

Introduction générale

« Le problème n'est pas d'inventer l'espace, encore moins de le ré-inventer (trop de gens bien intentionnés sont là aujourd'hui pour penser notre environnement...), mais de l'interroger, ou, plus simplement encore, de le dire; car ce que nous appelons quotidienneté n'est pas évidence, mais opacité : une forme de cécité, une manière d'anesthésie. »

Georges PEREC, « Prière d'insérer », *Espèces d'espace*, Paris, Galilée, 1974.

Cela fait bientôt trente ans que les géographes ont mis en évidence l'importance des représentations, des images construites par les sociétés pour rendre compréhensible le monde qui les entoure. Ils ont su développer une géographie culturelle qui semble s'être réellement imposée comme un autre paradigme au début des années 1990 en plaçant les perceptions de l'homme et ses représentations au centre de la discipline. Un certain nombre d'études ou de thèses, ont fait appel à différents objets culturels pour déchiffrer le sens que l'homme accorde aux lieux et à toute forme d'espace. Je citerai par exemple les travaux de Muriel Rosemberg-Lasorne¹ sur le marketing urbain, ceux de Marc Francon² sur les guides touristiques, ceux de Jean-François Staszak³ sur la peinture de Gauguin, ceux de Vincent Berry⁴, de Samuel Rufat et d'Hovig Ter-Minassian⁵ sur les modes virtuels des jeux vidéos, ou plus récemment ceux de Julien Champigny⁶ sur la bande dessinée. Et si tous ces artefacts culturels que la société produit pour accompagner la vie, c'est-à-dire habiter la Terre, pouvaient servir à comprendre la géographie?

1. ROSEMBERG-LASORNE M., *Marketing urbain et projet de ville : parole et représentation géographiques des acteurs*, thèse de doctorat soutenue à l'université Paris I, 1997.
2. FRANCON M., *Le Guide vert Michelin, l'invention du tourisme culturel populaire*, Paris, Économica, 2001.
3. STASZAK J.-F., *Géographies de Gauguin*, Paris, Bréal, 2003.
4. BERRY V., *L'Expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012.
5. RUFAT S. et TER-MINASSIAN H., *Les Jeux vidéos comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.
6. CHAMPIGNY J., *L'Espace dans la bande dessinée*, thèse de doctorat soutenue à l'université Paris VII, 2010.

Ce travail veut s'inscrire dans le sillage de cette nouvelle géographie culturelle et phénoménologique, à la croisée d'interrogations sociales, anthropologiques, philosophiques, linguistiques et sémiologiques. Son objet, l'album de jeunesse, est un *medium* qui s'adresse à l'enfance, depuis les premiers âges de la vie jusqu'à l'adolescence. Il constitue un des nombreux objets culturels, au même titre que le jouet, le jeu de société, le dessin animé, le jeu vidéo, qui servent à appréhender de l'espace, à donner du sens aux lieux, à habiter les territoires, bref, à comprendre la géographie.

Les auteurs d'albums pour enfants racontent des histoires en utilisant des images et des mots. Dans l'espace d'un support-livre, aux formats et aux tailles divers, ils créent de l'espace et le mettent en images. À l'instar de Georges Perec, ils l'interrogent, le disent, le dessinent et le mettent en scène. Les personnages littéraires de François Place, Peter Sis, Kazuo Iwamura, Claude Ponti ou d'autres encore traversent des « laps d'espace⁷ ». De l'espace intime au monde extérieur, proche ou lointain, en passant par la maison et le jardin, ils construisent leur rapport à soi et au monde. Représenter ces différents espaces, ces lieux où l'homme dresse sa tente au sein de l'univers, dirait Hannah Arendt⁸, semble être une problématique centrale chez certains auteurs pour enfants.

C'est, par exemple, une « géohistoire » du monde que François Place⁹ offre à ses jeunes lecteurs à travers la carte/image. L'illustrateur multiplie les citations empruntées à l'histoire de la cartographie. On retrouve çà et là des allusions à l'*Atlas catalan* d'Abraham Cresques, au *Patrón Real* de la *Casa de Contratación* de Séville, aux carnets d'Alexander Humboldt, à la mappemonde d'Ebstorf... Le projet profond de son *Atlas des géographes d'Orbae* est une réflexion à la fois 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 immédiat¹⁰ ». Pour son personnage principal, Ortélius – librement inspiré d'Abraham Ortel (1527-1598), fondateur avec Gérard Mercator de la cartographie allemande – la carte crée le monde. C'est par elle que le lecteur de l'*Atlas* se trouve ainsi introduit dans la diégèse. Elle le conduit à l'intérieur d'un autre monde que l'illustrateur explique, au sens étymologique¹¹, et donne à emporter ou à méditer. La cartefrontispice de chaque histoire crée le monde qu'elle renferme.

Chez Peter Sis¹², les différents types de représentation de l'espace rendent compte de modes divers de relation au monde et à l'être. Ces modes

7. PEREC G., *Espèces d'espace*, Paris, Galilée, 1974.

8. ARENDT H., *Journal de pensée I, « septembre 1951 »*, trad. de S. Courtine-Denamy, Paris, Le Seuil, 2005, p. 150.

9. DARDAILLON S. et MEUNIER C., « Des cartes du réel aux cartes de l'imaginaire : les *Atlas des géographes d'Orbae* de François Place au croisement de trois champs disciplinaires (littérature, histoire et géographie) », in V. ALARY et N. CHABROL-GAGNE (dir.), *Le Parti pris de l'album ou la suite dans les images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal, 2012.

10. Interview de François Place pour le site *Livres au trésor* en septembre 2002, [<http://www.livresautresor.net/v1/livres/e487.htm>].

11. *Explicare* signifiant déplier en latin, l'illustrateur déplierait selon moi les complexités du monde construit.

12. DARDAILLON S. et MEUNIER C., « Des cartes du réel aux cartes de l'invisible : les albums de Peter Sis et Béatrice Poncelet », in E. HAMAIDE (dir.), *La Cartographie en littérature de jeunesse, cartes et plans dans*

topographiques participent à la construction identitaire des personnages par leur ancrage dans l'espace. Pour cet auteur, voyager et représenter l'espace lointain est une manière de se connaître et d'exister tout simplement, encore une fois, au sens étymologique. Mais Sis donne à voir ce que Gaston Bachelard¹³ nomme « l'immensité intime ». Pour l'auteur/illustrateur tchéco-américain, il s'agit d'un « aménagement » d'éléments épars et extérieurs captés par l'individu dans son rapport avec l'univers et arrangés à sa convenance. La carte est ici encore convoquée pour représenter cette intimité. La sphère intime du protagoniste se mêle à d'autres sphères, s'en imprègne et s'en nourrit pour se construire. Lecture philosophique de l'espace qui aurait à voir avec la vision de la spatialité telle qu'elle peut être envisagée par Peter Sloterdijk¹⁴ pour qui l'espace fonde la coexistence.

Qu'elle soit heuristique ou topographique, la carte permet aux auteurs/illustrateurs de capter de l'espace qui « fond comme le sable coule entre les doigts [...], d'arracher quelques bribes précises au vide qui se creuse, de laisser quelque part un sillon, une trace, une marque, ou quelques signes¹⁵ ». Les auteurs/illustrateurs d'albums pour enfants sont producteurs de spatialités. Les personnages qu'ils créent s'inscrivent dans des espaces qui leur sont propres ou qu'ils partagent avec d'autres. Les relations qu'ils entretiennent avec leur histoire, leurs représentations, leur environnement font d'eux les objets potentiels d'une étude géographique culturelle. Leur existence se trouve liée à l'expérience particulière que l'auteur leur fait faire de l'espace.

Or, pour l'anthropologue américain Edward T. Hall, « une des fonctions majeures de l'artiste est d'aider le profane à structurer son univers culturel¹⁶ ». Voilà bien ici une des origines de tout le questionnement qui va suivre. De quelle manière, en effet, cette assertion est-elle réalisée dans le cas des albums pour enfants ?

Il faut entendre ici par albums pour enfants ces livres conçus pour le jeune public « qui combinent le texte et l'image dans un rapport nécessaire [...] apparenté, mais non assimilables, à cet autre genre qu'est la bande dessinée¹⁷ ». Dans leur version contemporaine, ces albums sont dits essentiellement iconotextuels, c'est-à-dire selon la définition d'Alain Montandon, en 1990 : « [Des] œuvre[s] dans [les]quelle[s] l'écriture et l'élément plastique se donnent comme une totalité insécable [provoquant] des glissements plus ou moins conscients, plus ou moins voulus, plus ou moins aléatoires d'accommodation de l'œil et de l'esprit à deux réalités à la fois semblables et hétérogènes¹⁸. »

les albums et les romans pour la jeunesse du XIX^e au XXI^e siècles : paysages à construire, espaces à rêver, Arras, Les cahiers Robinson, mai 2009.

13. BACHELARD G., *La Poétique de l'espace*, Paris, Presses universitaires de France, 1957.

14. SLOTERDIJK P., *Le Palais de cristal*, Paris, Pluriel, 2005.

15. PEREC G., *op. cit.*, p. 180.

16. HALL E. T., *La Dimension cachée*, 1971, p. 105.

17. NIERES-CHEVREL I. et PEROT J. (dir.), *Dictionnaire du livre de jeunesse*, Paris, Cercle de la librairie, 2013, p. 16.

18. MONTANDON A. (dir.), *Iconotextes*, actes du colloque international tenu à Clermont-Ferrand, 17 au 19 mars 1988, organisé par le Centre de recherches en communication et didactique, sous la direction d'Alain Montandon, Gap/Paris, CRCD/Orphys, 1990.

Si l'on part du postulat que tous les albums narratifs sont des récits qui mettent en images et en mots des personnages dans des aventures ordinaires ou extraordinaires, c'est qu'inévitablement ces albums parlent de temps et d'espace. Pour s'intéresser plus particulièrement à l'espace, il est donc possible de s'interroger sur ses représentations dans ces albums, mais également sur les relations que les personnages entretiennent avec lui. Il est ensuite possible de considérer que l'album est un médium et que, comme tout médium, il est lui-même un message. L'hypothèse est alors que les albums pour enfants seraient à envisager comme porteurs d'un discours spatial. Pour aller plus loin, si les albums de jeunesse constituent des messages de spatialité, l'imaginaire qu'ils construisent et sur lequel ils s'appuient pourrait aider à l'action. Clairement, là où le discours spatial serait décrypté, un modèle de pratique de l'espace serait suggéré, capitalisé par le lecteur, acteur spatial et futur citoyen.

Il s'agira ainsi de montrer comment le langage iconotextuel peut rendre compte des spatialités, et comment celles-ci sont mises en scène pour faire exister des personnages. De manière exploratoire, on s'aventurera sur les terres de la réception et on s'interrogera sur les possibilités de transmission chez le jeune lecteur des processus de territorialisation exposés dans certains albums. Pourrait-on envisager un processus qui transmettrait par l'album, objet culturel géographique, un mode d'habiter que le lecteur-enfant puisse s'approprier ou par lequel il pourrait simplement se laisser influencer? Si c'était le cas, en quoi l'album, qui met en jeu un discours verbo-iconique, participerait-il de cette transmission?

Ces interrogations qui constituent le corps de la problématique de cet ouvrage ont conduit à organiser les recherches autour de trois axes principaux, trois concepts : la **spatiogenèse**, le **transfert de spatialité** et la **transaction spatiale**.

Première hypothèse, il existe un processus iconotextuel nommé spatiogenèse

Les albums pour enfants, par la forme du support, le rapport iconotextuel et le récit, génèrent de l'espace pour le lecteur. C'est le parcours diégétique que les auteurs font faire à leurs personnages qui invente le récit. Pour reprendre une expression de Michel de Certeau, la diégèse produit *de facto* une « géographie d'actions » :

« Les récits [...] traversent et [...] organisent des lieux ; ils les sélectionnent et les relient ensemble ; ils en font des phrases et des itinéraires. Ce sont des parcours d'espaces. [...] Ces lieux sont liés entre eux de façon plus ou moins serrée ou facile par des "modalités" qui précisent le type de passage conduisant de l'un à l'autre [...] Tout récit est un récit de voyage, – une pratique de l'espace¹⁹. »

19. DE CERTEAU M., *L'Invention du quotidien*, vol. 1, Paris, Gallimard, 1990, p. 170-171.

Ce processus sera nommé ici : spatiogenèse. Dans sa thèse portant sur l'espace dans la bande dessinée, Julien Champigny parle d'un « espace créé » qui serait généré par le récit iconotextuel. Cet « espace créé » serait un « espace imaginaire, ni matériel, ni réel²⁰ », une « forme de l'espace géographique », « un objet cognitif non transposable dans sa totalité²¹ » et qui « permet d'accéder à la conscience que l'on se fait de l'espace réel²² ». Je veux, pour ma part, dépasser le dualisme « espace créé »/« espace réel ». L'album pour enfant crée de l'espace tout simplement, avec ses limites, ses lieux identifiables et identificatoires, ses itinéraires. L'espace ainsi *imaginé* fait référence à de multiples perceptions et représentations intertextuelles ou intericoniques.

Une schématisation des récits de tous les albums du corpus pourrait tout d'abord être réalisée. Puis, grâce à ces « récits dessinés d'espaces », une typologie des itinéraires pourrait être dressée. Des conduites spatiales particulières seraient alors à faire émerger.

Deuxième hypothèse, les albums pour enfants transfèrent de la spatialité

Les albums pour enfants transmettent des représentations de l'espace dans lequel évoluent les personnages diégétiques. Je décide de nommer ce processus « transfert de spatialité ». Il s'appuie alors sur les qualités cognitives de l'objet. Pour Virginia Lee Burton, l'auteure américaine de *La Petite maison* parue en 1942, il ne fait aucun doute que l'album est un médium des plus efficaces pour préparer le futur des enfants et poser les normes qui régiront leur pensée et leur action futures.

On soulignera ici l'importance que revêt l'image dans les apprentissages. Virginia Lee Burton fait d'ailleurs de la pensée en images, du mode visuel en général, un mode plus naturel que le mode verbal.

Le « transfert de spatialité » serait à rapprocher de la transmission d'un ou de plusieurs messages spatiaux proposés dans l'album et qui seraient là pour montrer, éduquer, accompagner l'œil et l'action future de l'enfant sur de l'espace proche ou lointain. Afin d'étudier ce phénomène, on analysera la représentation d'un certain nombre d'espaces récurrents dans les albums, comme les espaces ruraux, urbains, montagnards, littoraux ou domestiques.

Troisième hypothèse, les albums pour enfants sont des lieux de transaction spatiale

La lecture des albums pour enfants traitant de spatialité et d'espaces peut amener les jeunes lecteurs à modifier leurs perceptions initiales, soit partiellement

20. CHAMPIGNY J., *op. cit.*

21. *Ibid.*, p. 101.

22. *Ibid.*, p. 110.

soit complètement. Je décide de nommer ce second processus « transaction spatiale ». Je m'appuierai ici sur les qualités transitionnelles de l'objet mais également sur son statut de lieu de communication entre l'enfant, l'auteur-illustrateur et parfois un adulte-médiateur. Je veux voir dans la situation de communication qui s'établit au moment de la lecture de l'iconotexte un échange du type don/contre-don qui conduirait le récepteur-lecteur à réagir puis à agir. Ainsi l'album serait un lieu d'imagination où se prépare l'action.

La fonction de l'adulte-enseignant, dans un rôle de « passeur de connaissances et de cultures », apparaît alors comme un axe à envisager. Comment peut-il, par le biais d'un album, transmettre des spatialités qui participeraient à la construction du futur citoyen ? Comment la lecture d'albums pourrait-elle être mise en jeu dans la classe et modifier les spatialités initiales des élèves ?

Pour étayer cette réflexion, seront analysés quelques dispositifs mis en place dans des classes du primaire et du secondaire ayant trait, d'une part, à la perception d'un des espaces considérés pour cette étude (ruraux, urbains, montagnards, littoraux, domestiques et lointains) par les élèves, d'autre part à leur représentation dans certains albums proposés à la classe. Sans vouloir en tirer des conclusions très générales, les possibilités transactionnelles des albums seront explorées grâce à l'étude de la réception de quelques uns de ces albums.

Cet ouvrage s'articule donc en quatre parties. La première sera consacrée à démontrer que l'album pour enfants peut être considéré comme un objet culturel géographique, et qu'il permet ainsi de rendre compte à la fois d'une géographie du sensible et d'une idéologie spatiale induite. La deuxième partie montrera que les récits iconotextuels sont générateurs d'espaces et que les itinéraires réalisés par les protagonistes sont révélateurs d'une pratique spatiale, d'un *modus habitandi*. La troisième partie éclairera plus particulièrement le message spatial contenu dans la narration iconotextuelle. Elle montrera qu'il existe un processus de transfert qui conduit l'auteur/illustrateur à représenter ce qu'il perçoit de ses rapports à l'espace et à le transmettre à son lectorat. Enfin, la dernière partie s'intéressera à la réception de certains de ces albums qui transfèrent de la spatialité. Elle s'attachera à envisager l'album comme un lieu de communication qui permet de faire passer d'une géographie du sensible (**transfert**) vers une géographie en action (**transaction**). Elle proposera ainsi différentes pistes d'utilisation de l'album en classe.