



LE MANIFESTE DES CARTOGRAPHES

ARTICLE 1 - Sémiologie graphique

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

ARTICLE 2 - Habillage

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

ARTICLE 3 - Message

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.

ARTICLE 4 - Sélection

On ne peut pas tout mettre sur une carte. Construire une carte, c'est donc sélectionner 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.

ARTICLE 5 - Hiérarchie

Toutes les informations n'ont pas le même degré d'importance. Hiérarchiser l'information est un moyen de gagner en clarté et en lisibilité. **GARE AU DESORDRE VISUEL** !

ARTICLE 6 - Simplicité

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.

ARTICLE 7 - Public

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, tâchez autant que possible d'être **UNIVERSEL**.

ARTICLE 8 - 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 regarder. 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.

ARTICLE 9 - Sciences

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

ARTICLE 10 - La carte n'est pas le territoire

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 ; elle 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. Une règle d'or : **L'HONNÊTÉTÉ** !