

Arts visuels *L'imaginaire de la carte... au trésor*

Nombreux sont les récits de voyage, d'exploration et de piraterie qui construisent leur intrigue autour d'une **carte**.

La **cartographie** s'adresse toujours à l'**imaginaire** des hommes. Elle mobilise d'emblée celui des enfants. Citons François Place, auteur des trois tomes de *L'Atlas des géographes d'Orbae* (éd. Casterman/Gallimard), sorte d'abécédaire géographique où chaque lettre initiale d'un pays est représentée sous la forme d'une carte :

« Les rêveries géographiques sont très près du monde de la petite enfance. [...] Ainsi j'ai découvert que la cartographie était avant tout une forme de spéculation et de rêverie, que l'image de la terre qui nous est si familière, **avait du être rêvée avant d'être définitivement établie.** »

C'est cette rêverie, antérieure à toute démarche scientifique d'enregistrement du monde, que l'on voudrait ici proposer aux élèves.

Inventer la carte d'une île... au trésor (C2/C3)

Ces propositions peuvent vous permettre de travailler les compétences 5 « Culture humaniste » des nouveaux programmes et d'envisager des rapports entre la géographie et les arts visuels. Le travail s'appuie sur l'observation de cartes anciennes et/ou imaginaires pour aller vers une réinvention. Les pistes sont, bien sûr, indicatives.

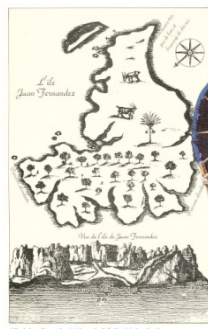
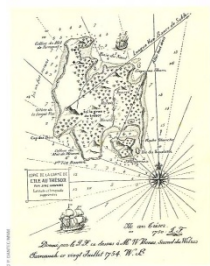
Objectif :

S'emparer des moyens graphiques et des signes plastiques de cartes anciennes et imaginaires (XVII, XVIII siècle) pour inventer sa propre carte maritime imaginaire.

Des cartes :

- L'île au trésor de Stevenson, 1750
- L'île de la tortue, 1686
- L'île de Juan Fernandez
- Littoral de l'île Hispaniola

L'île au trésor
Plan de l'île dans L'île au trésor de Stevenson, 1885



Une carte du littoral de l'île Hispaniola (aujourd'hui Haïti et Saint-Domingue), dessinée par Baptista Buzza.

Première séance : découvrir des cartes anciennes

Lire et commenter (C2) ou faire lire (C3) le texte ci-dessous qui explique le processus créateur de Stevenson : c'est le dessin de la carte de l'île au trésor qui construit les bases de son futur livre (lieu, personnages...)

R.L Stevenson se joint parfois à son beau-fils de douze ans pour « faire en sa compagnie des dessins coloriés »

A l'occasion d'une de ces séances, je dessinais la carte d'une île. Elle était soigneusement et (du moins le pensais-je) très joliment coloriée. Sa forme en particulier, accapara mon imagination au-delà de toute expression. Il y avait des criques, des ports, qui m'enchantèrent autant que des sonnets, et, avec l'inconscience des prédestinés, je baptisai mon œuvre Treasure Island. [...] Qui ne se souvient d'avoir, enfant, plongé sa tête dans l'herbe, en imaginant y voir une forêt miniature, grouillant d'habitants, parcourues d'armées féériques ? C'est un peu ainsi, tandis que je m'absorbais dans la contemplation de mon île au trésor, que je vis apparaître, sortant de bois imaginaires, les futurs personnages du livre.

R.L Stevenson, essai sur l'art de la fiction, éd. De la table ronde, 1990

Présenter les quatre cartes dont celle de l'île au trésor de Stevenson (carte imaginaire) pour aller vers une approche comparative (différences/analogies) et inviter les élèves à prélever des indices permettant de trouver des critères permanents pour nommer ce qu'est une carte :

- ✓ **Représentation imagée d'un territoire**, ici un territoire inconnu : une île (la terre/ la mer)
- ✓ Qui utilise des **moyens graphiques**, ici, le dessin
- ✓ Avec la présence de **signes, de caractères** et de **mots** connus et inconnus
- ✓ Et d'un **outil d'orientation** : la boussole

Dans ces 4 cartes, il n'y a pas de légende, ni d'échelle.

Mise en œuvre : travail par groupe avec une mise en commun

Autres remarques sur ces cartes :

Pour l'île de la Tortue, l'image est composée de deux vues : le plan de l'île vue de dessus + une vue de face montrant certainement l'explorateur et l'indigène au milieu de la faune et de la flore présente sur l'île et le monument dédié à la découverte de l'île. Ils semblent observer l'île.

Pour l'île de Juan Fernandez, une vue de dessus domine, avec, en dessous une vue de face qui décrit l'accès à l'île par la mer.

Importance de la présence animale (chèvre, crocodile, tortue, poisson, perroquet) : idée d'exotisme.

Importance de la représentation des bateaux et caravelles, qui permettent la conquête de la « terra incognita » et qui illustrent souvent les anciennes cartes maritimes.

Séances suivantes

Le travail plastique et symbolique autour de la cartographie est très riche. Voici trois propositions à choisir selon le nombre de séances que vous voulez mener dans votre classe. Il est possible de réaliser les travaux des propositions 1 et 2 comme travaux préparatoires à ceux de la proposition 3.

Proposition 1 : La forme de l'île

Observer, voire reproduire ou décalquer les formes des trois îles.

Inventer des formes d'îles, autres que des patatoïdes.

Possibilité de passer par des papiers déchirés pour trouver des formes aléatoires plus riches.

Jouer à trouver un nom à partir de la forme : l'île de Juan Fernandez évoque un pied et des orteils.

D'une île à plusieurs îles : composer des archipels.

Proposition 2 : De l'île à la carte (2 à 3 séances)

Reprendre les 4 critères essentiels pour bâtir une cartographie : un territoire dessiné, peuplé de signes, de caractères et de mots, accompagné d'une boussole

Inventer une forme d'île et proposer aux élèves de choisir dans les 4 cartes des signes, des caractères, des mots et une boussole pour fabriquer la carte de cette île. Leur demander de travailler l'intérieur de l'île et la mer.

Insister sur la faune, la flore, les moyens d'accès à l'île.

Organisation matérielle :

Support : tous types de feuilles, blanches, grises... formats A4 ou A3

⇒ **Le calque** est aussi très intéressant comme support : une fois l'île dessinée, il permet de prélever facilement des éléments dans les cartes. On peut ensuite travailler dessus au crayon feutre ce qui exige du soin mais qui donne un réalisme cartographique.

Crayons à papier, crayons feutres, crayons de couleurs, craies grasses...

Proposition 3 : Inventer la carte d'une île au trésor (de 4 séances à un projet à moyen ou long terme)

- ✓ Inventer **la forme d'une île**. On peut ajouter d'autres petites îles pour représenter un archipel.
- ✓ **Peupler cette île de faune et de flore** (la mer peut aussi être peuplée de créatures maritimes étranges) en cherchant dans des documentaires des espèces rares, exotiques. Possibilité de les photocopier, de les reproduire, de les diminuer, d'en inventer des nouvelles. Les enfants peuvent décider du caractère hostile ou non de l'île lorsqu'ils font le choix de ses occupants.
- ✓ Chercher dans des planisphères, des atlas, des noms de mer, d'océan, de baie, de cap...**localisant et décrivant l'île** pour donner un semblant de réalité.
- ✓ **Inventer une forme nouvelle de boussole**. Possibilité d'observer dans différentes cartes la présence de lignes imaginaires et les introduire dans son travail.
- ✓ **Déterminer l'emplacement du trésor**.

Comme apports culturels, il serait intéressant de montrer aux élèves des **cartes-portulans**, ou cartes maritimes, utilisés par les anciens navigateurs (XIV au XVIIème siècle) pour trouver leur direction entre les ports. Ils sont construits sans méthode scientifique mais à base d'expérience réelle. Ils rendirent les plus grands services aux navigateurs, en association avec la boussole, pour estimer les distances parcourues. Ce sont des documents d'une incroyable richesse poétique et plastique.

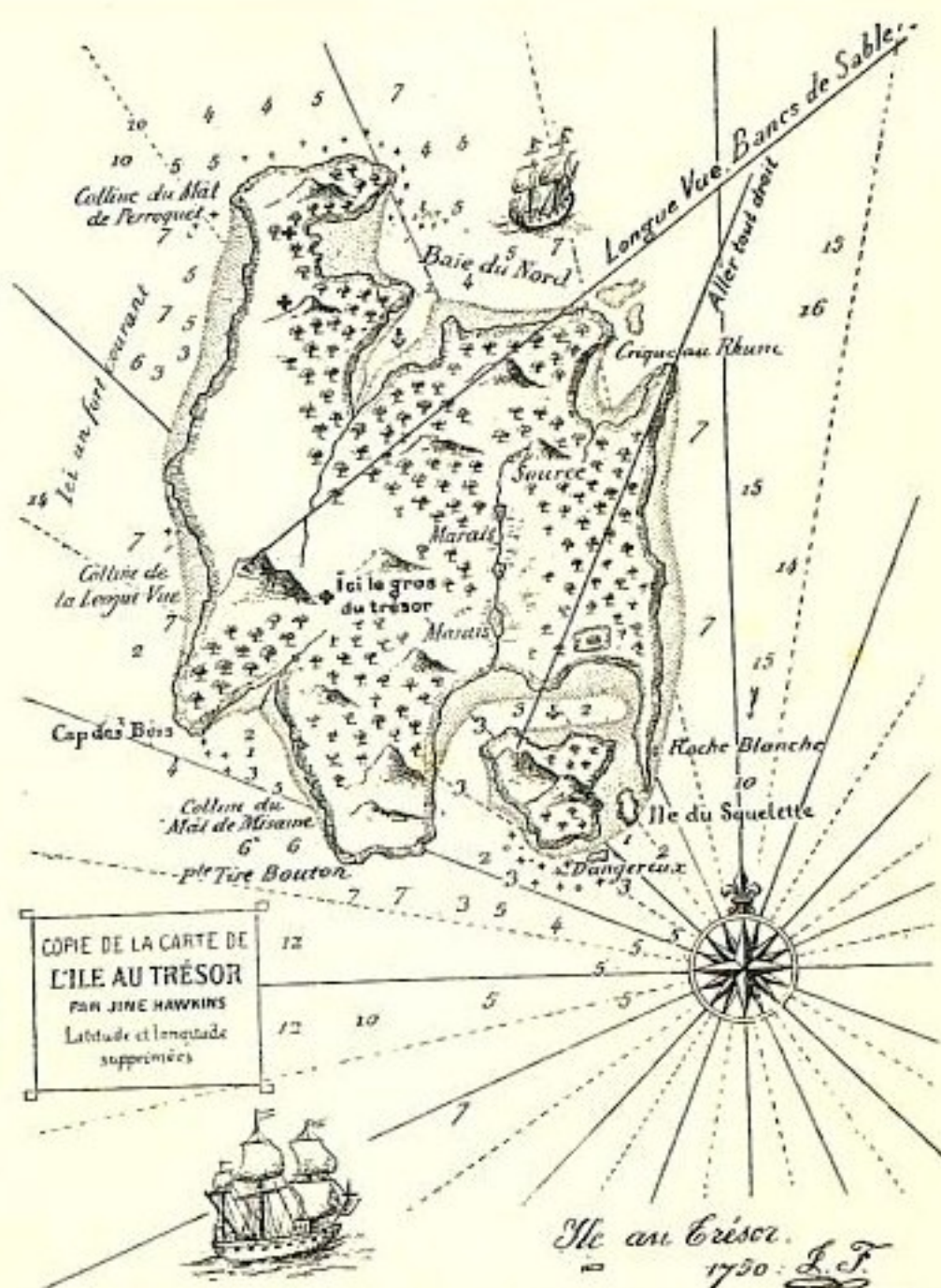
A voir le très beau site de la BNF (rubrique portulans): <http://expositions.bnf.fr/ciel/catalan/>

Organisation matérielle :

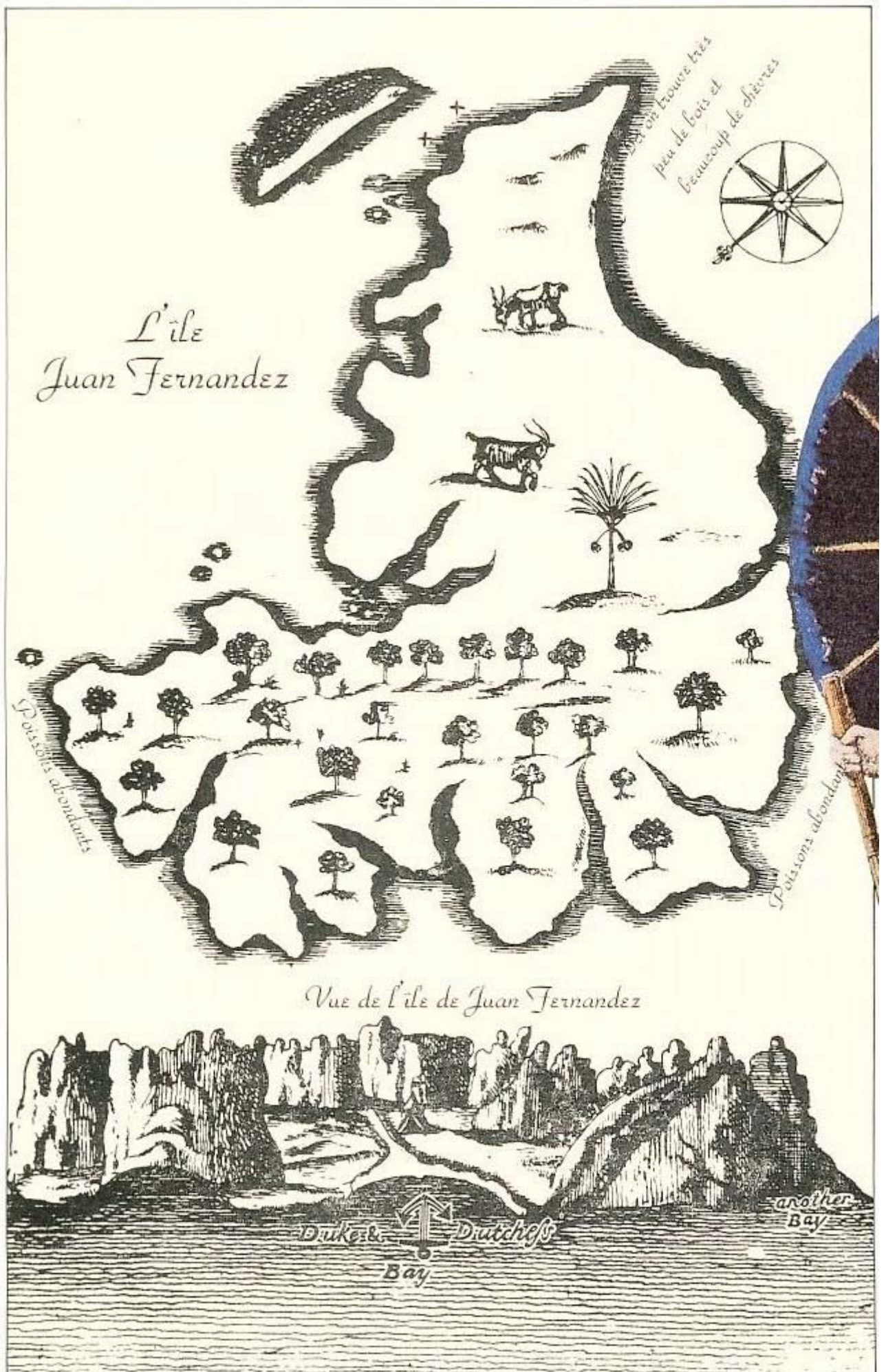
Idem que pour la proposition 2 mais privilégier un format supérieur

L'île au trésor

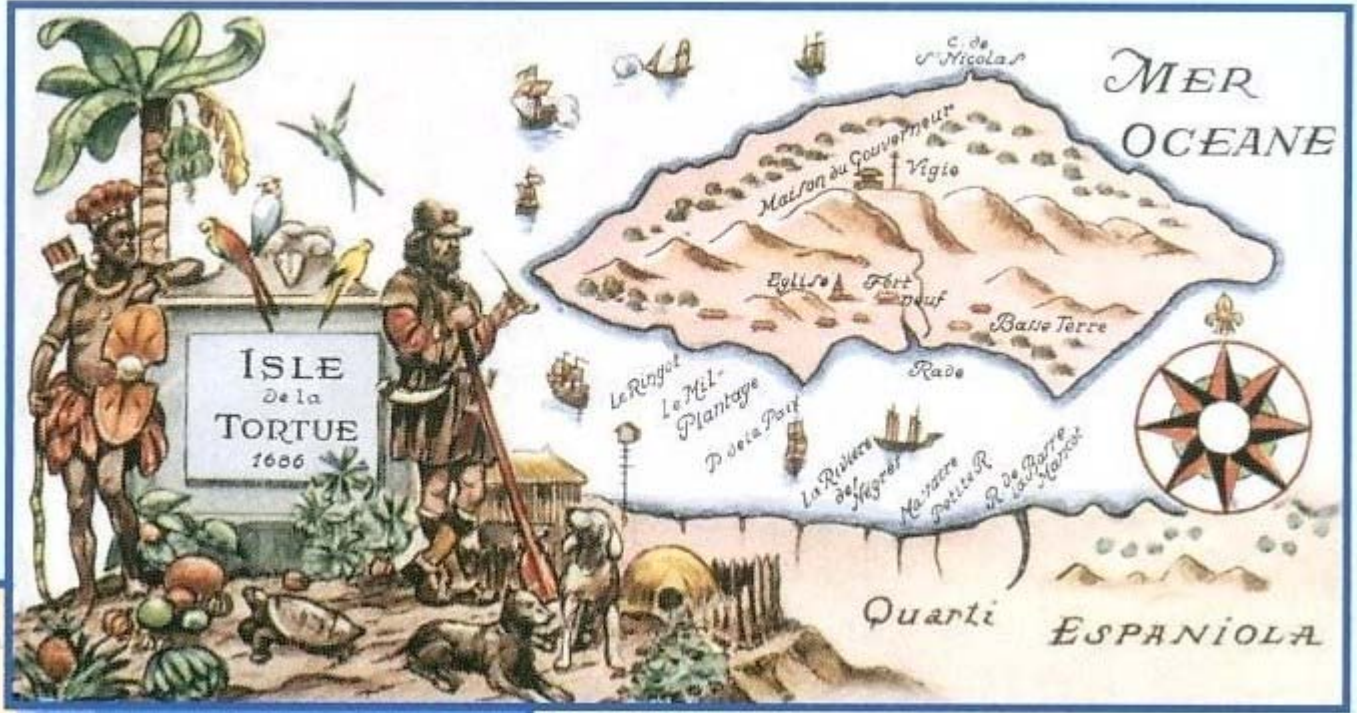
- Plan de l'île dans *L'île au trésor* de Stevenson, 1885



Île au Trésor.
1750: J.F.
Donné par le J.F. ce dessus à M^r W Bones, Second du *Walrus*
Savannah ce vingt Juillet 1754. W.B.



L'île de Juan Fernandez où Alexandre Selkirk a été abandonné.





Une carte du littoral de l'île Hispaniola (aujourd'hui Haïti et Saint-Domingue), dessinée par Baptista Boazio.