



HAL
open science

La bande dessinée, un outil pour comprendre l'organisation des territoires et ses enjeux

Julie Maurice

► **To cite this version:**

Julie Maurice. La bande dessinée, un outil pour comprendre l'organisation des territoires et ses enjeux. CIST2023 - Apprendre des territoires / Enseigner les territoires, Collège international des sciences territoriales (CIST), Nov 2023, Aubervilliers, Campus Condorcet, centre des Colloques, France. pp.30-33. hal-04388916

HAL Id: hal-04388916

<https://hal.science/hal-04388916v1>

Submitted on 11 Jan 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

La bande dessinée, un outil pour comprendre l'organisation des territoires et ses enjeux

AUTRICE

Julie MAURICE

RÉSUMÉ

Cette communication a pour objet l'impact de la création d'une bande dessinée mettant en œuvre un raisonnement géographique pour comprendre l'organisation des territoires et des enjeux qui les traverse. La bande dessinée est un artefact qui s'ancre dans un territoire et qui peut relier ses différentes dimensions (Brédif, 2021) grâce à la variété des sujets qu'elle permet d'aborder. De même, le raisonnement géographique permet de s'intéresser au territoire en questionnant les jeux d'acteurs à différentes échelles. Cette communication présente une démarche de création de bande dessinée pour mettre en œuvre un raisonnement géographique. Élaborée par le groupe de recherche BD-GEO (IREM), elle propose aux élèves d'expérimenter le territoire à travers la création d'une bande dessinée, de façon à en comprendre l'organisation et les jeux d'acteurs. L'analyse de 35 bandes dessinées issues d'une expérimentation en septembre 2022 permettra de montrer comment les élèves s'emparent de cette démarche pour apprendre des territoires et comment ils spatialisent et mettent à jour les organisations territoriales interrogées.

MOTS CLÉS

géographie expérientielle, bande dessinée, acteurs, ingénierie didactique, raisonnement géographique, territoire

ABSTRACT

The aim of this paper is to examine the impact of creating a comic strip implementing a geographic reasoning to understand the organisation of territories and the issues that run through them. The comic book is an artefact that is anchored in a territory and that can link its different dimensions (Brédif, 2021) thanks to the variety of subjects it can tackle. Similarly, geographic reasoning makes it possible to take an interest in the territory by questioning the interplay of actors at different scales. This paper will present an approach for creating a comic strip to implement geographic reasoning. Developed by the BD-GEO research group (IREM), it invites pupils to experiment with the territory through the creation of a comic strip, in order to understand its organisation and the interplay of actors. By analysing 35 comic strips produced during an experiment in September 2022, we will be able to show how pupils use this approach to learn about territories and how they spatialise and update the territorial organisations they examine.

KEYWORDS

Experiential geography, Cartoon, Actors, Design-based research, Geographic reasoning, Territory

Le territoire, « ensemble de lieux grâce auquel un individu ou un groupe, dans l'ordinaire de ses pratiques quotidiennes, se construit des repères pour vivre en société » (Thémines, 2011 : 1), est l'une des notions fondamentales de la géographie scolaire. Les programmes du second degré (11-18 ans) sont centrés sur la manière dont les sociétés « se tournent vers l'action », vers « la pluralité des points de vue » (*ibid.*) et sur les représentations que les élèves doivent confronter pour enrichir leur vision du monde. Le territoire, en ce qu'il est approprié revêt une dimension matérielle et symbolique. Ses différentes acceptions (Brédif, 2021) peuvent se retrouver liées dans des bandes dessinées. Artefact hybride, les bandes dessinées s'occupent du territoire dans la mesure où « Tout récit suppose un espace, toute histoire nécessite un territoire » (Douvry, 1992). L'ancrage territorial d'une bande dessinée permet de contextualiser son récit, de lui donner une légitimité. À cet égard, des cartes ayant pour fonction de proposer un support au récit apparaissent dans de nombreuses bandes dessinées et le dessin permet de l'ancrer dans l'espace quand ce dernier ne le fonde pas, à l'instar des « BD du réel » (Veschambre, 2011). Ces bandes dessinées amènent une nouvelle manière, riche et complexe, d'envisager le territoire, où l'iconotexte permet d'accéder à la géographicit , aux représentations et aux émotions des acteurs tout en donnant à voir un espace vécu, aménagé, objet de conflits et de revendications, de « géopolitiques locales » (*ibid.* : 1) imaginaires (Douvry, 1992) puisque fruit des représentations et de l'imaginaire des auteurs. Cette communication s'intéresse à l'impact de la création de bandes dessinées en classe de géographie pour comprendre l'organisation des territoires et des enjeux qui les traversent. Elle cherche à démontrer que l'écriture d'une bande dessinée peut permettre aux élèves d'apprendre des territoires, en s'intéressant aux jeux d'acteurs, d'échelles, aux liens entre les différentes parties du territoire ou des facteurs explicatifs, ou encore en utilisant des concepts mobilisés dans leur étude. Cela suppose de mener un travail spécifique en classe autour de la notion de territoire.

L'hypothèse développée ici est que la bande dessinée est un artefact pertinent pour travailler cette notion en classe. Le territoire apparaissant dans les bandes dessinées est celui des personnages de bandes dessinées. Il est le fruit d'une recombinaison entre idéal, imaginaire et réel. En effet, le territoire créé s'appuie sur la représentation que se fait l'auteur d'un territoire existant et de la géographicit  (Thémines, 2006) des différents personnages mis en scène, mêlée à des éléments issus de son imaginaire.

Le travail mené sur les représentations que les élèves ont à la fois des territoires et des acteurs qui y évoluent permet d'ancrer ces territoires dans le réel. Le territoire de la bande dessinée est, par conséquent, hybride. Comment la conception d'une bande dessinée en classe peut-elle permettre aux élèves de comprendre comment les acteurs, pétris de représentations et dotés de géographicités (*ibid.*) différentes, organisent les territoires ?

LA BANDE DESSINÉE, UN ARTEFACT ABORDANT LA NOTION DE TERRITOIRE

La bande dessinée peut être perçue comme un outil pour construire de l'identité et de l'imaginaire territorial. Elle peut alors faire résonner les territoires chez le lecteur qui se l'approprie au prisme de ses propres représentations et de celles distillées par l'auteur dans son récit géographique. L'imaginaire favorise la construction des sociétés (Castoriadis, 1975) et permet une pratique de l'espace, liée à la création d'un espace spécifique qui se décline dans un espace qui peut être créé – c'est-à-dire imaginaire – ou informé – c'est-à-dire recomposé à partir d'un espace réel (Champigny, 2010). Ses caractéristiques propres, articulées aux informations géographiques qu'elle contient, en font un artefact intéressant pour aborder la question de la complexité des territoires. En effet, une analyse croisée de bandes dessinées montre qu'elles s'inscrivent dans un territoire et réunissent plusieurs facettes de ses définitions (Brédif, 2021). Elles peuvent à la fois envisager le territoire dans son acception physique ou biologique, tout en l'ancrant dans des limites administratives ou politiques dans la mesure où il donne à lire et à voir la géographie physique des territoires qu'il dépeint et permet de mettre en récit les relations qu'entretiennent les sociétés avec leur environnement, par exemple. La bande dessinée représente en outre le territoire comme un espace approprié, parcouru, vécu par des acteurs, agents et actants (Lévy & Lussault, 2013) aux représentations et géographicités variées qui proposent des discours sur l'espace et cherchent à organiser les territoires selon des prismes différents. Elle peut être un mode d'expression des conflits territoriaux, des conflits d'usage des sols et d'aménagement, et peut également fournir des éléments explicatifs historiques, géographiques ou économiques à l'organisation des territoires. En effet, elle donne à voir les transformations du territoire, les contextualise et les explique.

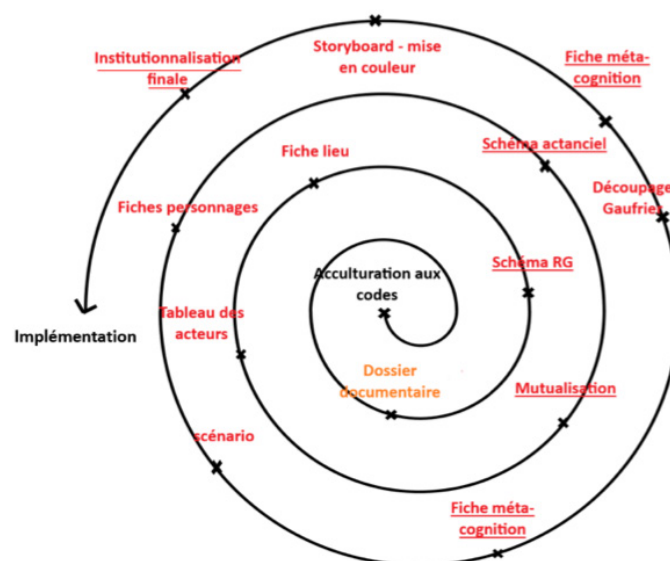
La bande dessinée aborde le territoire sous différents angles qui se retrouvent dans les finalités de la géographie scolaire. C'est dans cette perspective que s'inscrit la démarche de création de bande dessinée présentée ci-dessous. Construite autour des jeux d'acteurs, elle a pour objectif que les élèves spatialisent et comprennent les enjeux qui traversent les territoires.

ENSEIGNER LES TERRITOIRES : UNE DÉMARCHE DE CRÉATION DE BANDE DESSINÉE CENTRÉE SUR LA COMPRÉHENSION DES ENJEUX QUI LES TRAVERSENT

L'ingénierie didactique (Douady, 1993) mise en œuvre est centrée sur la notion de territoire. Elle requiert que les élèves spatialisent et rendent compte d'une organisation territoriale compréhensible, mobilisent des acteurs portants des représentations et géographicités particulières. La mise en réseau des concepts doit leur permettre de secondariser leurs savoirs et leur compréhension de l'organisation des territoires.

Cette démarche a été élaborée de manière collaborative dans le cadre du groupe de recherche BD-GEO dépendant de l'Institut de recherche en mathématiques (IREM). Expérientielle et spiralaire, elle s'inspire du modèle des 4I (Leininger-Frézal, 2019) développé par le groupe de recherche Pensée spatiale de l'Université de Paris. Elle a engendré la création d'outils destinés aux enseignants et aux élèves. Elle permet aux élèves d'apprendre des territoires en les parcourant *via* la création d'un espace-informé qu'ils mettent en texte et en image dans les bandes dessinées (fig. 1).

Figure 1. Une démarche spécifique s'inspirant du modèle des 4I, centrée sur l'étude des territoires



Les élèves s'immergent en premier lieu dans une situation géographique spécifique qu'ils étudient à travers plusieurs dossiers documentaires constitués au prisme d'un acteur particulier. En second lieu, après avoir rempli un schéma de raisonnement géographique à partir de leur dossier, ils complètent une fiche-lieu constituée de cartes à différentes échelles qu'ils doivent relier à l'aide de traits annotés pour mettre en exergue les articulations scalaires liées à une situation géographique spécifique. Puis,

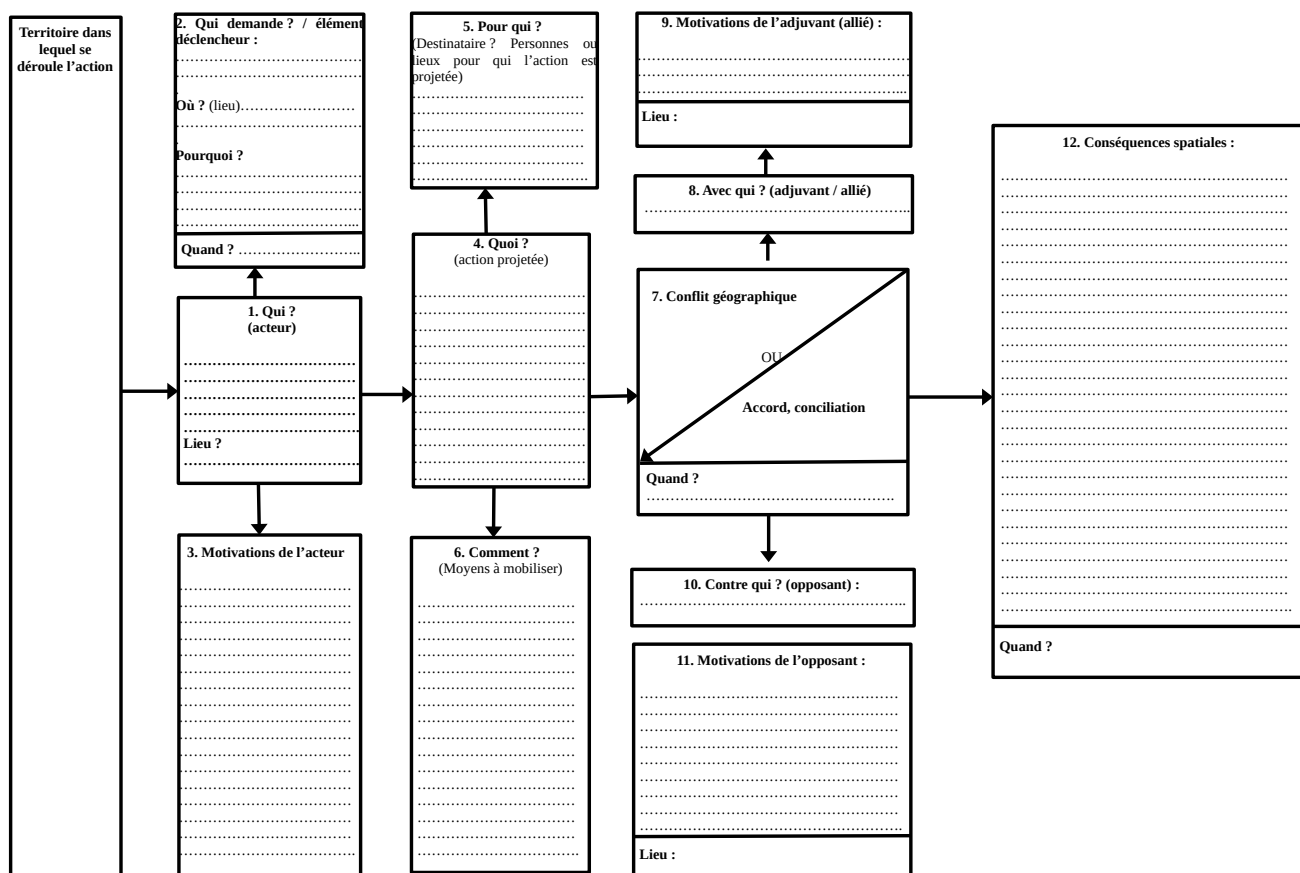
ils complètent un tableau des acteurs (fig. 2) permettant de caractériser leurs intentionnalités et échelles spatiales d'intervention. De plus, ils identifient leurs projets ainsi que leur impact sur les territoires.

Figure 2. Un tableau des acteurs à remplir par les élèves

Acteur	Objectif de l'acteur (intention)	Échelle spatiale d'intervention	Quelles difficultés?	Quels besoins? (De quoi a besoin l'acteur pour agir?)	Quels aménagements et mesures?	Échelle d'impact

Cette étape est destinée à faciliter la compréhension des motivations des différents acteurs avant de les confronter dans un schéma actantiel géographique (fig. 3).

Figure 3. Un outil spécifique : le schéma actantiel géographique



Ce travail est destiné à leur faire prendre conscience des jeux d'acteurs au centre d'une situation géographique donnée, qui entraînent des conséquences spatiales ; leur identification doit permettre aux élèves de mieux comprendre comment s'organisent et fonctionnent les territoires qu'ils étudient, ce qui leur permet de revenir sur leurs représentations des territoires étudiés mais aussi des différents acteurs, et de mettre en lumière leur géographicit  (Th mines, 2006) tout en faisant  voluer la leur. Apr s ces diff rentes  tapes, les  l ves r digent un sc nario faisant intervenir au minimum trois acteurs en interaction. Ils v rifient ensuite l'impl mentation du raisonnement g ographique dans leur r cit   l'aide d'une fiche de m tacognition retra ant les principaux objectifs du raisonnement g ographique, puis amendent leur sc nario. Ils renouvellent cette v rification apr s le d coupage de la bande dessin e, puis  laborent le *story-board* et r alisent leur bande dessin e dans laquelle ils doivent ins rer une carte, afin de mieux comprendre l'organisation du territoire qu'ils explorent, qu'il s'agisse de la localisation des lieux parcourus, de la r partition des activit s ou encore des r seaux. Les BD mettent en exergue la confrontation des diff rentes visions du territoire selon que les acteurs l'envisagent   travers un prisme  conomique ou environnemental par exemple. Ces  tapes permettent en outre aux  l ves d'apprendre des territoires en questionnant leurs pratiques spatiales et leurs repr sentations via la construction d'un sc nario articulant g ographie spontan e et g ographie raisonn e, et mettant en sc ne des acteurs. Les  l ves mobilisent leurs propres repr sentations et pratiques spatiales qu'ils articulent aux connaissances nouvellement acquises, leur permettant de secondariser leurs savoirs et d'acqu rir une repr sentation plus raisonn e. Ce faisant, ils peuvent spatialiser

et rendre compte de l'organisation des territoires étudiés. Ils travaillent leur géographicit  propre en cr ant et s'orientant dans un espace-inform . En outre, ils mobilisent les quatre concepts que sont la distance, la direction, la limite et la situation (*ibid.*) tout en articulant diff rentes spatialit s.

La d marche pr sent e a pour objectif que les  l ves questionnent l'organisation des territoires   l'aune des jeux d'acteurs. La troisi me partie de cette communication pr sente des r sultats concernant la mani re dont les  l ves se sont empar s de la d marche pour travailler sur des situations g ographiques, et montre des degr s de territorialisation diff rents selon les  l ves.

DES BANDES DESSIN ES METTANT EN TEXTE ET EN IMAGE LES TERRITOIRES DE MANI RE DIFF RENCI E

Le corpus  tudi  porte sur une exp rimentation men e en 2022-2023 par diff rents enseignants s' tant empar s de la m me d marche et se compose de 35 bandes dessin es r alis es par environ 150  l ves de niveaux diff rents sur des th mes vari s. Il conviendra de montrer que les  l ves y mettent en  uvre, pour la plupart, un raisonnement g ographique. Cependant, leur examen r v le une expression diff renci e de ce raisonnement g ographique, et donc une compr hension diff renci e des enjeux et tensions entourant les territoires, qu'il s'agisse de l'Arctique, de la ville de Nantes ou encore de la mani re dont le territoire de Venise est fa onn  par le tourisme. En effet, les  l ves investissent assez bien et facilement les jeux d'acteurs   l' uvre dans les situations g ographiques interrog es, montrant l'apport des outils cr es pour penser les interactions entre les acteurs. Leurs discours sur le monde sont relativement coh rents et la majorit  articule les  chelles, montrant qu'ils ont compris que les situations g ographiques doivent  tre analys es   diff rents niveaux scalaires. Ils parviennent, pour la plupart,   faire des liens entre les lieux ou les parties du territoire repr sent , et la plupart spatialise. Une analyse par id al-type nuancera ces succ s et permettra une approche plus fine de ces r sultats.

Enfin, la communication tentera d'apporter des r ponses sur la spatialisation des  l ves en  tudiant sp cifiquement l'apport des cartes dessin es par les  l ves dans leur bande dessin e.

CONCLUSION

L'hypoth se d velopp e visait   d montrer que la bande dessin e est un artefact pertinent pour travailler la notion de territoire en classe. M dium particulier, elle participe   articuler les repr sentations des  l ves et leurs imaginaires g ographiques avec la r alit  de l'espace g ographique. Cette articulation au sein d'une d marche de g ographie exp rientielle permet aux  l ves d'op rer un raisonnement g ographique qui facilite leur compr hension du territoire. Cette d marche a des atouts en ce qu'elle permet aux  l ves de d velopper leur compr hension des situations g ographiques enseign es, mais une analyse fine mettra au jour des bandes dessin es   l'organisation territoriale diff renci e   laquelle nous tenterons d'apporter des  l ments de compr hension.

R F RENCES

- Br dif H., 2021, *R aliser la terre. Prise en charge du vivant et du contrat territorial*, Paris,  d. de la Sorbonne.
- Castoriadis C., 1975, *L'institution imaginaire de la soci t *, Paris, Seuil.
- Champigny J., 2010, *L'espace dans la bande dessin e*, th se de doctorat, Universit  Paris Diderot.
- Douady R., 1993, « L'ing nierie didactique : un moyen pour l'enseignant d'organiser les rapports entre l'enseignement et l'apprentissage », *Cahier de Didirem*, n  19.
- Douvry J.-F., 1992, *Grand atlas des pays imaginaires de la bande dessin e*, Grenoble, Phoenix.
- Leininger-Fr zal C., 2019, *Apprendre la g ographie par l'exp rience : la g ographie exp rientielle*, HDR, Universit  de Caen.
- L vy J., Lussault M. (dir.), 2013, *Dictionnaire de la g ographie et de l'espace des soci t s*, Paris, Belin.
- Th mines P., 2006, *Enseigner la g ographie. Un m tier qui s'apprend*, Paris, Hachette  ducation.
- Th mines P., 2011, *Savoir et savoir enseigner le territoire*, Toulouse, PUM.
- Veschambre V., 2011, « Quand la bande dessin e parle de paysage et de g opolitique locale : *Rural !* d' tienne Davodeau », in I. Trivisani-Moreau (dir.), *Paysage politique. Le regard de l'artiste*, Rennes, PUR [[dx.doi.org/10.4000/books.pur.40653](https://doi.org/10.4000/books.pur.40653)].

L'AUTRICE

Julie Maurice

UPC – LDAR

ju_maurice@yahoo.fr