

Fiche 3 : Les règles de la sémiologie graphique

Les règles de sémiologie graphique ont été définies par Jacques Bertin dans son ouvrage *Sémiologie graphique* aux éditions EHESS en 1967.

- Il existe trois signes graphiques élémentaires : le point, la ligne (ou le trait) et la surface (l'aplat), avec trois familles de figurés : ponctuel (points, symboles), linéaire et zonale (figurés de surface). Six variables visuelles permettent de donner une signification aux figurés : la forme, la taille, la couleur, la valeur, l'orientation et le grain.
- Les couleurs sont à respecter : vert pour la végétation, bleu pour la mer, le réseau hydrographique, marron pour les montagnes, jaune pour les déserts, les espaces de faibles densités... Les couleurs chaudes permettent de montrer une intensité. La couleur blanche est à utiliser et à renseigner dans la légende.
- Une carte, un croquis ou un schéma doivent comporter une échelle, un titre, une légende et une orientation quelle que soit l'échelle. Si la légende peut-être détaillée, la réalisation cartographique doit être simple, non surchargée. Les lieux sont indiqués : en noir et en MAJUSCULES pour les Etats, en minuscules pour les villes, les régions. Toute la nomenclature est écrite à l'horizontal, excepté pour les fleuves où le nom du fleuve suit le cours d'eau.
- **La légende** doit répondre à une problématique claire et simple (attention ce n'est pas une question, on ne peut pas répondre par oui ou non à une problématique). La légende est classée en deux à trois parties, avec éventuellement des sous-parties si les informations sont nombreuses. Les titres des parties et sous-parties permettent de répondre à la problématique.

Le langage cartographique

	FIGURÉS DE SURFACE	FIGURÉS PONCTUELS	FIGURÉS LINÉAIRES
REPRÉSENTER des INFORMATIONS	<p>Des informations qui s'étendent en surface</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> Zone désertique Espace agricole Espace densément peuplé Aire de l'animisme 	<p>Des informations dont la localisation est ponctuelle</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ville Port maritime Pôle industriel Détroit 	<p>Des informations dont la localisation est linéaire</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> Front pionnier Flux migratoire Route maritime Limite sud du pergélisol
DIFFÉRENCIER des INFORMATIONS	<p>Variation de la couleur des plages colorées</p> <p></p> <p>Variation de l'orientation des hachures</p> <p></p>	<p>Variation de la forme</p> <p></p> <p>Variation de la couleur</p> <p></p>	<p>Pour différencier des éléments linéaires de nature différente</p> <p>Des flèches pour les dynamiques, les flux</p> <p></p> <p>Des traits pour les réseaux, les limites...</p> <p></p> <p>Pour différencier des types de flux</p> <p>Variation de la couleur ou la forme des flèches</p> <p></p>
HIÉRARCHISER des INFORMATIONS	<p>Variation du ton d'une même couleur</p> <p> Faible → Élevé</p> <p>Variation de la gradation des hachures</p> <p> Faible → Élevé</p> <p>Variation de la densité des points</p> <p> Faible → Élevé</p>	<p>Variation du ton d'une même couleur</p> <p> Faible → Élevé</p>	<p>Pour hiérarchiser des flux :</p> <p>Variation de la taille des flèches</p> <p> Faible → Élevé</p> <p>Pour hiérarchiser des axes de communication :</p> <p>Variation de l'épaisseur des traits</p> <p> Faible → Élevé</p>

Source : Nicolas Balaesque, Daniel Oster, La cartographie, Nathan, 2014