

# Dossier de carte

## Amarcír

Bocquet 1GDC

### Présentation des différents contextes :

#### 1. Contexte Historique

L'univers décrit par cette carte se situe dans un futur alternatif. La découverte de nouveaux cristaux possédant une énergie étrange au cœur de la planète permet à l'homme de faire des avancées génétiques spectaculaires, mais l'utilisation et l'exploitation trop intensive de ces cristaux finit par engendrer une explosion qui ravage le monde et principalement l'Europe.

Laps de temps écoulé entre l'univers de la carte et le nôtre : une dizaine de siècles.

#### 2. Climatique

Suite à l'explosion le climat s'est réchauffé par zones, créant ainsi des températures et milieux oscillant entre jungles et forêts tempérées, même au cœur de l'Europe. Il existe très peu de zones froides, les pays auparavant couverts de glaces se sont aussi réchauffés, et les déserts du sud ont progressés.

#### 3. Géographique

Un abaissement subit des océans à lieu suite à l'explosion, les eaux s'engouffrant dans le cratère ainsi créé. Cela conduit à une diminution brutale du niveau des mers du globe. Les effets s'en font surtout ressentir aux alentours de l'Europe proche de l'explosion, où les haut-fond marin sont révélés et petit à petit recouverts par la végétation terrestre.

Les reliefs sont également plus prononcés et plus hauts en apparence suite à cet abaissement.

#### 4. Population

La population humaine a subit une diminution dangereuse suite à l'explosion responsable des changements du monde. La plupart des citées ont été abandonnées et tombent en ruines. Les quelques rares villes encore occupées sont drastiquement changées suite à la nécessité de s'adapter à cette nouvelle existence et à cause de l'apparition de nouvelles races qui sont prédatrices de l'homme.  
(Les scalers, sorte de dragons humanoïdes)

### Détails majeurs :

La capitale est considérée la seule place protégée contre les scalers.

Les humains ont été réduits à un niveau technologique équivalent à la révolution industrielle. L'usage de l'électricité s'est presque entièrement perdu. Le nucléaire est inexistant. La vapeur ou l'énergie des cristaux restants sont les alternatives les plus courantes.



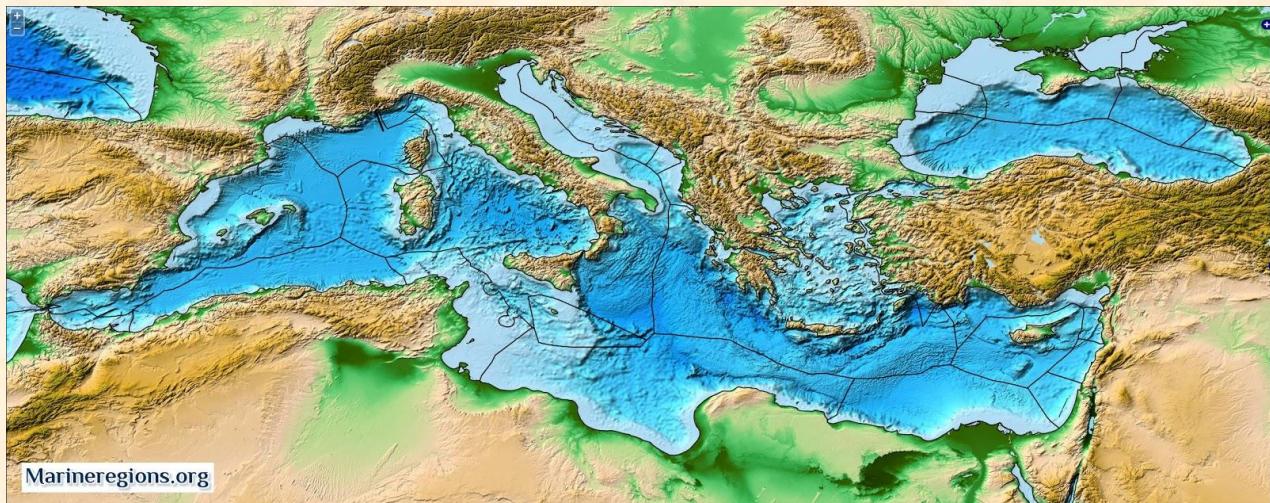
## Présentation des recherches effectuées

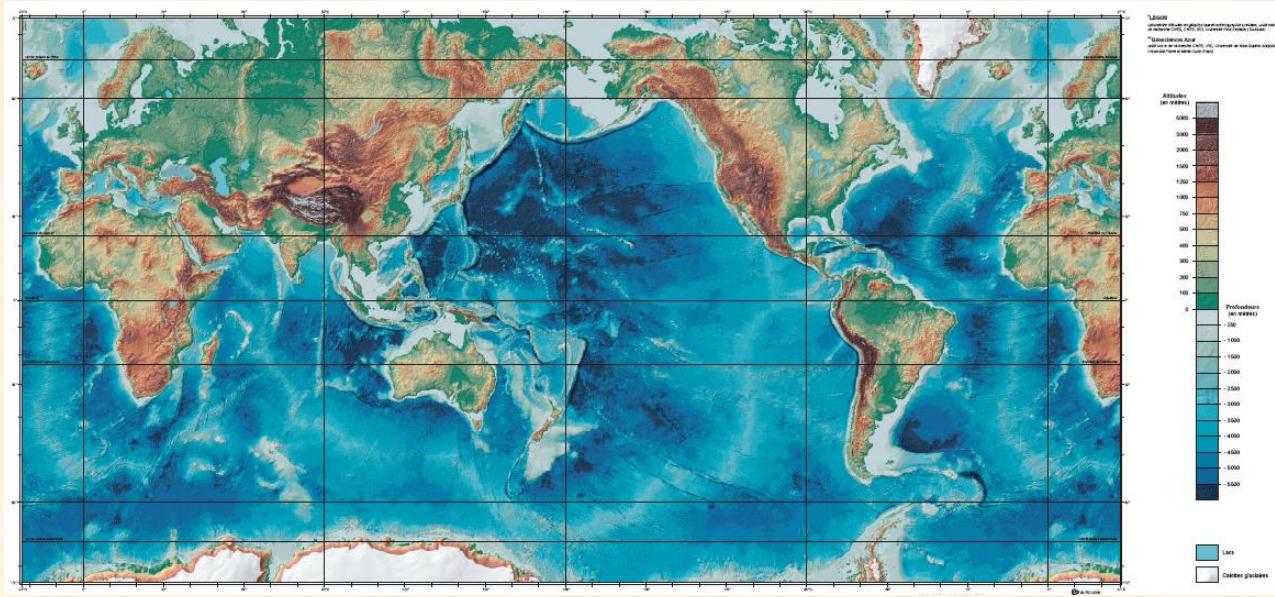
### 1. Recherche contextuelle.

Ayant décidé de baser ma carte sur le monde réel, j'ai dû d'abord obtenir les références adéquates. Prenant en compte l'idée d'abaissement des océans, il me fallait des références des reliefs marins autour de l'Europe afin de pouvoir dessiner les nouvelles côtes.

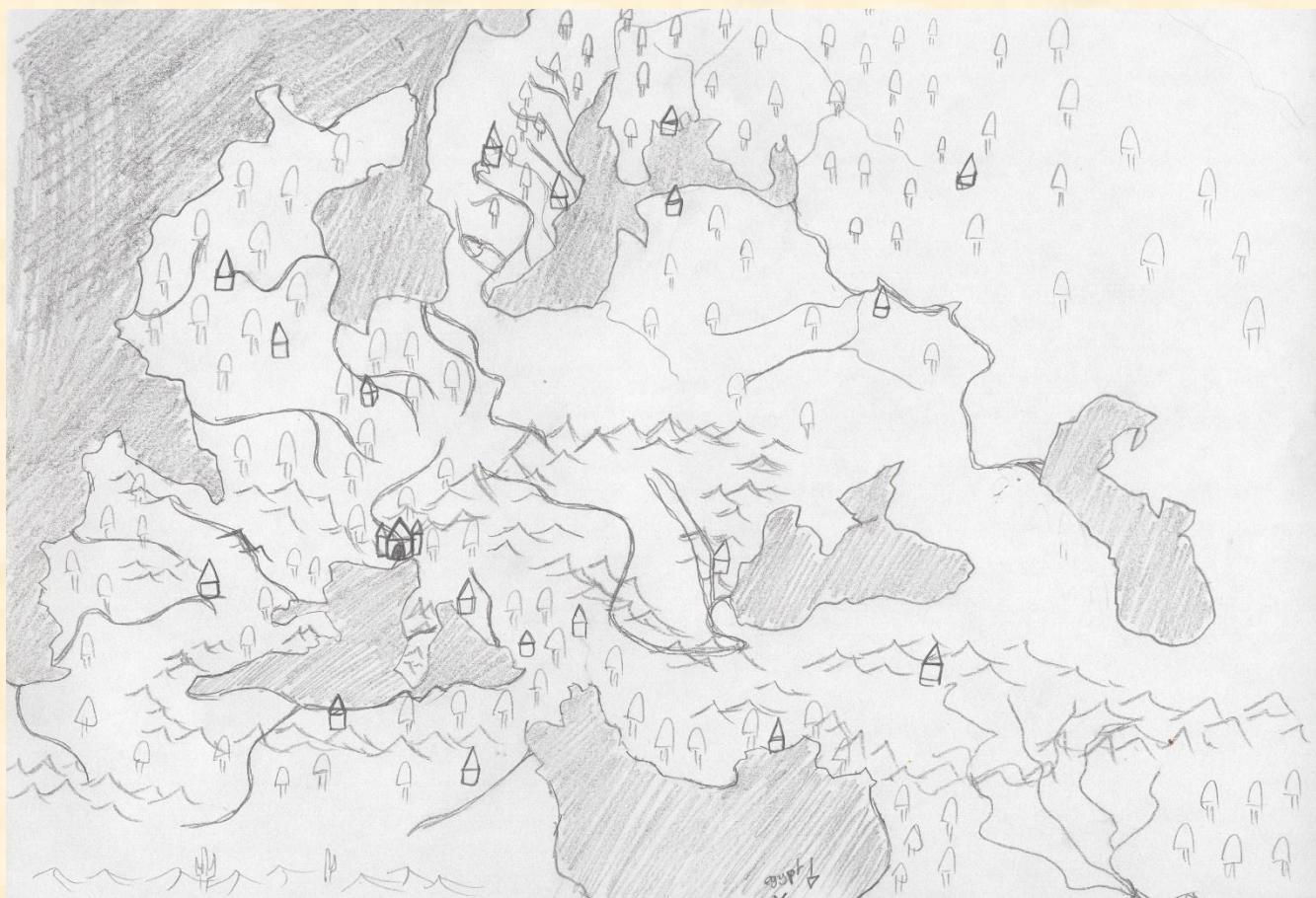


Je suis partie du principe que seul les reliefs les plus hauts seraient révélés par l'abaissement des mers.



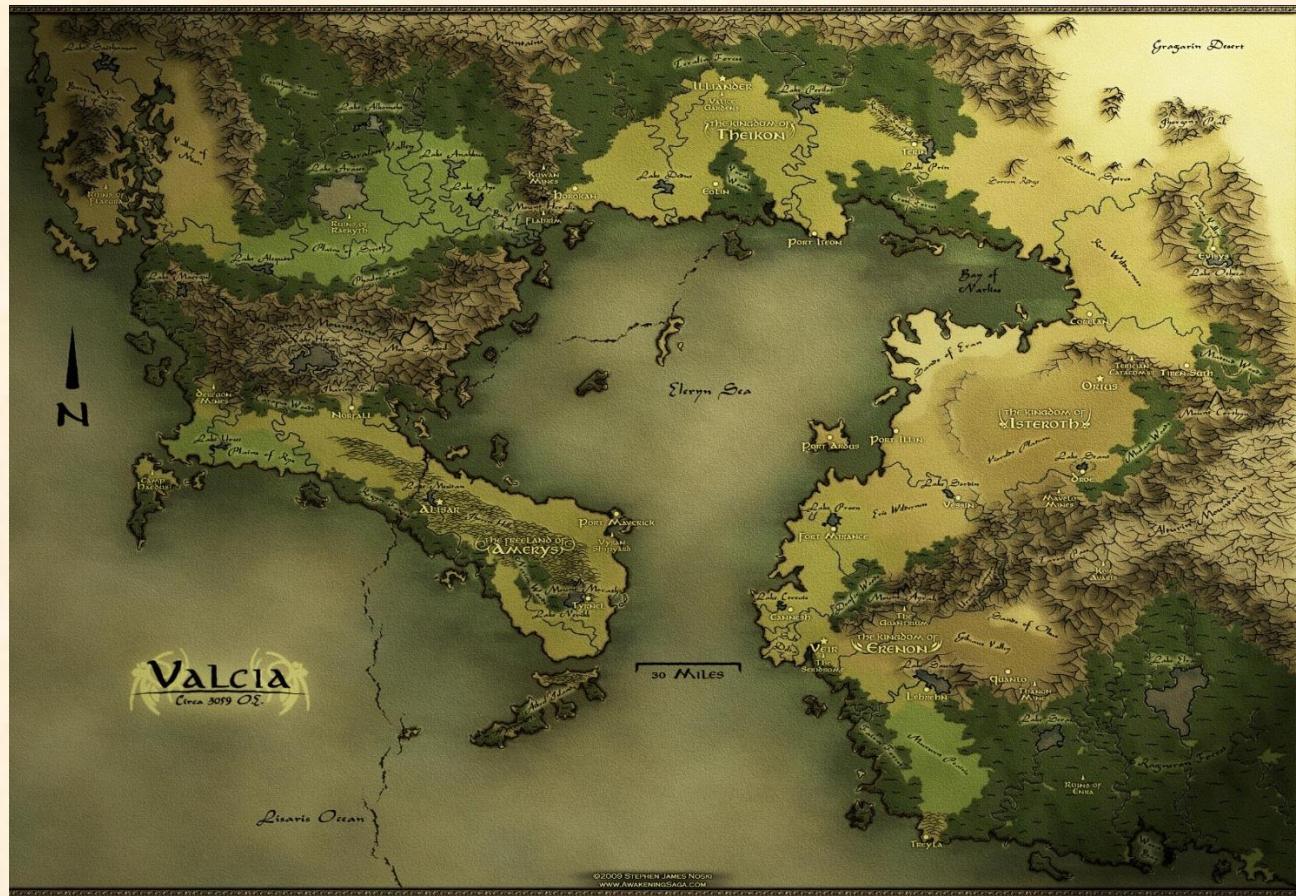


A partir de là j'ai procédé à un premier essai papier en essayant de retracer les contours des continents selon les reliefs marins qui auraient été dévoilés par la catastrophe, j'ai aussi placé de façon approximative les villes principales qui auraient perdurée et seraient donc toujours des points majeurs.



## 2. Recherche de style

Par préférence personnelle, j'ai d'abord cherché à orienter ma carte vers un style très texturé, type ancien, avec des effets de lumière, des dégradés, etc.



Le style parcheminé a aussi été un de mes choix de base, il semblait avoir l'avantage d'un nuancier simplifié, et la possibilité de faire des effets simples et facilement réalisables, avec une multitude de détails.



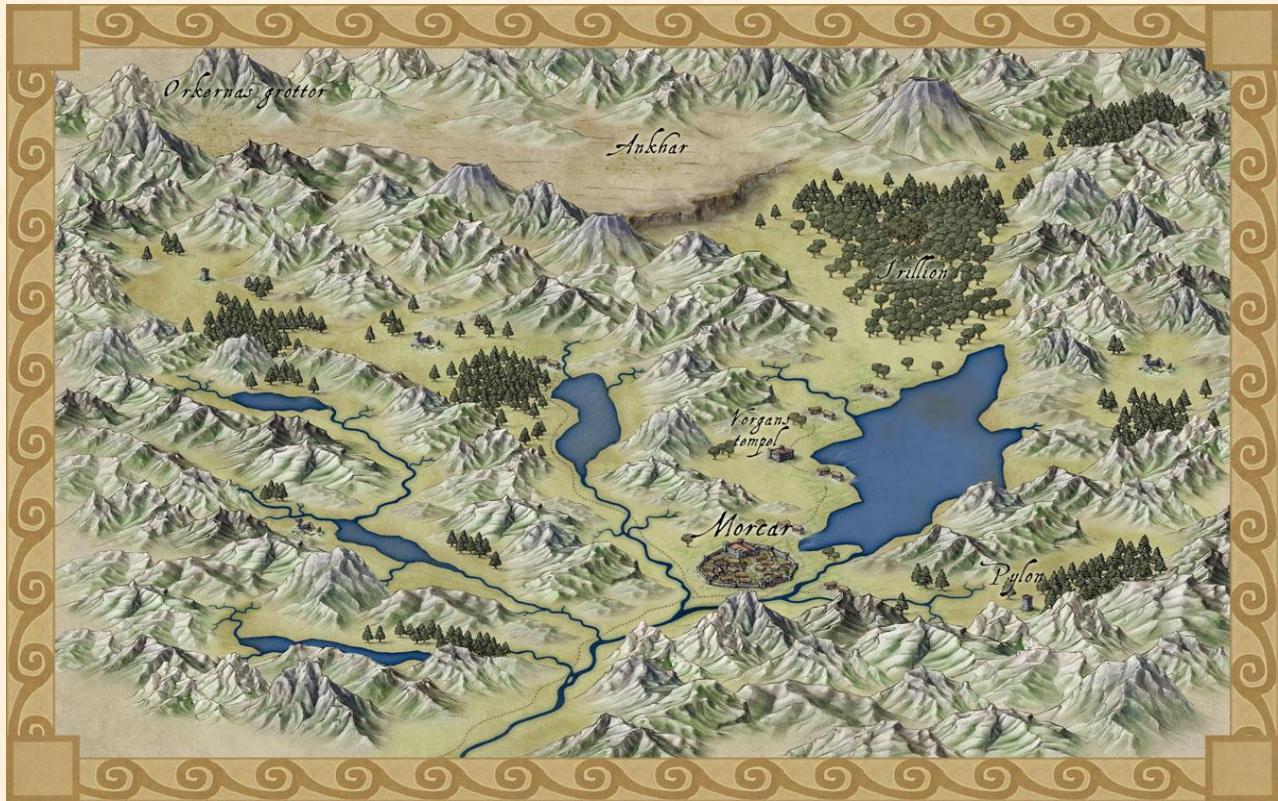
Après essai, ce choix a été abandonné car au final il n'était pas aussi simple qu'il en avait l'air, et je ne parvenais pas à un résultat assez clair et consistant.



Je me suis donc tourné à nouveau vers les styles graphiques avec couleurs, et effets



Mais Illustrator ne permettant pas ce type de cartes, je me suis rabattu sur un type semblable mais moins lourd en textures.

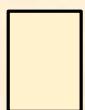


J'ai cependant conservé plusieurs éléments des cartes texturées, en les simplifiant pour les adapter au style choisi, et les placer dans ma carte.

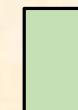
- Rose des vents
- Petite « étiquette en parchemin flottante »
- Effets de profondeur le long des côtes

### 3. Recherche de couleurs.

(Principales couleurs présentes)



Premier nuancier, camaïeux de brun et jaune pour un effet parchemin. Les icônes étaient peu visibles, la carte trop terne et trop fouillis.



Second nuancier, basé sur les cartes recherchées. Les couleurs sont trop marquées et la lisibilité des noms est trop faible.



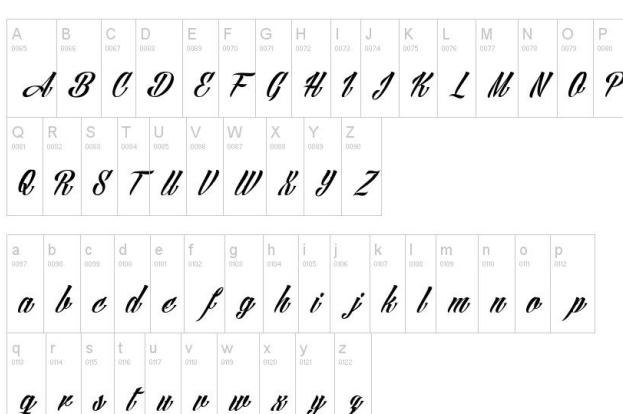
Nuancier final, obtenu par tâtonnement à partir des essais du nuancier précédent. Les couleurs sont clairs, assez saturées, mais pas trop vives.

#### 4. Recherche de typos

Cherchant toujours à me rapprocher le plus possible des cartes de types texturées anciennes (type graphique qui a ma préférence depuis toujours) j'ai recherché des typos « Scriptes », « manuaire », et « humaines » pour donner un effet calligraphié à ma carte, comme on en trouve dans les exemples suivants :



Les typos qui me paraissaient le plus à même d'obtenir cet effet étaient les « gothiques » et « romantique », mélangées à de la « calligraphie »



Les typos de type « calligraphie » m'ont particulièrement plût mais aucune ne correspondait vraiment à mes attentes. Je n'ai donc pas utilisé de typos pré fabriquées, mais j'ai écrit moi-même les textes en respectant certaines règles auto-imposées de tracé des lettres. Pour garder la même typo de type « scriptes » du début à la fin, avec un pinceau Illustrator « Plume à encre ».

a b c d e f g h i j m n o p q  
z s e u r w x y

A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X

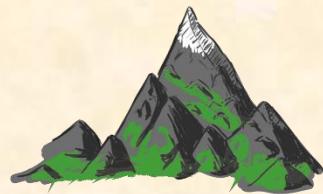
Y Z

## 5. Recherche de symboles et icônes

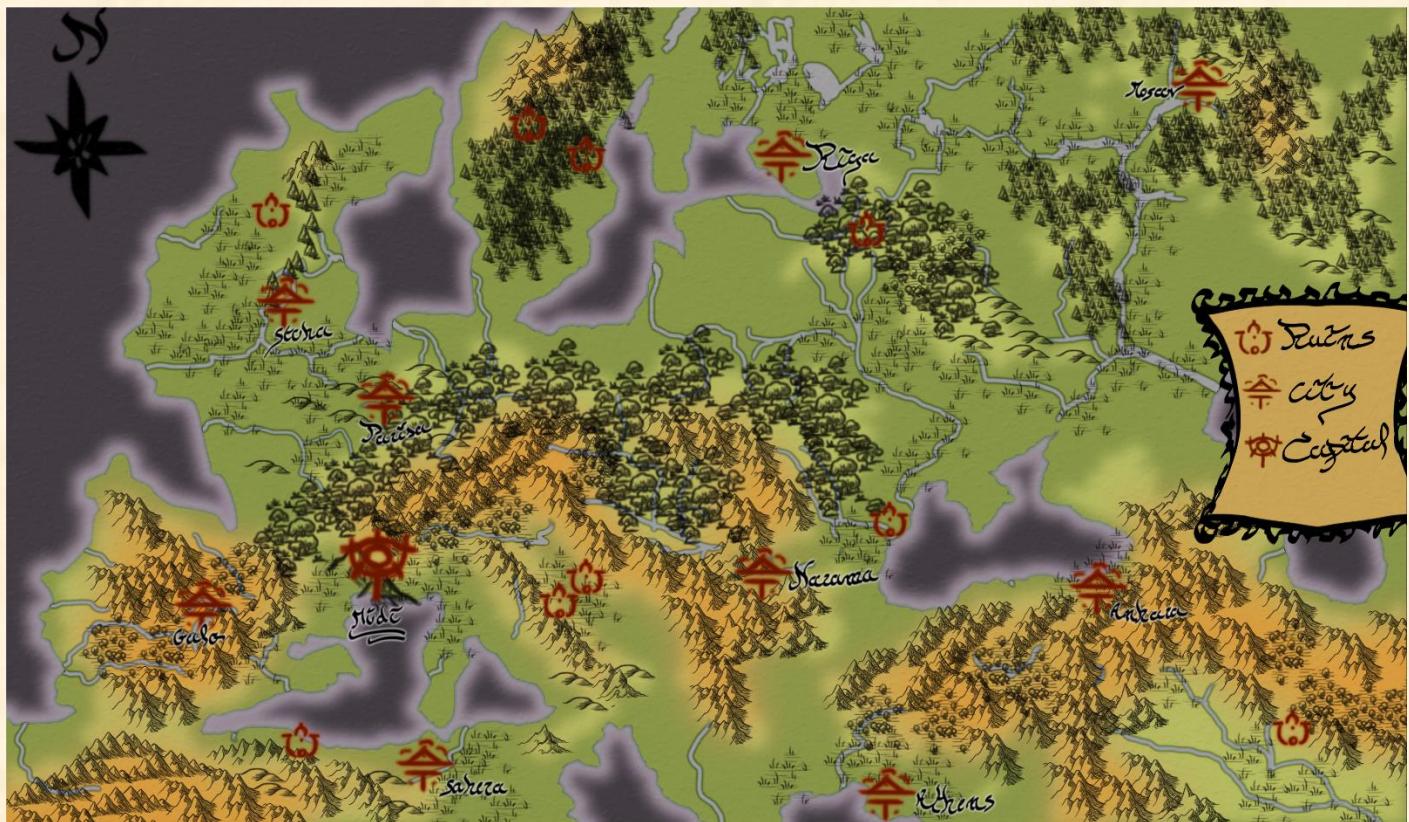
Toujours dans le but de reproduire un certain effet « carte ancienne », je suis partie sur des sets de symboles et des icônes de type crayonnés. Les arbres, villes et montagnes ont donc été réalisés selon ce critère, d'après différents modèles trouvés sur des cartes faites « à la main »



La plupart de ces icônes sont en noir et blanc, mais pour la cohérence de ma carte j'ai appliqué des couleurs sur les miennes.



## Présentation d'une version préparatoire faite sous photoshop



On retrouve dans cette version les éléments principaux que j'avais décidé d'utiliser.

La position de villes majeures (représentées par des symboles plutôt que des icônes) les rivières et les massifs montagneux ainsi que les zones de forêts.

La rose des vents, bien que plus simple, était aussi présente.

La typo, beaucoup moins recherchée et moins constante.

## Présentation de la carte finale :



La carte dans sa version finale présente donc l'Europe avec ses côtes redéfinies, ainsi que la modification de certaines mers en lacs. Les villes ont été placées sur les anciennes capitales majeures, et Midi est devenue la nouvelle capitale de ce côté du monde.

Les lignes sont tracées avec un pinceau de type sketch « charcoal » pour donner cet effet granuleux qui s'accorde au carte « faite à la main ». Les couleurs sont celle décrites dans le nuancier ci-dessus, on retrouve quatre couleurs principales, et des dégradés du bleu et du vert pour marquer les zones de forêts, montagnes, et les profondeurs le long des côtes.

Les noms sur la carte sont tous inscrits dans la typo « scriptes » choisie, écrits à la main, et repris d'après les noms déjà existant, pour respecter le contexte.

## Présentation de la carte avec bordure :

Le choix de la bordure pour cette carte a été fait pour obtenir un effet tableau, ou carte sous verre. Les reflets sont utilisés pour donner l'illusion d'une paroi de verre, comme si la carte était encadrée en tant que décoration.

Cette version est plus décorative car les reflets diminuent la lisibilité de certains noms.



## Sources :

(<http://forum.profantasy.com/extensions/InlineImages/image.php?AttachmentID=2709>)

<http://ffxivmaps.com/img/world-map-official-large.jpg>

[http://moviecitynews.com/archived/arrays/images/2004/narnia/NarniaMap\\_fullsize.jpg](http://moviecitynews.com/archived/arrays/images/2004/narnia/NarniaMap_fullsize.jpg)

<http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/18ky3fa0y0eykjpg.jpg>

<https://data.archive.moe/board/tg/image/1355/53/1355530175868.jpg>

[http://th07.deviantart.net/fs71/PRE/i/2011/256/e/e/split\\_wings\\_world\\_map\\_aged\\_by\\_funkkin\\_gmaster-d49ra1d.jpg](http://th07.deviantart.net/fs71/PRE/i/2011/256/e/e/split_wings_world_map_aged_by_funkkin_gmaster-d49ra1d.jpg)

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/8e/6c/2e/8e6c2e3535359bbd4c7a9c88690094f3.jpg>

[http://fc03.deviantart.net/fs17/f/2007/220/c/1/Palladium\\_Fantasy\\_Worldmap\\_by\\_Dawn2069\\_MS.jpg](http://fc03.deviantart.net/fs17/f/2007/220/c/1/Palladium_Fantasy_Worldmap_by_Dawn2069_MS.jpg)

<http://www.thepiazza.org.uk/bb/viewtopic.php?f=22&t=2002>

[http://fantasy-maps.com/wp-content/gallery/tutorials/trees\\_on\\_maps\\_reference.jpg](http://fantasy-maps.com/wp-content/gallery/tutorials/trees_on_maps_reference.jpg)

[http://www.cnrs.fr/imagezoom.php?location=public&file=p9630\\_10aea771609f1b3329aace\\_11a4d32e52Carte\\_des\\_fonds\\_oceaniques\\_HD.png&label=&popup=true](http://www.cnrs.fr/imagezoom.php?location=public&file=p9630_10aea771609f1b3329aace_11a4d32e52Carte_des_fonds_oceaniques_HD.png&label=&popup=true)

<http://www.cosmovisions.com/cartes/Mediterranee.jpg>

[http://1.bp.blogspot.com/-4gYdh-3S358/UesYzwN\\_V0I/AAAAAAAAbI4/p6NWIDRbjV4/s1600/M%C3%A9diterran%C3%A9e+Mer+noire+ZEE+Zone+économique+exclusive.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-4gYdh-3S358/UesYzwN_V0I/AAAAAAAAbI4/p6NWIDRbjV4/s1600/M%C3%A9diterran%C3%A9e+Mer+noire+ZEE+Zone+économique+exclusive.jpg)

<http://www.dafont.com/fr/>