

VISUALISER LES DONNÉES SPATIALES

Qu'est ce qu'une carte ?

Les matériaux du cartographe

Le langage cartographique

La mise en scène

Les outils du cartographe

Les « nouveaux visages »

7

Les 10 règles du cartographe

*1*_{/10}

Sémiologie graphique

#BERTIN #VARIABLESVISUELLES

Toute carte, qu'elle soit statique, interactive ou animée, doit **SUIVRE LES REGLES** de la sémiologie graphique.

2/10

Habillage

#TITRE #ECHELLE #ORIENTATION #SOURCE #LEGENDE

Une carte sans habillage n'est pas une vraie carte.
C'est une **IMAGE GEOGRAPHIQUE**, un simple
brouillon.

3/10

Le message avant tout

#MESSAGE #NARRATION

Construire une carte c'est avant tout exprimer un **MESSAGE**. Une carte sans message clair est une carte insipide. Comportez vous donc en conteur. Votre carte doit raconter une histoire, raconter le territoire.

4/10

Sélectionner

#SELECTION #GENERALISATION

On ne peut pas tout mettre sur une carte.
Construire une carte, c'est donc sélectionner et
l'information pertinente. Car attention, en
cartographie trop d'information tue l'information.
Une bonne carte sera donc une carte **SIMPLE** et
COHÉRENTE, sans surcharge.

5/10

Hiérarchiser

#hierarchisation #Organisation

Toutes les informations ne sont pas aussi importantes. Hiérarchiser l'information est un moyen de gagner en clarté et en lisibilité.

GARE AU DESORDRE VISUEL !

6/10

Faire simple

#Simplicité #Efficacité #Perception

Une bonne carte est une carte **COMPRISE EN UN MINIMUM DE TEMPS** de perception.

Si une carte est trop compliquée, vous pouvez en faire deux en vis à vis.

7_{/10}

Une carte pour qui ?

#Public

Si la carte a un énonciateur (l'auteur de la carte), elle a aussi un destinataire. Construire une carte (choix des mots, des couleurs, etc.), c'est donc aussi prendre en compte le **PUBLIC** à qui cette carte s'adresse (enfants, experts, grand public, ...). Si le public n'est pas clairement ciblé, tachez autant que possible d'être **UNIVERSEL**.

8/10

Faire du beau

#ART

Ne soyez pas « cacocartographes ». Une carte efficace, c'est aussi une carte où règne l'harmonie visuelle. Objet **ARTISTIQUE** autant que scientifique, une carte efficace est aussi une carte attractive, agréable à lire. Concrètement, il ne faut jamais se contenter des cartes sorties telles quelles des logiciels de cartographie ou des logiciels SIG. ; l'utilisation d'un logiciel de dessin pour finaliser la carte est dans tous les cas nécessaire.

Reproductibilité, sciences

#SCIENCE #OPENSSCIENCES #METADONNEES

Une carte n'est jamais définitive et doit toujours pouvoir être contestée, débattue, remise en cause. Pour cela, un devoir de **TRANSPARENCE** et de **TRAÇABILITÉ** est nécessaire. Les données, méthodes, sources, dates, etc., seront scrupuleusement indiquées et référencées. Plus les métadonnées seront détaillées, plus la carte sera reproductible.

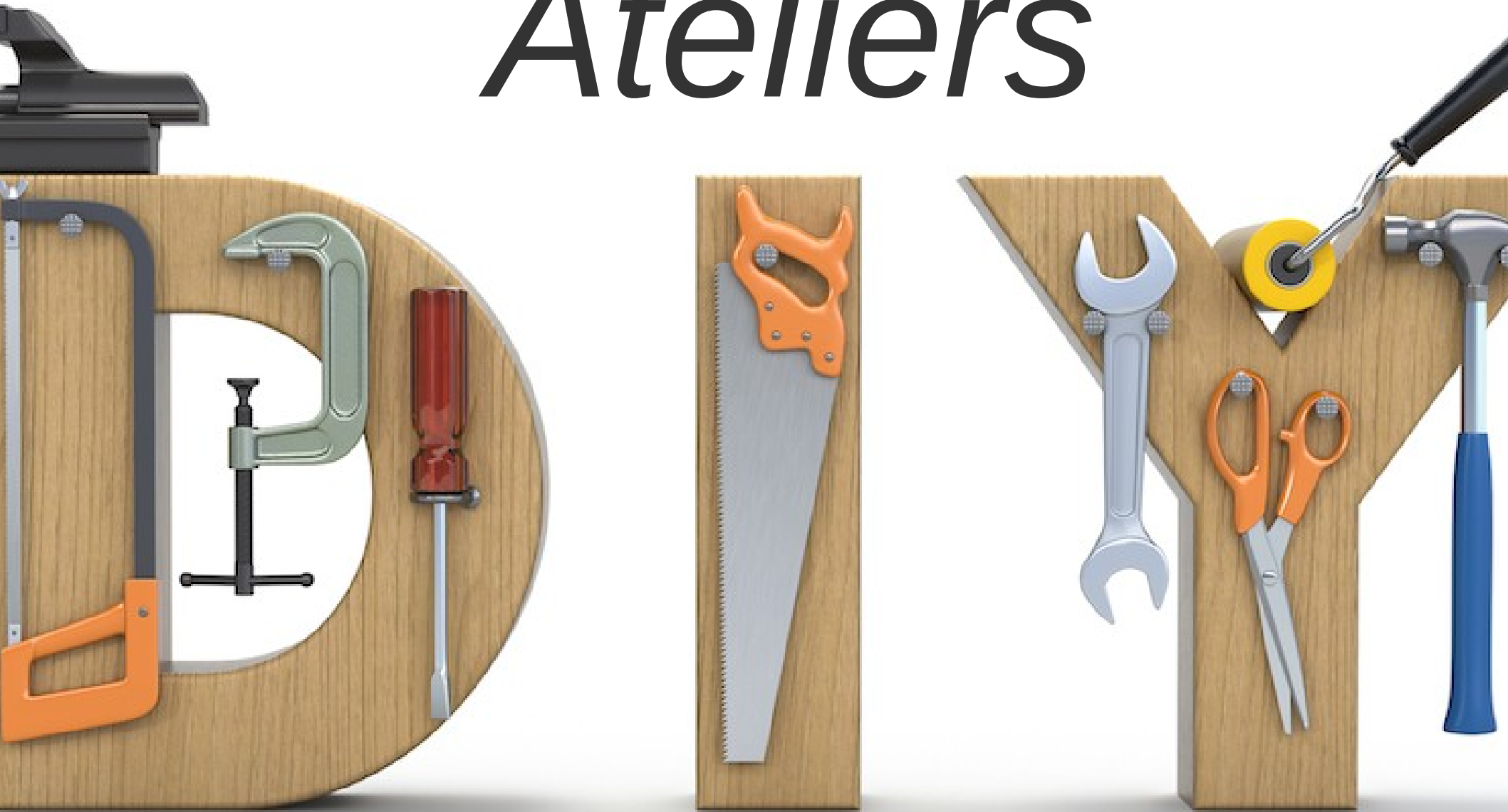
10_{/10}

La carte n'est pas le territoire

#subjectivité #honnêteté

La carte n'est pas le territoire mais une représentation de celui-ci réalisée selon des hypothèses, des savoir faire, des intentions. Toute carte est donc **SUBJECTIVE**. Même réalisée le plus rigoureusement possible, la carte ne décrit jamais le monde tel qu'il est mais est toujours l'expression d'un regard particulier. Ces filtres (entre le réel et l'image) sont posés par le cartographe. Toute carte résulte de l'acte créateur et des choix de son auteur.

Ateliers

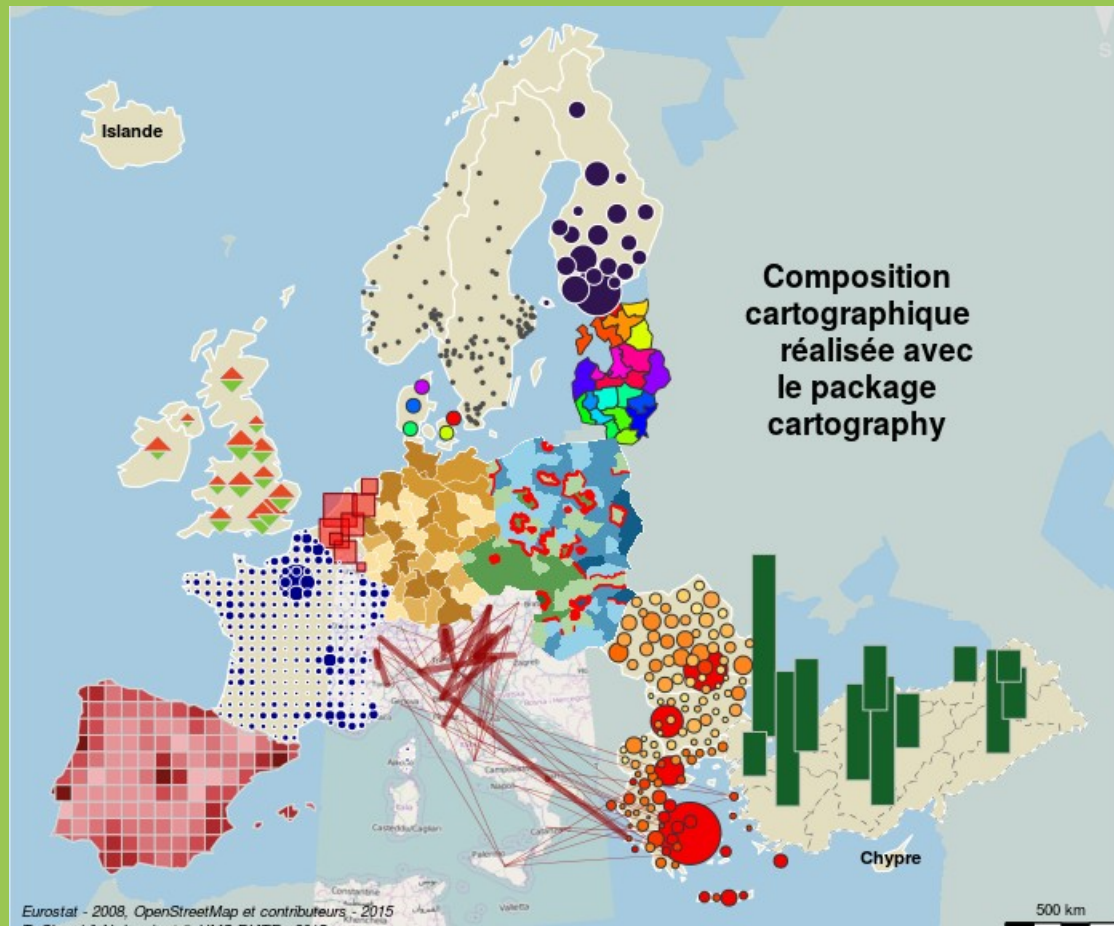


Do It Yourslef

Atelier 1

Cartographie avec R

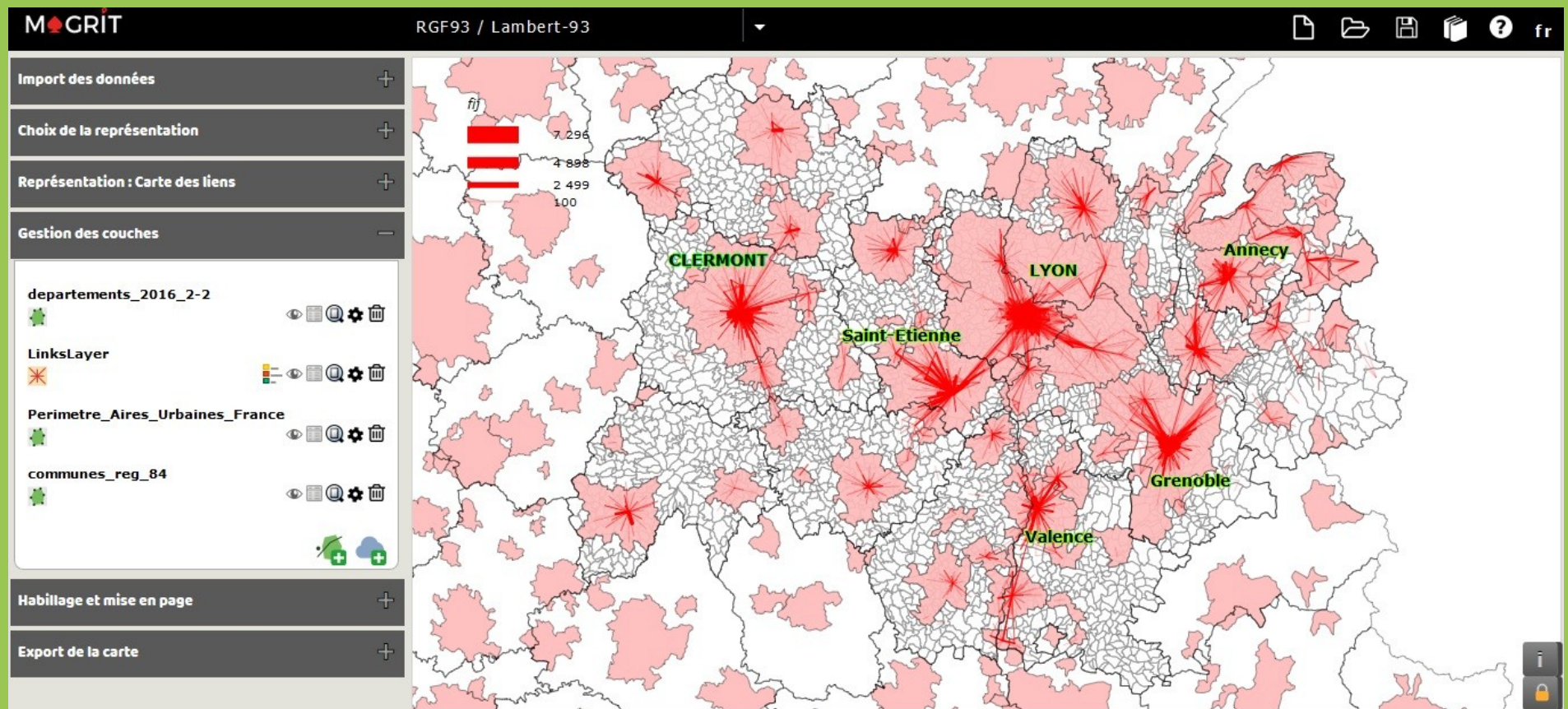
Nicolas LAMBERT & Ronan YSEBAERT



Atelier 2

Cartographie avec Magrit & Khartis

Matthieu VIRY & Thomas ANSART



MERCI^o

Marie-Laure APERS-TRÉMÉLO

marie-laure.tremelo@univ-amu.fr

Nicolas LAMBERT

nicolas.lambert@cnrs.fr

Hervé PARMENTIER

herve.parmontier@ens-lyon.fr