

Quelques conseils cartographiques : (d'inspiration obligatoire).

L'outil cartographique a pour but principal de fournir une information immédiatement accessible car perçue visuellement.

Percevoir suggère, ici le sens, et non la compréhension. On perçoit, un bruit, une odeur sans pour autant l'identifier, cela vient ensuite.

Le choix des signes cartographiques (ou figurés cartographiques) :

-- est fonction du **type** d'information et **caractère** d'information à représenter.

Le types d'information peuvent être:

-- linéaire.

-- ponctuelle.

-- étendue.

On ne peut, certes pas, les représenter de la même manière.

⇒ *Chacune de ces informations revêt soit un **caractère qualitatif** soit **quantitatif**. Les figurés doivent donc être adaptés selon le cas de figure.*

Les règles de perception visuelle :

Il faut **éviter** de cartographier **plus de trois types** d'informations différentes sur une même carte.

Pour chaque type d'information d'un même caractère il est souhaitable de limiter les figurés au **nombre maximal de cinq**.

Les à-plats de couleurs :

Ils doivent de préférence suivre l'ordre des couleurs de l'arc-en-ciel :

gamme froide, des verts aux bleus

gamme chaude, des jaunes au rouge.

Les gammes froides sont perçues par l'œil comme étant plus loin de celui-ci et seront donc utilisées pour traduire une information négative ou moindre, exemple : une profondeur pour les fonds océaniques.

A contrario, la gamme chaude est perçue par l'œil comme étant plus proche et servira plus facilement à illustrer une information forte, positive ou plus importante : exemple les massifs montagneux et leur altitude.

Dans le cas de d'informations à caractère qualitatif, il convient de choisir des figurés significatifs : le jaune pour une étendue chaude et aride, le vert pour une étendue boisée etc.. Si l'on s'amuse à remplacer les couleurs conventionnelles, le résultat serait ... surprenant !

Dans certains cas précis on peut être amené à représenter un même type d'information en utilisant les **deux gammes de couleurs conjointement**. Cela permet de différencier des sous-ensembles très différents; exemples : l'opposition entre région sèche et humide ou entre deux ensembles politiques concurrents comme le bloc de l'Ouest et celui de l'Est.

L'opposition des deux gammes de couleurs permet alors de faire ressortir l'opposition recherchée par le cartographe.

⇒ *En cas de manque de temps, les couleurs peuvent être remplacées par des hachures de couleurs. Se pose alors le problème de les réaliser proprement et régulièrement malgré la pointe des crayons de couleurs qui reste fragile.*

Les Hachures :

Il est toujours préférable de **faire varier les hachures en intensité** plutôt qu'en orientation.

Faire varier l'intensité ou la densité de couleurs correspond à une perception visuelle alors que l'orientation fait appel à une perception géométrique donc intellectuelle et abstraite.

Exemple : Voir annexe en page 3. Deux « codages » d'une même réalité cartographiée sont proposés. On est cependant bien en peine de percevoir rapidement combien de fois l'un ou l'autre des figurés est présent sur le premier croquis. Il est important de souligner que sur une carte plus complexe et avec des territoires plus différenciés en taille et en fréquence, la carte devient littéralement impossible à percevoir et ne peut être comprise qu'au prix d'une

fastidieuse lecture.

⇒ *En cas de manque de temps : il est facile d'espacer davantage les hachures. Attention: vous serez sanctionnés sur la réalisation mais pas pour la localisation des phénomènes.*

Il est préférable d'utiliser des stylos aux feutres car ceux-la possèdent une pointe indéformable et garantissent des traits réguliers dans leur épaisseur.

Les figurés en points :

Ils doivent être **équidistants** et de forme **circulaire**, ce qui les rend très complexes à réaliser : **donc à éviter**.

Les figurés ponctuels quantitatifs :

Type d'info : les principales villes des Etats-Unis. Il faut choisir un figuré géométrique simple susceptible d'être aisément reproduit à différentes tailles sans déformation inesthétique pour avoir toute son efficacité visuelle.

Remarques :

-- **Le figuré présent en légende est forcément et rigoureusement le même que celui figurant sur la carte.** Aussi, faut-il faire attention à reporter en dernier lieu, une fois la carte achevée, la légende au propre, celle-ci étant plus rapide à modifier que la carte elle-même. Attention, les surfaces coloriées de petites tailles ont tendance à être plus sombres que les grandes surfaces (on appuie plus). Très souvent, les figurés de la légende apparaissent comme plus sombres que leur réalisation sur la carte. Méfiance donc !

-- **Les hachures doivent être systématiquement orientées et espacées de la même manière sur la carte et dans la légende.**

-- Il faut faire attention au choix des couleurs. L'élève ne peut pas deviner sous quel éclairage sera lue sa carte. Ainsi ,les lampes halogènes qui génèrent un éclairage très jaune, rendent-elles quasiment invisibles le figuré jaune pâle...

La légende du croquis cartographique (et des cartes).

Le sujet tel qu'il est fourni, suggère ou donne les informations à cartographier. Celles-ci doivent apparaître dans la légende en étant regroupées par types d'information : c'est ce que l'on appelle la **typologie de la légende**.

Ex :

- | | |
|--|---|
| <p>I) Les ensembles de relief</p> <p>a) <u>les plaines & les plateaux</u></p> <p><input type="checkbox"/> Vallées fluviales et littorales</p> <p><input type="checkbox"/> Les plateaux</p> <p><input type="checkbox"/> Les Limagnes</p> <p>b) <u>les basses montagnes</u></p> <p><input type="checkbox"/> - étage collinéen</p> <p><input type="checkbox"/> - Vallées perchées</p> | <p>c) <u>la haute montagne.</u></p> <p>- Domaine des prairies alpines</p> <p>- Domaine minéral ou steppique</p> <p>II) Le réseau hydrographique</p> <p>a) <u>Eaux courantes</u></p> <p>- Fleuves, rivières</p> <p>b) <u>Eaux retenues</u></p> <p>- Lacs naturels</p> <p>- Lacs de retenue</p> |
|--|---|

ETC...

Chaque information est clairement formulée comme un thème donnant lieu à une grande partie dans une composition. Chaque information et son figuré doivent être reliés à ce thème, à ce **type**.

La légende apparaît donc, avant même les figurés, comme le squelette de la réponse à la problématique. Il appartient au candidat, si le sujet le permet, de constituer lui-même le squelette de sa carte. Il ne revient certes pas aux correcteurs de le deviner à sa place.

Pour se convaincre de l'inefficacité de la première carte, imaginez ces mêmes information à placer sur tous les pays européens. Se poser la question suivante: «en ne regardant que la carte et la légende du haut, combien de de fois le figuré figuré D revient-il? Puis rechercher sur la carte du bas...

