

# Et si on cartographiait notre territoire : conseils pour un atelier de cartographie

Adaptation de *Ceci n'est pas un atlas. Petit Manuel de Cartographie Collective et Critique* du Collectif Orangotango<sup>1</sup>

Tout le monde peut créer ses propres cartes ! Les cartes ne sont pas que des plans de villes, elles peuvent représenter votre quartier, votre village, vos peurs et vos visions, ce qui vous manque pour vivre une vie meilleure... Elles peuvent être conçues comme le support d'un message ou constituer l'outil essentiel d'une action politique concrète. Qu'il s'agisse d'observer les changements qui affectent un quartier, de signaler des champs OGM ou de créer un réseau de structures d'économie sociale et solidaire, les thématiques sont inépuisables.

Élaborer une carte à plusieurs permet de représenter la compréhension collective d'un espace donné grâce à un échange horizontal, non hiérarchisé entre les personnes qui participent à sa réalisation. L'atelier crée justement les conditions de cette discussion et les informations découlant de ces échanges feront la carte. Dans l'exercice de cartographie collective, la priorité est donc donnée au processus de réflexion. La carte en elle-même ne doit pas être surestimée ; en effet, « *le chemin est le but !* ». Outre qu'il fédère les gens autour d'un projet, l'atelier de cartographie a une dimension ludique incontestable. Étant donné que la cartographie utilise d'autres supports et outils de conception que les méthodes traditionnellement basées sur le texte, elle permet de faire dialoguer différentes formes de savoirs : universitaire, émotionnel, incarné, quotidien, etc.

Cette fiche pédagogique se concentre essentiellement sur les étapes de la réalisation et la mise en place d'une cartographie collective (appelée aussi cartes sensibles ou subjectives), ainsi que sur le suivi d'un atelier collaboratif. Elle propose aussi des conseils d'ordre général, qui seront adaptés en fonction des spécificités de chaque projet.

## Comment organiser un atelier ?

Différentes étapes permettent de mettre en place un processus de cartographie collective. Le temps à investir dans la planification, la mise en œuvre et la révision de la carte peuvent fortement varier en fonction de ce que vous voulez cartographier, avec qui vous le faites et de votre disponibilité. Par exemple, s'il s'agit d'une problématique bien définie, propre à un groupe déjà constitué, une journée peut suffire. À l'inverse, ce travail peut correspondre à un processus de cartographie long et continu qui accompagne et identifie les transformations en cours sur un territoire donné ainsi que la perception qu'en ont les participant-es.

Pour dresser une carte et devenir cartographe occasionnel-le, il faut détenir une information spatialisable que l'on souhaite partager parce qu'elle semble importante. Travailler avec des données statistiques requiert une certaine expertise qui peut facilement s'acquérir. La préparation doit être réalisée en amont du travail cartographique collectif.

La cartographie collective fonctionne particulièrement bien lorsqu'elle est introduite dans un groupe déjà constitué.

### 1. INTRODUIRE L'ATELIER

L'animateur-riche de l'atelier explique les étapes de son déroulement, ce que les participant-es peuvent en retirer et ce qui est attendu du groupe. Pour les personnes non familières des cartes, leur fonctionnement peut être expliqué à partir d'exemples.

Toute carte est intentionnelle. Il est important d'avoir en tête la nature de la démarche : sa dimension « négative » (dénoncer un fait) ou « positive » (rendre visibles l'organisation et les réalisations d'une lutte). Voulez-vous dénoncer des injustices ou rendre visibles des espaces de liberté déjà conquis ? Votre carte doit-elle servir à orienter les gens ou à promouvoir une identité commune ? Son élaboration peut, par exemple, permettre de faire émerger des perspectives et des intérêts différents, voire contradictoires, et assurer la médiation entre eux en les rendant compréhensibles. Le processus peut aussi servir à remettre en question la propre pratique d'un groupe, par exemple en développant de nouvelles stratégies. Si votre carte contient des données sensibles,



les participant-es peuvent décider de la détruire ensemble à la fin du processus et de transmettre le savoir généré par cette réalisation.

### 2. DÉFINIR, SPÉCIFIER ET CONCRÉTISER LA PROBLÉMATIQUE

Cerner le sujet analysé et croiser les connaissances sont des éléments importants. Une discussion ou un brainstorming permet de faire émerger des réflexions pertinentes, car comme citoyen-ne, vous êtes détenteur-riche de connaissances issues du terrain et vous ressentez le besoin de présenter un phénomène ou une situation particulière.

Tout d'abord, il faut se mettre d'accord sur la problématique centrale de la carte, la formuler clairement et définir son échelle géographique : votre ville, votre village, votre rue... Chaque phénomène peut être appréhendé sous différents aspects : sociaux, économiques, politiques, culturels, écologiques... Identifier les responsabilités, réfléchir aux liens entre les phénomènes et leurs conséquences, porter un regard critique sur la situation sont des étapes à réaliser. Plus le sujet est clairement défini, plus il est facile d'identifier les destinataires de la carte et la façon de l'utiliser.



### 3. COLLECTER ET SÉLECTIONNER LES DONNÉES

Une excursion peut être organisée dans la zone choisie pour prendre pleinement connaissance des éléments et, éventuellement, prendre des photos<sup>2</sup>. Si une visite du terrain ne peut être réalisée, les données nécessaires seront collectées via des bases de données statistiques, des données disponibles sur Internet, des articles de journaux, des flyers, des commentaires, mais aussi des histoires, des témoignages, des blagues, etc. Aucune source de données ne doit être négligée. Elles doivent être croisées et vérifiées. Celles pour lesquelles vous avez des doutes doivent être éliminées.

Ensuite, les informations recueillies seront mises en commun et placées sur une grande feuille de papier. Les données de base doivent être apurées ; le superflu éliminé ; l'information simplifiée et généralisée. Le groupe doit se concerter et se mettre d'accord sur ce qu'il souhaite retenir.

### 4. PRÉPARER UNE ÉBAUCHE

Il y a deux façons de préparer une ébauche.

- Choisir comme base un plan simplifié de la ville (ou de la zone définie) ou encore un fond de carte (la carte de référence d'un territoire donné sur lequel les éléments qui vous intéressent seront ajoutés). Cela peut faciliter l'exercice.

- Concevoir librement votre carte et la dessiner à main levée. Il vous faut alors composer l'idée graphique avec sa sémiologie, sa syntaxe, sa géométrie et organiser ces informations sur le plan (voir la partie « Le langage de la carte »). Cela nécessite de réaliser plusieurs esquisses.

### Le langage de la carte

Il existe des conventions cartographiques, mais vous n'êtes pas tenus de les respecter, même si certaines règles graphiques confèrent à votre carte de la lisibilité et l'intérêt<sup>4</sup>. Vous pouvez choisir de simplement reporter vos données sur un fond de carte ou concevoir de la dessiner ; ce qui vous demandera d'élaborer divers éléments (signes, syntaxe), d'avoir des connaissances techniques et exigera beaucoup plus de travail. Cela dépendra du temps que vous voulez ou pouvez investir dans cet atelier.

Il est important de garder à l'esprit que la carte est une image qui obéit aux mêmes règles de la perception visuelle que toutes

### 5. ÉLABORER LA(LES) CARTE(S) COMMUNE(S)

De nombreuses techniques permettent de fabriquer une carte : dessiner, découper, coller, sculpter, coudre, etc. ou géolocaliser des emplacements sur une carte numérique. Utiliser des éléments graphiques (flèches, lignes, zones de couleur, etc.) permet de rendre la carte plus compréhensible (voir la rubrique « Le langage de la carte »).

Les informations brutes doivent être regroupées en plusieurs catégories thématiques et les zones correspondant à une information doivent être délimitées. Les thèmes sur la carte peuvent être représentés sous forme de petits paragraphes de texte.



Si la légende peut se révéler essentielle, vous pouvez vous en passer dans certains cas. Le titre doit être évocateur du travail : le public en déduira l'intérêt qu'il peut lui porter.

La carte peut être éventuellement enrichie de citations, photos, dessins et tout ce qui permet de proposer une lecture croisée et faire apparaître des sujets négligés.

Il est important de sourcer vos données et citer les personnes qui ont réalisé la carte ; ce qui permettra de retrouver facilement les données utilisées.

### 6. DIFFUSER VOTRE CARTE

La diffusion des informations divulguées par la carte ainsi que l'impression, la numérisation et la diffusion de la carte<sup>3</sup> doivent être décidées à l'unanimité par l'ensemble des participant·es. Même si l'impression (ou le téléchargement) de la carte constitue un moment gratifiant, il ne faut pas oublier que la carte n'est qu'une partie du processus de cartographie. Sa réalisation n'est pas l'unique but de l'atelier : la discussion, la sensibilisation à la question et l'apprentissage en commun important souvent davantage que la carte elle-même.

les images. Nous ne lisons pas linéairement les cartes, comme un texte, mais traitons spontanément les figures qu'elles contiennent en commençant par les plus attractives et en les comparant entre elles. Ensuite, les informations sont simplifiées, globalisées, puis organisées et classées. Des formes familières et des sens sont détectés en fonction des références culturelles du groupe. Tout cela se fait en grande partie inconsciemment.

Les informations qui surchargent votre carte et ainsi brouillent votre message doivent être éliminées : qui dit le moins, dit le mieux. La carte est par nature schématique et symbolique : expérimentez avec les formes.

## LES ÉLÉMENTS DE LA CARTE

Le choix de la projection cartographique<sup>5</sup> n'a d'incidence que pour les cartes à l'échelle du monde ou de grandes régions, pas pour la représentation d'un quartier. Si vous ne cherchez pas à représenter un ensemble large d'interrelations mais une simple problématique, il peut être judicieux de dessiner vous-même votre fond de carte sur une feuille ou un tissu.

Le choix de l'échelle et le découpage sont importants dans la réalisation d'une carte : quelle étendue faut-il montrer pour couvrir un phénomène ? L'échelle est-elle assez fine pour faire apparaître tous les détails importants ? Une carte ne doit pas respecter une échelle métrique : pour les cartes sensibles, les éléments désignés ne sont souvent pas proportionnels à l'étendue physique et reflètent surtout la perception des individus.

Une carte a besoin d'un « habillage » soigné et placé judicieusement : au minimum un titre et une légende. En effet, le titre, souvent placé au-dessus de la carte, est le premier élément qui sera lu, ensuite, l'image dans son ensemble et enfin, des explications fournies par la légende. La légende est la clé de lecture d'une carte. Il est important de la soigner.

Les variables visuelles ou figurées sont les objets que l'on dessine sur le plan de la carte. Certaines sont ponctuelles (symboles, pictogrammes), d'autres linéaires (des traits, des flèches), ou encore zonales (aplats de couleur, surfaces hachurées). Vous pouvez modifier leurs taille, couleur, forme, orientation et grain (ou l'épaisseur des éléments). Ces variables doivent être organisées selon des règles logiques avec une hiérarchie : jouez sur leurs ressemblances, leurs différences et leurs proportionnalités. Pour certains phénomènes, comme le mouvement ou le temps, difficilement représentables, des solutions inspirantes sont disponibles sur internet.

## LES COULEURS

Les teintes ou nuances (bleu, rouge, etc.) permettent de montrer les différences de nature ; les valeurs - ou intensités - (rouge clair ou foncé) de présenter les différences de quantité ou d'importance. Les couleurs foncées sont souvent utilisées pour les informations plus importantes. Les couleurs sont choisies en fonction du support final (écran ou impression sur papier). En effet, les gris très clairs apparaissent difficilement à l'impression.

Les couleurs ont aussi des valeurs symboliques différentes en fonction des cultures. Une carte peut être réalisée en noir et blanc. Le blanc désigne l'absence d'information ou le fond. On peut alors jouer sur la trame (points, traits, motifs, symboles) pour distinguer des zones.

## Les supports de diffusion

### ÉCRAN D'ORDINATEUR

Lorsqu'on présente une carte sur un ordinateur, l'espace disponible et la résolution de l'écran sont des éléments à prendre en considération : tous les caractères et symboles doivent être visibles sans grossissement. La carte doit tenir sur l'écran sans défilement. Si vous avez trop de détails à montrer, utilisez plusieurs cartes ou envisagez des outils web pour faire un zoom et un panoramique sur une carte interactive.



## LES SYMBOLES

Les symboles (pictogrammes ou signes) renforcent l'effet graphique d'une carte. Leur choix fait l'objet d'une concertation au sein du groupe.

Des symboles existants peuvent être utilisés ou inventés. Travailler avec des symboles existants permet d'aller plus vite et de donner une plus grande lisibilité aux informations, mais demande une préparation en amont pour trouver, imprimer et découper les symboles. Inventer de nouveaux symboles exige du temps supplémentaire pendant l'atelier. Cette démarche offre néanmoins plus de liberté dans la conception et les participant-es s'identifient davantage aux symboles de la carte.

Les différents symboles sont regroupés par thème, en utilisant par exemple la même couleur de fond pour tout ce qui est lié aux droits fondamentaux : santé, éducation, logement, etc. Il est essentiel d'organiser l'information pour que chacun-e s'y retrouve<sup>6</sup>.

La carte doit être conçue pour fonctionner sur différents moniteurs (RGB, LCD, portables). Les caractères doivent être d'au moins 14 points. Les symboles de points et de lignes doivent être de 15 % plus grands que ceux d'une carte papier. Les motifs trop fins ou trop détaillés doivent être évités. Les cartes statiques pour Internet sont enregistrées à 72-150 dpi.

## ÉCRAN DE PORTABLE

Sur les téléphones, les petits appareils numériques et les GPS, les moniteurs portables tactiles permettent d'effectuer des panoramiques et de zoomer pour pallier leur petite taille. Les informations supplémentaires doivent facilement apparaître lors d'un zoom avant. On peut aussi utiliser des photographies aériennes et des symboles pas trop complexes. Les couleurs doivent tenir compte des différentes conditions d'éclairage et être plus intenses. Il faut être attentif à la police (avec empattement) pour que les cartes soient plus faciles à lire sur des écrans portables.

## LES PROJECTIONS

Avant de projeter votre carte sur un écran, il faut la prévisualiser avec un projecteur en étant particulièrement attentif aux couleurs. Les cartes projetées doivent être conçues en fonction de la distance de visualisation et de la taille de la pièce : augmentez la taille des caractères, évitez les détails, la quantité ou la complexité des données par rapport aux cartes imprimées. Les couleurs sont choisies selon la luminosité de la pièce.

## En conclusion : quelques conseils pratiques

Les cartes peuvent sembler fiables et objectives, elles montrent « tout ce qui est important », même si elles sont basées sur des analyses et des points de vue qui peuvent être critiqués. La critique du caractère tendancieux de la carte vaut aussi pour la cartographie alternative.

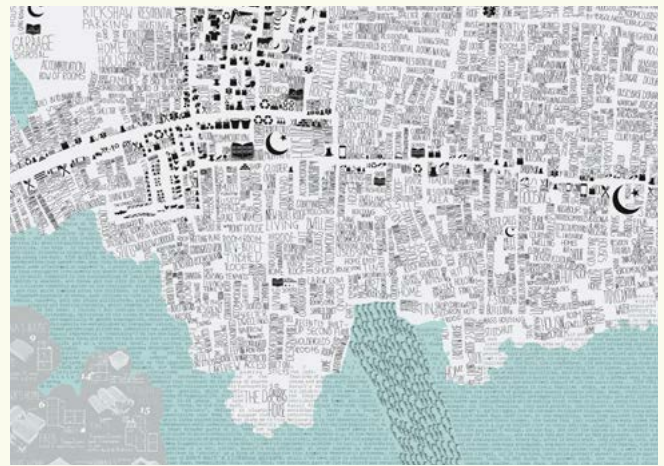
### - Respect de la parole et du droit d'autrui

Tout·es les participant·es du projet doivent être informé·es de la démarche et ainsi se sentir représenté·es et non instrumentalisé·es. En tant qu'outil de résistance, les cartes s'en prennent aux intérêts hégémoniques. Les participant·es ne doivent pas être des responsables ou des parties prenantes du projet ou de la thématique analysée. L'objectif fixé collectivement détermine le(s) sujet(s) qui doivent être cartographié·es.

### - Montrer un monde différent

Les cartes officielles et commerciales représentent le pouvoir hégémonique de l'État et du marché. Si la carte d'une ville indique les autoroutes en grand et en gras, mais aucune piste cyclable, vous savez immédiatement le moyen de transport privilégié dans cette vision du trafic urbain. Plutôt que de représenter les structures de pouvoir en place, une carte alternative montre un autre monde possible.

Il faut donc changer l'échelle et le mode de projection, oublier l'espace euclidien et inventer un format correspondant davantage



## AFFICHES

Les affiches sont généralement présentées dans de bonnes conditions d'éclairage avec une définition souvent plus fine qu'à l'écran. Des informations plus complexes peuvent y être incluses. L'affiche doit donc être conçue afin que les informations soient vues à la fois de près et de loin.

à votre conception spatiale : cartes mentales, réseaux relationnels, cartes griffonnées, etc. La lisibilité et la simplicité du message doivent être visées.

### - Créer des communs

Choisir une licence ouverte pour créer votre carte (par exemple Creative Commons) permet de la partager aussi librement que possible. Il est important de donner aux participant·es la possibilité d'un feedback et d'une rectification des données.

### - Documenter le processus

Quelles sont les nuances de rouge et les polices de caractères utilisées ? Combien de temps avez-vous eu besoin ? Où avez-vous obtenu ces données ? Pour répondre à ces questions, il a été nécessaire de se documenter. Conserver les informations récoltées et documenter le processus et les moments marquants de la conception permettent d'économiser du temps et des efforts pour de futures cartes.

### - Évaluer le résultat

Dans la réalisation collective d'une carte, il faut poser un regard critique sur chaque étape du travail. Évaluer votre carte avec des personnes étrangères au projet et vérifier qu'elle est adaptée aux attentes de votre public sont deux éléments importants.

## Notes

1. Cette adaptation a été réalisée par Zoé MAUS, permanente CIEP. Nous remercions le Collectif Oranotango de nous avoir permis de résumer les grandes lignes de la démarche. La version complète du manuel est disponible en ligne <https://t.editionsducommun.org/ceci-nest-pas-un-atlas/Fanzine-Petit-manuel-de-carto-collective-et-critique-WEB.pdf>
2. Voir l'article de Claudine Lienard dans ce numéro sur la méthode des marches exploratoires.
3. Une copie de votre carte peut être envoyée à [www.oranotango.info](http://www.oranotango.info)
4. Les règles formalisées il y a un demi-siècle sont toujours valides : Jacques BERTIN, *Sémiologie graphique. Les diagrammes. Les réseaux. Les cartes*, Paris, Gauthier-Villars, 1967. Consulter aussi Anne LE FUR, *Pratiques de la cartographie*, Paris, Armand Colin, 2015.

5. La représentation d'un objet sphérique sur une surface plane induit forcément des déformations.

6. Des symboles sont téléchargeables sur <https://oranotango.info/icons/> ou <https://iconoclastas.net/>

Toutes les photos de cette fiche pédagogique sont puisées de l'ouvrage en ligne (ou papier) *Ceci n'est pas un atlas*. Elles ont été prises lors de différents ateliers de cartographie.