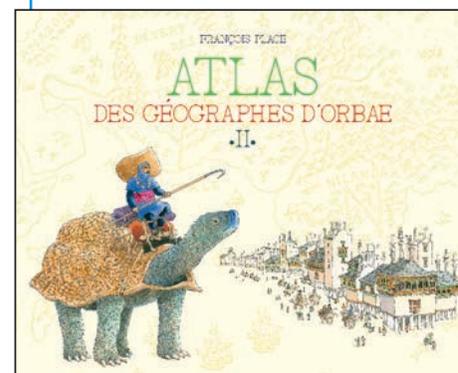
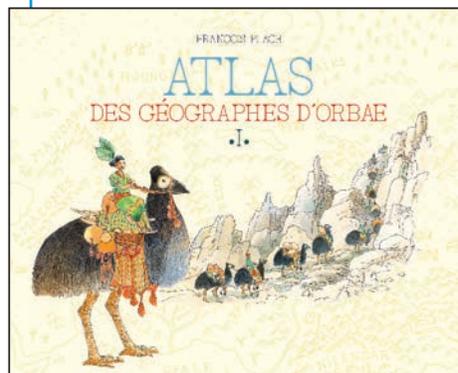


FICHE PÉDAGOGIQUE

Résumé

Les géographes d'Orbæ formaient une caste de cosmographes vivant dans une grande île située de l'autre côté du monde. Férus de cartographie, ils faisaient commerce de cartes, en achetaient, en vendaient, et conservaient les plus précieuses dans un gigantesque Palais des cartes, les plus belles se rapportant aux vastes terres Intérieures de l'île d'Orbæ. Cet ouvrage serait la dernière trace de leur civilisation aujourd'hui disparue...



POINTS FORTS

- Une articulation texte-image conçue comme une architecture poétique pour explorer les « représentations du monde » liées à des époques et des lieux différents.
- Une « encyclopédie » des genres narratifs : conte, récit, traité, histoire, carnet de voyage...
- Un voyage dans l'iconographie cartographique : lieux, époques, codes utilisés.
- Une lecture à plusieurs entrées : narration et textes courts (légendes, descriptions).
- Un jeu de correspondances entre les représentations imaginaires d'un monde révolu et celles de notre monde contemporain : il y est question de mythes et de rites, mais aussi de déplacements, de frontières, de colonisation, de pouvoirs contestés...

NIVEAU CYCLE 3 ET 4

(classes indiquées sur chaque fiche)

Atlas des géographes d'Orbæ

François Place

Édition 2015

2 volumes de 216 p. – 49,95 €

MOTS-CLEFS :

CIVILISATION, MYTHES, CONTES, VOYAGE, NOMADISME, CARTES, COLONISATION, RENCONTRE, ENCYCLOPÉDIE, ATLAS, ÉCHELLE, TOPONYMIE.

Un atlas imaginaire

Passionné de récits de voyage, François Place a imaginé un ensemble d'histoires évoquant des pays disparus, des pays qui auraient pu exister au temps où la découverte du monde n'était pas encore achevée, dans une large période comprise entre la fin du Moyen Âge et la révolution industrielle. Pour évoquer l'imaginaire des grands voyages (explorations, routes marchandes, pèlerinages), il a écrit et illustré un atlas réunissant vingt-six cartes qui épousent la forme des vingt-six lettres de l'alphabet, du A jusqu'au Z. Elles représentent vingt-six pays, du pays des Amazones au pays des Zizotls.

Comme dans les atlas d'autrefois, les cartes sont complétées par des vignettes documentaires sur les paysages, la faune et la flore propres à chaque pays, ainsi que sur l'architecture, les mœurs et les coutumes des habitants.

L'Atlas des géographes d'Orbæ déborde cependant du strict cadre « géographique », car les pays inventés servent avant tout de prétexte à vingt-six narrations mettant en scène des personnages emblématiques de la découverte du monde : voyageurs, aventuriers, navigateurs... C'est une rêverie inspirée de ce désir d'horizon qui a de tout temps animé les hommes : besoin d'explorer de nouveaux lointains, quête d'honneur ou de richesse, goût de l'ailleurs, mais aussi vertige face à la diversité et à l'immensité d'un monde qui se dérobe à toutes les tentatives de description. On y croise tour à tour l'enchantement et la terreur provoqués par les manifestations imprévisibles de la nature, les bonheurs et les angoisses induits par la rencontre de peuples différents. Le texte et l'image s'y répondent de multiples façons : cartographie, paysages, scènes « historiques » ou « ethnographiques », détails zoologiques ou botaniques...

Volontairement simple, la structure éditoriale est répétée vingt-six fois. Chaque chapitre se présente sous la même forme : une page d'ouverture avec la carte du pays et une courte introduction ; puis, une histoire se déroulant sur plusieurs pages, accompagnée d'illustrations hors texte ; enfin, une double-page « documentaire » complétant et clôturant le récit.

Lire et travailler en classe avec l'album

Français

L'Atlas présente différents types de narrations autour d'un thème central, celui du voyage : récits mythologiques, récits légendaires, contes, carnets et récits de voyage, récits d'aventure, récits autobiographiques, etc.

Les thèmes développés à l'intérieur des 26 histoires sont variés : la rencontre voire le choc « civilisationnel », le dépassement de limites physiques, mécaniques ou géographiques, les liens de l'homme avec son environnement, les genres de vie, l'expérience face au poids d'une doxa.

Histoire-géographie

L'Atlas peut également être considéré comme une géohistoire de mondes imaginaires, permettant de travailler sur les fondements de ce qui constitue une civilisation (territoire, culture, croyances, économie et politique). Il permet un travail sur la représentation de terres nouvelles et, par là, sur la façon dont purent être vécues, au XVI^e siècle, les Grandes Découvertes. Le travail réalisé par François Place autour de la cartographie narrative constitue une entrée intéressante pour aborder les codes de la carte, également son histoire et, par extension, l'histoire des représentations.

Arts visuels

Dans les cartes de *l'Atlas*, François Place propose des techniques plastiques très variées, empruntées à différents pays et à différentes civilisations : du codex précolombien à la carte scientifique d'état-major, en passant par le bogolan africain ou les portulans, les dessins narratifs dits « primitifs ». Cette palette très large permet de lancer les élèves dans des productions cartographiques et graphiques en ayant recours à divers matériaux et techniques.

Histoire des arts

Encyclopédie des styles narratifs, encyclopédie cartographique, *l'Atlas des géographes d'Orbæ* permet une entrée pertinente dans l'histoire des arts. La relation étroite entre le texte et les images offre une ouverture sur différentes formes éditoriales, allant du carnet de voyage au conte illustré et à l'album iconotextuel. Les paysages qui accompagnent le récit doivent aussi être envisagés comme des « citations » picturales. L'intertextualité est intéressante dans la mesure où elle permet aux élèves de retrouver ces « citations » et de les mettre en relation avec l'histoire et les sociétés qui les ont produites.

« Du A jusqu'au Z, du pays des Amazones au pays des Zizotls, on visite les déserts, les villes, les forêts d'une terre presque semblable à la nôtre. Une terre qui aurait pu exister : familière et décalée.

On entre dans les histoires de chacun de ces pays par une grande image, un paysage. On en sort avec une sorte de petit guide sur la faune, la flore, la population, afin de s'approcher à chaque fois au plus près du vraisemblable. Le pays du milieu donne son nom à cet atlas : Orbæ. »

François Place

Fiche 1 : Orbæ un monde fini

Cycles 3 et 4 (CM2 à 5^e)

Objectifs

À partir d'un jeu de cartes de type memory, les élèves sont invités à associer trois éléments d'une même histoire : son personnage principal, son territoire et son thème.

Commentaire

L'Atlas des géographes d'Orbæ réunit 26 récits, 26 aventures, 26 évocations de terres nouvelles qui sont l'occasion pour l'auteur de développer les thèmes qui lui sont chers : choc civilisationnel, dépassement des limites, liens de l'homme avec l'environnement, modes de vie, rencontre entre déchiffreurs de la nature et civilisation de l'écrit, guide d'un peuple élu par le sort ou par l'épreuve, humilité et dépouillement comme moyen d'accès à la sagesse, amour impossible, etc.

RÉCIT	PERSONNAGE	TERRITOIRE	THÈME
Le Pays des Amazones	Euphonos	Amazones	Des guerrières devenues déesses du renouveau de la nature.
Le Lac Baïlabaïkal	Trois-Cœurs-de-Pierre	Baïlabaïkal	Civilisation orale contre civilisation de l'écrit : rencontre entre un chamane et un missionnaire.
Le Golfe de Candaâ	Ziyara	Candaâ	Le guide d'un peuple désigné par un talisman : une jeune fille devient amirale de la flotte des épices.
Le Désert des Tambours	Tolkalk	Désert des Tambours	Le remplacement du sacrifice humain par des effigies.
La Montagne d'Esmeralda	Itilalmatulac	Esmeralda	Le rêve prémonitoire qui protège la cité.
Le pays des Frissons	Nangajiik	Frissons	La Chambre des Sommeils où s'entremêlent les rêves des hommes.

RÉCIT	PERSONNAGE	TERRITOIRE	THÈME
L'île des Géants	John Mc Selkirk	Île des Géants	Le mythe des dieux déçus, occupants primitifs de la Terre.
Le Pays des Houngalîs	Albinus	Pays des Hougalîs	L'amour impossible.
Les îles Indigo	Cornélius	Îles Indigo	Le pays que l'on ne peut atteindre.
Le Pays de Jade	Han Tao	Jade	Des oiseaux-soleils nourris au miel du ciel comme garantie de l'harmonie du monde.
Le Pays de Korakâr	Kadelik	Korakâr	Le guide d'un peuple choisi par tournoi : un jeune garçon l'emporte sur une assemblée de cavaliers.
Le Pays des Lotus	Zénon d'Ambroisie	Lotus	L'humilité, le dépouillement, comme mode d'accès à la sagesse.
Les montagnes de la Mandragore	Nîrdan Pacha	Mandragore	Lutte entre savoir rationnel et savoir occulte.
Les deux royaumes de Nilandâr	Nalîbar & Nadjan	Nilandâr	Luttes destructrices entre frères ennemis et enfant rédempteur.
L'île d'Orbæ	Ortelius	Orbæ	Les savoirs interdits
Le désert des Pierreux	Kosmas	Désert des Pierreux	Civilisation orale contre civilisation de l'écrit.
L'île de Quinookta	Capitaine Bradbock	Quinookta	Le sacrifice humain protecteur.

RÉCIT	PERSONNAGE	TERRITOIRE	THÈME
Le Pays de la Rivière Rouge	Joao	Rivière Rouge	Les savoirs interdits
L'île de Selva	Opiok	Selva	L'animal totem
Le Pays des Troglodytes	Hippolyte de Fontaride	Pays des Troglodytes	Les savoirs interdits.
Le désert d'Ultima	Onésime Tipolo	Ultima	La technique au service de la conquête de terres inconnues. La colonisation.
La cité du Vertige	Izkadâr	Vertige	La pierre fondatrice de la cité.
Le fleuve Wallawa	Maître Jacob	Wallawa	Remplacement du temps naturel par le temps mécanique.
Le Pays des Xing-Li	Huan	Pays des Xing-Li	Puissance de l'image et de l'amour.
Le Pays des Yaléoutes	Nohyk	Pays des Yaléoutes	Civilisation orale contre civilisation de l'écrit. La colonisation.
Le Pays des Zizotls	Ortélius	Pays des Zizotls	Le Paradis perdu.

Fiche 2 : Une encyclopédie du récit

Cycle 4 (5^e)

Objectifs

Dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place emploie des styles d'écriture différents. Nous proposons d'en étudier trois exemples à partir de trois récits qui ont en commun de décrire une contrée nouvelle. Il s'agit de travailler en « ateliers d'expertise », chaque atelier travaillant sur un récit pour en analyser le style. Chacun des ateliers peut, par commodité, être subdivisé en petits groupes de travail.

Commentaire

Pour décrire les divers modes de vie, paysages, territoires et peuples, l'auteur varie les styles de narration qui ont en commun de chercher à donner vie à ces mondes imaginaires, à les rendre « vrais ».

	PAYS DES FRISSONS	PAYS DES LOTUS	PAYS DES HOUNGALÏLS
Quel est le style utilisé pour la description ?	Le récit autobiographique.	Le traité scientifique.	Le dialogue.
Existe-t-il une mise en page spécifique pour ce style ? Si oui laquelle ?	Non.	Oui, la division en rubriques avec titres.	Oui, le recours aux tirets (cadratin ou semi-cadratin).
Quels sont les effets produits chez le lecteur ?	Proximité, partage de la vie du héros.	Discours scientifique approchant la « Vérité », mise à distance du sujet observé.	Proximité avec les héros, récit vivant.

Fiche 3 : Une encyclopédie des civilisations

Cycle 3 (6^e)

Objectif

L'*Atlas des géographes d'Orbæ* décrit 26 peuples différents. Leur étude permettra de découvrir les caractéristiques qui fondent un peuple, voire une civilisation.

Commentaire

Le projet de l'*Atlas* est une réflexion sur le temps et l'espace, « sur les grandes notions liées à la perception du monde et à son histoire, sur le rapport de l'homme avec son environnement immédiat »*. L'album, dans sa globalité, rassemble les composantes d'un monde fini : des continents avec leur faune et leur flore, des territoires avec leurs peuples spécifiques. Dans ce monde-là, trois villes ou pays, que l'on retrouve dans plusieurs histoires, peuvent passer pour des capitales d'un vaste empire globalisateur : Candaâ en est la capitale économique, le pays de Jade le centre politique et l'utopique Orbæ, la capitale culturelle.

Pour exemple de ce qui fonde un peuple, nous prendrons le récit du *Désert des Pierreux* (tome II, p. 39-57).

1. Un peuple, un territoire

Les Pierreux constituent un peuple de nomades qui vivent dans un désert en marge des terres de l'Empire, délimité par des chaînes de montagnes. Ils voyagent sur la carapace de tortues géantes et pratiquent une langue incompréhensible.

« Les Pierreux étaient très bruns de peau et d'une taille légèrement inférieure à la moyenne des autres hommes. [...] ils témoignaient d'une résistance hors du commun, ne descendant que rarement de leurs montures, indifférents au froid, à la grêle, au vent, impassibles au-delà de toute expression, avec cette langue indéchiffrable qui animait leur visage autant qu'une statue de bois.

De mœurs très simples, leurs seules richesses étaient un bâton portant une pierre recourbée pour cornaquer leurs tortues et une poche de cuir dans laquelle ils conservaient les pièces en écaille et en corne d'un jeu d'échecs primitif. Kosmas observa qu'ils utilisaient pour se diriger dans le brouillard une pierre calamite toujours tournée vers le nord » (p. 47).

* « Entretien avec François Place », sur le site Livres au Trésor, septembre 2002 (<http://livresautresor.net/livres/e487.php>).

2. Une organisation politique

Comme beaucoup de peuples vivant aux confins de l'Empire, les Pierreux ne possèdent pas d'organisation politique particulière. On ne leur connaît pas de chef ni d'assemblée délibérante. Les Pierreux vivent donc en anarchie, au sens étymologique et premier du terme, c'est-à-dire « sans chef ». En revanche, ils ne vivent pas sans loi (anomie). Ces dernières leurs sont dictées par une longue tradition et une longue histoire.

3. Une organisation économique

Les Pierreux sont des nomades qui traversent le désert à la recherche d'espaces herbeux dans lesquels leurs tortues peuvent se nourrir. Les femmes traient les tortues femelles et fabriquent un fromage sec que les hommes portent en collier, ce qui leur permet de manger tout en chevauchant leurs montures.

4. Une représentation du monde et un mythe fondateur

« Selon les Pierreux, le désert fut créé par la chute d'un géant. Son corps, en touchant le sol, se brisa et se dispersa en milliards de roches et de cailloux. De ses dents naquit le peuple des tortues, de ses ongles le peuple des hommes. Il légua au peuple des tortues la dureté primitive et nécessaire à la vie dans le désert ; au peuple des hommes, le savoir périssable des chemins et de l'errance » (p. 39).

Les Pierreux, comme les civilisations antiques, considèrent les géants comme des symboles de la nature primitive. Dans la mythologie grecque, par exemple, on parle de Géants et aussi de Titans, issus des premières générations des dieux et vaincus par les dieux olympiens. Ils forment la troisième génération des fils de Gaïa, la Terre, et d'Ouranos, le Ciel. Cette genèse surnaturelle produit une osmose entre un peuple et la terre qu'il habite. Cette osmose semble fondamentale dans *l'Atlas* puisqu'on la retrouve à peu près dans tous les mythes fondateurs des peuples présentés.



Fiche 4 : Quand le paysage dépayse

Cycle 4 (5^e)

Objectif

Dans *L'Atlas des géographes d'Orbæ*, les paysages occupent une place essentielle. Les images réalisées par François Place offrent des plans d'ensemble. Elles entrent en écho avec le texte qu'elles accompagnent. Il s'agit ici d'étudier le rapport qui existe entre ces images et le texte, puis d'analyser le rapport qu'elles entretiennent avec l'espace représenté.

Commentaire

Une fois passée la lettrine cartographique de la page-titre, le récit débute par quelques paragraphes qui font écho à une grande image panoramique. Le récit se clôt, après une alternance régulière du texte et de paysages, sur une double page de croquis légendés, en guise de traces collectées par le lecteur-voyageur.

1. Paysages et pays

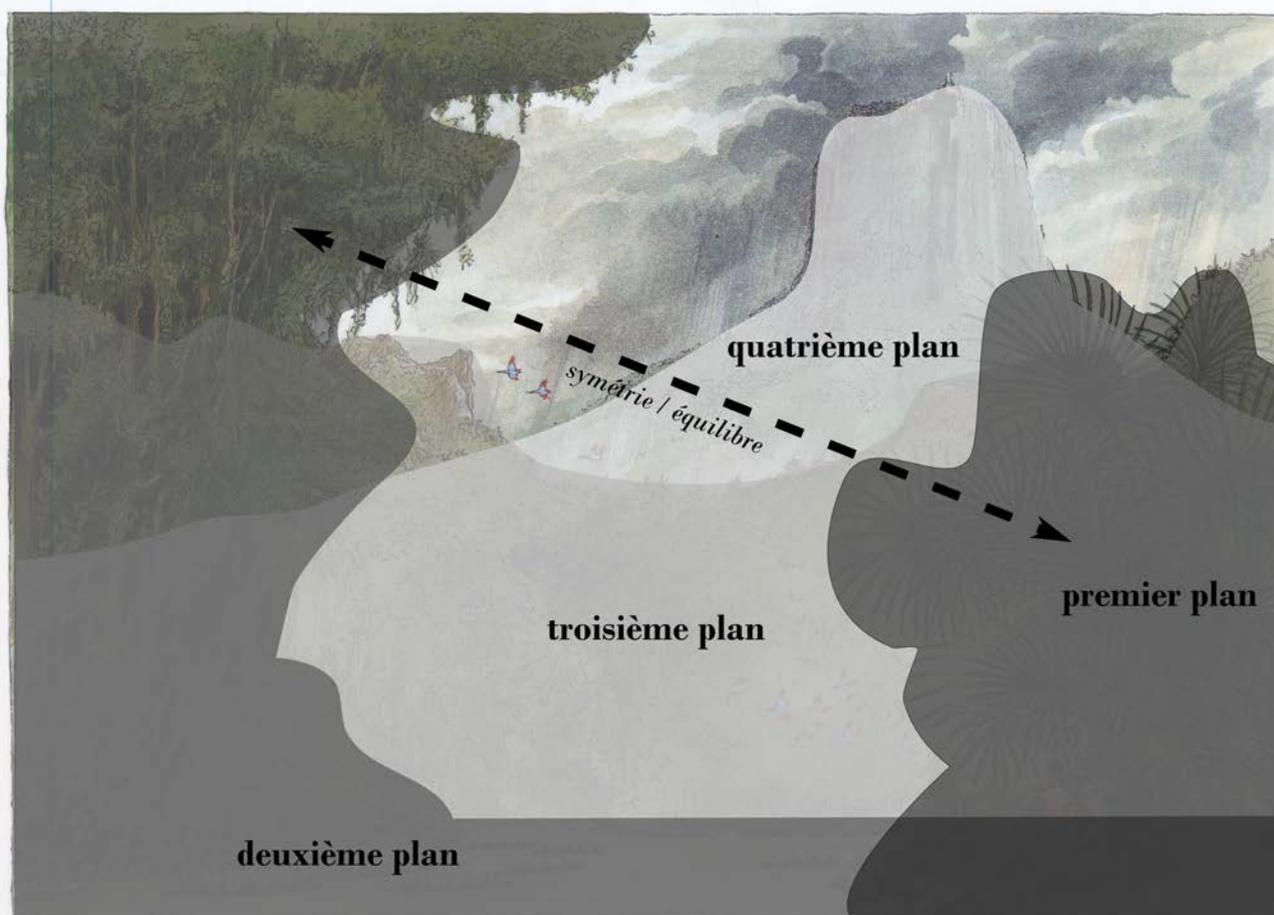
PAYSAGES DE L'ATLAS	CONTINENT OU RÉGION DU GLOBE ÉVOQUÉ
Le pays des Frissons (tome I, p. 86)	L'Arctique
Le pays de Korakâr (tome I, p. 166)	L'Afrique
Le pays des Yaléoutes (tome II, p. 190)	L'Amérique
Le fleuve Wallawa (tome II, p. 162)	L'Europe
Le pays des Lotus (tome I, p. 179)	L'Asie

2. Paysage et récit

Le philosophe Alain Roger définit un paysage comme la représentation « artialisée » d'une étendue d'un pays, c'est-à-dire résultant de la rencontre entre un regard personnel influencé par sa propre culture et l'espace qu'il choisit de représenter. Les paysages de l'Atlas sont tous « vus » à distance. Les êtres humains qui les parcourent y sont des silhouettes plus ou moins fondues dans la nature, à laquelle ils donnent une « couleur » culturelle, par l'attitude et le vêtement, et une échelle. Un exemple : la vue de la montagne d'Esmeralda (tome I, p. 71).

Il s'agit de l'expédition des Seigneurs des Cinq Cités, embarquée sur le grand fleuve et partie à la rencontre des Conquistadores. Les bateaux sont attaqués depuis les berges par des guerriers-jaguar.

Le paysage montre une nature dominatrice : les hommes se perdent dans les frondaisons. L'image peut être découpée en plusieurs plans (4) qui, chacun, affirment l'ascendant de la nature sur l'homme. Au premier plan à droite, des guerriers-jaguar sont tapis derrière une végétation basse et dense. Au deuxième plan, les pirogues glissent sur le fleuve de la droite vers la gauche de l'image. Elles sont dominées par des arbres géants aux racines immenses. Au troisième plan, quelques rochers aigus dépassent de la selve. Enfin, au quatrième plan surgit la montagne d'Esmeralda qui semble faire tomber sur la scène orage et pluie.



Cette scène, au cadrage soigné et équilibré, qui met en écho la dense frondaison de la selve du deuxième plan (en haut et à gauche de l'image) avec le bosquet touffu du premier plan (en bas et à droite), est hautement « artialisée ». Le terme renvoie, d'une part, à la recherche d'équilibre et de cadrage soigné évoqué plus haut et, d'autre part, aux références qu'un observateur peut établir avec d'autres paysages qui participent de la construction stéréotypale. Ainsi, ce paysage rappelle les dessins du comte de Clarac établis en 1816 lors de son expédition au Brésil et réunis dans un ouvrage qui fit sensation, notamment auprès de géographes comme Alexandre de Humboldt. Intitulé *La Forêt vierge du Brésil*, cette grande aquarelle au lavis d'encre brune que l'on peut découvrir au musée du Louvre a influencé nombre d'illustrateurs pendant à peu près un siècle*.



* P. CORREA DO LAGO, L. FRANK, *Le Comte de Clarac et la Forêt vierge du Brésil*, Paris : Chandeigne, 2005.

3. Paysages et Arts

Voici trois exemples d'œuvres artistiques que l'on peut associer aux paysages de *l'Atlas*.

RÉFÉRENCE ARTISTIQUE	PAYSAGE DE L'ATLAS
Pieter Brueghel le Jeune, <i>Paysage d'hiver avec rivière gelée. Les patineurs</i> , 1575, 400 x 530, huile sur bois, musée des Beaux-Arts de Dole.	Le fleuve Wallawa [Tome II, p. 162]
Caspar D. Friedrich, <i>Le Voyageur contemplant une mer de nuages</i> , 1818, 94 x 75, huile sur toile, Kunsthalle de Hambourg.	L'île des Géants [Tome I, p. 100]
Katsushika Hokusai, <i>La Rivière Tama dans la province de Musashi</i> , 8 ^e vue de la série des Trente-six vues du mont Fuji. Gravure sur bois en couleurs, 25 x 37, 1830-1832, BNF, Estampes.	Les îles Indigo [Tome I, p. 129]

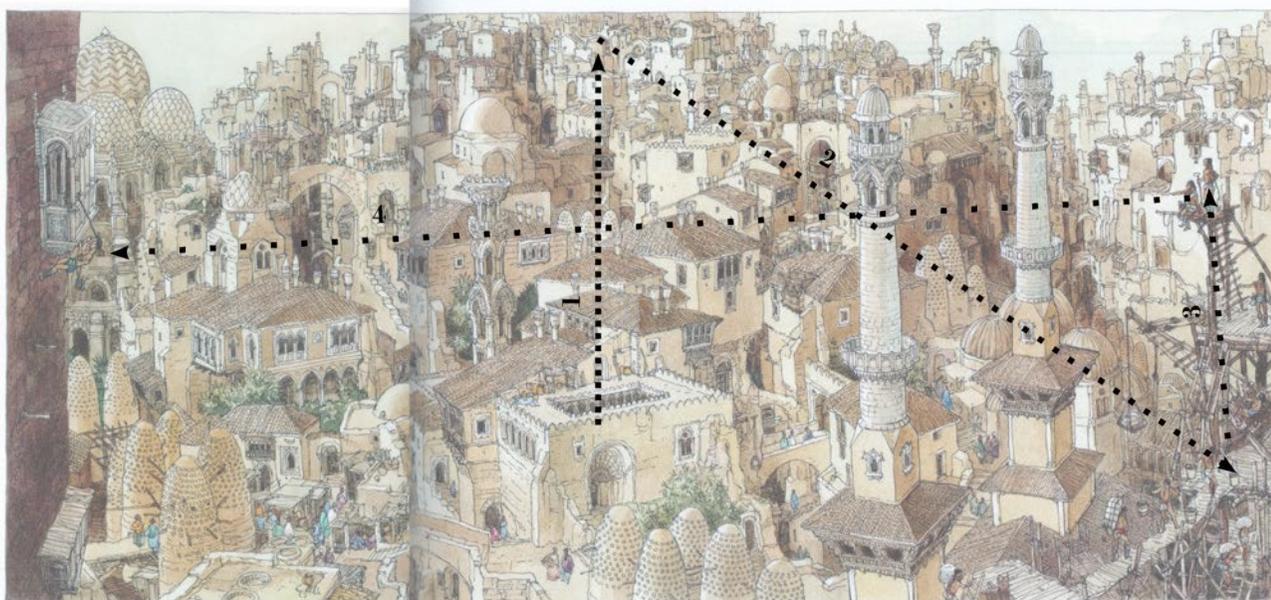
4. Panorama et action

Un exemple : La cité du Vertige (Tome II, p. 134-135)

« *Suspendu par sa natte, le cou bien droit, les pieds en appui contre le mur, Izkadâr travaillait avec les gestes amples et sûrs de l'artisan concentré sur la perfection de son ouvrage. Izkadâr était un « tête-cordée », ses cheveux tressés avec des tendons de bouquetin se tordsaient en une longue natte terminée par un grappin à trois branches qu'il lui suffisait de projeter, d'une vive torsion de la tête, à six pieds au-dessus de lui pour y suspendre le poids de son corps.* »

Ces premières phrases de l'histoire constituent ce qu'on appelle un *incipit* qui fait écho avec la vue panoramique juste à côté. Le regard du lecteur se perd d'abord dans le dédale des rues étroites de la cité aux allures de ville méditerranéenne, à la recherche d'Izkadâr. La ville semble comporter plusieurs niveaux. Certaines ruelles sont extrêmement profondes. Par-ci, par-là, des tours ressemblant à des minarets jaillissent des toits en tuiles rondes. Le panorama qui s'étire sur la double-page conduit le regard du lecteur vers la droite où un échafaudage de bois évoque la secte des maçons-volants à laquelle appartient Izkadâr. Au sommet, un maçon assis montre du doigt l'autre extrémité de l'image où l'on peut découvrir enfin un pan de mur ombragé. C'est à une *loggia* que l'on trouve suspendu Izkadâr.

Balayage du regard dans la vue panoramique de la page 134-135



Bien que l'image soit panoramique et suppose une lecture de gauche à droite, le regard du lecteur est dirigé vers le centre de l'image. Puis, la blancheur des façades et la hauteur des constructions l'emmènent vers le haut de l'image. Ce balayage permet au lecteur de cueillir des éléments qui constituent des balises narratives, des indices du récit qu'il retrouvera au cours de l'histoire.

Fiche 5 : Une histoire de la carte

Cycle 3 (6^e)

Objectif

L'idée est ici d'analyser trois cartes représentatives des grandes étapes de l'histoire de la cartographie et de la découverte du monde, pour ensuite les associer à trois cartes de *l'Atlas des géographes d'Orbæ*.

Commentaire

Pour réaliser les cartes de *l'Atlas*, François Place a effectué des recherches en bibliothèque, se replongeant dans l'histoire de la cartographie. Les modèles qu'il a choisis ont en commun d'être des cartes extrêmement « narratives » : elles disent beaucoup de leur époque, des mentalités et des connaissances des sociétés qui les ont produites.

En 2007, la BnF ouvrait une galerie d'exposition en ligne sur l'histoire de la cartographie (<http://expositions.bnf.fr/cartes/>). C'est là que l'on trouvera les trois exemples ci-dessous.

1. Le partage de la Terre entre les fils de Noé (vers 1459)

in *La Fleur des histoires*, Simon Marmion, enlumineur.
Bibliothèque royale Albert I^{er}, Bruxelles, Mss 9231 f°281v
(<http://expositions.bnf.fr/cartes/grand/303.htm>)

En Occident au Moyen-âge, la représentation du monde est dictée par ce que dit la Bible. D'après le livre de la *Genèse* 10, le peuplement de la Terre après le Déluge est dû à Noé et à ses trois fils Sem, Cham et Japhet qui, après la mort de leur père, se partagent la Terre pour la peupler. À Sem, l'aîné, est attribué l'Asie ; à Cham, le cadet, l'Afrique ; et à Japhet, le benjamin, l'Europe.

2. Carte de l'Insulinde et des Moluques

Atlas Miller (1519)
BnF, Cartes et Plans, Rés. GE DD 683
(<http://expositions.bnf.fr/cartes/grand/116.htm>)

Au XVI^e siècle, les grandes découvertes ont permis aux divers explorateurs d'améliorer leurs connaissances géographiques essentiellement côtières. *L'Atlas Miller* réunit une dizaine de cartes marines, appelées également portulans, qui sont l'œuvre de Pedro et Jorge Reiner et de Lopo Homem, trois cartographes portugais. D'abord cartes de navigation, elles indiquent les ports, les lignes de vents (ou lignes de rhumbs). Les roses des vents permettent de repérer la route et de déterminer les caps à suivre.

L'illustration de l'intérieur des terres, souvent inconnu par les navigateurs de l'époque, a été confiée au miniaturiste Antonio de Holanda, enlumineur hollandais travaillant au Portugal. De véritables histoires, des légendes, un bréviaire de la faune et de la flore imaginaire sont donnés à voir dans ce qu'on appelle les *mirabilia*. À noter que les enlumineurs étaient très souvent rémunérés au nombre de *mirabilia*.

3. Carte d'état-major (1875)

Carte de la France au 1/80 000 par l'état-major
BnF, Cartes et Plans, GE CC 13(83)

(<http://expositions.bnf.fr/cartes/grand/223.htm>)

Les cartes d'état-major sont, comme leur nom l'indique, des cartes militaires établies au XIX^e siècle (à partir de 1818). Elles ont été réalisées par des ingénieurs géographes à partir de relevés par triangulation, à l'échelle 1/40 000^e (ou 1/80 000^e à partir de 1875) : 1 centimètre sur la carte représente 400 mètres dans la réalité (ou 800 mètres pour les cartes au 1/80 000^e). Elles sont accompagnées de courbes de niveau avec une équidistance moyenne de 20 mètres. Les formes du bâti ne sont plus des formes modélisées, comme sur la carte de Cassini au XVIII^e siècle, mais exécutées avec précision.

Fiche 6 : Une carte, pour quoi faire ?

Cycle 3 (CM2)

Objectif

Il s'agira de lire et d'analyser trois cartes extraites de *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, afin de déterminer les différents usages de la carte et de comprendre les modes de représentation d'un espace donné.

Commentaire

Une carte est la représentation en deux dimensions d'un espace géographique délimité impliquant l'usage de conventions pour la transcription des caractéristiques relevées sur le terrain. Ces conventions changent en fonction des cultures et des époques. L'histoire de la cartographie a évolué en accompagnant à la fois l'histoire des arts (une carte est un dessin, une représentation graphique), l'histoire des sciences (elle nécessite la mise en œuvre de données mathématiques telles que l'échelle ou la triangulation) et l'histoire des techniques (mesures, progrès de l'imprimerie, de la prospection).

Afin d'entrer dans les éléments de construction d'une carte, on peut soumettre à la comparaison trois cartes prises dans *l'Atlas*. Nous avons choisi celles des montagnes de la Mandragore (tome I, p. 185), du pays de Korakâr (tome I, p. 157) et des deux royaumes de Nilandâr (tome II, p. 9). Il s'agira pour chaque carte d'identifier les éléments entrant dans la composition d'une carte en répondant à des questions.

On peut ensuite faire observer où François Place situe les différentes régions évoquées dans les cartes grâce à la carte d'Orbæ située en fin d'album (version 2015).

Le pays de Korakâr correspond à l'Afrique et les illustrations sont inspirées des décorations géométriques des bogolans dogons.

Les montagnes de la Mandragore correspondent aux montagnes du Caucase. La carte s'inspire de celle du cartographe ottoman, Piri Reis au XVI^e siècle.

Les deux royaumes de Nilandâr sont situés en Inde. La carte fait penser aux miniatures persanes du XVII^e ou XVIII^e siècle, développées à la cour de l'Empire moghol.

Fiche 7 : Les noms de lieux : toute une histoire

Cycle 3 (CM2-6^e)

Objectif

La toponymie est la science des noms de lieux. Les noms de lieux sont la trace, dans l'espace, d'une histoire riche en apports successifs, en légendes et en coutumes diverses. Donner des noms aux lieux, c'est se les approprier. L'activité proposée permet de partir à la découverte de la formation des toponymes.

Commentaire

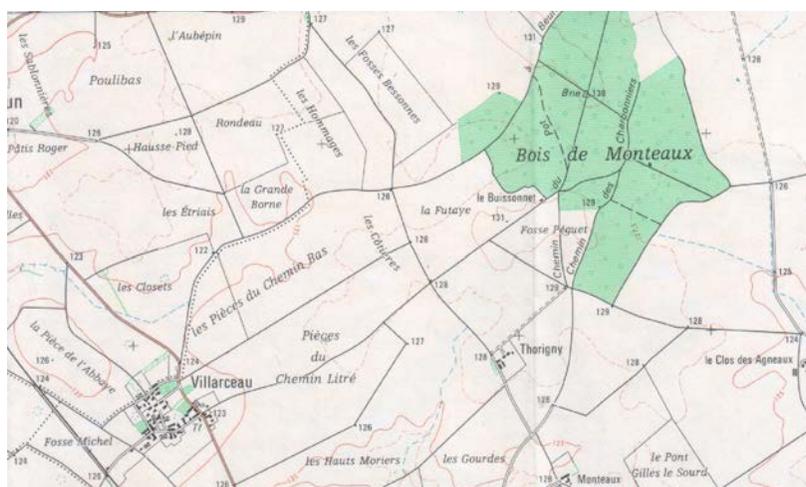
Profondément liés aux sociétés qui ont vécu à différents moments de l'histoire, les toponymes mettent du temps en espace. Comme l'affirme le toponymiste Stéphane Gendron, « les toponymes expriment des visions du monde, des modes de représentations qui ne sont plus nécessairement les nôtres » (Gendron, 2003).

Dans *l'Atlas*, François Place a eu besoin de nommer les lieux traversés, inventoriés et cartographiés par les géographes d'Orbæ. Les toponymes choisis comportent deux parties. La première désigne l'espace approprié (forme géographique, objet du relief, territoire ou milieu naturel) et parfois le mode d'appropriation (forme étatique). La seconde a recours à un référentiel qui peut être une caractéristique physique du territoire, une coutume des habitants, le nom du peuple qui habite ce territoire, le nom d'un lieu identificatoire ou encore la végétation dominante.

	Appellation territoriale	Forme géographique	Forme de relief	Milieu naturel	Forme étatique
Nom d'un lieu identificateur	Le pays de Baïlabaïkal Le pays de Korakâr Le pays de la Rivière Rouge Le pays de Xing-Li	Le golfe de Candaâ L'île d'Orbæ L'île de Quinookta L'île de Selva	Le fleuve Wallawa	Le désert d'Ultima	Les deux royaumes de Nilandâr
Nom du peuple habitant	Le pays des Amazones Le pays des Houngalîs Le pays des Troglodytes Le pays des Yaléoutes Le pays des Zizotls	L'île des Géants			
Caractéristique physique	Le pays des Frissons Le pays de Jade	Les îles Indigo	Les montagnes d'Esmeralda	Le désert des Pierreux	La cité du Vertige
Végétation	Le pays des Lotus		Les montagnes de la Mandragore		
Coutume des habitants				Le désert des Tambours	

Certains noms sont forgés à partir de sonorités qui évoquent une région réelle auquel l'espace imaginé fait référence. Par exemple, zizotl, korakâr, quinookta renvoient respectivement à des sonorités de noms aztèques, mandé ou mahori. Xing-Li est construit à partir d'une onomatopée évoquant le bruit de la monnaie de ce pays bâti sur la richesse commerciale. Les Yaléoutes sont une référence aux îles Aléoutiennes ; Candaâ au royaume crétois de Candie.

À partir de la carte topographique « Selommès Ouest » au 1 : 25 000^e de l'IGN, on pourra proposer un travail similaire avec le relevé de tous les toponymes: Les Sablonnières, Poulibas, L'Aubépin, Les Fosses Bessonnes, Bois de Monteaux, Pâtis Roger, Hausse-Pied, Rondeau, les Hommages, Les Étriais, La Grande Borne, La Futaye, Le Buissonnet, Fosse Péguet, Chemin des Charbonniers, Chemin du Pot, Les Closets, Les Pièces du Chemin Bas, Les Côtieres, La Pièce de l'Abbaye, Pièces du Chemin Litré, Le Clos des Agneaux, Fosse Michel, Les Hauts Moriers, Les Gourdes, Monteaux, Le Pont Gilles le Sourd, Villarceau, Thorigny.



Le classement de la deuxième partie des toponymes pourrait aboutir au tableau suivant :

Référence à la nature	Référence à un nom propre	Référence à un métier	Référence à des éléments humains du paysage	Divers
Les Sablonnières ; L'Aubépin ; La Futaye ; Le Buissonnet ; Le Clos des Agneaux ; Les Côtieres	Pâtis Roger ; Le Pont Gilles le Sourd ; Fosse Michel ; Monteaux ; Bois de Monteaux ; Les Fosses Bessonnes ; Fosse Péguet ; Villarceau ; Thorigny	Chemin des Charbonniers ; Chemin du Pot	La Grande Borne ; La Pièce de l'Abbaye ; Les Closets	Poulibas ; Hausse-Pied ; Rondeau ; les Hommages ; Les Étriais ; Les Pièces du Chemin Bas ; Pièces du Chemin Litré ; Les Hauts Moriers ; Les Gourdes

Dans les pays visités par les géographes d'Orbæ, on trouve également de belles collections de toponymes. Ainsi, dans le Pays de Jade : les monts de Jade ; la forêt des Pinceaux ; la forêt des Pins Rouges ; le défilé des Sables Blancs ; la rivière des Dix Bambous ; le col des Cinq Grimaces ; le sentier de la Tresse Coupée ; le gué des Dix Bambous.

Fiche 8 : Un bestiaire merveilleux

Cycle 3 et 4 (CM2-5^e)

Objectif

Chaque territoire nouveau possède sa faune particulière. Dans *l'Atlas des géographes d'Orbæ*, François Place a créé un bestiaire merveilleux qui donne corps aux territoires qu'il imagine. Nous proposons d'étudier le processus de création de ce bestiaire, ainsi que les représentations qu'il peut suggérer.

Commentaire

L'Antiquité gréco-romaine regorge de monstres souvent hybrides, mi-humains et mi-animaux, qui finissent toujours par être vaincus par un héros ou par un dieu. Cette lutte qui oppose le monstre au héros ou au dieu permet de valoriser l'affrontement et le vainqueur lui-même.

Entre le II^e et le IV^e siècle après Jésus-Christ, un traité d'histoire naturelle anonyme est rédigé en grec, le *Physiologos*, qui aura une influence considérable au Moyen Âge. Il sera traduit en latin entre le XII^e et le XIII^e siècle par différents auteurs : Barthélémy l'Anglais, Vincent de Beauvais ou Brunetto Latini. Dans ces textes, les « monstres » (étymologiquement, « ce qui doit être montré ») de la mythologie antique sont réinterprétés par la lecture moralisatrice biblique, associés le plus souvent à des caractères diaboliques. Cette version latine, le *Physiologus*, est enrichie d'un bestiaire extraordinaire issu du livre XII du *Etymologiae* d'Isidore de Séville (VII^e siècle après Jésus-Christ).

Bestiaire extraordinaire	Description	Caractéristiques mythologiques	Caractéristiques chrétiennes
Basilic	Créature mi-coq et mi-serpent.	Né du sang de la gorgone Méduse. Il possède des vertus pétrifiantes par son seul regard.	Il est censé être né d'un œuf de poule couvé par un serpent ou un crapaud.
Centaure	Créature mi-homme, mi-cheval.	Vivant à l'origine sur le mont Pélion en Thésalie, les centaures sont chassés par Hercule.	Symbole du paganisme. L'homme y est présenté avec ses pulsions animales.

Bestiaire extraordinaire	Description	Caractéristiques mythologiques	Caractéristiques chrétiennes
Cerbère	Chien à trois têtes.	Cerbère est le gardien des Enfers. Plusieurs héros déjouent sa vigilance : Orphée, Hercule...	Il devient un animal diabolique de l'enfer.
Chimère	Créature avec un corps de lion, une tête de chèvre sur le dos et une queue à tête de serpent.	Ravageant la région de Lycie, elle fut tuée par Bellérophon chevauchant Pégase.	Elle symbolise la tentation et les désirs irréalisables.
Cyclope	Géant ne possédant qu'un seul œil au milieu du front.	Il existe quatre générations de cyclopes : les ouraniens (enfants d'Ouranos), les forgerons, les bâtisseurs et les pasteurs (Polyphème).	Créature anthropophage, elle représente la bestialité première païenne.
Gorgone	Créature féminine à grandes dents et à la chevelure de serpents. Ses yeux pétrifient ceux qui les regardent.	Méduse est l'une des trois gorgones à être mortelle, fille de Gaïa et de l'Océan. Elle est vaincue par Persée.	Elle représente une femme ambivalente, à la fois beauté irrésistible et beauté monstrueuse.
Griffon	Lion ailé à tête d'aigle.	Gardien du monde des morts.	Gardien des monuments sacrés et des tombeaux (motif des gargouilles).
Hydre	Créature possédant plusieurs têtes dont l'une est immortelle.	L'hydre de Lerne fut engendrée par Typhon et Echidna. Elle fut tuée par Hercule.	L'hydre a 7 têtes dans l'Apocalypse de saint Jean. Elle représente un mal qui ne meurt jamais.
Minotaure	Monstre possédant le corps d'un homme et une tête de taureau.	Né des amours de Pasiphaé et d'un taureau blanc envoyé par Poséidon. Il est enfermé dans un labyrinthe par Minos et est vaincu par Thésée.	Comme le centaure, il est le symbole du paganisme, l'ultime barrière à détruire après avoir traversé le labyrinthe menant vers la foi.
Pégase	Cheval blanc ailé.	Il naît du sang de la Gorgone tuée par Persée. Capturé par Bellérophon, il aide le héros à réaliser des exploits.	Il est l'incarnation de la sagesse.
Sirène	Créature marine mi-femme mi-oiseau (dans la tradition grecque) ; mi-femme mi-poisson (dans la tradition nordique).	Dans la tradition grecque, les sirènes séjournent en Sicile et leur chant séduit les navigateurs qui en perdent le sens de l'orientation.	Elle symbolise à la fois trois péchés : l'envie, l'orgueil et la volupté.

Bestiaire extraordinaire	Description	Caractéristiques mythologiques	Caractéristiques chrétiennes
Sphinx	Créature possédant un buste de femme sur un corps de chat et des ailes d'oiseau.	Elle est la fille de Typhon et d'Échnida. Elle est envoyée par Héra pour ravager la Béotie. Elle est vaincue par Œdipe.	Sous la forme d'un lion accroupi à tête de femme, le sphinx symbolise la connaissance difficile à acquérir.
Blemmyes	Créature sans tête avec le visage au milieu du corps.		Tribu légendaire nubienne et nomade au sud-ouest de l'Égypte.
Calandre ou Caladrius	Oiseau fabuleux de la taille d'un héron aux vertus de guérison.		Il représente le Christ, la pureté et la Vierge. Son pouvoir guérisseur dépend de la croyance que l'on a de lui.
Cynocéphale	Créature à corps humain et à tête de chien		Voir centaure.
Dragon	Reptile possédant des ailes et des pattes armées de griffes qui souffle du feu.	Il s'agit d'une créature chthonienne (symbolisant la puissance des forces naturelles), comme Python combattu par Apollon.	Symbole du mal par excellence. Le dragon est l'incarnation de Satan.
Licorne	Cheval possédant une corne unique.	Animal non mythologique mais faisant partie des chimères.	La licorne appartient aux chimères. Animal féroce qui ne peut être capturé que par une Vierge.
Phénix	Oiseau doué de longévité et caractérisé par son pouvoir de renaître après s'être consumé.	Animal extraordinaire décrit par Hérodote.	Il évoque le feu créateur et destructeur. Il est le symbole de la résurrection du Christ.
Sciapode	Créature ne possédant qu'un seul pied qui leur sert à se protéger du soleil.	Créature merveilleuse rencontrée dans l'évocation de voyages lointains (en Inde chez Pliny l'Ancien).	Présenté par Jean de Mandeville au XIVe siècle pour parler des peuples de l'Inde.
Serre	Poisson ailé qui s'attaquerait aux bateaux.		La serre est le symbole de ce qui dévie l'homme de son droit chemin par paresse.

Fiche 9 : Le récit des images

Cycle 3 (CM2, 6^e)

Objectif

Les cartes réalisées par François Place sont des cartes narratives : elles en disent long sur les habitants qui vivent dans le territoire représenté. Nous proposons dans cette activité une séquence de travail collaboratif de production d'écrit.

Commentaire

La carte est une image d'un espace : soit elle montre ce qui existe, soit elle présente ce qui pourrait être. Le statut de la carte-image en tant que représentation, ou présentation, devient explicite pour la carte de l'île d'Orbæ (le « O » de l'alphabet) : le monde physique (les terres intérieures de l'île d'Orbæ) est transformé par l'élaboration continue de la carte qui le représente. Le rapport entre la réalité de la nature et sa traduction est inversé, puisqu'ici, c'est la nature qui se conforme au dessin de la carte. L'idée de cette carte d'Orbæ est inspirée d'un vaste continent « inventé » par les géographes du XVI^e siècle (Gérard Mercator et Abraham Ortelius). Intrigués par le fait que les mers et les océans dominent dans l'hémisphère sud, ces géographes ont dessiné une « *Terra australis non dum cognita* » (terre australe non encore connue) pour équilibrer le globe terrestre dans des proportions identiques à celles des terres émergées de l'hémisphère nord. Une fois cette terre dessinée, on a envoyé des marins à sa recherche !



Bibliographie jeunesse

JARRIE Martin, *Rêveur de cartes*, Gallimard, 2012.

MIGNON Philippe, *Éléphasme, Rhinolophon, Caméluche et autres merveilles de la nature*, Les Grandes Personnes, 2012.

Cartocacoethes. Voyage cartographique et poétique dans l'imaginaire de six artistes du pourtour méditerranéen, La Maison est en carton, 2013.

Bibliographie critique

« François Place », *La Revue du Livre pour enfants*, n°254, septembre 2010.

Atlas merveilleux d'Armor et d'Argoat, Conseil général des Côtes d'Armor, 2005.

CHEILAN Liliane, « Allers-retours entre la carte et le monde : Peeters & Schuiten, François Place » dans D. Dubois-Marcoin, E. Hamaide-Jager, *Cartes et plans. Paysages à construire, espaces à rêver*, Arras, Cahiers Robinson, n°28, 2010, p. 124-136.

DARDAILLON Sylvie et MEUNIER Christophe, « Des cartes du réel aux cartes de l'imaginaire. Les Atlas des géographes d'Orbæ de François Place au croisement de trois champs disciplinaires : littérature, histoire, géographie » dans V. Alary et N. Chabrol-Gagne, *L'Album. Le parti pris des images*, Clermont-Ferrand : PUBP, 2012, p.185-193.

DUPRAT Guillaume, *Le Livre des terres imaginées*, Seuil Jeunesse, 2008.

GENDRON Stéphane, *Les Noms de lieux en France. Essai de toponymie*, Errance, 2003.

LEMANT Albert, *Lettres des Isles Girafines*, Seuil Jeunesse, 2003.

MARTIN Serge (dir.), *Ici et ailleurs. Avec François Place*, Atelier du Grand Tétras, 2012.

MEUNIER Christophe, *L'Espace dans les livres pour enfants*, Rennes : PUR, 2016.

MEUNIER Christophe, « François Place, Traveler of the imaginary », *Bookbird. Journal of International Children's Literature*, 52.4, 2014, p. 125-128.

PELLETIER Monique, *Le Théâtre du monde. Atlas d'hier, atlas imaginaires*, Bibliothèque du Tourisme et des Voyages, 2009.

PLACE François, *Histoires de... villes imaginaires*, Centre de promotion du livre de jeunesse, 1993.

ROGER Alain, *La Théorie du Paysage*, Champ Valon, Paris, 1995.