

LA CARTE D'UN PAYS IMAGINAIRE

“EN UTILISANT LES CODES DE LA CARTE DE GEOGRAPHIE, INVENTE LA CARTE D'UN PAYS IMAGINAIRE”

Etape 1 : Imagine et raconte à quoi ressemble “ton pays imaginaire”.

Etape 2 : Conçois au brouillon, la forme de ta carte, et son organisation.

Etape 3 : Réalise la carte.

Etape 4 : Elabore la légende de ta carte. Elle devra permettre aux spectateurs de comprendre ton travail.

Pour ce travail, tu peux utiliser des supports traditionnels (feuilles de papiers, cartons...), des médiums (crayons gris, crayons de couleurs, feutres, peinture...).

Ici je te donne quelques exemples tirés de la cartographie en géographie. Mais je te conseille également de feuilleter ton manuel de géographie. Tu y trouveras d'autres d'idées et d'autres pistes de réponses.

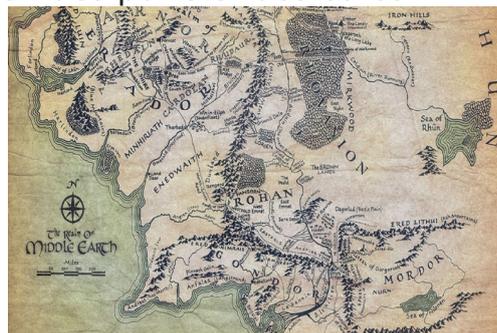
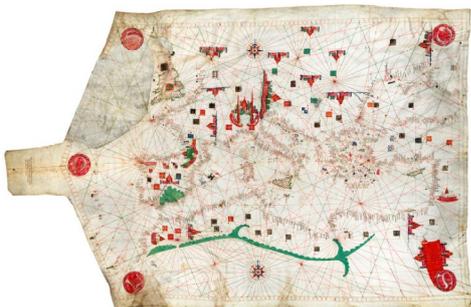
Un pays imaginaire c'est un pays rêvé, fantastique, merveilleux ! Tu peux donc tout te permettre. Il sera composé de mers, d'océans, de rivières, de fleuves, de montagnes... Il faudra leurs donner un nom. Il faudra imaginer à quoi elles peuvent ressembler et donc leurs associer des couleurs...

Veille à faire preuve d'originalité. Tu peux proposer une carte insolite ou bien drôle.

Besoins d'idées ou bien d'exemples ?

Les plus anciens : les Portulans. Ce sont des cartes marines des premiers navigateurs XIII^e-XIV^e siècle, parfois décorée.

- Ou des livres contenant la description des ports et des côtes.



Lorsque Tolkien écrit « Le Seigneur des Anneaux », il invente un monde imaginaire.

Des artistes plus contemporains :

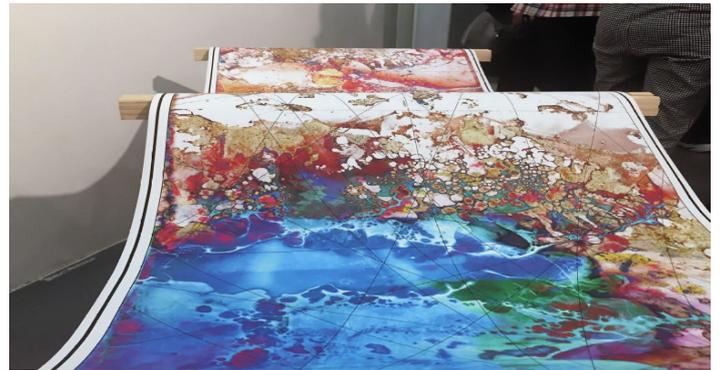


Travail poétique de Ghislaine Lascaux. L'artiste ramasse des objets perdus et elle réalise une carte.

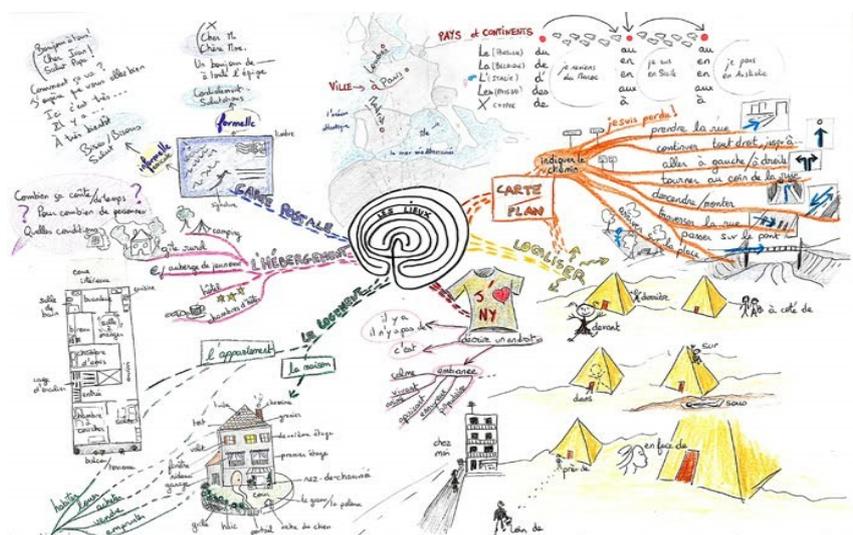
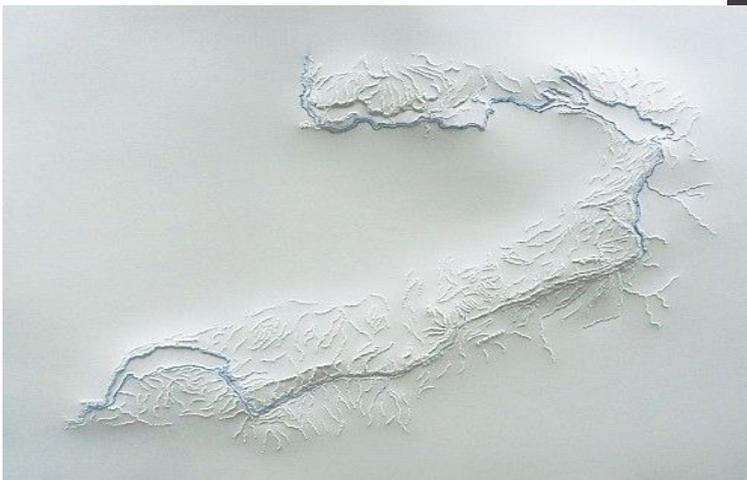


Jazz Berry réalise des cartes presque abstraites, avec des choix de couleurs vives et des dessins qui reprennent les codes de la cartographie.

Eric Fonteneau lui, gauffre le papier et crée un relief. Ici beaucoup de blanc une seule couleur.

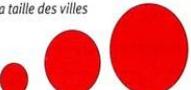
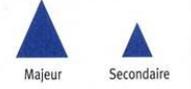
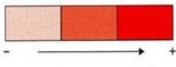
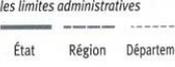
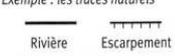


Travail abstrait, très coloré avec des lignes noires évoquant les méridiens et les parallèles.



Œuvre qui ressemble plus à un plan, avec un graphisme très simple qui rappelle la bande dessinée.

Codes cartographiques à utiliser, à détourner pour élaborer la légende :

	LES FIGURÉS PONCTUELS	LES FIGURÉS DE SURFACE	LES FIGURÉS LINÉAIRES
Pour représenter des informations	Ville  Usine  Aéroport  Port  Tunnel, col  Lieu fermé 	Zone peuplée  Espace agricole  Région industrielle  Dynamisme régional 	Flux migratoire  Exportation  Voie ferrée  Axe de communication  Limite  Cours d'eau 
Pour hiérarchiser des informations (faire varier la taille, la couleur, l'épaisseur des traits)	<i>Exemple : la taille des villes</i>  faible → forte <i>Exemple : la taille des ports</i>  Majeur Secondaire <i>Exemple : la croissance des villes</i>  Négative Positive	<i>Exemple : la densité de population</i>  - → + ou  - → + <i>Exemple : l'évolution de la population</i>  - → 0 → +	<i>Exemple : le trafic de marchandises</i>  faible moyen fort <i>Exemple : les axes de communication</i>  Majeur Secondaire <i>Exemple : les limites administratives</i>  État Région Département <i>Exemple : les tracés naturels</i>  Fleuve Rivière
Pour différencier des informations	<i>Exemple : les activités industrielles</i>  Usine chimique Usine textile Usine automobile <i>Exemple : les transports</i>  Port Aéroport	<i>Exemple : l'agriculture</i>  Élevage Vignes Céréales <i>Exemple : l'occupation du sol</i>  Forêt Cultures Marais	<i>Exemple : les échanges de marchandises</i>  Importations Exportations <i>Exemple : les flux</i>  Capitaux Personnes <i>Exemple : les axes de communication</i>  Route Voie ferrée Canal <i>Exemple : les tracés naturels</i>  Rivière Escarpement
	Il est possible de représenter deux informations différentes en superposant la couleur et les hachures.		