace quotidien». En tous cas, la science des cartes, la cartographie, est un processus qui se met en place grâce aux symboles, qui permet de décrire un espace pragmatique. La représentation de cet espace produit un espace mythique ou abstrait, un schéma conceptuel. L'espace mythique est une construction intellectuelle, et une réponse des sentiments et de l'imagination aux besoins humains.

A quelles occasions faudrait-il faire appel aux cartes? Dessiner les cartes est indubitablement la marque d'un pouvoir de conceptualisation des relations spatiales. Mais chacun peut prendre ce pouvoir et dessiner les relations spatiales qu'il visualise, tout le monde peut devenir un cartographe contemporain. L'usage le plus important est le besoin de l'homme de communiquer efficacement une connaissance géographique à une autre personne. La connaissance technique a permis aux êtres humains de traverser les continents comme le font les oiseaux, en quittant le champ de la gravitation terrestre; et la connaissance spatiale s'étend au-delà des détails du terrain vers des points de référence dans le ciel et pourrait être exprimée par les notations abstraites d'une carte.



Theatrum Orbis Terrarum, Ortelius 1573



Malinconia delle partenze, Giorgio de Chirico, 1916

En tant que type de connaissance impersonnelle, les cartes tendent à «désocialiser» le territoire qu'elles représentent. Les décisions relatives à l'exercice du pouvoir sont déconnectées du domaine des contacts interpersonnels. La carte discrimine, la règle semble être «plus de place au plus puissant». Il s'agit d'une image de l'ordre social. Le pouvoir s'exerce sur la cartographie et en même temps les cartes sont des images qui font autorité. «C'est désormais la carte qui engendre le territoire», a noté Jean Baudrillard.

C'est avec les «grandes découvertes», comme le commerce que les relations entre les cartes et ce qu'elles représentent ont changées. Les cartes militaires, les plans cadastraux sont liées avec le pouvoir et l'expansionnisme de chaque Empire. Le pouvoir prend sa place dans l'espace. Au point que les cartes seront un temps secret d'Etat. L'étape moderne sera celle des «frontières», pouvoir sur un espace et bientôt pouvoir d'un espace. C'est la représentation fidèle, exacte et absolue du pouvoir sans limites qu'on trouve dans les cartes militaires et politiques.

Les cartes sont essentiellement un langage de pouvoir et non de contestation. Bien que les cartes nous aient fait entrer dans l'ère de la communication de masse, les moyens de production cartographiques, commerciaux ou publics, restent largement contrôlés par les groupes dominants. La technologie informatique a même renforcé cette concentration du pouvoir des médias.

Outre une forme de pouvoir, la cartographie peut aussi être une forme de savoir. Certaines implications pratiques des cartes tombent dans la catégorie que Foucault qualifie d'actes de surveillance, ceux liés à la guerre, à la propagande politique, à la délimitation des frontières. Les cartes ont été une invention dans le contrôle de l'espace; elles ont facilité l'expression géographique des systèmes sociaux, instrument de surveillance, de propagande.

01 PARTIE

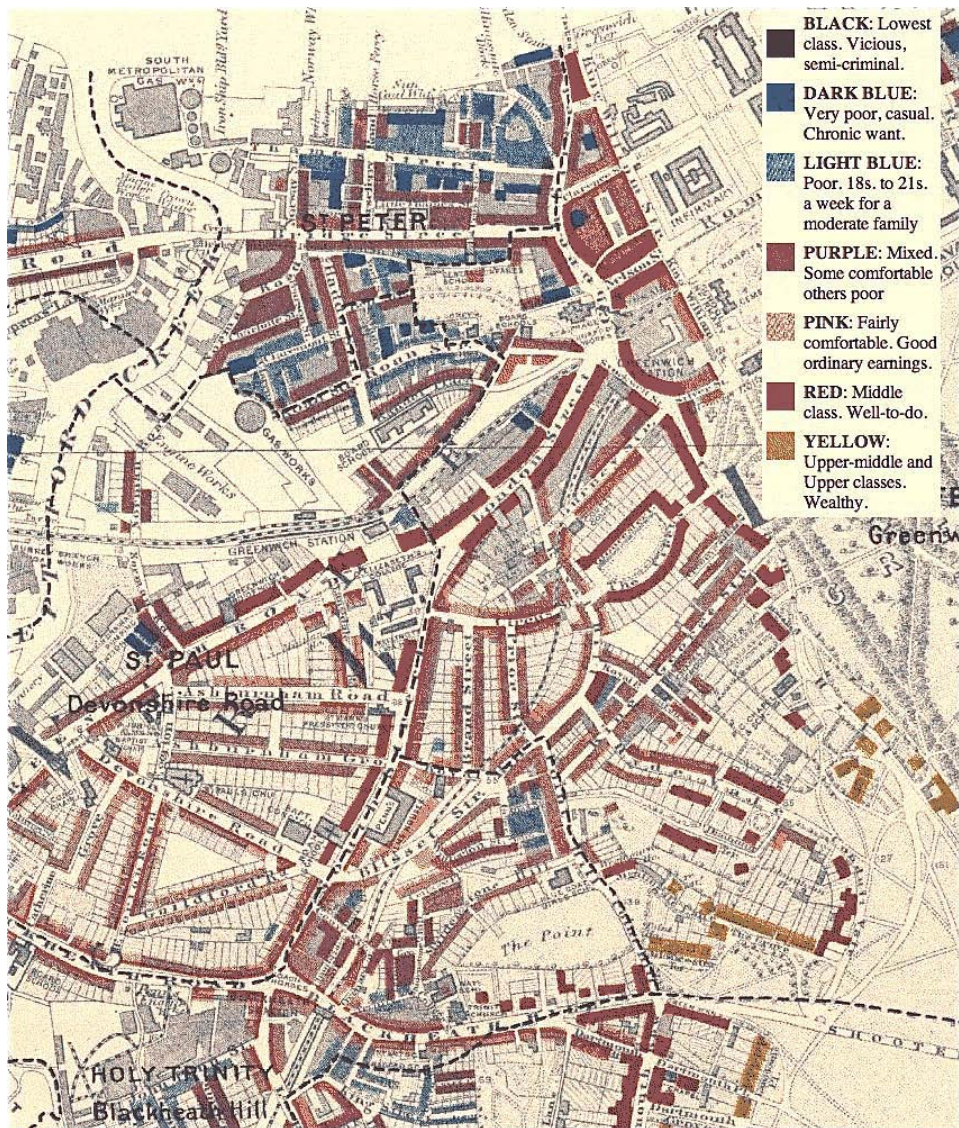
1.5 LE POUVOIR DES CARTES

Pour conclure les cartes sont un moyen de représenter l'exercice du pouvoir, il s'agit tout simplement d'un outil qui peut être utilisé dans plusieurs buts. Le territoire est un espace structuré par les principes de contiguïté et de continuité; alors que les limites créent une transition et une discontinuité. Jacques Lévy a proposé de différencier les territoires en fonction des types de limites. Ils existent les limites naturelles (fleuves, topographie) qui constituent l'horizon et les limites artificielles, ou autrement dit les frontières, qui définissent les pays.

Un élément qui influença les cartes au fil des siècles, est la Frontière. Cette ligne-limite a joué un rôle très important, elle a déterminé l'identité nationale des pays états. Une question s'est toujours posée par rapport à ces lignes territoriales que sont les frontières, à qui appartiennent-elles? La frontière a un rôle médiateur. C'est un espace entre deux mais aussi un passage, elle crée la communication autant que la séparation. Lieu à part, elle génère un jeu d'interactions et d'entrevues, la frontière est comme un vide, symbole narratif d'échanges et de rencontres. Les lignes frontalières, construites dans le but de contenir le mouvement plus que pour le faciliter, peuvent sérieusement perturber la vie des habitants dont les chemins croisent ces dernières. On peut nommer au passage le mur de Berlin. Comme G.Perec a écrit «des millions d'hommes sont morts à cause de ces lignes».



01 PARTIE
1.5 LE POUVOIR DES CARTES



Carte de la pauvreté à Londres de Charles Booth, 1900



The Serio-Comic War Map, 1877

01 PARTIE

1.6 VERITE / NEUTRALITE DE L' ESPACE

Quelle est l'image de la Vérité?

La vérité est un élément qui varie à travers des métamorphoses motivées. C'est dans ces motivations, bien explicitées, qu'on la trouve : la vérité transcende ses images en les justifiant.

Il faut poser le problème de la vérité de la carte dans une perspective contextuelle et pragmatique et non dans une perspective naturaliste. Selon Deleuze et Guattari, la carte est affaire de performance. Toute carte, directement ou non, est affaire et expression de projet; qui peuvent être de natures très différentes, certes, mais c'est la notion de projet, dans sa généralité même, qui est décisive. J.Corner a écrit que l'acte cartographique (mapping) n'est jamais neutre, passif ou sans conséquence; au contraire, c'est peut-être l'acte le plus formateur et créatif de tout les processus de conception (design process). Il commence par révéler puis se poursuit ensuite en organisant et créant des conditions permettant l'émergence de réalités nouvelles.

Les philosophes de la communication visuelle ont eu tendance à cataloguer les cartes de type de diagramme analogue, un modèle ou un équivalent simulant la réalité. Ils existent de représentations toujours plus précises de la réalité, et c'est pour cela que l'on accepte la carte comme «miroir de la nature». Ce phénomène est souvent rencontré avec les cartes de la topographie, cartes de paysages, et non, par exemple, avec les cartes mentales, qui sont subjectives. Les cartes ont comme but de représenter une vérité «officielle», objective.

Carl Sauer appelait le sentiment d'éloquence des cartes : Comment pouvons-nous faire en sorte que les cartes «parlent» des mondes sociaux du passé? Toute carte instaure un monde autant qu'elle le révèle. C'est en même temps le réel et l'imaginaire qui collaborent, comme des provinces parentes dans le pays de la

vérité, sur les productions de l'imagination géographique en général.

Selon Karen Lebergott, pour être capable de voir un lieu, nous devons avoir la capacité de régénérer, de recréer ce que nous voyons. En commençant à se mouvoir dans l'espace réel, les cartes adoptent alors le point de vue selon lequel ce que nous voyons puisse en réalité décrire quelque chose de disparu aussi bien qu'imaginé, quelque chose d'intermédiaire entre le connu et l'inconnu.

Beaucoup des artistes ont utilisé la cartographie comme outil pour leur travail. «Ces artistes ont été amenés à interroger la carte comme instrument de représentation» [J.M.Besse, 2009]. L'utopographie se propose de partager ce projet en augmentant les possibilités territoriales par les biais de la pratique artistique. L'utopographie est l'écriture de lieux qui n'existent pas, il s'agit ici de non-lieux et non de beaux lieux.

Selon le phénoménologue K.Lewin, l'espace n'est pas neutre mais au contraire, il est chargé de sens, "ici" n'est pas la même chose que "là-bas" et pour tout être, il y a une valorisation de l'espace qui n'est pas totalement individuelle et subjective mais qui s'inscrit dans un monde décrit autrefois par le géographe.

L'intérêt des cartes se trouve surtout dans la relation de la carte avec le réel; des rapports souvent très éloignés. «Les cartes révèlent des paysages idéaux, aux contours nets, vus, comme dans les rêves, de haut, représentations souvent irréconciliables avec ce que ces plans sont censés désigner : égaré en rase campagne, on regarde dans toutes les directions, mais rien ne paraît s'accorder avec les formes claires et les couleurs franches de l'image étalée sur nos genoux» [P.Vasset, 2007].

01 PARTIE

1.6 VERITE / NEUTRALITE DE L' ESPACE

Les perceptions de l'espace, selon A.Moles, ne sont plus neutres et objectives comme celles qui nous ont été présentées par les géographes. Le caractère des cartes a changé, leur rôle n'est plus éducatif, politique ou cognitif, mais il est devenu plutôt commentaire, posture, point de vue.



Carte Rouge (manifeste) , Clément Aubry, 2005



Les villes invisibles, Rosanna Ricalde, 2007



02 PARTIE

2.1 ESPACE ET LIEU / PERCEPTION

Henri Lefebvre dans son ouvrage *La production de l'espace* rapporte que l'espace urbain oscille en permanence entre réalité et représentation. L'espace urbain c'est d'abord un espace de vie instable et changeante, incluant réalité et imaginaire, actualités et virtualités, expériences individuelles et collectives. Si un lieu peut se définir comme identitaire, relationnel et historique, un espace qui ne peut pas l'être sera définie comme un non-lieu. Marc Augé ajoute que la possibilité de non-lieu n'est jamais absente. Le non-lieu est le contraire de l'utopie, il existe et il n'abrite aucune société organique. Merleau-Ponty distinguait d'un espace «géométrique» une autre «spatialité», qu'il appelait un «espace anthropologique». L'espace est existentiel et l'existence est spatiale.

L'ethnologue en exercice est celui qui se trouve quelque part et qui décrit ce qu'il observe ou ce qu'il entend à ce moment là. L'ethnologue de terrain, animé par un projet analytique va orienter la collecte et l'interprétation des informations, il est réalise une activité d'arpenteur du social, de manieur d'échelles, il bricole un univers significatif, au besoin en explorant, par des enquêtes rapides, des univers intermédiaires, ou en consultant, en tant qu'historien, les documents appropriés. Le parcours de l'espace au social est «culturel» par essence puisque, passant par les signes les plus visibles, les plus institués et les plus reconnus de l'ordre social, il en simultanément dessine le lieu, du même coup défini comme lieu commun.

Michel de Certeau voit dans le lieu, quel qu'il soit, l'ordre «selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence» et, s'il exclut que deux choses occupent la même «place», s'il admet que chaque élément du lieu soit à côté des autres, dans un endroit propre, il définit le «lieu» comme une «configuration instantanée des positions». Plus simplement, à une approche Aristotélicienne du lieu, «chaque corps occupe son lieu».

La géographie se mue en une science de l'habitation humaine, qui tente de comprendre de quelle manière il est possible d'habiter l'espace terrestre, à toutes les échelles, sans le rendre inhospitalier pour soi comme pour les autres. En se déplaçant d'un lieu à un autre, chaque personne acquiert instinctivement conçoit la notion de l'orientation et de la navigation. L'espace suppose un système de coordonnées, centré sur le sujet mobile et orienté. Le lieu est un type particulier d'objet, dans lequel on peut se fixer, par opposition à l'espace qui se définit par la capacité de pouvoir s'y mouvoir. Le lieu est caractérisé par un ensemble de choses facilement modifiable par l'Homme. L'espace est plus concret et contient l'action du mouvement, qui est pour le monde occidental, un symbole synonyme de liberté (espaces ouverts). Les lieux et les objets définissent l'espace, en lui donnant une personnalité, un caractère géométrique.

L'espace social en termes géométriques, est défini par la ligne, les intersections de lignes, les points d'intersection. Géographiquement il se compose des itinéraires, des axes et des chemins qui ont été tracés par les hommes, de carrefours et des places où les hommes se croisent, se rencontrent et se rassemblent, de marchés et de monuments où les hommes réalisent des échanges de toutes sortes.

Beaucoup de géographes et de psychologues pensent que nous agissons dans la vie comme des géomètres et que nous utilisons notre corps comme le géomètre ses instruments. Le corps humain peut être perçu comme un territoire. Selon le psychologue K.Oatley le problème de la perception est de comprendre les processus qui nous permettent de créer dans notre esprit une représentation [...] de ce qu'il y a à l'extérieur, soit un ensemble de récepteurs sensoriels à deux dimensions, fragmentaires et changeants.

02 PARTIE

2.1 ESPACE ET LIEU / PERCEPTION

La portion de territoire désignée par «hasardeux lancer de dés» confère à ce paysage le statut d'objet, digne «d'un regard ou d'une considération assidue qui met en œuvre les sens (visuel, auditif) ou l'intelligence», règles du jeu. L'action principale consiste ici à résister au mouvement, à l'entraînement, au flux, à la vitesse, à la mobilité, pose la question d'un usage non-conventionnel de l'espace.



02 PARTIE

2.2 VOYAGEURS / NOMADES / TOURISTES

Philippe Vasset témoigne : Je m'abandonnais alors au plaisir d'être nulle part, m'imaginant pour quelques heures soustrait à l'emprise de la surveillance urbaine et savourant, au milieu des ordures et des herbes folles, un paradoxal sentiment d'intimité et de confort.

Ce parcours, dans un espace urbain ou non-urbain, avec un but ou sans but, dans le fini ou l'infini tel le fugitif du flâneur baudelairien (dont la spatialité pose la personne hors de chez elle, et pourtant elle se sent partout chez elle; Voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde), est un voyage.

Le voyage, selon le dictionnaire de Littré, est principalement défini comme le «Chemin qu'on fait pour aller d'un lieu à un autre lieu qui est éloigné», et la carte, comme instrument technique fabriqué par les géographes et outil des voyageurs terrestres et des navigateurs, elle indique la route à suivre lors d'un déplacement, elle prévient des dangers à éviter et facilite considérablement les échanges de toutes sortes.

Examinons ici trois exemples différents de «voyageurs» qui ont de relation diverses avec l'espace. Commençons par parler des nomades, Ces peuples qui n'ont point d'habitation fixe, qui se déplacent à l'intérieur d'une zone circonscrite et dont les parcours diffèrent rarement. Le nomade ou l'errant est supposé savoir, il appartient partout et nulle part, il n'a pas une terre propre comme référence, il vient mesurer, border, explorer la terre des autres.

Les Nomades se déplacent continuellement, en mouvement cyclique, dans l'espace social, ils participent à la mobilité d'une ville, d'un pays. Ils prennent des positions possibles du centre, ils se trouvent dans une habitation mobile, dans laquelle le centre est localisé relativement au pays.

02 PARTIE

2.2 VOYAGEURS / NOMADES / TOURISTES

Leur localisation est variable dans le pays, et il ne se déplace pas vers un lieu fixe, ils ne s'orientent pas à l'aide des directions et des distances.

Chez les sédentaires, par contre, l'habitation c'est le site, et le site c'est l'habitation. «Comme les comédiens ambulants, les nomades sont libres de toute entrave quant au lieu pour jouer le grand jeu de l'existence» [G.H. Radkowski, 2002].

Le dipôle situation-orientation concerne l'espace social (environnement) et le dipôle localisation-repérage concerne leur étendue vitale (habitation). Cette coexistence, de l'espace social et de l'étendue vitale, exprime le rapport qu'entretient l'homme avec son environnement, propre à la civilisation nomade. Le sédentaire par opposition au nomade est : un homme fixé au sol comme une plante par sa racine. Le lieu est le bien des sédentaires, leur centre, leur «propriété» exclusive.

La conviction de vivre au centre du cosmos n'était pas une croyance, une idéologie, ce que nous appelons aujourd'hui une représentation, c'était leur vérité. Convergence des chemins, le centre concentre le réel : le monde est incliné vers l'«intérieur», vers son milieu. Le contour garde le monde, veille à sa séparation d'avec son au-delà : il tranche entre le lieu et le non-lieu, le monde et le chaos. La pensée nomade est celle de la «chasse», ainsi leur monde est un monde de l'extase. La poursuite des nomades n'est arrêtée par aucune borne, elle est indéfinie. Il faut explorer, découvrir, conquérir, soumettre le milieu qui va les environner, où va se passer leur existence.

Homme équipé, homme de conquêtes et d'aventure, sa marche n'est influencée par aucun chemin. Ignorant le lieu, et la longueur de sa trajectoire, la permanence du lieu.

La vraie question de sédentaires n'est pas une question véritable pour les nomades. Le lieu est le fondement de l'être et de l'étant. Comment atteindre le lieu? Par le chemin. Le chemin chemine vers le lieu. Le lieu l'oriente, lui donne son sens. Le lieu garde, le chemin guide. Il est le guide qui oriente nos pas, dirige nos regards, conduit notre voyage. Il nous met dans la voie, dans la communication entre un lieu et un autre, ici et là. Le chemin unit les lieux, réalise leur présence, leur face-à-face.

Paul Valéry donne ainsi une façon de combiner une marche orientée et des détours, des dérives, écarts et caprices. Nous voyagerions peut-être comme nous pensons. Nous pensons comme nous voyageons avec un mélange de constance et de dispersion, d'orientation et d'égarement, en une perpétuelle distance par rapport à une ligne droite que pourtant nous n'oublierons jamais. Comme chaque personnage des Voyages Extraordinaires de Jules Verne, qui lutte de toutes ses forces contre l'idée d'un monde fini qui ne ferait que dérouler des motifs répétitifs. Charles Baudelaire dans son poème Le Voyage décrit notre âme comme un trois-mâts cherchant son Icarie. Les cartes, plans et maquettes deviennent matériaux de nos fictions, incitations à divaguer. Nous inventons des pays imaginaires. Tantôt la carte naît du voyage; tantôt l'errance naît de la carte; tantôt la carte est le territoire même où l'homme rêve un périple. De toute manière, voyageur immobile ou perpétuel nomade, chacun rêve pour se dépayser, ou bien circule pour s'offrir de nouveaux songes.

Les voyageurs posent deux questions principales. Où en sommes-nous? Et où allons-nous?

La terre toute entière se transforme autour d'eux.

L'acte de voyager peut prendre divers aspects. Le fait de voyager avec un point de

02 PARTIE

2.2 VOYAGEURS / NOMADES / TOURISTES

départ et un lieu d'arrivée joue un rôle dans la définition de l'identité du voyageur [Aporta, 2004].

Le voyageur itinérant est toujours en mouvement, plus précisément il est son mouvement; lui et sa ligne sont une seule et même chose. (Comme par exemple divers races en Australie ou en Afrique)

Les voyageurs itinérants «suivent une piste» où la marche consiste à avancer en traçant un chemin. Ils doivent subvenir à leurs besoins matériels et se nourrir de perceptions en s'impliquant de manière active dans le territoire qui s'ouvrent devant eux. Pour eux le monde n'a pas de surface, ils croisent en chemin différents types de surfaces comme, le sol solide, l'eau, la végétation. Ils ne se limitent pas à un déplacement simple d'un endroit à un autre et en plus ils n'ont pas de destination finale, car ils peuvent aller toujours plus loin.

Dans ce cadre-là, on également trouve le touriste, un voyageur issu de la modernité, qui cherche des lieux nouveaux. Dans un nouvel environnement, ils est obligés de voir et de penser sans l'aide de références visuelles, sonores et olfactives inconscientes qui renforcent l'essence de l'être; les lieux de vacances, quoique délicieux, deviennent rapidement irréels.

Lorsqu'un touriste pénètre dans une vieille ville, il a l'impression d'avoir reculé dans le temps.

Nous devenons des êtres spécialisés et sans attaches, des touristes qui goûtent la vie sans effort.

Une sous-catégorie de touriste est composée des passagers, qui se déplacent pour matérialiser un but. A l'opposé du voyageur-itinérant il y a le passager avec ses bagages pour qui chaque destination est un terminus. Le passager, tranquillement

installé dans sa voiture, ne se déplace pas mais, par contre il est déplacé d'un endroit à un autre. Il ne voyage pas ni pour le plaisir ni pour l'expérience, il voyage avec l'unique objectif d'aller voir ou visiter sa destination [A.R. Wallace, 1993].

Il s'agit pour le voyageur-transporté d'avancer au rythme d'un métronome et donc sa marche est un transport. En revanche le voyageur-itinérant adapte son mouvement, son orientation et son rythme à ce qu'il perçoit de l'environnement. Dans les deux cas la marche déambulatoire permet, comme la spirale d'une progression harmonique, de revenir et de régénérer les endroits qui nous nourrissent.

Les pistes des touristes sont les plans routiers. Le touriste visite toutes les destinations possibles qui se trouvent sur son itinéraire et il tourne la tête de tous les côtés à partir du lieu où il se trouve, avant de repartir vers le prochain.

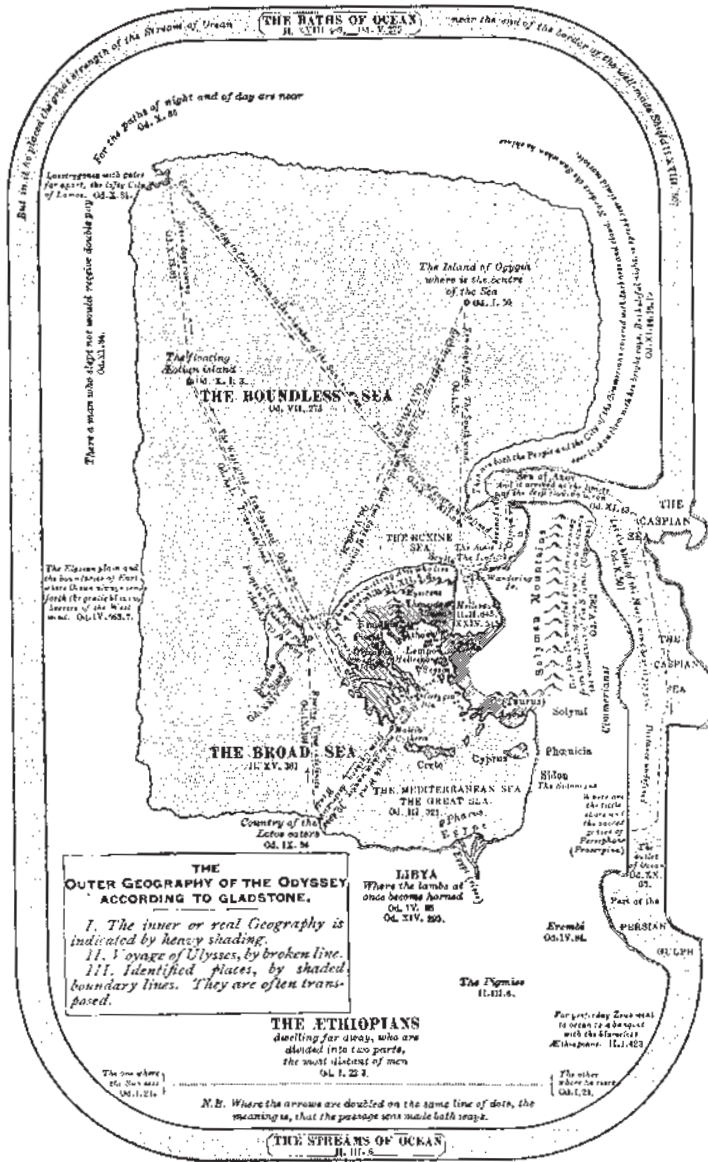
Aujourd'hui les deux manières de voyager peuvent coexister dans un équilibre délicat.

Si la ligne active en promenade est dynamique, la ligne reliant des points définis se caractérise, selon Paul Klee, par la «notion de calme parfait». Si la première nous met dans l'ambiance du voyage, sans début ni fin, la seconde nous crée le même sentiment qu'une carte, dans le sens d'un réseau interconnecté de destinations qui peuvent être perçu dans leur totalité.

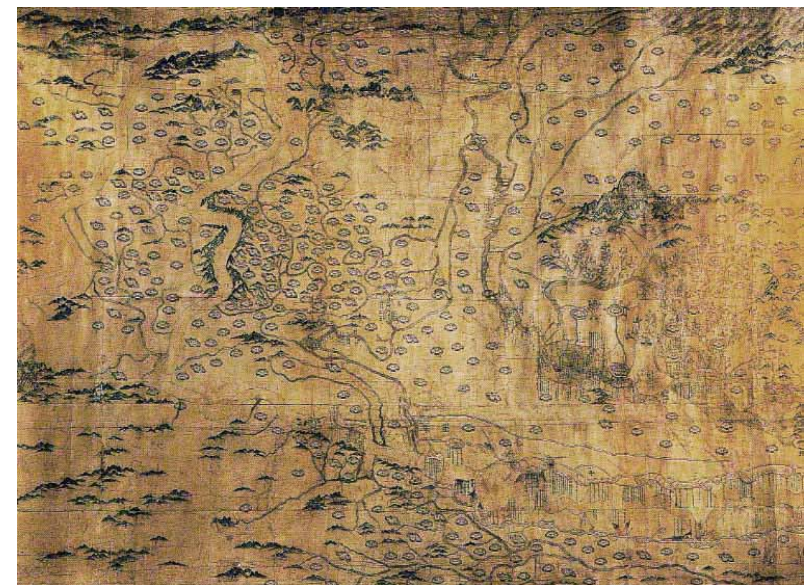
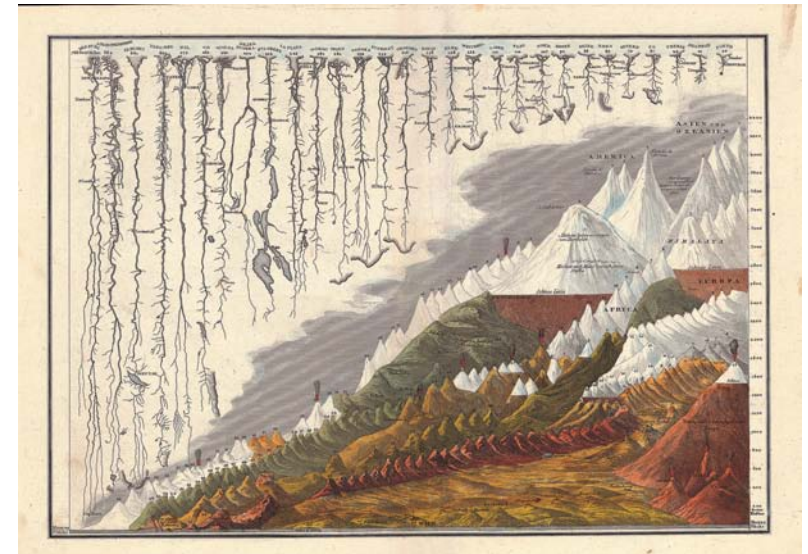
La ligne active concerne les touristes et les passagers dans un sens de mouvement rapide et ciblé, contrairement à la ligne reliant des points, qui caractérise le mode de vie des nomades, qui se trouvent dans un mouvement intarissable et calme.

02 PARTIE

2.2 VOYAGEURS / NOMADES / TOURISTES



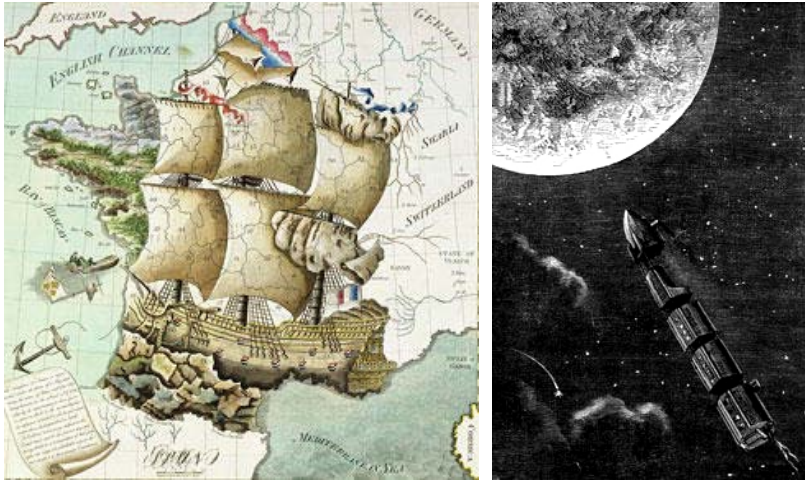
Une représentation du Voyage d'Ulysse, 18e siècle



Paysage Chinois

02 PARTIE

2.2 VOYAGEURS / NOMADES / TOURISTES



02 PARTIE

2.2.1 RECIT / NARRATION

Le récit est un terme qui est lié au voyage comme une pratique de l'espace. Les phrases de la narration sont des parcours ou des itinéraires dans l'espace. Dits et récits, ces aventures narrées qui produisent des géographies d'actions, organisent les marches du voyageur en organisant des lieux par les déplacements qu'ils décrivent.

Il existe une relation complémentaire entre la carte et l'écriture, ce n'est pas par hasard que l'on dit «lire une carte». Une carte est un ensemble de signes comparables à des lettres, mots ou phrases. Si le texte peut user de métaphores pour figurer un espace, un continent, une île, il trouvera ses limites dans le positionnement exact des choses. Tous ces éléments constituent un ensemble de signes qui, par le processus de la signification, à savoir la production, la codification et la communication de ces signes, forment un système sémiotique, et finalement un langage. Le but principal de ce système est toujours communicatif.

En même temps, la description parcours ou carte oscille entre les termes voir, c'est la connaissance d'un ordre des lieux, et aller, qui sont des actions de reconnaissance spatiale. Voir c'est plutôt une description d'un tableau (à côté de ça...il y a un autre...), et aller c'est le parole qui décrit des mouvements (tu entres, tu traverses, tu tournes). La relation entre la carte et l'itinéraire est un langage scientifique et un langage ordinaire.

Les narrations quotidiennes sont anthropologiques et les cartes se trouvent dans le monde de symbolique. Les premières cartes médiévales comportaient seulement les tracés rectilignes des parcours, avec la mention d'étapes à effectuer et des distances cotées en heures ou en jours, c'est à dire en temps de marche [F.Deligny, 1947]. Chacune d'elles est un mémorandum prescrivant des actions. Les données fournies par une tradition (La Géographie du Ptolémée) et celles qui provenaient

02 PARTIE

2.2.1 RECIT / NARRATION

des navigateurs (les portulans). Il s'agit pour des lieux hétérogènes, les uns reçus d'une tradition et les autres produits par une observation.

La carte rejette, dans son avant ou son après, les opérations dont elle est le produit. Elle demeure seule et ses concepteurs ont disparu. L'organisation reconnaissable dans les récits d'espace de la culture quotidienne se trouve donc inversé par le travail qui a isolé un système de lieux géographiques. La différence entre ces deux définitions se trouve dans la présence ou l'absence du fait que les cartes, constituées en lieux propres où réalisées pour exposer les produits du savoir, forment des tableaux de résultats lisibles.

Là où la carte découpe, le récit traverse. En grec il existe un mot pour désigner la narration, c'est la «diégèse», qui guide et transgresse. Les récits effectuent un travail qui, incessamment, transforme des lieux en espaces ou des espaces en lieux. Ils organisent aussi les jeux des rapports changeants que les uns entretiennent avec les autres.

Les récits quotidiens racontent ce que l'on peut y faire, ce sont des factures d'espace. La terre se transforme en une réalité géographique, elle devient intime, par l'habitation quotidienne des espaces. Selon Thierry Paquot : l'homme spatial à pour but d'habiter. Quand on parle d'habitation, de résidence, on fait appel au sédentaire mais aussi au nomade, car le sédentaire structure des espaces habités centrés sur le point origine du logis, et le nomade construit un réseau labilé et multi centré de chemins, ponctué de haltes.

Tout récit est un récit de voyage, qui traverse et organise des lieux. La lecture est l'espace produit par la pratique du lieu que constitue un système de signes – un récit [M.Certeau, 1984]; et tout itinéraire, précise de Certeau, est en quelque sorte «détourné» par les noms qui lui donnent «des sens ou des directions jusque-là

imprévisibles».

Au milieu des années 30 S.Dali et Le Corbusier ont visité New York pour la première fois. Pour leur excursion touristique Dali a créé une méthode qu'il appelait MPC : Méthode Paranoïaque-Critique. Le paranoïaque voit toujours juste, même s'il regarde à côté. Rem Koolhaas dans son livre New York Délire, mentionne que la paranoïa est un délire d'interprétation, un choc de la reconnaissance indéfiniment répété. «La réalité du monde extérieur sert comme illustration et preuve, et est mise au service de la réalité de notre esprit». Cette méthode propose de détruire, de repartir de zéro, de redistribuer le monde comme s'il s'agissait d'un jeu de cartes, donc l'ordre initial a perdu tout son charme. Le Corbusier, de son voyage à New York, rapporte que: «Le problème de NY c'est que les gratte-ciel sont trop petits, et il y en a trop. Ils devraient être de grands obélisques, très espacés, pour que la ville puisse avoir espace et lumière et air et ordre...J'ai le sentiment intime que les idées que j'apporte ici et que je présente sous le vocable de Ville radieuse trouveront dans ce pays leur terrain naturel».

02 PARTIE

2.2.2 CARTE DE VISITE / DEPLIANT TOURISTIQUE

Le voyageur-spectateur il se demande toujours : Où-suis-je? Où va-t-on? Entre lui et l'espace qu'il parcourt, il y a toujours une rupture qui l'empêche d'y voir un lieu, de s'y retrouver pleinement, même s'il essaie de combler ce vide par les informations multiples et détaillées qui lui proposent les guides touristiques ou les récits de voyage.

Le savoir est intégré non de manière suivie, mais construite. Les connaissances des habitants s'intègrent de manière continue. Chaque nom tire sa signification d'un contexte narratif. La cartographie est un mode d'occupation, et non d'habitation. Les noms que recherche le géomètre correspondent à des lieux ayant des caractéristiques singulières, mais qui ne tiennent pas compte du chemin parcouru pour y arriver. Le savoir de l'occupant est intégré de manière construite. Le savoir d'habitation se développe de manière continue, autrement dit «le marcheur apprend en marchant», sur la ligne tracée par le voyage et pour le savoir d'occupation la connaissance se trouve entre la distinction de la mécanique du mouvement et de la formation du savoir; ou entre la locomotion et la cognition. Les voyageurs utilisent la carte comme un outil, un instrument cognitif pour habiter l'espace, le monde. Le voyage est une expérience d'habitation et la carte un savoir d'occupation.

Le paysage européen est historique, c'est un musée de reliques architecturales, par opposition au paysage chinois ou américain par exemple. Tuan Yi-Fu remarque que les cartes sont anhistoriques, les peintures de paysage sont historiques. En général, Il est très difficile de distinguer un simple tableau d'une véritable cartographie dans la tradition chinoise.

Pendant de longues années, après les dynasties des Jin (265-420), la peinture chinoise a développé son style. Au départ, on peignait d'après nature, la réalité de

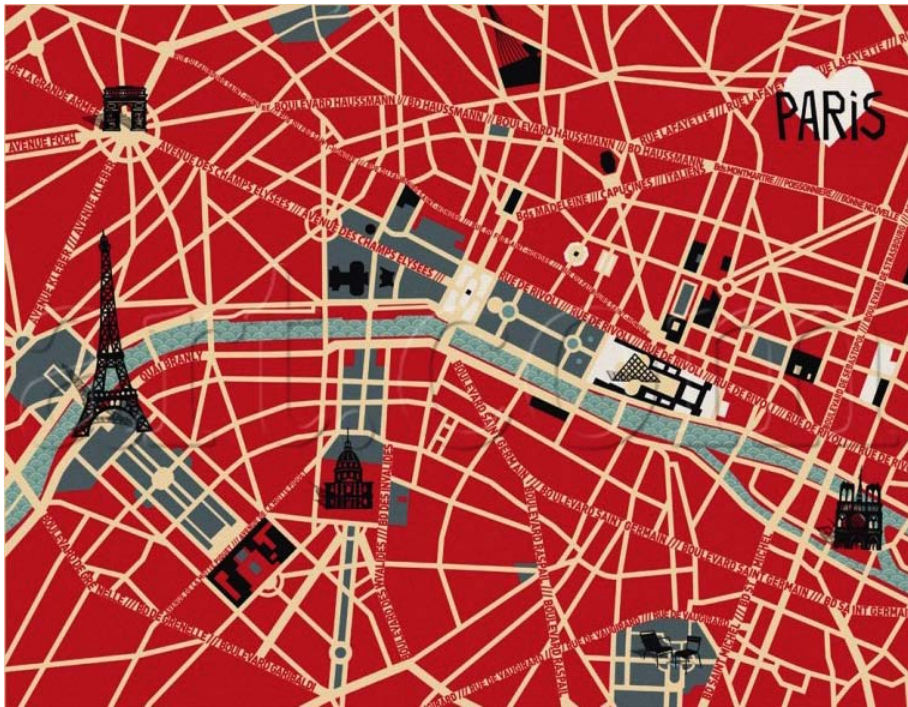
la vie. Chacun peignait sa réalité les montagnes dans le nord et dans le Sud; et après de longues années, le style n'avait pas changé, il ne restait que signes et figures. Ex paysage/voyage chinois

La carte est la vue du monde d'après Dieu puisque ses lignes de fuite sont parallèles et s'étendent à l'infini. Le voyage construit un rapport fictif entre regard et paysage. Bien des dépliants touristiques suggèrent un tel détour, un tel retour du regard en proposant par avance à l'amateur de voyages l'image de visages curieux ou contemplatifs, solitaires ou rassemblés, qui scrutent l'infini de l'océan. L'espace du voyageur serait l'archétype du non-lieu. Dans la carte ceux sont les traces que le voyageur retrouve, balises de son chemin, qui lui permettent de se retrouver dans son errance et d'en faire un voyage. Ces traces sont celles que la carte transforme en marques. La carte est la description d'une terre par les marques qu'elle porte; et constitue un instrument de mémoire (La ville réelle en son moment d'histoire).

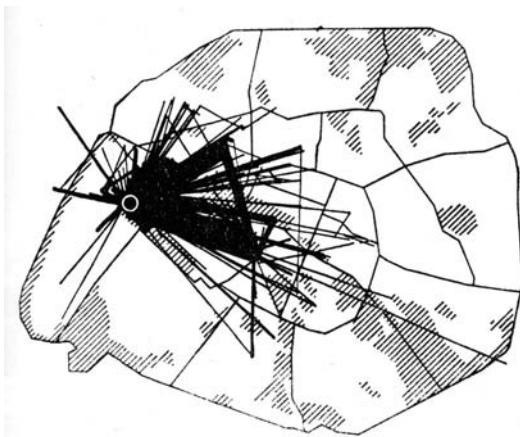
Les technologies numériques et les techniques par satellite ont fait évoluer la cartographie, lui offrant une précision, une qualité de définition et une couverture géographique apparemment illimitées. La carte de trajet est un type de carte qu'on rencontre très souvent dans les siècles, du Moyen Age (Empire Romain) à aujourd'hui. Autrement dit c'est la carte de réseau dont on a besoin pour voyager, pour trouver la route la plus directe vers notre destination.

02 PARTIE

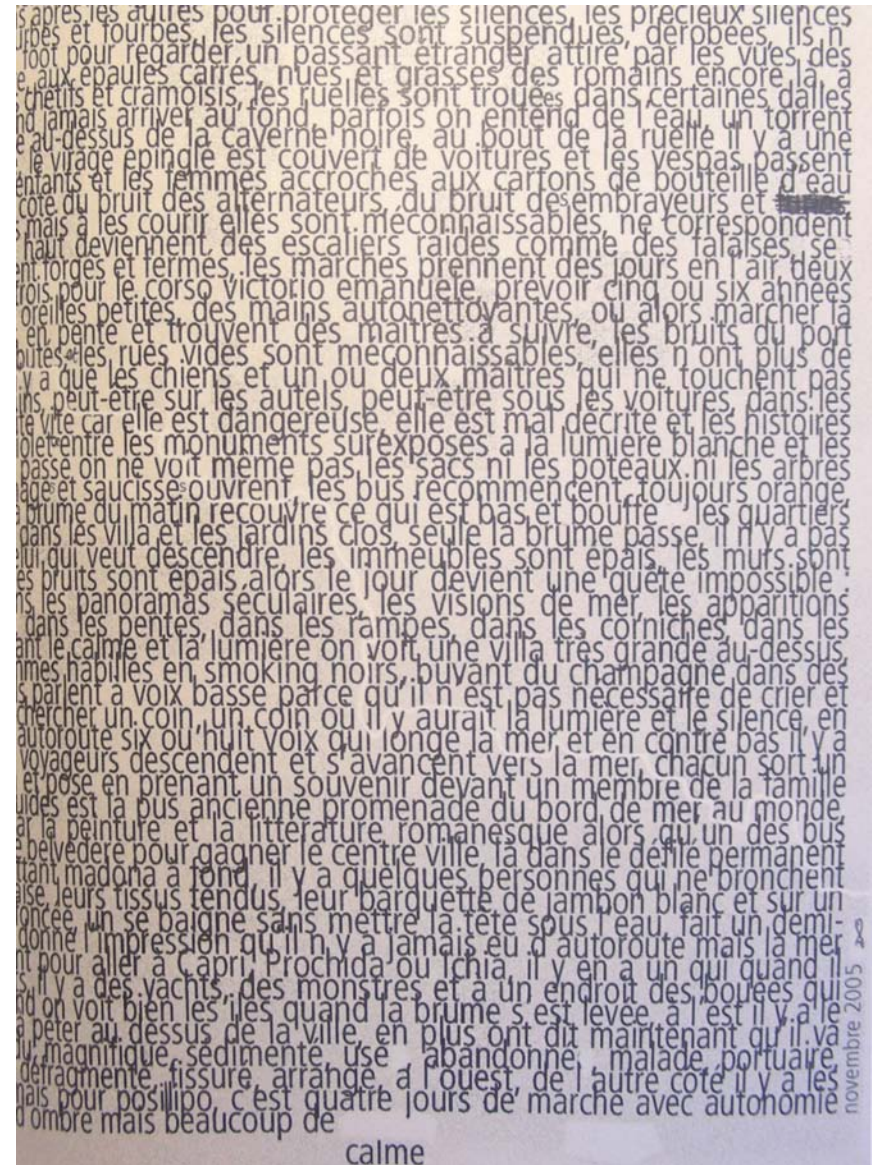
2.2.2 CARTE DE VISITE / DEPLIANT TOURISTIQUE



Depliant Touristique, dans les premiers résultats en GoogleSearch, 2012



Relevé de tous les trajets effectués
en un an par une étudiante habitant
le 16e arrondissement /
Publié par Chombart de Lauwe dans
"Paris et l'agglomération parisienne"



Traversée de Naples, carte postale de promenade natopilitaine, 2005

02 PARTIE

2.3 COMMENT CARTOGRAPHIER UN MONDE MOBILE

La ville du Moyen Age offre un espace de contact; l'ère classique un espace de spectacle et la période industrielle un espace de circulation. Quant à notre époque elle propose de l'étudier à partir de l'idée d'espace de branchement. L'homme moderne est si mobile qu'il n'a pas le temps d'établir des racines; son expérience et son appréciation du lieu sont superficielles. Avec le temps, nous devenons familiers avec un lieu, ce qui signifie qu'il devient de plus en plus naturel pour nous.

Dans nos sociétés métropolitaines modernes, les hommes évoluent de plus en plus dans des environnements qui sont construits comme des assemblages d'éléments connectés. Ils créent des parcours et itinéraires connexes, qui sont en rapport avec leurs habitudes quotidiennes.

Aujourd'hui, un réseau désigne des lignes reliées par des points. Les lignes de ce maillage sont les pistes de la vie quotidienne. Suivre un trajet est une manière d'être un être vivant qui habite la terre.

Pour Tim Ingold l'habitant est plutôt quelqu'un qui, de l'intérieur, participe au monde en train de se faire et qui, en traçant un chemin de vie, contribue à son tissage et à son maillage.

Le réseau nous le comprenons davantage comme un complexe de points interconnectés que comme un entrecroisement de lignes. C'est le terme de «texture» que H.Lefebvre a utilisé pour décrire les «cheminements des gens» qui tissent un environnement qui ressemble plus à une «archi-texture» qu'à une architecture [H.Lefebvre, 1974].

Pour représenter un réseau, il existe les cartes de flux, inventés durant le XXe siècle, qui sont des diagrammes sans échelle, dont les destinations sont espacées de manière régulière alors que les distances réelles ne sont pas égales. Dans le

monde des cartes, et plus précisément des diagrammes de flux et de réseau, la signalétique joue un rôle majeur dans les systèmes d'orientation à l'intérieur des bâtiments vastes et complexes tels que les gares, les parcs, les espaces publics. De plus en plus de systèmes de signalétique (systèmes d'information consultables par ordinateur) internes utilisent de telles bornes d'information car elles permettent de fournir bien plus de renseignements clairs, qu'une signalétique statique, imprimé.

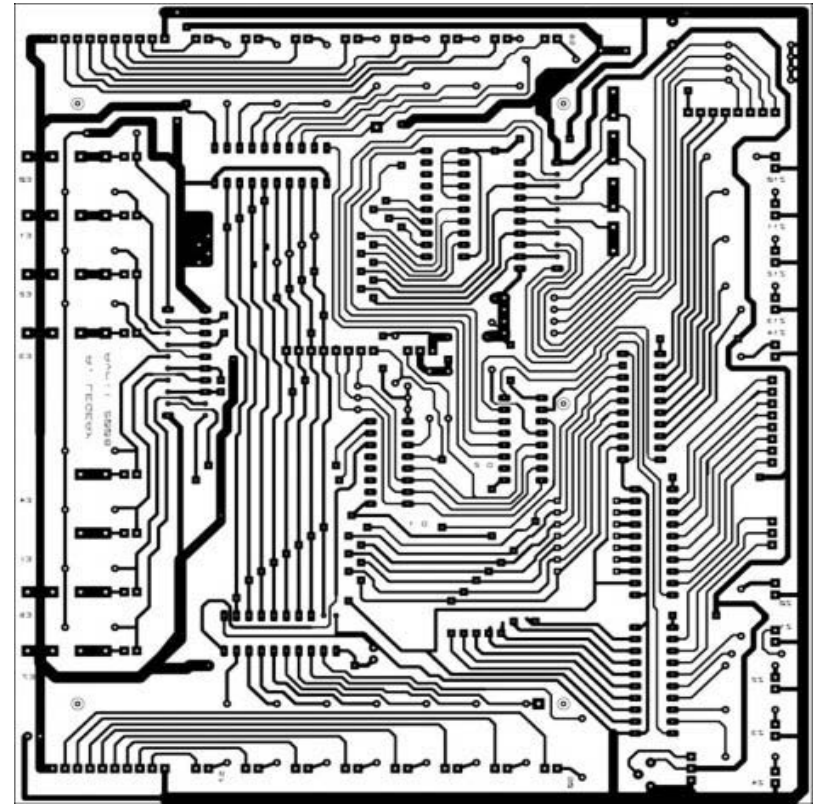
Le temps et le lieu se trouvent toujours dans une conciliation continue. Le temps, d'une part est une notion synonyme du mouvement et du flux; le lieu d'autre part signale la pause dans le courant temporel. Le mouvement et par conséquent la direction, se représentent dans la signalétique universelle à l'aide de la flèche et du point. La flèche dirige le temps mais aussi un mouvement dans l'espace, vers un but. Le mouvement humain dans l'espace est marqué par des pauses, qui sont représentées souvent à l'aide de points. Si on se trouve dans un espace inconnu dans une ville, qui s'étend devant nous, et que l'on n'a pas de carte, c'est avec le temps que l'on apprend à reconnaître des points de repères et des chemins-solutions dans le labyrinthe urbain. On a besoin de beaucoup de temps pour arriver à trouver des espaces familiers, mais par contre, facilement on pourra s'orienter. Selon Tuan Yi Fu, le géographe et l'architecte supposent la familiarité, le fait que nous nous orientons dans l'espace et que nous nous sentions chez nous dans le lieu. Tous les lieux sur terre étant temporaires. La flèche est l'image appropriée. Chaque déplacement, qui a une destination, a comme but de relocaliser le voyageur, le passager, l'itinérant, les hommes. Le touriste et le passager par exemple, qui partent d'un endroit pour en atteindre un autre, ne se situent nulle part au milieu, durant leur trajet. Pour trouver la connexion entre ces endroits il faut réunir les points et les lignes de ce réseau, il faut tracer des lignes sur une carte.

02 PARTIE

2.3 COMMENT CARTOGRAPHIER UN MONDE MOBILE ?



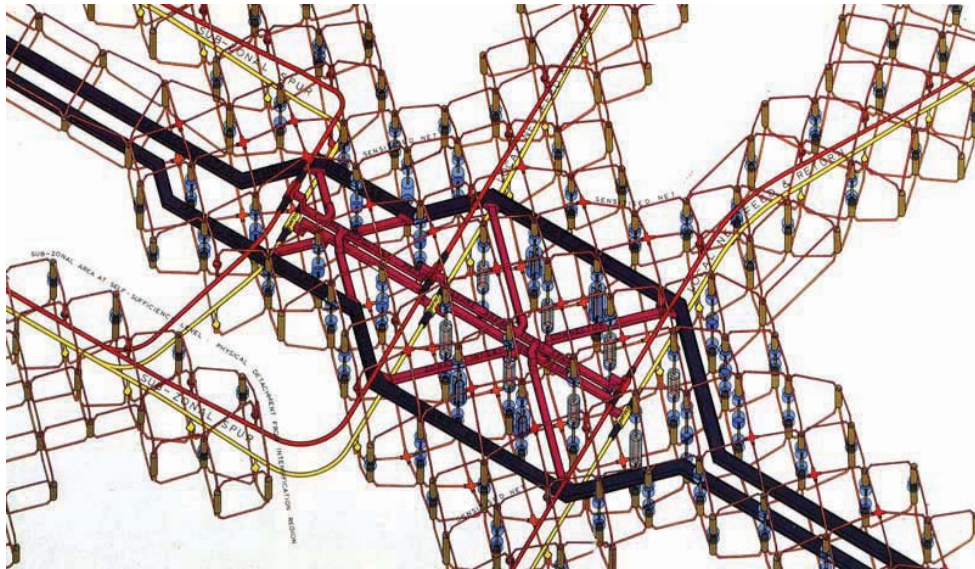
Une carte géolocalisée et esthétique du Métro de Paris, NOJHAN, 2011



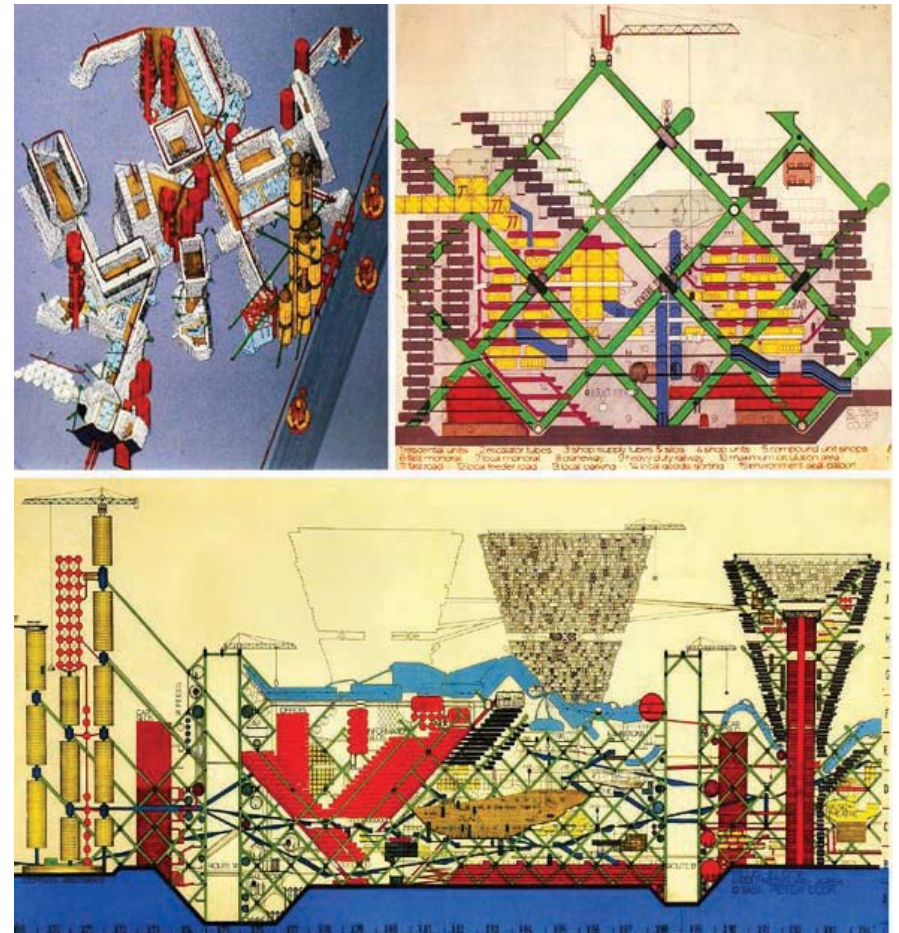
Circuit Imprimé, représentation du réseau

02 PARTIE

2.3 COMMENT CARTOGRAPHIER UN MONDE MOBILE ?



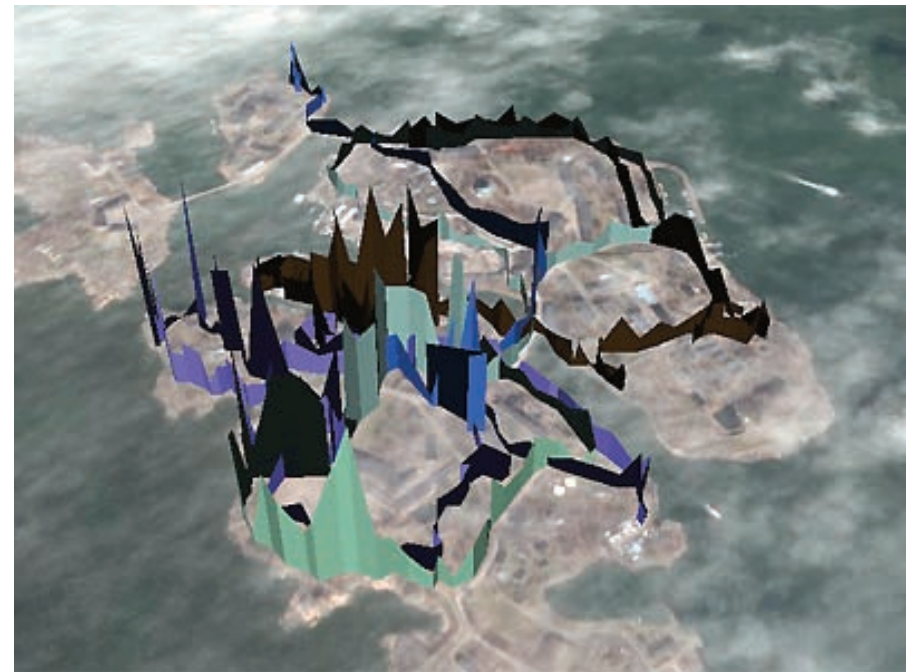
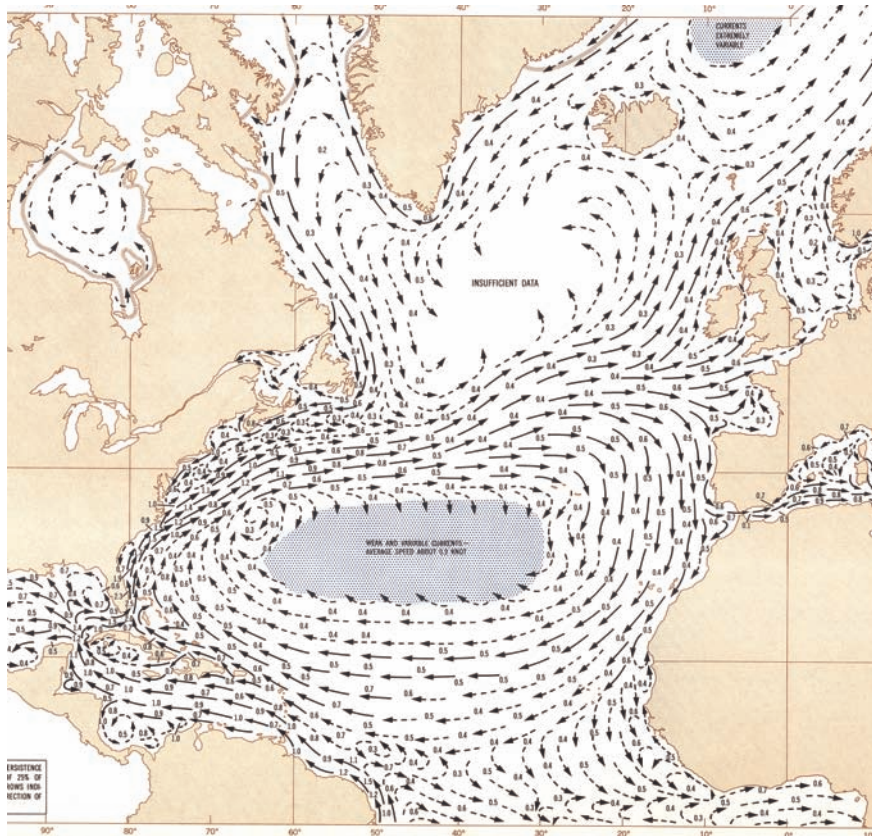
Computer City, Dennis Crompton, 1964



Plug-in City, Peter Cook (Archigram), 1964

02 PARTIE

2.3 COMMENT CARTOGRAPHIER UN MONDE MOBILE ?



BioMapping, Christian Nold, 2004

02 PARTIE

2.3.1 GLOBAL POSITIONING SYSTEM / SIGNALÉTIQUE

«La carte nous montre des choses que nous ne pouvons pas voir», disait Ptolémée. C'est l'expérience du vol! Nous sommes passés des Plans cadastraux aux photos aériennes et aujourd'hui aux vues satellites. Googleearth et Géoportail sont des exemples de cartographie numérique, via satellites.

La cartographie des mouvements recouvre plusieurs aspects : la recherche de trajectoires et de réseaux, la mise au point de méthodes d'estimation prévisionnelle des flux destinés à les parcourir, leurs représentations, soit «stato-dynamiques», soit «cinétiques». Les représentations «stato-dynamiques» sont des cartes fixes figurant les flux à un moment donné et les secondes sont des animations. Jacques Lévy explique que le changement de la connaissance du mouvement signifie le changement de la représentation du mouvement et donc le changement du mouvement en lui-même.

Le développement du GPS (Global Positioning System) a beaucoup influencé le monde de la cartographie grâce à son fonctionnement simple et à ses diverses applications. Le principe du GPS est l'enregistrement automatique des coordonnées spatiales et temporelles simultanément, afin de guider l'utilisateur dans ses déplacements. Il s'agit d'un objet spatiotemporel qui produit des cartes transformables grâce à des plateformes de navigation, à l'aide de SIG (système d'informations géographiques) et de bases de données. Naviguer avec des instruments signifie que l'écran de contrôle domine. La carte numérique est le résultat de cette navigation, elle la.

L'apparition des cartographies numériques (GPS) et des banques des données (SIG) en constante expansion, est en train de modifier profondément les perceptions et les usages de l'espace géographique. La carte est le support, le prétexte ou l'alibi, avec le quel chaque société donne un sens à son environnement. Voilà pourquoi

l'émergence des cartographies «participatives» et la reconnaissance des cartographies «autochtones», qui contribuent à renouveler et à dialectiser de manière considérable le rapport social et culturel à la carte est primordiale.

Ces cartes GPS montrent ainsi une pénétration dans la ville de plus en plus importante avec l'augmentation du temps de parcours et soulignent le lien spécifique entre un individu, un paysage urbain et un usage particulier. Ces pratiques expérimentent des liens dynamiques et souvent incertains entre individus, déplacements et territoires, liant une expérience subjective à un territoire déterminé. On est passé d'une estimation de nos déplacements en unité temps et non plus en unité distance, comme c'était le cas avant.

Liant étroitement cartographie et déplacements, le GPS permet une nouvelle représentation de l'usage d'un territoire. Comme l'explique Alain Bourdin : une ville est un espace de flux où l'on ne peut plus faire abstraction des questions de mouvement. On peut dire désormais, d'une situation qu'elle n'est pas stable ou figée, mais au contraire c'est un événement résultant du lien dynamique entre corps et territoire. Les nouveaux efforts cartographiques représentent ainsi des réseaux en constante vibration, impliquant des pluralités, des co-réalités, une coexistence; et montrent aussi des lieux discontinus et hétérogènes. L'espace n'a plus la simplicité d'une surface plane, figée et lisse avec des entrées multiples rendues par la plupart des cartes traditionnelles.

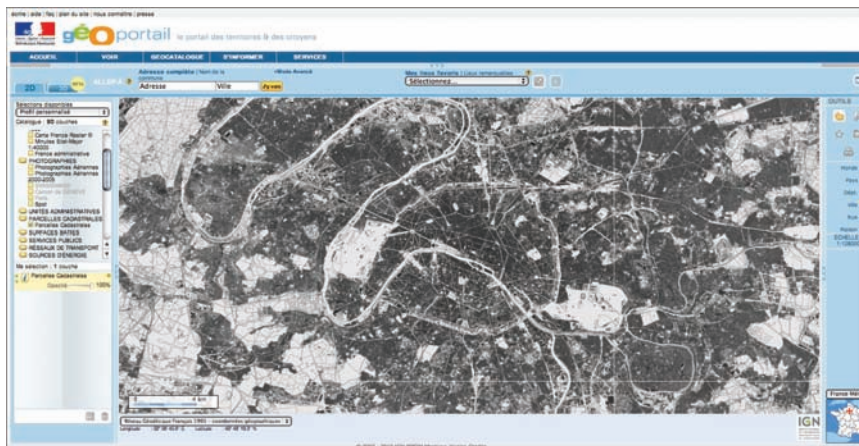
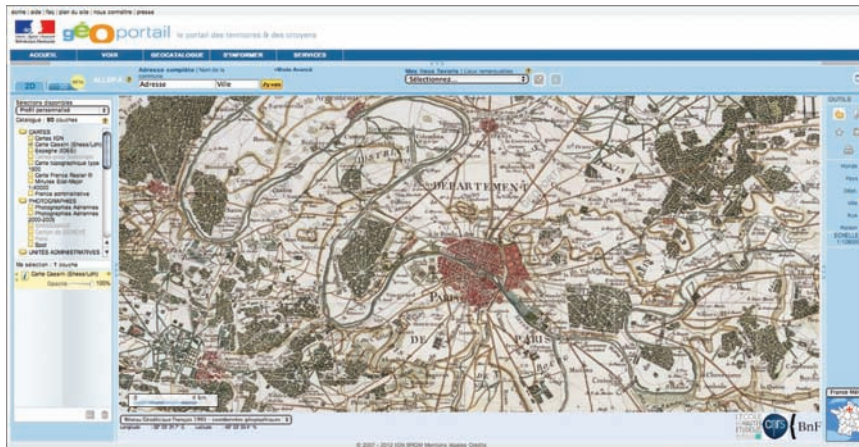
Il existe tant d'exemples artistiques qui utilisent le GPS pour produire des actes cartographiques. Il n'y a pas de lien direct entre le but que l'on cherche à atteindre et son enregistrement, c'est l'existence de l'artiste qui produit une représentation cartographique du monde. C'est une cartographie qui contient un caractère narratif, autrement dit la cartographie GPS permet de relier étroitement «les arts de dire et

02 PARTIE

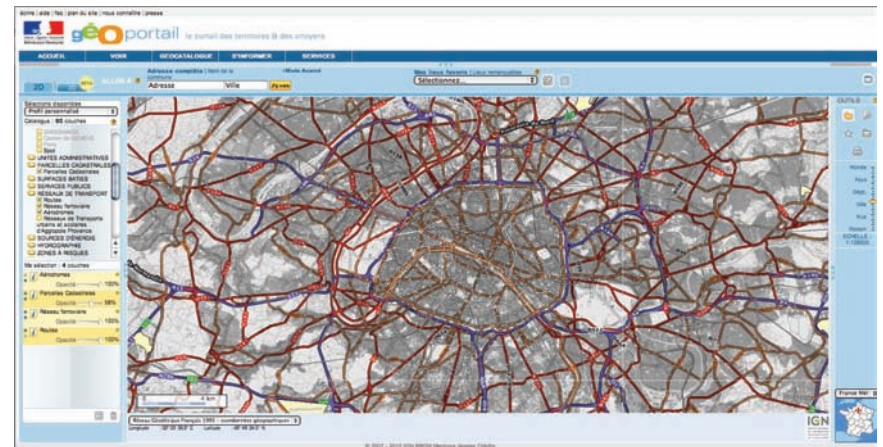
2.3.1 GLOBAL POSITIONING SYSTEM / SIGNALÉTIQUE

les arts de faire», évoqués par Michel de Certeau pour lequel «l'art de tourner des phrases a pour équivalent l'art de tourner des parcours».

Comme décrit Merleau-Ponty, le corps devient le corps dans sa relation préconsciente, dialectique, non causale avec son environnement, comme un nœud de significations vivantes. La structure extérieure est elle-même produite par un regard et elle épouse le corps pour se fondre avec la vie qui l'anime.



Images extraites par Géoportail, 2012

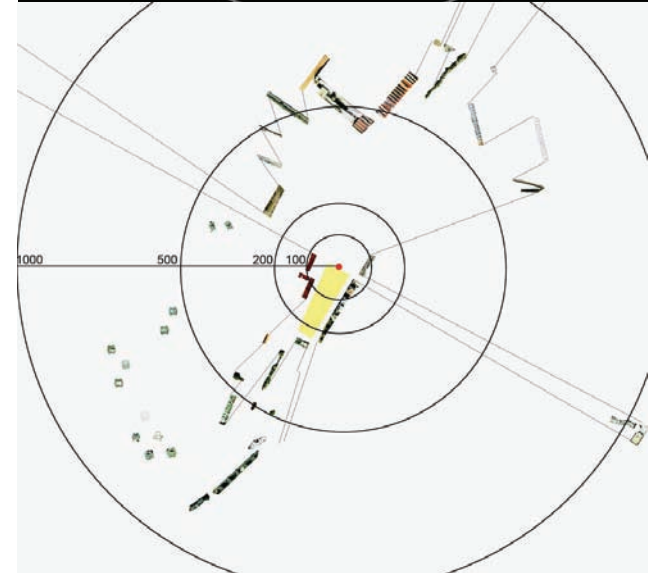


02 PARTIE

2.3.1 GLOBAL POSITIONING SYSTEM / SIGNALÉTIQUE

les arts de faire», évoqués par Michel de Certeau pour lequel «l'art de tourner des phrases a pour équivalent l'art de tourner des parcours».

Comme décrit Merleau-Ponty, le corps devient le corps dans sa relation préconsciente, dialectique, non causale avec son environnement, comme un nœud de significations vivantes. La structure extérieure est elle-même produite par un regard et elle épouse le corps pour se fondre avec la vie qui l'anime.



Carte-radar de la vue depuis le pont Hoche à Nanterre

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.1 URBANISME-CENTRE-VOIRIE

Un cosmos ne peut avoir qu'un seul centre, néanmoins il peut en avoir plusieurs dans la pensée mythologique, cela dépend de l'imaginaire de chacun. La ville correspond aux géotypes centraux et péricentraux (ceux qu'ils l'environnent). La centralité est un processus qui se cristallise dans l'espace urbain et exprime la capacité attractive et polarisante du centre. Le centre est l'espace le plus dense, là où la diversité de la ville est maximale. Le centre est relié à la masse, à la foule, aux commerces et par conséquent aux transports. Il organise les flux, les réseaux et les périmètres qu'il polarise, de manière à influencer les spatialités des groupes et des individus.

Par exemple les villes de Moyen Âge avaient un centre très délimité, qui était, dans la plupart de cas, une grande cathédrale sur une place principale. Les symboles au Moyen-âge avaient un rôle très important, en effet chaque élément symbolisait quelque chose. Par exemple la croix représentait le paradis! Aujourd'hui les symboles ont perdu leur valeur et pouvoir, leurs vraies significations. La ville contemporaine est noyée dans les panneaux, publicités, symboles... Si bien qu'ils ont fini par perdre tout leur sens.

Les villes «riches» d'aujourd'hui, c'est à dire peuplées et productives, composent un patchwork des périodes du passé, qui sont lisibles dans les cartes de chaque ville. Sont reconnaissables, par exemple, les éléments radio centriques du Moyen Age, dont les rues sont souvent tortueuses, ou l'on peut aussi reconnaître la perspective des grandes places royales, souvent décorées de statues. De la période de la Renaissance on retrouve les premiers règlements d'urbanisme, rigoureusement géométrique, qui tentent d'embellir les villes. «La voirie doit être belle et pratique, mettre en spectacle, aérer la ville et faciliter la circulation».

Le terme d'Urbanisme, selon I.Cerdà, désigne l'ensemble des actions tendant à grouper les constructions et à régulariser leur fonctionnement ainsi que l'ensemble des principes, doctrines et règles agissant dans le même sens. Le but étant de contribuer à favoriser le développement des villes ainsi que d'accroître le bien-être individuel et le bonheur public.

Le territoire d'une ville est d'abord son réseau de rues, sa voirie. La ville de la modernité, née de la révolution industrielle, se veut en perpétuel mouvement, traversée par d'innombrables flux, toujours fonctionnelle et régulée. C'est la ville de la modernité, la métropole, qui est magique, ignorant ses limites. La ville est le lieu privilégié de cet en-commun, car elle présente comme un milieu humain dans lequel des inconnus se rencontrent; et en plus il fait appel à respirer l'air de la ville qui rend libre! [R.Sennet, 1979].

Le terme «voirie» est complexe, car outre les rues, il désigne également les ruelles, les passages... La voirie constitue tous les tracés d'une carte, c'est la base de la représentation d'un territoire. I.Cerdà constate que les voies urbaines ne se développent jamais sur une surface libre de tout objet, bien au contraire. Et on peut citer, parmi les obstacles : les arbres plantés le long des rues, les bancs publics, les candélabres qui assurent l'éclairage, des «lieux» propres et décents où le voyageur peut «satisfaire des besoins naturels».

J. Lussault constate qu'il est recommandé, par les professionnels (architectes, urbanistes) de ménager, et pas aménager, la ville; dans le sens de prendre soin des lieux, des gens et des choses. Rares sont les cartographies temporelles, sortes d'électrocardiogrammes d'un corps urbain, qui renseigneraient les praticiens sur le comment-faire. Cela éviterait bien des aménagements disgracieux, inhospitaliers, brutaux, anodins ou sans qualité. Il est nécessaire que les architectes et les

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.1 URBANISME-CENTRE-VOIRIE

urbanistes tiennent compte du fait que des individus originaires de cultures différentes «habitent des mondes sensoriels différents», comme constate le Edward Hall.

L'auto mobilisation de la société entraîne une urbanisation de plus en plus éparpillée, une dislocation des territoires et un individualisme du consommateur/ citoyen. L'expression «espaces publics», si prisée des professionnels de l'urbanisme et des élus, date de la fin des années 1970 et n'est banalisée qu'au cours des années 1990. Ce n'est pas le seul régime juridique de la propriété du sol qui décide de la destination d'un terrain, mais les pratiques, usages et représentations qu'il assure. Aujourd'hui il nous faut donc parler de rue et de voirie mais aussi inventer de nouveaux termes et, pour cela, nous rendre dans les divers «espaces publics» afin de les observer.



Paris dans 20 ans-le tracé des futures autoroutes à travers Paris / Paris Match 1967

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.2 L'ESPACE PUBLIC DU METROPOLE

Quant on parle pour la ville on fait directement appel au terme du «public», au sens large, et plus précisément au(x) espace(s) public(s) et espaces libres. Selon l'ingénieur M.Saillard nous appellerons espaces libres tout ce qui n'est pas bâtiments et jardins ou cours clôturés des habitations individuelles. Ils comprennent donc essentiellement les voiries : voies, parkings, places, les espaces verts et les autres espaces libres (cours et jardins des écoles, stades etc). Merlin et Choay dans le Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement, (1988) considèrent comme «espace public» la partie du domaine public non bâti, affectée à des usages publics; qui est formé par une propriété et par une affectation d'usage collectif. Les espaces publics alors sont composés d'espaces ouverts ou extérieurs, au sein du domaine public, aux édifices publics. Mais il comporte aussi bien des espaces minéraux, des espaces verts et des espaces plantés.

Par ces deux définitions on conclut que les espaces publics et les espaces libres sont des termes très proches et corrélés, qui sont difficile à distinguer. Il est vrai que l'anonymat des métropoles renforce l'extimité, qui signifie exposer sa vie intime. J.Lévy (géographe, 20e) note que le caractère «public» de l'espace vient de ce que du politique y circule, le plus souvent sous forme de civilité. M.Lussault décrit l'espace public comme un espace vertueux de la citoyenneté, porteur intrinsèque des vertus de l'échange interpersonnel. Il fait référence à l'espace commun, comme une des modalités d'organisation possibles de l'interaction spatiale. Quels sont les usages actuels et pratiques des espaces publics?

Un facteur qui transforme les espaces publics et libres de chaque ville est le phénomène de la consommation et donc du tourisme. Les centres anciens se convertissent en lieux urbains à consommer, de plus en plus semblables, générant des airs de déjà-vu. Les touristes utilisent les espaces d'un centre-ville, mais ils

ne font pas facilement la séparation entre espace public et privé, ils ne s'intéressent qu'à la mise en scène qui leur est proposée.

«Avec le développement du tourisme urbain, les aménagements se normalisent et se standardisent, pour accueillir des installations d'artistes, des troupes de théâtre de rue ou des fêtes et autres carnivals. Le touriste n'est pas vraiment dépaysé, il reste en pays connu tout en changeant de continent et en découvrant pour de vrai les monuments et les paysages urbains tant de fois vus sur Internet ou dans des guides» [T.Paquot, 2009].

P.H.Chombart de Lauwe note que «l'espace public et l'espace privé ne sont en fait que deux aspects d'un même phénomène culturel qui est un tout». Par exemple les SDF (sans domicile fixe) ou les vagabonds utilisent les espaces publics comme espaces privées. Il suggère qu'un urbanisme de l'avenir devrait avoir le souci de créer une véritable communication entre la population et le pouvoir, entre la population et les créateurs de villes nouvelles.

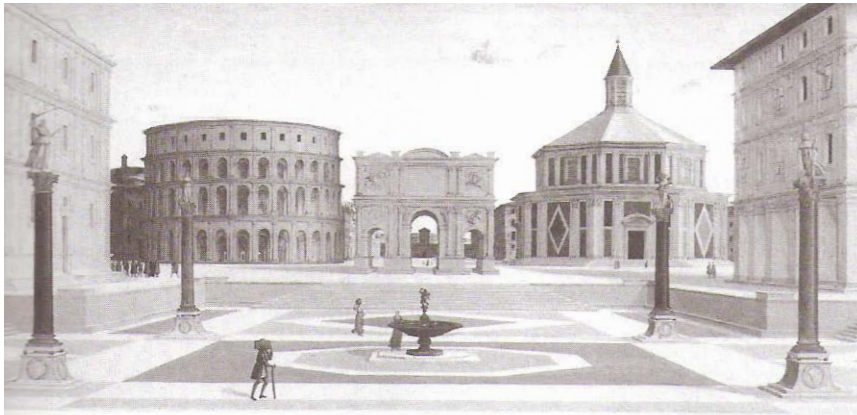
L'espace public est lié avec la notion du temps, avec les nouvelles technologies qui se développent très vite. L'espace public d'aujourd'hui apparaît déterritorialisé et devient «flottant», «suspendu», «hors sol». «C'est un espace a-spatialisé, mais ancré dans le temps» [P.Virilio, 2004]. C'est le temps qui désormais assure la qualité «publique» de cet «espace» de la démocratie virtuelle.

Le privé et le public ne s'interpénètrent plus comme à l'époque médiévale, à présent ils sont démarqués l'un de l'autre et ils sont libérés du sens ancien. Le «dedans» et le «dehors», de même que le «distant» et le «proche», ne recouvrent plus les mêmes réalités, ni territorialement ni imaginativement, ils se vêtent d'un nouvel habillage à ajuster. Les codes sociaux se généralisent. Plus de cent ans après Baudelaire, la «modernité» est encore présente dans notre cadre de vie, bien

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.2 L'ESPACE PUBLIC DU METROPOLE

que de plus en plus déstabilisée par la montée en puissance des réseaux de toute nature qui la remodelent. La ville a eu une image poétique, puis photographique, puis cinématographique, et enfin numérique. La ville n'est plus ce qu'elle était. La révolution des nouvelles technologies de l'information et de la communication a profondément participé à la déréalisation du monde.



Ideal City, Piero della Francesca, 15e siècle

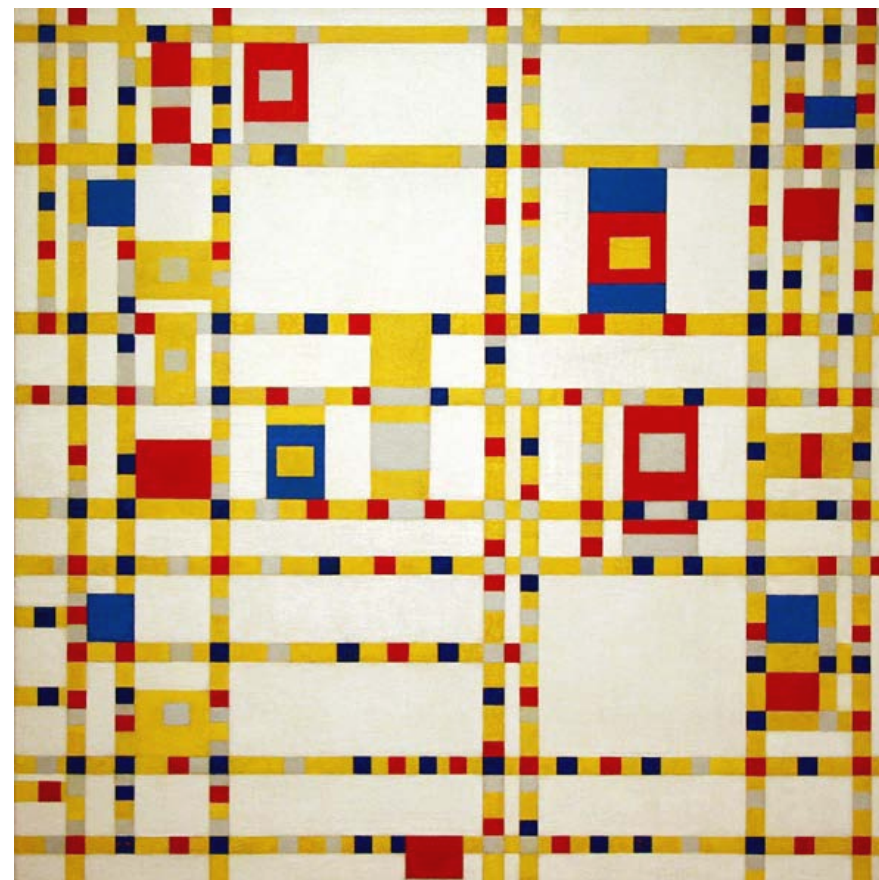


Metropolis, Paul Citroen, 1923

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE
3.2 L'ESPACE PUBLIC DU METROPOLE



Pac-Man (パックマン Pakkuman), 1980



Broadway Boogie-Woogie, Piet Mondrian, 1942-43

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.2.1 LA RUE

Jean Rémy parle de «nouveaux lieux urbains», et confie son hypothèse qui définit la rue et la place comme des formes d'architecture urbaine fondamentales pour créer des lieux d'urbanité, mais plus cependant comme des éléments de base assurant la connexion de ces lieux entre eux.

Selon Jane Jacobs la rue n'est pas qu'un élément de voirie, qui est certes indispensable à la circulation, mais la possibilité d'une plurifonctionnalité. «Plus une ville réussit à mêler une diversité d'usages et d'usagers quotidiens dans ses rues, plus ses habitants fréquentent et animent tout naturellement (et économiquement) les jardins publics bien placés; ceux-ci sont alors une source de plaisir et d'agrément pour leur environnement, et non des espaces vides».

Gustave Kahn dans son ouvrage *L'Esthétique de la Rue* présente «La rue des Utopies» où il imagine les rues de la capitale entièrement doublées, au premier étage, par un réseau de rues-galeries, inspiré par la ville utopique de Charles Fourier, le Phalanstère. Il utilise la rue comme élément structural constituant la ville en la transformant. Ensuite il décrit «la rue actuelle», la polychromie des façades, des affiches publicitaires, des vêtements des passants, des étales des marchands. La rue devient une école d'art pour tous, qui élève l'âme des citadins et les initie au sentiment du beau.

Depuis les années 2000 les rues se sont complètement transformées. Des caméras sont placées à tous les coins de rues et les points nodaux des villes augmentent de plus en plus, il existe environ 340.000 caméras installées dans les rues de France. Il existe tout un arsenal juridique concernant les pratiques de la rue qui varie selon les mairies. Aussi d'innombrables phénomènes rendent un caractère intime à la rue, le vagabond, le SDF, le vendeur à la sauvette, le démonstrateur de produits miracles, le vitrier, la chanteuse des rues et des cours.

«Ce sont autant de rencontres fortuites qui animent l'espace public et nos parcours, qui émerveillent notre journée et notre itinéraire, rendant la ville incarnée, charnelle, humaine. La rue éveille nos cinq sens! [T.Paquot, 2006]. La ville est un poème que chacun improvise.



The Daily Practice of Map Making, Dan Belasco Rogers, 2003-9

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.2.2 LIEUX SOCIAUX

L'espace urbain est constitué d'itinéraires, d'intersections, de centres et de monuments. Les monuments sont des structures de pouvoir, lieux de mémoire, qui déterminent l'image d'une ville. Ils sont constitués de bâtiments publics et privés, places, jardins, statues.

Les monuments expriment la permanence, la durée et ils permettent de penser la continuité des générations. Sans l'illusion monumentale, au regard des vivants, l'histoire ne serait qu'une abstraction. Les monuments figurent la continuité du temps, la pérennité.

Les sculptures ont le pouvoir de créer une notion de lieu par leur propre présence physique. Un seul objet inanimé, inutile en lui-même, peut devenir le centre d'un monde. Une sculpture semble incarner le caractère d'une personne et être au centre de son propre monde. Bien qu'une statue soit un objet dans notre perception, elle semble créer son propre espace. Mais il existe parfois des monuments ou des symboles qui ont perdu leur statut au cours du temps, et leur seule utilité est d'encombrer simplement l'espace.

La ville est un lieu, un centre de mémoire par excellence, et ses monuments possèdent de nombreux symboles fortement visibles, ils participent à la mémoire collective des habitants. Marc Augé note que la présence ou l'allusion au temps et aux lieux anciens est une façon de décrire et d'expliquer l'espace présent. Elle est un corps vivant et ces traces traduisent cette vitalité. C'est un organisme extrêmement complexe et instable, très grand ou très petit, qui peut sembler intime et étrange au même temps. C'est un environnement qui se transforme et est en perpétuelle évolution, c'est un espace créatif où tous les changements se déroulent.

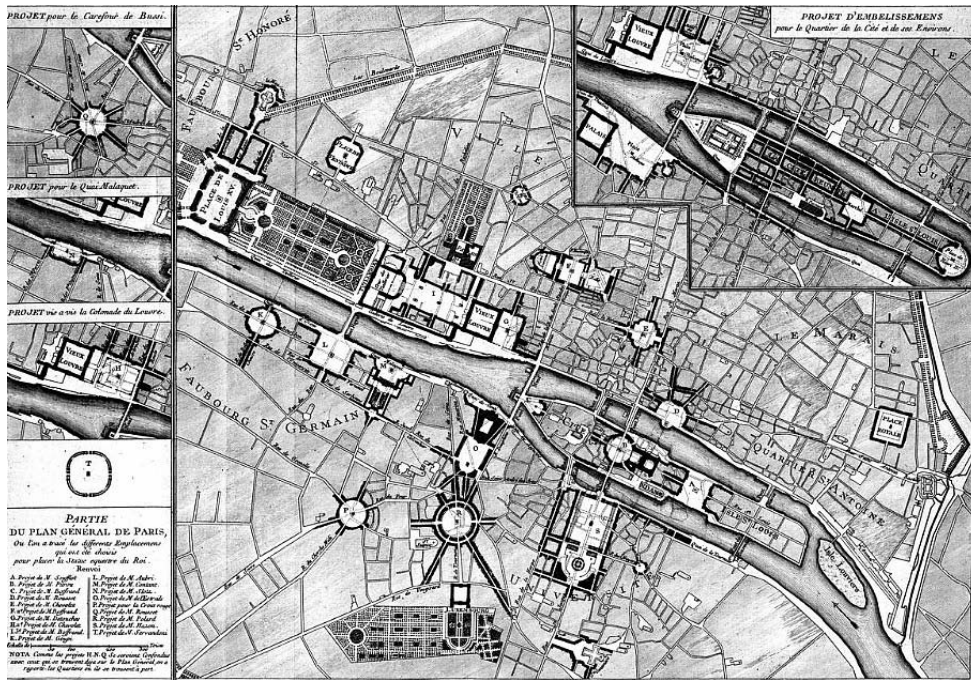
Le tissu urbain constitue un espace de cohabitation, de coexistence, de présence

ponctuelle ou prolongée entre étrangers. Elle devient le point de rencontres, d'interactions et d'oppositions de personnes aux trajectoires individuelles, sociales et culturelles distinctes. A un niveau individuel c'est le respect de l'anonymat et du principe d'inattention polie qui assure la cohabitation pacifique. La ville en tant qu'«espace» –ouvert à tous et n'appartenant a priori à personne– se transforme peu à peu en «lieu», c'est à dire en un espace vécu, reconnaissable et familier [M.Certeau, 1984].

Dans le contexte de l'espace urbain chacun peut exprimer son individualité, et c'est ce qui donne une âme à la ville : «La personnification de la ville n'est possible que parce qu'elle même symbolise la multiplicité des êtres qui y vivent et font vivre» [M.Augé, 1995].

Le lieu se définit pour de Certeau comme un ordre de rapport de coexistences alors que l'espace se présente, lui, comme un «croisement de mobiles» selon des variables comme la direction, la vitesse et le temps. Le lieu aurait ainsi des vertus anthropologiques que n'aurait pas l'espace. Face à un espace géométrique déterminé par l'homogénéité de la mesure et de la quantification, de Certeau propose un lieu existentiel dont les qualités premières seraient l'identité, la spécificité et la nomination.

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE
3.2.2 LIEUX SOCIAUX



Le lieu comme symbole public (chaque place royale a une statue de monarque au centre et des rues rayonnantes), M.Patte, 15e siècle



Pôles d'intérêt de Paris, 1834

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.3 LA VILLE DE PARIS

La France est un pays centralisé, sur le plan politique depuis le 18^e siècle; et Paris est un centre monumental, ce que nous appelons le «centre-ville». Le baron Eugène Haussmann il est vrai a changé la cartographie de la ville de Paris. Pendant la seconde moitié du 19^e siècle il a transformé l'image de la ville, la cartographie des rues, le remodelage de certains boulevards, l'ouverture de nouvelles avenues, en sont quelques exemples impressionnants.

Le «centre-ville» est un lieu actif et vivant, un monument à valeur historique, toujours à proximité de l'église, de la mairie et des monuments aux morts. C'est le lieu où se situent les marchés, les gares, les hôtels, les monuments, les églises, les cafés. Paris est une métropole multi-centralisée, divisée en vingt arrondissements, où toute l'Histoire française se retrouve dans les noms des rues, places, stations de métro et monuments.

Paris avait enseigné à Walter Benjamin une manière particulière de s'égarer, de vivre la ville comme un dédale dans lequel il serait possible de prendre le rôle de Thésée, homme traqué à l'écoute du moindre indice pour trouver une issue dans les méandres du labyrinthe.

«Ne pas trouver son chemin dans une ville – il est possible que ce soit inintéressant et banal. Il y faut de l'ignorance – rien d'autre. Mais s'égarer dans une ville – comme on s'égare dans une forêt – cela réclame un tout autre apprentissage. Il faut alors que les panneaux et les noms de rues, les passants, les toits, les kiosques ou les buvettes parlent à cet homme traqué, comme les brindilles qui craquent sous ses pieds dans la forêt, comme le cri effrayant d'un butor dans le lointain, comme le calme soudain d'une clairière au milieu de laquelle s'élançait un lièvre. Paris m'a appris cet art de l'égarement ; il a exaucé ce rêve dont les plus anciennes traces sont le labyrinthe sur les feuilles de papier buvard de mes cahiers

d'écolier».

Comment sortir de ce labyrinthe de la ville?

L'ichnographie de navigateurs fidèles et savants du monde urbain, des espaces de la ville, les inscriptions, les marques, signes patiemment relevés permettent, pour la première fois, de sortir de ce labyrinthe qu'était la ville. Est-ce que Paris est réelle ou est-ce le plan de Paris qui s'étale «à côté», qui est sa représentation exacte? Le plan peut aussi devenir un labyrinthe, si des fautes s'y sont glissées. La représentation glisse sur la réalité et la recouvre en tous ses points. Désormais, sur ce plan étalé, la Vérité (rationnelle) règne, et avec elle le réel, soudain clair et distinct dans sa représentation. La vérité du savoir rationnel et non les caprices et les fantasmes de l'imaginaire (Les signes de reconnaissance (églises, bâtiments publics..) sont les preuves de la vérité de la représentation, quand chacune de ces places de cartographie coïncide exactement avec l'espace réel cartographié.

Est-ce le regard du lecteur qui voit la ville, ou l'alphabet du voyeur qui lit la même ville? Casser le visible pour transformer la ville en livre, avec sa logique de ligne en ligne, de page en page, c'est ce qui hanté W.Benjamin.

Un cas exceptionnel serait une carte sans un seul trait. Une ville entière se déploierait sans l'aide du tracé. L'espace urbain est plus qu'un éclatement cartographique. L'espace urbain est trop prégnant pour ne constituer qu'un support neutre. En se basant sur cette remarque on comprend qu'il est difficile de voir ou d'accepter une image de la ville représentée par un plan, puisque pour chacun sa ville n'est pas des lignes et des symboles imprimés, c'est sa vie, ses personnes, ses sentiments, son enfance. Chombart de Lauwe dans son étude sur «Paris et l'agglomération parisienne» note qu'un quartier urbain n'est pas déterminé seulement par les facteurs géographiques et économiques mais par la représentation

03 PARTIE / DESTRUCTURER LA VILLE

3.3 LA VILLE DE PARIS

que ses habitants et ceux des autres quartiers en ont. Pour Philippe Vasset, Paris apparaissait couvert d'une couche ininterrompue de bâti, sans interstices entre les immeubles, les boutiques, les parkings, les centres commerciaux et les rues piétonnes. La ville ressemblait à son plan, un agrégat de carrés et de rectangles diversement colorés et labellisés en gros caractères.



Plan de Mérian (expérience du vol d'oiseau), 1615



Quartier de la place de Grève avec l'Hôtel de Ville, à la fin du Moyen Age
Plan de Truschet et Hoyau, dit «plan de Bâle», 1552

03 PARTIE / DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES

3.4.1 L'ESPACE URBAIN COMME LABYRINTHE

«Si l'on voulait marquer sur un papier tous les points par lesquels je suis passé et les réunir par un trait, on obtiendrait peut-être un minotaure?» [P.Picasso, 1960]. Le labyrinthe est un espace tout à fait symbolique et lié avec les notions de : mythe, magie, mystère, mémoire, orientation, solution (le fil), tentation, revanche, danger, méditation, isolement, vie privée (pour les aristocrates). Il est l'archétype d'un espace qui génère du temps. S'y déplacer, c'est faire l'expérience du ralentissement, du détour et du retour au même.

L'une des plus anciennes préoccupations de l'homme est de se repérer dans l'espace, de savoir où il se trouve par rapport à un repère précis, à un temps donné. On voit dans les premiers tracés de carte, des espaces vides, laissés blancs qui représentent les territoires inconnus, non explorés dans lesquels on trouve souvent des figures de monstres ou d'animaux fantastiques qui hantent ces vastes étendues. On ne peut s'empêcher de penser au mythe hybride du Minotaure, mi-homme, mi-taureau qui erre dans le dédale Crétois. (Croquis des Grottes de Gortyne, au pied du mont Ida au sud de la Crète)

L'homme se situe dans l'espace par rapport à son propre corps, à l'échelle qu'il connaît le mieux, qui lui est perceptible et mesurable. La proxémique prends alors tout son sens, ce qui est proche, ici et maintenant est plus important que ce qui est loin, ailleurs et plus tard.

Le labyrinthe reconnaît deux entités : l'entrée et la sortie. L'homme qui se trouve dans un labyrinthe essaye continuellement d'y trouver des points de repère et de s'en souvenir, car il s'agit d'un lieu répétitif, interminable et sans échelle. Il répète les mêmes erreurs et il développe des pratiques kinesthésiques liées au toucher afin d'arriver à trouver un point de repère familier. Selon Warner Brown : «Lorsque le sujet est capable de traverser le labyrinthe sans erreur, le labyrinthe tout entier

devient un lieu avec des mouvements appropriés».

L'archétype du labyrinthe est fait de couloirs et de carrefours. Un couloir à deux extrémités, à chaque extrémité se trouve un carrefour. Un carrefour est d'un ou plusieurs couloirs. Le carrefour qui débouche sur un unique couloir est une impasse. Un couloir incident par ses deux extrémités à un même carrefour est une boucle [Cartes et Figures de le Terre, 1980]. Durant la déambulation dans ce labyrinthe c'est le toucher et l'ouïe qui constituent avec la vision un des aspects du système global de l'orientation du corps.

Symboliquement la solution du problème est le fil d'Ariane, la Loi naturelle et universelle; autrement nous la chercherions dans l'Algèbre et la géométrie, qui révèlent les structures.

Derrière le labyrinthe on trouve le nombre d'or, d'après lequel il ne faut jamais parcourir deux fois un même couloir dans le même sens. C'est comme un voyageur perdu dans une ville inconnue, qui se tournerait en rond et se trouverait toujours au même point, laissant la ville inexplorée. Aucun labyrinthe fini n'est un piège. La ville à l'opposé du labyrinthe peut devenir un piège, puisqu'elle n'est jamais un terrain fini elle n'a pas de limites. Italo Calvino dans Les Villes Invisibles, mentionne que le labyrinthe est fait pour l'Homme, son plan parfait est plein d'intentions; son Centre est un lieu exceptionnel, sublime. La satisfaction de l'Homme, du voyageur, est de se sentir lutter avec l'espace pour finalement découvrir un lieu magique et nouveau, «le centre» de son parcours.

Un réseau urbain est toujours comparé à une figure labyrinthique à cause de sa complexité. Contemporain d'une époque où la croissance incontrôlable des quartiers populaires et des bidonvilles déborde et efface peu à peu les cloisonnements hiérarchisés de l'urbanisme, selon Lyautey. La capacité de créer un nouveau

03 PARTIE / DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES

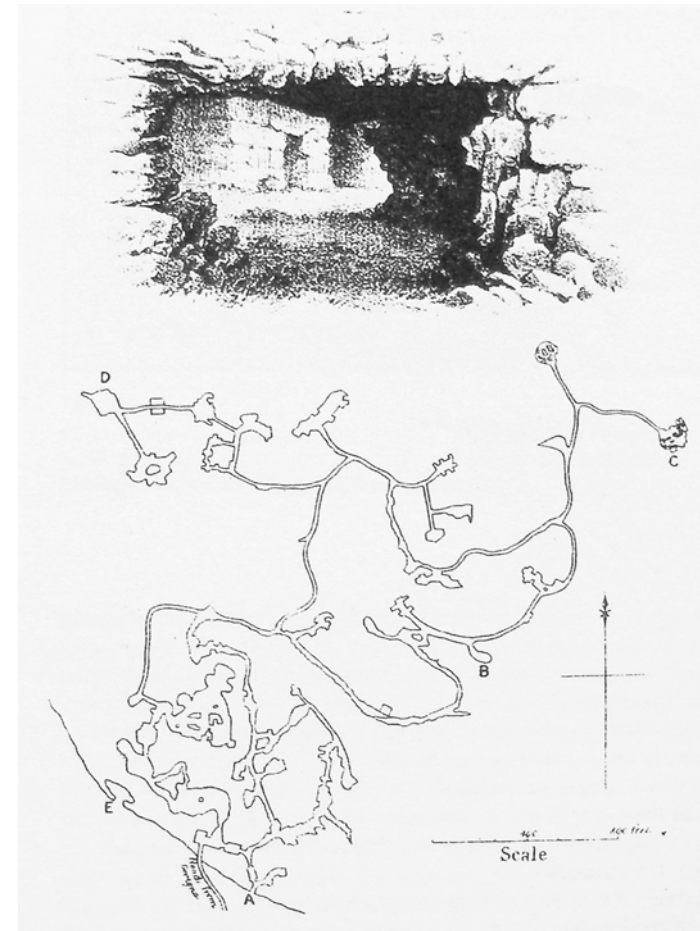
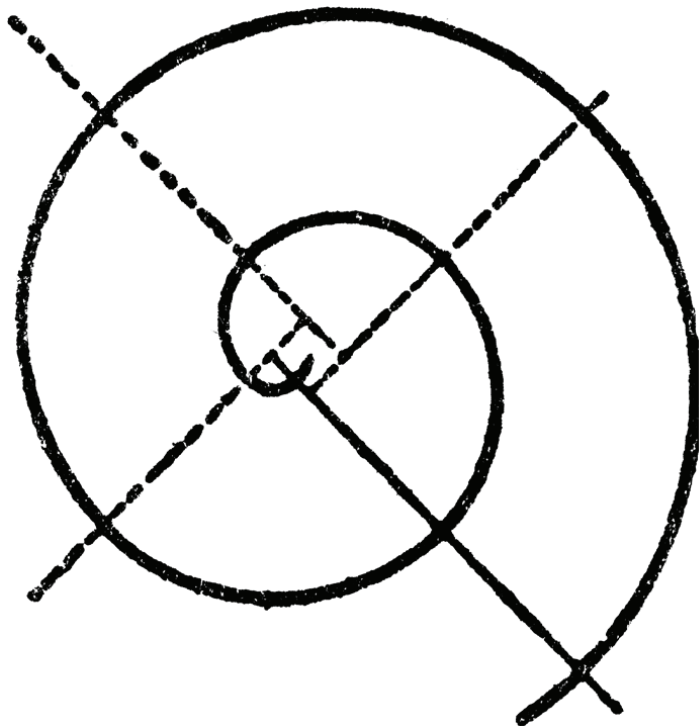
3.4.1 L'ESPACE URBAIN COMME LABYRINTHE

rapport au réel, hors du rationnel et des systèmes déjà constitués, dans l'exploration solitaire de la part d'altérité qui existe en chacun de nous. Les métropoles tentaculaires actuelles peuvent s'apparenter à de véritables dédales urbains. Leurs développements complexes sont basés selon un principe de concentration et de prolifération chaotique. Le nombre d'axes de circulations, d'embranchements, de carrefours créent une nouvelle topographie dans laquelle on se déplace quotidiennement de plus en plus rapidement, pour aller d'un point à un autre, sans prendre vraiment conscience des territoires traversés, en passant à côté d'une expérience sensible et d'un ressenti personnel de la cité. On pénètre parfois dans le labyrinthe sans le savoir, la question de l'intériorité et de l'extériorité constitue l'expérience, on ne sait pas si l'on y est ou pas, car le labyrinthe n'a ni commencement ni fin fixes. La structure contemporaine de la ville est un riche laboratoire d'expérimentations et de champs de possible pour de nombreux penseurs et artistes.

«Il faut ensuite se jeter dans le réseau quasi inextricable de ses ruelles étroites et tortueuses, coupées d'escaliers et des passages couverts. Errant longuement, presque au hasard, dans ce véritable labyrinthe» [J.J.Fauvel, 1973].



03 PARTIE / DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES
3.4.1 L'ESPACE URBAIN COMME LABYRINTHE



Croquis des Grottes de Gortyne, Voyageur-Artiste : F.W.Syber, 1817

03 PARTIE / DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES

3.4.2 ERRANCE / MARCHE / PARIS

L'espace est un «lieu pratiqué», «un croisement de mobiles» [M.Certeau, 1984], ce sont les marcheurs qui transforment en espace la rue géométriquement définie comme lieu par l'urbanisme. Ces marcheurs peuvent être des voyageurs, des nomades ou des touristes, tous ceux qui se trouvent à un instant donné dans la ville. Alors on peut tous devenir des flâneurs, on peut changer de point de vue et découvrir la ville d'un point de vue nouveau.

Selon W.Benjamin, «La flânerie peut faire de Paris un intérieur, un appartement dont les pièces sont des quartiers, tout aussi séparés que les pièces. La ville, à l'inverse, peut aussi s'offrir de tout côté au promeneur comme un paysage dépourvu de seuils». La ville est à la fois un «paysage» et un abri qui se situe entre les bâtiments, dans la rue l'espace public par excellence. Les rues sont l'appartement du collectif qui est un être sans cesse agité, qui vit, expérimente, connaît et invente autant de choses entre les façades des immeubles que les individus à l'abri de leurs quatre murs».

L'INTERNATIONALE SITUATIONNISTE / 1960

Luis Aragon dans le «Paysan de Paris» cherchait et relatait la splendide étrangeté de ses promenades à travers la ville. Dans ce contexte urbain les artistes errent selon les principes du hasard; ils pratiquent la «dérive». Selon Guy Debord, la dérive se présente comme une technique de passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept est lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade. Avec ce point de vue il existe un relief psychogéographique des villes, avec des courants constants, des points fixes, et des tourbillons qui rendent l'accès ou la sortie de certaines zones fort difficile. La dérive n'est pas sans rapport avec les labyrinthes :

Dans l'architecture même, le goût de la dérive porte à préconiser toutes sortes de nouvelles formes du labyrinthe. L'exploration d'un champ spatial fixé suppose donc l'établissement de bases, et le calcul des directions de pénétration. C'est ici qu'intervient l'étude des cartes, tant courantes qu'écologiques ou psychogéographiques, la rectification et l'amélioration de ces cartes.

Dans un principe assez commun avec celui de l'International Situationniste il y a celui de l'équipe Stalker. Il s'agit d'une association, un laboratoire romain qui organise des déambulations ou dérives (selon Guy Debord et ses amis) à travers les territoires résiduels d'une ville, dans le but de produire une nouvelle représentation de cette ville, élaborée des traversées et des parcours nomades. Marcher est pour eux une façon de transformer la ville et d'être transformé par elle; c'est une méthode qui permet de réactiver ses sens en s'abandonnant au site, s'exposant au lieu, en apparaissant au territoire, se manifestant, grâce à ce mouvement de déplacement. Le tout prenant la forme de vidéos, de planisphères, de photos, résultats de marches collectives dans des espaces mutants, dans des terrains vagues et autres zones à la configuration momentanément indéfinissable sur lesquels la cartographie académique n'a pas de prise. Comme Deleuze et Guattari qui considéraient que la carte, à la différence du calque, était une affaire de performance et non pas de pure et simple reproduction des coordonnées physiques d'un site.

03 PARTIE / DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES
3.4.2 ERRANCE / MARCHÉ / PARIS



Cartes Psychogéographique, Internationale Situationniste, 1960



New Babylon, Constant Nieuwenhuys, 1957–74



Planisfero Roma, Stalker, 1995

«Ce qui a créé l'humanité, c'est la narration», a écrit Pierre Janet dans l'Evolution de la mémoire et la notion du temps. L'action narrative constitue une différente lecture de la ville, c'est une cartographie descriptive d'un lieu. L'espace est décrit de cette manière, avec seulement des mots, des signes tracés sur la page blanche. Décrire l'espace : le nommer, le tracer, comme ces faiseurs de Portulans, [...] jusqu'à ce que la terre finisse par ne plus être séparée de la mer que par un ruban continu de textes [G.Perec, 1974].

Un exemple représentatif de la narration spatiale de Paris est le roman Nadja d'André Breton. Ce roman est géographiquement limité à l'univers de Paris, la Ville-fétiche du surréalisme. On y trouve une parfaite illustration de la recherche poétique dans la ville et la rue comme lieu de rencontre esthétique. Breton respecte toujours les parcours parisiens avec une extrême exactitude topographique, attestée par les photos, c'est que l'errance est plus un itinéraire méthodique qu'une promenade évasive : elle prend véritablement l'allure d'une quête poursuivie dans ce labyrinthe afin d'accueillir toutes les sensations capables d'éveiller les postulations enfouies. Paris devient ainsi le lieu magnétique qui désoriente par la platitude apparente de la photographie, et indique à la fois le chemin d'une vérité plus profonde.

L'univers urbain représente pour Breton l'image de la vie : comme la vie, la ville change, se transforme, elle évolue, les choses, comme la ville, changent; Nadja a représenté pour lui une étape, et la ville aussi a ses étapes. La ville exprime l'inconscient humain et devient pour Breton une sorte de résonance, un paysage mental.

Une autre approche poétique sur la ville de Paris, plus directe et spontanée est celle de Georges Perec, qui comme Paul Valéry, marchait dans les rues de la ville

03 PARTIE / DIFFERENTS ASPECTS CARTOGRAPHIQUES

3.4.3 CARTOGRAPHIE POETIQUE / PARIS

de Paris toujours accompagné de son petit calepin, sur lequel il notait, de pas en pas, des pensées. Plutôt dans le concept du flâneur ou du nomade il choisissait un endroit où il restait et écrivait ses notes personnelles, comme un calendrier structuré. Il explique que son propos dans les pages qui suivent a plutôt été de décrire le reste; ce que l'on ne note généralement pas, ce qui ne se remarque pas, ce qui n'a pas d'importance, ce qui se passe quand il ne se passe rien, sinon du temps, des gens, des voitures et des nuages.

Georges Perec observait la ville d'un lieu précis (p.ex. Tabac Saint-Sulpice, date, heure, temps) comme un observateur et pas comme un piéton, en faisant des remarques sur les symboles conventionnels, les chiffres, les slogans fugitifs, toutes les détails qui constituent une ville, la ville de Paris.

Quelques citations de ses textes :

«...assis à la terrasse d'un café...Tu traînes. Tu imagines un classement des rues, des quartiers, des immeubles : les quartiers fous, les quartiers morts, les rues-marché, les rues-dortoir, les rues-cimetière, les façades pelées, les façades rongées, les façades rouillées, les façades masquées».

«Tu découvres les passages...Il y a dans ce jeu quelque chose qui te fascine, plus encore que les jeux de l'eau près des ponts, que les labyrinthes des plafonds, que les brindilles à peine opaques qui dérivent lentement à la surface de ta cornée».

«Flâneur minutieux, nyctobate accompli...marcheur infatigable, tu traverses Paris de part en part, chaque soir, émergeant du trou noir de ta chambre, de tes escaliers pourris, de ta cour silencieuse; au-delà des grandes zones de lumière et de bruit : l'Opéra, les Boulevards, les Champs-Élysées, Saint-Germain, Montparnasse, tu vers la ville morte, vers Pereire ou Saint-Antoine, vers la rue de Longchamp, le boulevard de l'Hôpital, la rue Oberkampf».

«Comme un prisonnier, comme un fou dans sa cellule. Comme un rat dans le dédale cherchant l'issue. Tu parcours Paris en tous sens».



Un projet sur Paris par SOCIETE REALISTE (<http://www.societerealiste.net/>)

04 CONCLUSION

La carte, comme nous l'avons vu, est par définition une structure très complexe qui suit des règles bien particulières. De plus, elle exige la combinaison de plusieurs informations et en même temps elle demande d'être claire et compréhensible. Il s'agit d'un moyen de manipulation qui est considéré comme orfèvre en la matière; alors que son rôle est ambigu, il s'agit de manipuler et informer simultanément. La carte a la capacité et par extension le pouvoir de former le conscient collectif et de réveiller la conscience, de l'intégrer dans «le lieu qui fait le liant».

Chaque essai de l'interprétation de la réalité révèle les caractéristiques sociales et culturelles de l'individu, les valeurs et les critères sur lesquels est structuré le cadre de l'observation. Le regard de l'individu n'est jamais neutre ou innocent. La représentation ne constitue pas une procédure d'imitation ou de copie, au contraire c'est un processus créatif et imaginatif. Une méthode d'abstraction et de déstructuration, est obligatoire dans un projet de création cartographique.

L'espace nous fait passer du monde à l'homme. Il est replié en nous, il peut être précis comme un cadastre ou illimité comme l'imagination. Errant en quête d'une nouvelle terre, l'artiste ouvre le monde, il arpente et confronte sur le terrain l'imaginaire et le réel. L'artiste, selon Chantal Cusin-Berche, est au même temps un guide qui va révéler une nouvelle topographie de l'espace, et aussi un géomètre dans l'absolu qui va fonder son pays. La carte sera une grille mentale, principe organisateur qui structure le temps et l'espace, il s'agit d'un instrument oratoire. L'artiste essaie de déterminer la nouvelle relation entre le ciel et la terre et de retrouver le lieu de passage qui permet l'accomplissement tant à l'état mythique que matériel.

Qui est l'Homo Urbanus? Celui qui marche à son pas dans ce qui ressemble à la

ville de son enfance? Celui qui voyage, en touriste, à la recherche de l'image qu'il a achetée avec son billet? Celui qui sort de son enclave résidentielle, privatisée, vidéo surveillée? On ne parle pas pour le «fin du public», mais le sentiment d'appartenance à un collectif qui conforte l'individualité de ses membres et non pas leur fusion [T.Paquot, 2009]. C'est le passage de l'Homo Urbanus au Terrien, celle ou celui des humains qui ménage la Terre, sa véritable demeure.

Qui est l'Homo Ludens? Celui qui pratique le jeu comme mode de vie? Il s'agit d'un terme de Johan Huizinga, historien néerlandais spécialiste du Moyen Age, qui soutient qu'une nouvelle étape dans l'humanité peut être basée sur le jeu plus que sur le travail. Ce dernier devenant mécanisé à l'extrême, il ne reste plus à l'être humain que ses émotions, son imagination et sa créativité pour s'épanouir. De plus, J.Huizinga soutient que le jeu n'est pas insignifiant ou moins important que le fait d'être sérieux, il explique que le jeu est un concept plus englobant, la notion de sérieux exclut le jeu, alors que le jeu peut très bien être pris au sérieux.

Notre époque suit la postmodernité, elle suit la prépondérance de l'individualisme. On se trouve peut-être dans le passage des actions individuelles aux actions collectives. Partager c'est comprendre l'environnement dans lequel on vit. De ce point de vue le Terrien peut être aussi l'Homo Ludens. Dans cette évaluation de la transformation sociétale, il est nécessaire de se rendre à l'évidence de la valeur qualitative de l'imaginaire, de la créativité et de l'esprit humain qui forme le conscient collectif.

La structure de l'esprit humain est complexe et souvent comparée à celle d'un labyrinthe, comme métaphoriquement Cornelius Castoriadis a noté que «penser, c'est entrer dans le labyrinthe». En philosophie, l'errance et l'égarément sont des étapes nécessaires à la poursuite de la vérité. Le labyrinthe mental est lié au

04 CONCLUSION

savoir, mais aussi aux songes et à la mémoire. Différentes formalisations de la pensée sont réunis, à travers des artistes qui cartographient ces territoires complexes de l'esprit et inventent de nouveaux ordonnancements des idées et du réel. L'espace de la mémoire est fictif, mythique et potentiel. Dans cet espace alors, l'image et la valeur du réel se déforment. Voilà pourquoi dans la représentation d'une ville il faut faire appel aux repères particuliers et concrets (reconnaissables) pour figurer la ville. Ces points de repères (symboles, stéréotypes) font partie de la mémoire collective, et pas des mémoires individuelles. On a tous déjà créé des souvenirs d'espaces, lesquels nous chassent, c'est notre labyrinthe de pensées. Ces parcours de mémoires ne sont ni linéaires ni successifs, mais analogiques et combinatoires, il s'agit d'une procédure qui se déroule automatiquement. Les diverses sociétés expriment leur besoin de conservation de la mémoire collective, au moyen de monuments. De cette manière l'identité de l'ethnie et des équipes sociales se définissent, car après ces espaces stéréotypes se cristallisent la mémoire de la foule. Les structures enjouées de la mémoire projettent un aspect personnel sur la mémoire collective. Pour changer une situation, une structure assez complexe comme la mémoire collective, il faut s'entretenir avec elle, il faut vivre une expérience. L'action de l'expérience est liée avec la sensation, la perception et la conception; c'est la combinaison de la pensée et de l'émotion. Expérimenter c'est apprendre; et cela signifie agir et créer à partir de ce qui est donné [Tuan Yi-Fu, 2006]. Le produit de l'expérience est une réalité, une création des sentiments et de la pensée. Comme le dit Susan Langer, «le monde de la physique est essentiellement le monde réel interprété par les abstractions mathématiques, et le monde des sensations est interprété quant à lui par les abstractions que les organes sensoriels fournissent immédiatement».

Le jeu peut être défini comme une expérience, comme une activité libre et fictive qui permet la possibilité de la créativité. Il suit ses limites d'espace et du temps, mais il peut être accompagné par la vie active. Platon comprenait l'activité artistique comme jeu. Dans ce point de vue, le visiteur avait un rôle actif et personnel sur la mémoire. Le visiteur qui découvre des nouveaux lieux et espaces dans la ville, vit l'expérience du voyageur, et peut créer une nouvelle cartographie de sa mémoire, dans un aspect de jeu. Cartographies qui peuvent détruire les prototypes. On peut renverser les parcours de la mémoire collective à des nouvelles formes qui expriment un objet d'une mémoire commune. On peut considérer une carte comme un jeu qui peut renforcer (ou encourager) l'improvisation et par définition la participation, comme un processus d'exploration qui rend plus créatif, éducatif et agréable.

05 BIBLIOGRAPHIE

CARTO-GRAPHIES / SYLVIE RIMBERT / ED.: HERMÈS / 1990

CARTOGRAPHIES-LES CARNETS DU PAYSAGE N020 / ECOLE NATIONALE

SUPERIEURE DU PAYSAGE / ED.: ACTES SUD / 2010-11

LE POUVOIR DES CARTES : BRIAN HARLEY ET LA TOPOGRAPHIE / TEXTES EDITES
PAR PETER GOULD ET ANTOINNE BAILLY / ED.: ECONOMICA / 1995

UN LIVRE BLANC / PHILIPPE VASSET / ED.: FAYARD / 2007

LE GRAPHISME DE L'INFORMATION / PETER WILDBUR ET MICHAEL BURKE / ED.:
THAMES & HUDSON / PARIS 2001

CARTES ET FIGURES DE LA TERRE / ED.: CENTRE GEORGES POMPIDOU / PARIS
1980

LES ARPENTEURS DE L'UTOPIE / GILBERT LASCAULT / ED.: CAC PABLO NERUDA /
1985

L'ESPACE PUBLIC / THIERRY PAQUOT / ED.: LA DECOUVERTE / 2009

NON-LIEUX : INTRODUCTION A UNE ANTHROPOLOGIE DE LA SURMODERNITE /
MARC AUGE / ED.: SEUIL / AVRIL 1992

C'EST MA VILLE ! / SOUS LA DIRECTION DE N.HOSSARD ET M.JARVIN / ED.:
L'HARMATTAN / 2005

ANTHROPOLOGIE DE L'HABITER : VERS LE NOMADISME / GEORGES-HUBERT DE
RADKOWSKI / ED.: PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE / 2002

UNE BREVE HISTOIRE DES LIGNES / TIM INGOLD / ED.: ZONES SENSIBLES / 2011

UN HOMME QUI DORT / GEORGES PEREC

TENTATIVE D'EPUISEMENT D'UN LIEU PARISIEN / GEORGES PEREC

L'INVENTION DU QUOTIDIEN : TOME 1, ARTS DE FAIRE / MICHEL DE CERTEAU / ED.:
GALLIMARD / COLLECTION : FOLIO-ESSAIS / 1990

L'HOMME SPATIAL : LA CONSTRUCTION SOCIALE DE L'ESPACE HUMAIN / MICHEL
LUSSAULT / ED.: SEUIL / 2007

ESPACE ET LIEU : LA PERSPECTIVE DE L'EXPERIENCE / TUAN YI-FU / ED.: INFOLIO /
2006

NEW YORK DELIRE / REM KOOLHAAS / ED.: EDITIONS PARENTHESSES / 2002

PARIS : CAPITALE DU XIX E SIECLE / WALTER BENJAMIN / ED.: CERF / 1982

TRADITION, TRANSMISSION, ENSEIGNEMENT : UNE LECTURE DE LA MODERNITE
PAR WALTER BENJAMIN / WALTER BENJAMIN / ED.: ESADS / 1995