

GÉOGRAPHIE : SAVOIR-FAIRE

RÉALISER UNE CARTE HEURISTIQUE

Voici les règles fondamentales pour concevoir et réaliser une carte heuristique efficace.

1 La feuille de papier est utilisée dans le format paysage.

La feuille de papier sera orientée dans le sens paysage, car nous avons une vision plus large que haute. Nos écrans de cinéma, de TV et d'ordinateur ont adopté depuis longtemps ce format. Il s'agit de ne pas contrarier notre fonctionnement naturel. Toutes les règles énoncées adopteront ce principe.

Un dernier point, elle est de préférence sans lignes et sans carreaux. Nous souhaitons partir d'un terrain vierge, le plus neutre possible pour ne pas orienter notre production d'idées.

2 Le cœur est beaucoup plus qu'un titre simplement informatif.

Il doit posséder un pouvoir évocateur puissant. Il parle au « cerveau droit », l'hémisphère de l'imagination, de la vision ... c'est la raison pour laquelle :

- Il n'est pas enfermé dans un cadre ou un cercle.
- Une image est préférable à un mot. Si nous ne devons dessiner qu'un pictogramme sur la carte ce serait à cet endroit-là, car il doit inspirer. Il représente l'objectif de la carte, et doit nous permettre de nous projeter. Par défaut un nuage ou toute forme « vaporeuse » peut être représentée.
- La couleur est présente pour son caractère dynamique favorable à la créativité



Pour des raisons pratiques, le cœur est bien au centre de la feuille pour que les branches puissent être ramifiées tout autour de façon équilibrée, ni trop sur un côté, ni trop en haut ou en bas. Pour un format A4, il mesurera à peu près 5cm x 5 cm.

3 Les branches sont par défaut de forme organique (qui s'inspire de la nature).

Une forme trop rigide et anguleuse évoque instantanément une procédure. Ramifier une carte participe dans un premier temps d'une démarche constructiviste, plus simplement, nous faisons le chemin en même temps que nous avançons. Nous ne savons pas encore ce que nous allons trouver, nous procédons par essai, erreur et réajustement.

Nous éviterons la verticalité car elle nuit à la lisibilité. L'angle de la branche est au maximum incliné à 45°.

Les branches sont réparties harmonieusement autour du cœur ;

4 Un seul mot par branche.

Derrière cette règle il y a un postulat qu'il est intéressant d'éclaircir car ce principe est le plus difficile à respecter au début de notre apprentissage.

Et pourquoi pas une phrase, pourrions-nous nous demander.

Parce que la phrase nous enferme dans quelque chose de définitif avec une clôture que l'on nomme un point. C'est tout le contraire que nous souhaitons dans une carte. Nous voulons de l'ouverture, nous désirons aller plus loin encore et encore.

Bien entendu il existe des exceptions ...

Quelquefois, il peut être intéressant ou utile de prendre la phrase dans sa totalité. Dans ce cas, donnons à la phrase un caractère homogène et transformons-la en matériau en l'entourant d'une bulle, ou bien d'un rectangle si il s'agit d'un article de loi ou une procédure.

Nous pouvons donc parler de « un matériau par branche » à la place de « un mot par branche » si nous voulons être plus juste.

Notre écriture doit être très lisible. Un simple regard doit nous permettre de nous repérer facilement.

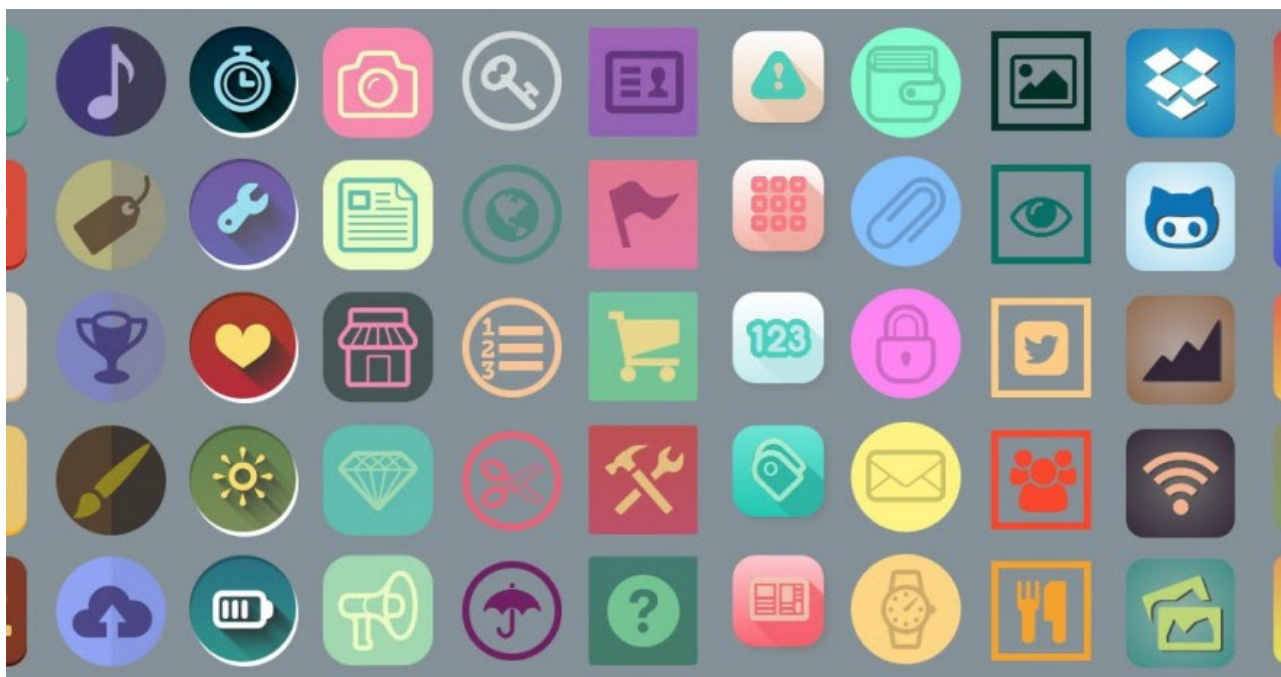
Enfin la longueur de la branche doit être égale à celle du mot, toujours pour ne pas perdre de l'espace.

5 Les pictogrammes sont simples et évocateurs.

Il n'est pas besoin de posséder des talents de dessinateur pour faire des cartes heuristiques. Avec un peu d'entraînement nous y arrivons tous.

Il nous faut bien comprendre l'utilité d'un pictogramme. Les pictogrammes ne sont pas l'information, ils permettent d'accéder aux informations que nous avons en mémoire. C'est la raison pour laquelle il est souvent dit qu'une image vaut mille mots. Comme pour un ordinateur, le pictogramme est une interface graphique très évocatrice (nous savons tout de suite repérer le pictogramme d'un logiciel). Il nous permet d'accéder au fichier, mais lui-même n'est pas le contenu.

Chacun se fabrique ses propres pictogrammes ou bien va les puiser dans des réservoirs plus universels comme le code de la route, l'informatique, la signalétique, les appareils électroménagers, les technologies, ...



Les pictogrammes ont plusieurs utilités :

- Ils nous font gagner beaucoup de place par leur pouvoir évocateur
- Ils permettent un repérage rapide de l'information
- Ils stimulent l'imagination et la mémoire

6 Les couleurs servent la lisibilité.

C'est à l'utilisateur d'en fixer la signification. Il n'existe pas de code universel, chacun choisira sa légende.

La vocation de la couleur est double. Elle permet d'homogénéiser des informations en leur donnant une teinte identique et elle permet de différencier les informations entre elles par une couleur différente.

Il nous faut donc être habile, car le cerveau se demande très rapidement si il existe un lien entre deux informations d'une même couleur. Si c'est le cas, c'est parfait, sinon la lecture de la carte en sera affectée.

7 Le matériel est choisi pour sa qualité et le plaisir qu'il procure à son utilisation.

Aimer son matériel n'est pas un luxe pour un artisan. Il en est de même pour le concepteur et réalisateur d'une carte heuristique. Nous savons tous qu'il existe des stylos qui nous invitent à écrire et d'autres pas du tout. Papier, cahiers, classeur, crayons feutres ... tous doivent être de qualité pour que nous ayons toujours du plaisir à créer nos cartes heuristiques.