École et Cinéma

Fil rouge « Voyages… »

Année scolaire 2011-2012

Pistes pédagogiques

Carte Theatrum orbis terrarum – Anvers – 1595
(Source BNF)

Carte maritime de St Sever (Lande) – avant 1072
(source BNF)

Carte planisphère d'al-Idrîsî, Sicile – 1154
(source BNF)

Détourner une photographie en fausse carte

Niveaux

- Cycles 1 et 2

Objectifs

- Adapter son gestes aux contraintes matérielles (supports, instruments, matériels)
- Utiliser le dessin... comme moyen d'expression
- Réaliser une composition en plan selon un désir exprimé

Matériel

- Photographies agrandies d'écorces d'arbres pouvant suggérer une vue aérienne : gros plan d'écorces d'arbres, terres craquelées, taches d'humidité sur un mur, surfaces de peinture écaillée … Appareils photos numériques empruntables au PLAC à Auxerre
- Feuille calque
- Feuille à dessin
- Rhodoïd
- Encre, peinture … au choix
- Fichier joint intitulé « Représentations de cartes en diaporama »

Déroulement

- Choisir une photographie agrandie de matières
- Poser le papier calque sur l'image et délimiter des zones de son choix
- Reproduire ces zones par décalquage sur le feuille à dessin et colorer ces zones à sa guise
- Poser le rhodoïd sur l'ensemble et positionner des noms, indications chiffrées, lignes, parcours d'explorateurs, codes, légende... (en fonction de la source d'inspiration initiale)

Composer numériquement une fausse carte (Arts visuels et TIC)

Niveau

• Cycle 3

Objectifs

• S'approprier un environnement informatique de travail
• Voir, produire, traiter, exploiter des données avec l'outil informatique
• Développer l'expression et la création

Matériel

• Un ordinateur + Logiciel PhotoFiltre + imprimante
• Un fond de carte scanné représentant la mer : au choix, parties de cartes anciennes avec lignes de navigation, rose des vents, monstres marins...
• Un échantillonnage d'images scannées : photos aériennes, photos de paysages, productions plastiques …

Déroulement

• Scanner un fond choisi pour représenter la mer (cf ci-dessus)
• Scanner des images qui serviront ensuite à animer l'intérieur de la fausse carte photos aériennes, de paysages, productions plastiques …)
• Reprendre le fond et dessiner avec le « pinceau » (petit diamètre)
• Ouvrir et copier une zone échantillonnée
• Positionner le zone échantillonnée sur le fond : dessiner la forme voulue à l'endroit désiré en utilisant le « lasso » puis « coller dedans ». Répéter cette opération autant de fois que d'éléments souhaités
• Les contours très nets peuvent être rendus plus flous avec un dégradé progressif en utilisant l'outil « tampon » avec les paramètres opacité 50
• Des lignes et flèches peuvent être rajoutés avec l'outil « ligne ». Des formes géométriques peuvent être intégrées

Inventer des cartes

– 1 –

Au cycle 3, ce travail pourrait être mis en réseau avec celui d'histoire relatif aux grandes découvertes. Le site de la BNF (Bibliothèque nationale de France) propose un court métrage sur l'histoire des cartes depuis leur origine. Ce même site propose un jeu permettant la conception sur ordinateur de sa propre carte imaginaire. Le fichier joint intitulé « Représenter la Terre en diaporama » propose de nombreuses reproductions (échanges, prises d'indices... possibles)

Niveau

• Cycles 1, 2 & 3

Objectifs

• Favoriser l'expression et la création
• Identifier certaines caractéristiques des cartes à travers leurs évolutions

Matériel

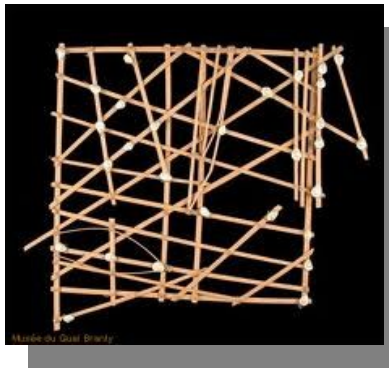
• Anciennes cartes proposées par le fichier joint intitulé « Représenter la Terre en diaporama). Un idéal serait une projection par vidéo-projecteur
• Cartes routières usagées apportées par les élèves (chacun en aura une différente)
• Feutres, crayons de couleur, peintures, pastels gras, éléments pour collages, colle
• feuilles format A3 ou idéalement format raisin

Déroulement

• Proposer aux élèves le départ pour un périple de 60 secondes (temps à ajuster en fonction du niveau de classe) au hasard des routes de la carte support. Une fois ce temps écoulé, demander de fermer la forme obtenue et de la transformer en personnage (par groupe de deux / gros feutre)
• Détourer le personnage obtenu (revenir sur cette notion). L'afficher. Echanges en grand groupe sur ces personnages
• Ce personnage continue son périple et arrive sur une île imaginaire. Représenter cette île ainsi que la géographie environnante par une carte en 2D ou 3D. Une contrainte plastique : réinvestir les restes de la carte initiale. Possibilité d'ajouter une seconde contrainte plastique telle qu'un élément de couleur, un matériau... à intégrer
• Liberté sera laissée quant à l'utilisation des outils et matériaux

Prolongements : écrire la légende imaginaire de cette carte – inventer l'histoire de ce périple... Inventer sa propre carte imaginaire en TIC à partir du site de la BnF « Globes »

Inventer une carte par assemblages
- 2 -



Carte nautique d'Océanie XVIII^e siècle.
Coquillages et bambous

Niveaux

- Cycles 1, 2 & 3

Objectifs

- Favoriser l'expression et la création
- Rencontrer d'autres formes de représentations

Matériel

- Matériaux tels que grillage, filet, bâtons, fils, ficelles…
- Objets différents tels que cartes marines dont les longitudes et latitude sont des baguettes et les îles de petits coquillages
- Les fichiers joints intitulés « Représentation de cartes en diaporama » et « Visuels cartes HDA »

Déroulement

- Au cycle 1 et 2 : laisser libre cours à l'imagination. La réalisation sera support d'échanges et expressions
- Au cycle 3 : Même déroulement.

- Cette carte peut être la traduction d'un autre type de carte réalisée antérieurement, par exemple