La carte et le territoire au miroir de la bande dessinée

L'exemple de *Chroniques de Jérusalem* de Guy Delisle

Pascal Robert
Enssib, ELICO (EA 4147)

On a beaucoup glosé sur le rapport carte / territoire à la suite de la célèbre réflexion de Korzybski qui, à sa manière, reconduit ce que l'on appelle, par ailleurs, la coupure sémiotique : ainsi, s'il convient de ne pas confondre l'objet et sa représentation, de même doit-on conclure que la carte n'est pas le territoire. Dans ce type d'approche carte et territoire entrent directement en relation, semble-t-il sans intermédiaire. Il y aurait ainsi le territoire d'un côté et la carte de l'autre. Et si l'on peut superposer la seconde à la première pour se repérer, les deux objets entretiendraient des rapports de causalité [1], d'indicialité [2] ou de type symbolique [3]. La bande dessinée, art le plus souvent narratif [4], introduit entre les deux un troisième élément, le récit, la dimension narrative. Il s'ensuit donc un schéma ternaire cette fois, entre le territoire, que l'on parcourt, le récit, que l'on raconte et la carte, qui tend à démontrer. Territoire et carte se retrouvent alors saisis par le même récit, mais pas de la même manière, car il s'agit de deux objets qui ne relèvent pas des mêmes propriétés. De même que le récit et la carte développent des relations singulières, justement, parce que, là encore, les deux objets renvoient à des propriétés différentes.

1. Du territoire à la carte, mais également, dans une logique de projet prospectif, de la carte au territoire.

2. Au sens de Peirce, parce que l'on reconnait les courbes de tel fleuve et que la différence avec la photo satellite est faible.

3. Toujours au sens de Peirce, en ce que la carte introduit une logique synthétique de symboles que, par définition l'on ne retrouve pas dans la réalité, à commencer par ces points à la taille variable qui représentent une ville en fonction du volume de sa population.

4. Mais il peut également s'avérer démonstratif, à l'instar des travaux théoriques de S. Mc Cloud en bande dessinée sur la bande dessinée (Mc Cloud 2007).

Guy Delisle raconte (c'est bien un récit) la vie qu'il a menée pendant un an à Jérusalem, alors que sa femme était en mission pour Médecins sans frontières (MSF) : c'est l'histoire, vue par le petit bout de la lorgnette, d'un auteur de bande dessinée qui doit aussi souvent s'occuper de ses enfants. C'est l'histoire de sa vie quotidienne dans un environnement complexe, qu'il parcourt, découvre, explore, en testant ses singularités, ses logiques et ses limites (par exemple, les déplacements, possibles ou non etc.). Ce récit est souvent (mais non exclusivement) un parcours de ville. Autrement dit, il est la rencontre avec un territoire autant qu'avec des gens. Or l'organisation spatiale de Jérusalem est profondément stratégique et politique. Elle est tout sauf neutre. L'espace, ici, est un marqueur politique fort, voire essentiel. Restituer une pratique de ce territoire, aussi banale semble-t-elle être, emporte donc inévitablement avec elle une sorte de lecture qui ne peut pas ne pas être politique. Non que Guy Delisle cherche à prendre parti, mais que, tout simplement, la structuration spatiale de ce territoire, ses modes de découpage notamment, sont le fruit de logiques politiques [5] et traduisent directement dans les modes de fonctionnement qu'ils induisent ce qu'il faut bien appeler des rapports de pouvoirs. Autrement dit, Jérusalem incarne spatialement des rapports de force que même un simple parcours ne peut pas ne pas restituer. Il s'agit moins d'une lecture que ferait Guy Delisle ou son analyste que d'une réalité intrinsèque à l'agencement spatial de ce territoire. En ce sens la description la plus précise et la plus objectivante est marquée politiquement par cette tension qui habite ces espaces, de fait. Le parcours, dès lors, devient récit et le récit parcours, ou si l'on veut, parcourir et raconter, c'est tout un.

Nous allons donc voir, dans un premier temps, comment Guy Delisle en vient à découvrir la ville par ses itinéraires et itinérances, emportant son lecteur avec lui. Cependant, cette vue de la ville au ras de la rue, pour essentielle qu'elle soit dans sa capacité à donner à voir une expérience pratique de la ville par la déambulation, ne suffit apparemment pas. C'est pourquoi Guy Delisle en vient, et c'est ce que nous verrons ensuite, à introduire tout un jeu de cartes dont il convient de dresser la typologie et d'interroger le rôle au sein même du récit. Car faire appel à la carte c'est introduire un outillage intellectuel singulier, extérieur à la bande dessinée, mais qui doit à la fois intervenir perpendiculairement au récit bédéique afin de montrer quelque chose que l'on ne peut pas montrer autrement (ou seulement de manière partielle et moins efficace), tout en se glissant dans ce récit pour l'épouser et éviter ainsi de le transformer en un exercice didactique pesant.

1 Parcourir la ville : expérience et limites

Parcourir une ville est une expérience. Guy Delisle sait embarquer son lecteur afin que celui-ci, en bon témoin [6] découvre à son tour la ville avec lui, quand bien même se met-il le plus souvent en scène en pied, dans un cadrage en plan moyen, dans ses vignettes : le lecteur le voit se promener dans un environnement que l'auteur lui fait alors découvrir alors qu'il est lui-même en train de l'explorer. Parcourir est ainsi, nous y reviendrons, souvent isomorphe à raconter. Mais nous verrons également que cela

5. Logiques tout autant culturelles et religieuses, ce qui, ici, signifie également politiques.

6. Nous avons montré ailleurs (Robert 2018), en effet, que le lecteur de bande dessinée était un témoin actif, qui, à sa manière, assiste à ce que montre l'image et en fait l'expérience tout en même temps.

ne suffit parfois pas à rendre compte des situations fort complexes qui se nouent dans cette ville. D'où le recours à cet outil, la carte ou le plan, qui permet de dire autre chose et autrement.

1.1 Parcours de ville



Figure 1 – *Chroniques...*, Delcourt, 2011, p. 22

Le parcours est peut-être la seule bonne manière de découvrir une ville, car il signifie la pratiquer de l'intérieur. On peut le faire au plus près de la ville elle-même : c'est justement ce que permet la marche. Lente [7], souvent flâneuse, elle permet, à qui le veut, de s'extraire de la logique de la vitesse qui domine de plus en plus nos sociétés (Rosa 2010). Elle s'ouvre alors à la déambulation, quitte à se perdre (Figure 1) ; elle incite volontiers à un exercice d'admiration qui suscite l'impérieuse nécessité d'un retour, seul ou accompagné (Figure 2).



Figure 2 – *Chroniques...*, Delcourt, 2011, p. 23

On peut également, dans une perspective de plus grande efficacité fonctionnelle du déplacement d'un point à un autre emprunter la voiture ou le bus, ce qui induit une approche de la ville par d'autre voies et d'autres systèmes de transport avec leurs règles et contraintes propres. Car les voitures ne vont pas forcément facilement où l'on

7. Car, même si l'on marche « vite », on va toujours moins vite qu'une voiture ou même en vélo.

peut se rendre sans trop de problème à pied. Car les bus relèvent d'une logique locale qui, parfois les dédouble entre bus juifs et arabes (p. 16). C'est l'apprentissage d'une autre ville, au-delà de la vieille ville aux rues étroites et quelque peu labyrinthiques : ville plus récente, plus moderne aux prises avec les affres de la modernité (pollution notamment) redoublés par un milieu urbain travaillé par de constants rapports de force qui se concrétisent par ce mur de béton de huit mètres de haut qui sépare juifs et palestiniens.

La bande dessinée le donne manifestement à voir –et c'est toute sa force : parcourir la ville, c'est en avoir une vue au ras du trottoir ou de la rue, c'est être *dans* la ville, sans distance. Il s'agit bien d'une manière de restituer une expérience de la ville, il s'agit de faire ressentir, de fait, au lecteur l'étroitesse des rues de la vieille ville, leur enchevêtrement, il s'agit tout aussi bien de lui faire ressentir les embarras de circulation de Jérusalem ou d'Israël. L'auteur convoque son lecteur afin que celui-ci l'accompagne dans son parcours.

Or, le parcours est isomorphe au récit : car, de même qu'un récit se caractérise par une série d'étapes, un parcours se traduit toujours par des étapes aussi (quitte, lorsque l'on se perd à ne pas pouvoir, justement, se rappeler de leur enchainement). Et si tout récit n'est pas forcément un parcours (physique et spatial), tout parcours peut être un récit. Comme la bande dessinée est le plus souvent récit [8], tout parcours peut être mis en bande dessinée. Mais le parcours ne permet cependant pas de tout dire, et c'est là qu'interviennent la carte et ses substituts fonctionnels (qui, donc, remplissent une fonction similaire, sans être pour autant des cartes au sens strict et singulièrement scientifique, bref des ersatz de cartes).

1.2 Cartes, plans et bande dessinée

Cartes et plans permettent de réintroduire de la distance par rapport à la situation concrète. À la différence du parcours, l'on n'est plus dedans. La carte permet ainsi de sortir du local pour atteindre, sinon le global, à tout le moins une forme d'abstraction. Abstraction, car il ne s'agit pas de restituer les formes du réel dans une logique de reconnaissance et/ou de référentialité. Tout au contraire, la carte propose une vue zénithale abstraite en ce sens qu'elle n'existe pas dans le monde non équipé techniquement. Il faut au minimum un vecteur aérien pour la concurrencer véritablement et créer une vue similaire : montgolfière, avion ou engin spatial. Auparavant seuls les dieux avaient accès à ce type de point de vue : c'était d'ailleurs l'une de leurs prérogatives que de pouvoir voir ce que les autres ne pouvaient, par définition et position, pas voir. C'était l'une des propriétés de leur regard de parvenir à ce point haut, dominant totalement. Point de vue d'un pouvoir absolu. Celui des dieux ou, parfois, et grâce à la science, celui du Roi [9]. La carte ne relève pas, *a priori*, de la logique du récit, et ce d'autant plus qu'elle prétend à un mode de construction à vocation savante. On y perd la sensation d'immersion, de faire partie du monde, d'en faire l'expérience, mais on y gagne en savoir, en explication, en comparaison.

8. À l'exception près, non négligeable cependant, de la bande dessinée à vocation didactique qui vise soit à la démonstration soit à la restitution synthétique d'une démonstration –qui, puisque la bande dessinée donne à voir, est toujours aussi une monstration.

9. Ce qu'a montré L. Marin (1980) dans des travaux désormais classiques.

Or, cartes et plans coexistent bien avec la découverte ambulatoire du territoire dans le livre de G. Delisle et participent même du récit à leur manière : nous allons voir comment en reconstituant une typologie des modes d'existence de la carte et de ses substituts fonctionnels au sein du livre de Guy Delisle.

2 L'intervention de la carte dans le récit (une typologie)

Guy Delisle nous offre un ensemble de cartes, plans et objets similaires que l'on peut utilement regrouper dans une typologie. Celle-ci permet d'identifier les trois régimes d'apparition des cartes et plan (ou substituts fonctionnels) dans le récit, en articulation au récit :

- la carte encyclopédique ;
- les quasi-cartes ;
- les maquettes et les substituts symboliques.

De l'une à l'autre nous allons progressivement nous éloigner d'une définition canonique de la carte au sens savant qui, rappelons-le, exige, une trame de coordonnées, une échelle et une légende des objets sémiotiques disposés à sa surface [10].

2.1 La carte encyclopédique

La carte encyclopédique vient littéralement s'ajouter au récit. Elle est posée par le narrateur au service de son lecteur afin d'éclairer et de redoubler par le dessin ce qu'un des protagonistes (qui peut être l'auteur lui-même mais en tant que personnage) est en train d'expliquer. Au lieu de laisser son lecteur aller chercher dans quelque encyclopédie cette information géopolitique qu'il a du mal peut être à visualiser, l'auteur la lui offre en quelque sorte en complément au récit. Elle peut se présenter comme une sorte de case superposées aux vignettes (Figure 3) ou comme une case-vignette (p. 116) ce qui, dans les deux cas, lui permet de se glisser en douceur dans le dispositif de la bande dessinée. Ces cartes, pas plus que les autres plans et substituts n'offrent les outils de régulation de la carte au sens savant du terme : son dessin reste celui du dessinateur de bande dessinée, fait à la main, sans échelle ni légende. Cette manière graphique de faire la carte permet à l'auteur de rester dans un tissu graphique homogène dans lequel la présence de la carte ne fait pas rupture. Le travail est donc double : une continuité graphique qui porte, de fait, une discontinuité cognitive (une vue du dessus qui positionne des éléments dont on perd le plus souvent la dimension spatiale lors d'un exposé discursif, et peut même introduire des éléments temporels -date d'annexion par exemple).

L'insertion de la carte dans le récit peut même aller jusqu'à mettre la carte en récit : lorsque Guy Delisle présente un jeu de deux cartes dont le deuxième est un grossissement (effet de zoom) de la première, n'utilise-t-il pas un effet dynamique propre à la bande dessinée, à savoir celui de deux images qui, cote à cote par exemple, signent un rapport, ici de précision ? Il faut deux images pour créer une séquences qui délivre son sens dans son déroulement : la première positionne les choses globalement, la deuxième introduit un ensemble de précisions invisibles jusque-là. Autrement dit, la

10. Sur la carte, *Cf.* Jacob (1992) et le chapitre 4 de notre *Polyptyque* (Robert 2015).

carte rend *visible* des rapports qu'il est pour le moins difficile de construire à l'aide du seul texte. Cette visibilité procure alors un effet relatif d'évidence. L'explication avec des mots reste laborieuse alors que l'image montre, de fait, la figure qui, dit-on à juste titre, se dessine (ici, un « coin » dans l'espace contrôlé par les palestiniens pour des raisons de géopolitique religieuse fort ancienne ou, page 214, un « encerclement » de Naplouse par exemple). La carte page 167 montre une sorte d'algorithme qui indique les étapes d'un voyage (1-2-3) et les trajectoires spatiales (sans distance) avec, en plus, les moyens de transport et le passage du temps (nuit au Caire). Un objet graphique qui dit et montre, avec une rare économie de moyens, beaucoup de choses à la fois –ce que le discours ne peut dire que successivement. Enfin, toujours page 167, la dernière carte traduit visuellement le texte : elle semble introduire une redondance inutile alors qu'elle montre, de fait, ce que le texte indique, à savoir cette ouverture qui, ici, n'est pas qu'un mot quelque peu abstrait, mais une réalité bien concrète et située (au nord de Gaza).

- *La carte du narrateur*



Figure 3 – *Chroniques...*, Delcourt, 2011, p. 13

- *La carte présentée par les protagonistes*

Les deux cartes de la page 280 fonctionnent comme un moyen de démonstration de l'étroitesse du territoire palestinien : la démonstration repose sur une opération de soustraction dont la carte présente le résultat, à savoir un territoire à la fois déchiqueté et réduit à la portion congrue. Elles sont données à voir au lecteur (en même temps qu'aux visiteurs) comme des éléments encyclopédiques qui viennent non pas du narrateur mais bien de l'intérieur même du récit, par un de ses protagonistes.

- *La carte du narrateur qui accompagne les protagonistes*

Cette carte (Figure 4), pas plus que les autres, même encyclopédique, n'a pas de vocation scientifique : elle n'a pas d'échelle, elle permet simplement de donner à voir de manière abstraite (c'est-à-dire hors toute situation concrète décrite) une vue globale. Cette carte est proposée par le narrateur pour accompagner, traduire et

éclairer le discours d'un protagoniste : discours difficile à comprendre parce que difficile à visualiser… problème que résout la carte. Plus abstraite que la situation concrète, mais moins abstraite que les mots, la carte se glisse dans un entre-deux.

Qui plus est, il n'y a pas une mais deux cartes qui proposent de donner à voir une transformation : soit un état 1 = carte 1 et un état 2 = carte 2 : la transformation de 1 à 2 correspond à une soustraction : on enlève la Zone B à la Zone C, il reste la Zone A, c'est-à-dire une peau de chagrin. Ce qui vaut démonstration très synthétique d'une thèse.

Enfin, notons que l'incrustation de deux cartes dans le fond de la case (qui est la même dans les deux cas), éléments « étrangers », ne pose pas de problème grâce à la continuité graphique de la bande dessiné : personnages ou cartes, c'est toujours du dessin, en effet (ce que le cinéma ou la littérature ne peuvent pratiquer sur le même mode).

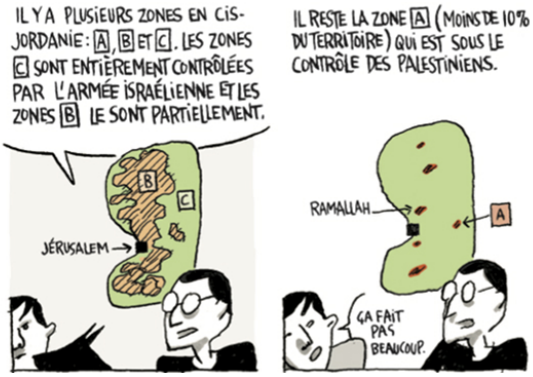


Figure 4 – *Chroniques…*, Delcourt, 2011, p. 101

• *La carte présentée par le narrateur-protagoniste*



Figure 5 – *Chroniques…*, Delcourt, 2011, p. 30

Enfin, il est possible d'intégrer pleinement une sorte de planche encyclopédique (composée de plusieurs cartes et données statistiques) au récit (Figure 5) : le narrateur-protagoniste regarde alors des cartes que l'auteur-narrateur nous permet de regarder par-dessus son épaule. Le texte est purement encyclopédique également (information sur la situation globale), délivré en voix off par le narrateur. Seules les réflexions à voix haute de Guy Delisle mélangent données « objectives » (ou supposées l'être : des chiffres) et une évaluation (le rapport entre le nombre de checkpoints (70) et d'accès bloqués (600) sur un territoire qualifié de « si petit »), qui n'est pas à proprement parler seulement un jugement de valeur.

2.2 La quasi-carte

Sans être forcément taillées au canon des conventions de la scientificité cartographique, les cartes que nous venons d'identifier ressemblent *a priori* à ce que l'on entend par carte de nos jours et singulièrement par une carte ou plutôt un plan de type savant (quand bien même ici il manque systématiquement l'échelle, la trame de coordonnées et la légende). Les objets graphiques que nous allons découvrir maintenant s'éloignent encore un peu plus de ce modèle et tendent soit vers le schéma (simplifié par rapport à la carte), soit vers un hybride (entre des éléments qui renvoient au paysage et ceux qui renvoient au geste cartographique), soit à une logique de simulation.

- *Le paysage-carte schématique*

L'image page 53 représente l'espace, le texte le temps (« seulement dix minutes à pied »). Image-paysage en perspective cavalière schématique de type encyclopédique, mais liée à la situation définie par le récit (aller visiter la colonie d'en face). Le schéma présente simplement le carrefour d'un réseau routier avec deux panneaux pour indiquer des lieux, une direction (Jérusalem) et un petit personnage pour indiquer que l'on peut traverser à pied rapidement (déplacement pédestre possible). Le reste de la planche présente ce qu'est une colonie et notamment celle de Pisgat Ze'ev.

- *Le paysage-carte référentiel*

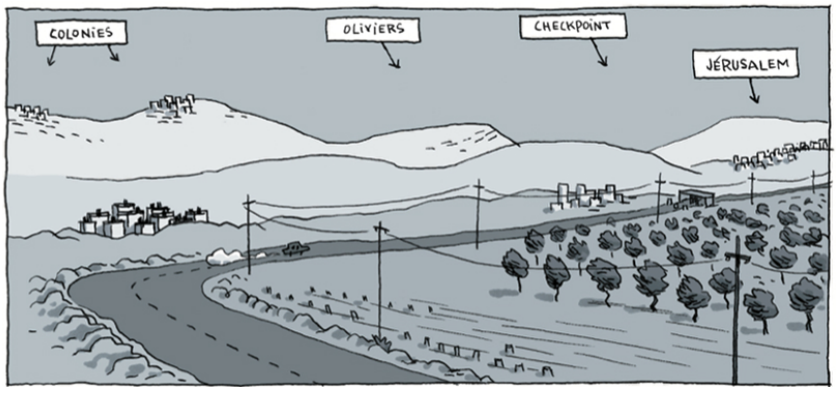


Figure 6 – *Chroniques...*, Delcourt, 2011, p. 220

La carte-paysage (Figure 6) articule à la fois le réel (la voiture qui roule vraiment, ce que révèle le nuage de poussière) et des éléments qui relèvent de l'encyclopédie (du savoir) : les noms qui précisent les lieux (fonction d'ancrage des mots de Barthes ; cela dit on aurait pu mettre des panneaux – à la fois dessins et mots). Cet objet graphique hybride est, à proprement parler, impossible dans le registre du réel et non pertinent dans le registre de la connaissance. La continuité graphique de la bande dessinée ne rend pas la chose surprenante et permet même de « tenir » cet impossible.

- *La simulation*

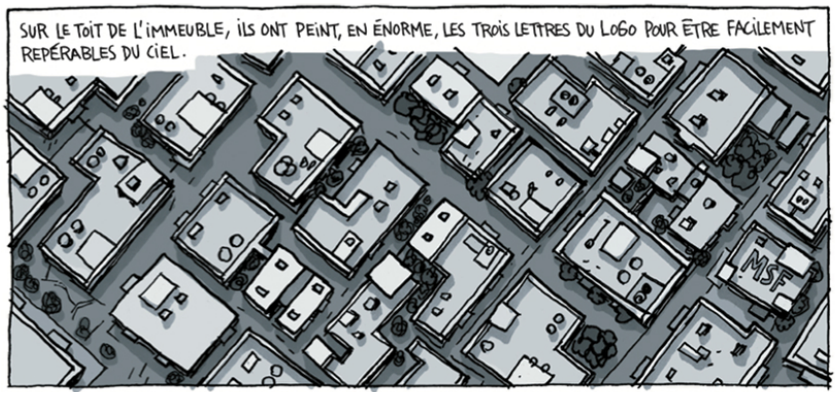


Figure 7 – *Chroniques...*, Delcourt, 2011, p. 157

La case centrale de la p. 157 (Figure 7) est des plus intéressantes, car elle confond en quelque sorte la représentation de la ville elle-même avec la fonction-carte. Car la carte nous l'avons vu, est d'abord une vue de dessus, une vue zénithale, autrement dit une vue impossible depuis la terre. Vision d'en haut qui, nous le savons, a longtemps été le privilège de/des dieu(x) ou du pouvoir (à l'instar de celui de Louis XIV à en croire L. Marin), jusqu'à ce que l'homme sache voler et dominer à son tour les choses par ce regard en surplomb. Ici, un quartier de la ville est vu d'avion et sert d'ailleurs à montrer ce que l'on voit d'un avion puisqu'il s'agit de faire voir ce qu'un pilote voit lorsqu'il survole la ville. Peut-il aisément repérer les trois lettres peintes en caractères géants de leur sigle par MSF sur le toit de leur immeuble ? Or, il s'avère pour le moins difficile, justement, même pour un lecteur qui joue le jeu, de les trouver -et nous sommes bien convoqués par cette « carte » (quasi-carte) à ne pas rester passifs et à les rechercher nous aussi, témoins enrôlés dans une démonstration (Robert 2018). La « carte » nous permet alors, dans une véritable simulation, de nous mettre à la place d'un pilote qui ne cherche pas spécialement ce sigle, d'un pilote pris dans le feu de l'action... les chances qu'il épargne le bâtiment sont alors manifestement des plus faibles. La « carte » signifie aussi la fragilité de ce moyen d'alerte et de défense, bien dérisoire vu de si haut. Cette invisibilité relative de ce qui est censé être visible et qui se veut visible par son affichage même place le lecteur devant un objet graphique singulier aux effets somme toute remarquables, car cette case, dans une époustouflante économie de moyens : 1. présente littéralement (et non re-présente) ce que le pilote

« voit », 2. montre ce qu'il ne voit pas ou si peu ou si mal ou ce qu'il a d'infimes chances de voir, à savoir le sigle de MSF, 3. dans une vue qui remplit la fonction de la carte sans en être une. Si Guy Delisle avait fait une carte justement, munie d'une croix par exemple, il aurait ainsi « éclairé » ce qui reste mélangé et de fait si peu discernable. 4. l'auteur implique le lecteur parce qu'il nous met en situation de repérer le sigle, ce qui n'est manifestement en rien évident (nous en faisons nous-mêmes *l'expérience*) ; sa démonstration –parce que c'est bien de cela qu'il s'agit- est convaincante.

2.3 Maquettes et substituts

On prend ici encore plus de distance avec la carte au sens classique, puisque l'on voit apparaitre des objets graphique en 3D, ce que nous avons appelé des maquettes pour signifier que leur mode de représentation, qui simule la 3D, donne à voir une autre logique que celle, plate, de la carte, en l'occurrence celle d'un relief en perspective qui permet de dire autre chose que ce que l'on peut dire avec une carte. Guy Delisle va néanmoins jusqu'à proposer de véritables symboles qui, là encore, permettent de dire les choses autrement, car la logique symbolique synthétise à l'extrême dans un seul signe ce que la carte distribue dans un espace propre complexe et souvent plurisémiotique (mots, signes, lignes, schémas etc.).

- *Les « maquettes »*

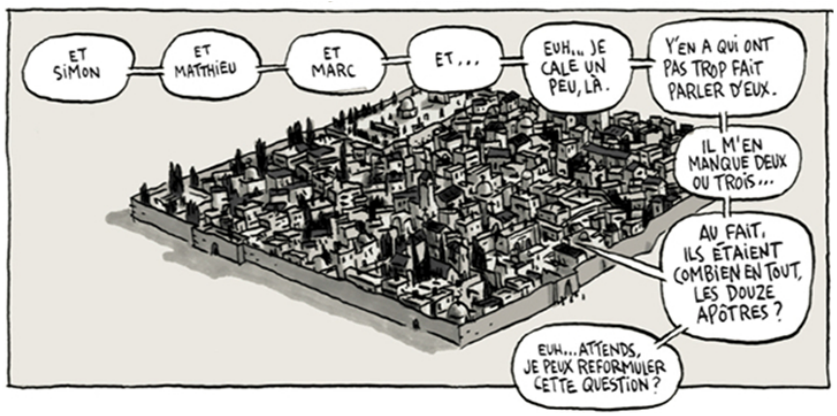


Figure 8 – *Chroniques...*, Delcourt, 2011, p. 18

Ce n'est pas à proprement parler une carte puisqu'il n'y a pas de vue zénithale (Figure 8). C'est ce que j'ai envie d'appeler ici une maquette « 3D » de la vieille ville, isolée du reste de la ville (ce qui la différencie de la carte de la page 13) en perspective cavalière. Cet isolement donne également une dimension symbolique à cet « objet », une dimension éternelle, entre le renvoi aux apôtres et un Guy Delisle qui parle aujourd'hui...

On découvre p. 137 une suite de maquettes en 3D didactiques / encyclopédiques (quasi-plans) de l'histoire et donc des transformations du temple de Jérusalem. Le dispositif bande dessinée des cases est utilisé pour montrer le temps qui passe et les

changements d'apparence du bâtiment. Ce n'est plus alors la carte qui éclaire le récit bande dessinée, mais le dispositif du récit-bande dessinée qui met en scène et rend lisible l'évolution de la maquette 3D.

- *Les substituts symboliques (à la carte)*

Lorsque Guy Delisle part en vacances (notamment à Rome) la ville n'est donnée à voir, *sans autre commentaire*, que par les lieux hautement symboliques (Palais St Ange, St Pierre etc.). Logique symbolique dans laquelle l'objet graphique condense à chaque fois localement (dans l'image d'un seul monument) tout un pan de l'histoire culturelle (entre autre) de la ville. En aligner deux ou trois et c'est toute Rome et son histoire qui s'impose. Guy Delisle / l'auteur aurait pu dresser une carte de la ville et indiquer par des flèches les hauts lieux et par d'autres flèches son parcours... mais on aurait perdu, là encore, le raccourci symbolique qui condense l'histoire de la ville au bénéfice de la seule énonciation d'une géographie qui est, certes, marquée par l'histoire, mais saisie dans un geste encore didactique relativement long à décrypter (quand bien même cela va-t-il plus vite qu'avec le texte). On aurait ainsi perdu la puissante synthétique du symbole, qui évoque, au bénéfice de la puissance d'explication (qui dit que l'on déplie quelque chose) de la carte, qui montre.

Conclusion

Revenons pour conclure aux rapports qu'entretiennent le territoire, le récit de bande dessinée et la carte. Celle-ci fait intervenir deux dimensions :

↪ Soit une dimension non bédéique, mais qui reste néanmoins compatible avec le récit de bande dessinée et peut, grâce à la continuité graphique de la bande dessinée, lui être complétement compatible :

- la carte est alors une vue du dessus, globale, qui « éclaire » une situation concrète ;
- elle assume notamment deux types d'opérations : rendre visibles et clairs les découpages (qui rendent compte des proximités et des séparations tout à la fois) et produire des synthèses « hors sol », qui articulent données (noms, chiffres, dates) dans un espace-temps abstrait (décontextualisation) ;
- la carte est ainsi une « technologie intellectuelle » (qui relève d'un registre cognitif) au service du narratif.

↪ Soit une dimension bédéique de la carte, où la carte apparaît également comme un dispositif bédéique :

- la carte est alors simplifiée, moins scientifique que « bédéifiée », sans échelle ni légende notamment, et saisie dans le style du dessinateur ;
- deux cartes / deux cases traduisent deux états et signalent ainsi une transformation à l'instar du mode de fonctionnement séquentiel de la bande dessinée ;
- la carte est ainsi un actant singulier, entre dessin et mots lui aussi, qui parvient à se fondre dans le dispositif bédéique grâce à la continuité graphique.

Au final, on peut dire que l'apport fondamental de la carte au récit de bande dessinée c'est qu'elle est plus abstraite que la ville concrète (dont peut rendre compte le récit de bande dessinée) mais moins abstraite que les mots –qui ne donnent pas précisément à voir (à la différence du récit de bande dessinée qui, lui, montre, inévitablement). Plus abstraite, elle permet un positionnement relatif des choses (objets et hommes) les unes par rapport aux autres, plus efficace. Moins abstraite, parce que dessin, elle aussi, à l'instar de la bande dessinée (quand bien même le registre diffère), elle donne à voir sur le mode du savoir et non de la narration. Elle permet ainsi de tisser au récit pratique et vécu du territoire une approche cognitive qui l'augmente en quelque sorte de son savoir encyclopédique, conjuguant la précision à l'évocation. Elle documente ponctuellement le récit. C'est pourquoi elle en vient à objectiver les tensions politiques, rendues palpables par le récit dans une situation toujours locale : la carte restitue le contexte géopolitique global et/ou historique, elle montre les partages ou les distributions spatiales, elle introduit la logique de la causalité et balance ainsi l'émotion par la compréhension.

Bibliographie

McCLOUD, Scott (2007), *L'art invisible*, Paris, Delcourt.

DELISLE, Guy (2011), *Chroniques de Jérusalem*, Paris, Delcourt.

JACOB, Christian (1992), *L'empire des cartes*, Paris, Albin Michel.

MARIN, Louis (1980), « les voies de la carte », in *Cartes et figures de la terre*, Paris, Centre Georges Pompidou.

ROBERT, Pascal (2015), *Polyptyque, pour une anthropologie communicationnelle des images*, Paris, Hermann.

ROBERT, Pascal (2018), *La bande dessinée : une intelligence subversive*, Lyon, Presses de l'Enssib.

ROSA, Hartmut (2010), *Accélération*, Paris, La découverte.