

Les géodispositifs cinématographiques : l'espace mis en action

Thierry Joliveau, Pierre-Olivier Mazagol

▶ **To cite this version:**

Thierry Joliveau, Pierre-Olivier Mazagol. Les géodispositifs cinématographiques : l'espace mis en action. M@ppemonde, 2016, 118, http://mappemonde.mgm.fr/118as4/. hal-01390995

HAL Id: hal-01390995
https://hal.science/hal-01390995

Submitted on 1 Mar 2017

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.

M@PPE MONDE

Numéro 119 · Articles · Mise en ligne : 09/2016

Les géodispositifs cinématographiques : l'espace mis en action

par : Thierry Joliveau et Pierre-Olivier Mazagol

Mots-clés : Analyse filmique, cartographie, cinéma, culture visuelle, géographie

Cet article s'appuie sur les billets rédigés par les collaborateurs de (e)space&fiction, en particulier : Sébastien Caquard, Mathias Dubreuil, Martine Drozdz, Matthieu Noucher, Benjamin Saglio et Christophe Tuffery.

L'article vise à éclairer la place et le rôle des cartes, SIG, bases de données géographiques et autres géodispositifs qui apparaissent au cinéma. Après une introduction théorique et bibliographique suivie d'une définition, un cadre typologique est proposé pour décrire les géodispositifs que l'on trouve dans les films, à partir de la collection rassemblée dans un blog collectif. Les différents types sont listés et illustrés par des exemples précis de films. Une analyse des géodispositifs proprement cinématographiques précède une conclusion sur le double apport d'une analyse de ce type pour le cinéma et la cartographie.

Geospatial apparatus in the cinema: space in action

This paper aims to decipher the role of maps, GIS, geographic databases, and other geospatial apparatus in movies. The authors begin by quickly sketching the theoretical framework and defining the notions. They continue with a typological grid to describe the geographic apparatus in movies, based on a collection assembled in a collective blog. Using specific films as examples, the different types are listed and illustrated. After an analysis of geospatial apparatus specific to the cinema, the conclusion focuses on the contribution of this type of analysis for both cinema and cartography.

Keywords: Mapping, Cinema, Geography, Film critique, Visual studies

Los « geodispositivos cinematográficos » (la geomática en el cine): el espacio en acción

El artículo esclarece el papel de los mapas, los SIG, las bases de datos y otras herramientas geomáticas que aparecen en los filmes, aportando una introducción teórica y un análisis bibliográfico. Tipológicamente los dispositivos geográficos se definen y encuadran de acuerdo con la información obtenida en un blog colectivo. Además, éstos se ejemplifican con distintas películas y se analizan cinematográficamente. Finalmente, en las conclusiones se reflexiona sobre las aportaciones de este análisis para el cine y para la cartografía.

Palabras clave: cartografía, cine, geografía, análisis cinematográficos, cultura visual

---

Introduction : les cartes dans les œuvres de fiction

Dans son *Empire des cartes* (Jacob, 1992), Christian Jacob étudie ce qu'il appelle les fictions cartographiques, c'est-à-dire les œuvres littéraires dans lesquelles les cartes jouent un rôle important : l'inévitable *Île au trésor* de Stevenson, *Deux ans de vacances* et *L'Île mystérieuse* de Jules Verne, mais aussi *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien et *Le Magicien d'Oz* de L. Franz Baum. L'analyse des relations entre littérature et cartographie est un domaine de recherche en pleine expansion comme en témoignent de nombreux travaux (Maleval, Picker et

Gabaude, 2012 ; Tally, 2011 ; Collectif, 2002 ; Bulson, 2007). Les rapports entre cartographie et art ont aussi attiré de nombreux chercheurs parmi lesquels Christine Buci-Glucksmann avec son très incisif « œil cartographique de l'art » (Buci-Glucksmann, 1996), Gilles A. Tiberghien qui s'est intéressé aux références cartographiques des artistes contemporains Wim Delvoye, Michel Desvigne, Robert Smithson, Anna Bella Geiger… (Tiberghien, 2007), ou plus récemment Karen O'Rourke qui analyse les cartes des artistes numériques (O'Rourke, 2013), sans oublier Harmon et Clemans (2009) ou Asendorf *et al*. (2013).

L'étude des cartes dans les films a fait l'objet d'études un peu moins nombreuses. Pourtant le cinéma combine la dimension narrative de la littérature et les caractéristiques graphiques et visuelles des arts plastiques. Il leur ajoute le mouvement de l'image animée qui ouvre des applications cartographiques innovantes. Sébastien Caquard (2009) a même émis l'hypothèse que la cartographie animée, qui s'est généralisée à l'heure de l'informatique et d'Internet, trouvait ses sources et ses principes dans les premiers âges du cinéma documentaire ou fictionnel. Au-delà de cet aspect généalogique, les relations entre cinéma et cartographie sont particulièrement intéressantes à explorer. La mutation numérique de la cartographie, avec ce qu'on appelle les technologies géospatiales ou géomatiques, soulève des questions de sémiologie et de communication qui peuvent se rapprocher de celles du cinéma. Par ailleurs, à un moment où les cartes bénéficient des faveurs des médias et du public, on pressent l'intérêt d'une analyse des formes qu'elles prennent dans un art aussi populaire et accessible que le cinéma. C'est à une première exploration de cette cinécartographie qu'est consacré cet article. Après une introduction théorique assez rapide, et une définition de ce que nous appelons géodispositifs, nous nous attachons à proposer une typologie des géodispositifs existants et de leur usage au cinéma. La fin de l'article est consacrée aux géodispositifs proprement cinématographiques, quand le film devient par moment un appareil de cartographie.

Les cartes dans les films

Travaux et théories

Le travail de référence est celui de Tom Conley (2007), par ailleurs traducteur en anglais de *L'empire des cartes* de Christian Jacob. Conley propose une analyse détaillée et approfondie des cartes dans des films de toutes les époques (du muet au cinéma contemporain), relevant de genres variés (film noir, film de guerre, thriller…) et représentatifs plutôt du cinéma d'auteur (Clair, Renoir, Rossellini, Truffaut, …). Il constate que les cartes sont plus présentes dans certains genres, ceux où l'espace domine (western, film de guerre, road-movie, films policiers…) et où l'on voit s'affronter deux ordres opposés. Mais elles ne sont pas absentes des films de formation ou des films sentimentaux qui retracent des voyages affectifs dans « la carte de Tendre » ni des blockbusters qui utilisent des cartes pour démontrer, comme il l'écrit, la puissance de leur pouvoir et l'échelle de leur maîtrise. Pour Conley, le film est en lui-même une grande « machine localisante » (*locational machinery*), un « appareil de projection » analogue à la cartographie, qui « dessine et colonise l'imagination du public, l'invente tout en cherchant à la contrôler » (*op. cit.*). Dès lors que l'on admet avec lui cette analogie, c'est l'ambivalence de la carte qui se signale. Le film confronte consubstantiellement le spectateur à une interrogation géographique (où suis-je ?) puis ontologique (qui suis-je ?), qui en font une expérience spatiale par excellence. Une carte dans un film aura donc tendance à troubler ou déplacer le contrat implicite que chaque film fait au début à propos des conditions de la vision de ce qui va suivre. Quand une forme cartographique apparaît (une projection, un globe, une icône du monde, un atlas, un diagramme, une vue d'un paysage à vol d'oiseau, une vue de cité…), elle est un point de départ, un modèle, un motif, une ligne de fuite à partir de laquelle une lecture traverse devient possible. Une carte crée d'autres formes qui rendent troublantes et inquiétantes les choses établies, comme si elles marquaient des chemins que le film aurait pu prendre, mais n'a pas pris. Pour Conley, une forme cartographique dérange (« unsettles »)[1] l'image dans laquelle elle apparaît et « déroute » le spectateur du film. En le conduisant à s'interroger sur sa propre position, elle remet en cause le contrôle spatial de la perception que le film décale en même temps qu'il l'installe. La carte y serait toujours un signe d'orientation, qu'il s'agisse d'un contrôle ou d'une fuite, qui

accompagne la déstabilisation que l'espace de la carte ouvre dans l'espace du film.

Cette proposition de Conley, pour séduisante qu'elle soit, peut être interrogée. Considérer *Les Mistons*, le court-métrage de François Truffaut, où n'apparaît aucune carte, comme un dispositif essentiellement topographique peut se défendre. Mais n'est-ce pas le cas de tous les films, voire de toutes les formes d'expression ? Brosseau définissait déjà le roman comme une pensée (spatiale) en acte (Brosseau, 1996). Considérer un plan cinématographique oblique ou zénithal comme en soi cartographique, c'est pointer la similitude entre les techniques de captation des films et des images donnant naissance aux cartes. Cela conduit à insister sur la dimension proprement machinique de l'objet film, tant dans la captation que dans la projection, et du rapport spécifique à l'espace qu'il induit pour le cinéma. Dans son approche très érudite, Tom Conley apparente l'étude d'une carte dans un film à « un parcours sans fin dans un archipel de films où nous prenons plaisir à trouver et perdre nos repères ». Ce parcours interprétatif se focalise sur des films importants dans l'histoire du cinéma et on ne saisit pas toujours quel spectateur Conley a en tête quand il traque les effets cartographiques du cinéma : le grand public, l'érudit, le critique de cinéma, lui-même finalement ? Il nous semblerait utile de multiplier les exemples de dispositifs cartographiques au cinéma, sans nier les inventions propres aux chefs-d'œuvre, mais en les replaçant sur un fond plus général.

Teresa Castro propose une approche de la même question par l'histoire des images et de la culture visuelle. Après avoir mis en évidence la structure cinématographique des atlas (Castro, 2006), elle analyse la floraison de cartes dans les films comme le signe que la pensée de l'espace qui traverse le monde des images trouve son modèle théorique dans la carte géographique (Castro, 2008 ; Castro, 2011). Elle met en rapport le cinéma et d'autres moments-techniques un peu délaissés de la culture visuelle : les panoramas des XVIII^{e} et XIX^{e} siècles, les vues aériennes, et le cinéma documentaire et colonial. Il s'agirait dès lors d'explorer pour le cinéma la conjecture choisie par l'exposition *Vues d'en haut* au Centre Pompidou Metz en 2013 à propos de l'impact des vues aériennes sur l'art moderne (Asendorf *et al*., *op. cit*.). Cela poserait aussi la question beaucoup plus large des échanges des figures cartographiques entre médias.

Ceci conduit à reprendre la question de la place de ces formes cartographiques ou de ces géodispositifs à un niveau plus élémentaire de repérage, de description, de typologie et d'analyse. Il est nécessaire de compléter les études en profondeur d'œuvres de référence collectées au gré des goûts personnels et des champs d'études privilégiés des chercheurs par une approche plus extensive et en surface, de repérer « les étalements, la manière dont les phénomènes s'exposent et se disposent pour tenter d'en dévoiler la nature et d'en proposer « une topologie générale » » (Dagognet, 1977). Cette méthode « néogéographique » comme l'avait métaphoriquement et opportunément nommée le philosophe suppose de « collecter, classer et soumettre à une grille d'appréhension qu'on ne cesse pas d'affiner, toutes les informations recueillies » (Dagognet, 1979). L'objectif serait alors de procéder sans parti pris théorique à une collecte des cartes dans les œuvres de fiction, afin de faire des rapprochements et de pointer des différences, de repérer des évolutions, de suivre les circulations de forme entre les œuvres et à travers les genres, les médias et les techniques. On pourra analyser les passages du cinéma au domaine de la cartographie professionnelle et inversement. Il sera dès lors possible d'analyser conjointement le regard cartographique du spectateur de film et l'œil cinématographique de l'usager des cartes.

Une infinie variété de géodispositifs cinématographiques.

Depuis 2009, le blog collectif (e)space&fiction s'est donné comme objectif de constituer sur une base empirique, improvisée et ouverte aux choix individuels des contributeurs, un inventaire des cartes et autres géodispositifs présents dans tous les types de fiction, sans exclusivité de genre ou de discipline : littérature, peinture, cinéma, jeu vidéo, bande-dessinée, musique...[2] C'est à partir de cet inventaire, largement dominé par le cinéma et les séries télévisées que nous proposons une analyse des géodispositifs cinématographiques afin de comprendre l'articulation entre la logique cartographique et la grammaire spatiale intrinsèque du cinéma.

Nous appelons géodispositifs, dans le sens le plus concret et instrumental du mot, tout mode de mesure, figuration, énonciation, expression, représentation de la dimension spatiale ou géographique présente dans une œuvre de fiction. Cette définition exclut les modes d'expression spatiale en quelque sorte naturels au cinéma : le discours et les espaces directement filmés, quelle que soit leur nature. Ces géodispositifs sont très divers, ils occupent dans les films des places différentes et leur mise en scène peut parfois être très originale. Pour comprendre la manière dont le cinéma met en image, interprète, investit, reproduit des géodispositifs présents dans la réalité et comment il contribue aussi à les mettre en mouvement, par la mise en scène ou par les trucages et effets spéciaux propres au cinéma, il nous semble utile de distinguer les géodispositifs au cinéma, les instruments existants que le cinéma utilise et recycle pour sa narration, et les géodispositifs du cinéma, quand il invente des dispositifs qui lui sont propres pour spatialiser l'action ou le discours.

Pour donner à voir la collection rassemblée, il nous a paru nécessaire de proposer une typologie des géodispositifs au cinéma, les géodispositifs du cinéma relevant plus de la topologie évoquée par Dagognet, de cette association complexe de figures que les films construisent pour produire leur espace. Sans tenter à ce stade une analyse générale, nous en donnerons dans un second temps quelques exemples.

Les géodispositifs *au* cinéma. Essai de typologie

Trois critères principaux nous semblent pouvoir être retenus pour cette typologie : la forme du géodispositif lui-même (une carte, une image, une maquette, etc.), sa nature, matérielle ou numérique, et sa position dans et par rapport à l'œuvre. D'autres critères pourraient être ajoutés comme le support du dispositif, le type de scène, mais cela compliquerait inutilement le tableau. Rappelons que le premier objectif de cette typologie est de faciliter l'accès au matériau collecté. Les critères de forme et de nature sont en fait difficiles à hiérarchiser. Il existe des cartes, des maquettes ou des images à la fois sur support matériel et numérique. Faut-il faire prévaloir la forme ou la nature ? Privilégier l'effet visuel conduirait à placer la forme d'abord, mais cela nous paraît ignorer la parenté étroite qui lie les géovisualisations numériques, de plus en plus interactives et animées, avec l'image en mouvement du cinéma. Il nous a donc paru plus logique de placer au sommet de l'arbre la nature matérielle ou numérique du géodispositif, et de distinguer dans un second temps les formes, en distinguant pour les géodispositifs matériels ceux qui sont en deux et en trois dimensions (**figure 1**). Nous passons rapidement en revue ces trois grandes catégories en donnant des exemples de films tirés du blog, et en proposant quelques illustrations. Le lecteur pourra se référer au blog pour d'autres liens et illustrations. Les liens sont listés par ordre alphabétique de film à la fin de l'article. Si l'exposé de cet inventaire peut sembler fastidieux, rappelons que le repérage des géodispositifs dans les films est une activité au contraire très ludique et nous invitons le lecteur à s'y prêter quand il visionnera un film ou une série télévisée et à soumettre ses trouvailles sur le site.

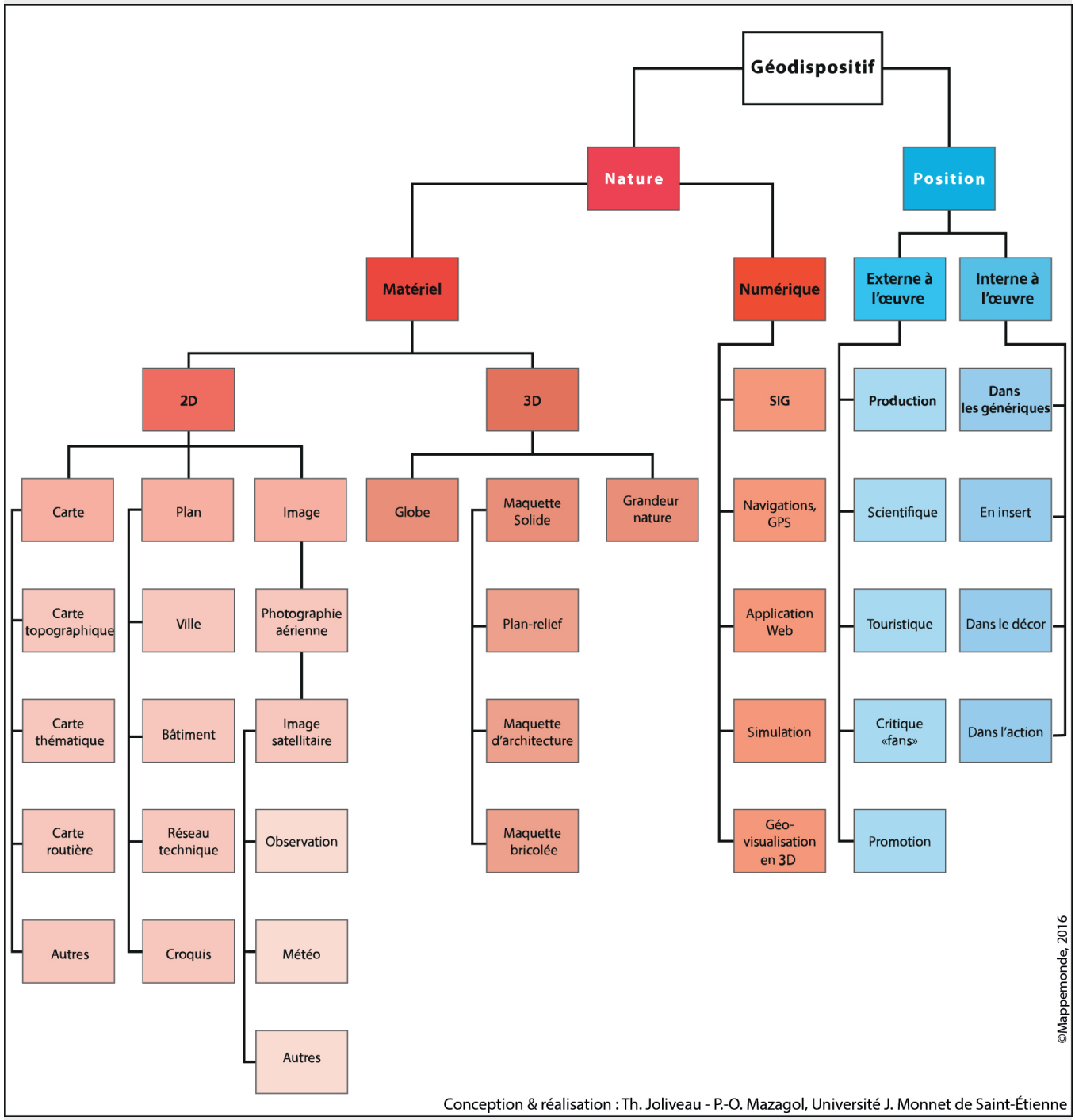


Figure 1. Typologie des géodispositifs au cinéma.

Figure 1. Typologie des géodispositifs au cinéma.

Nature des géodispositifs

Parmi les géodispositifs matériels en deux dimensions, on trouve d'abord les cartes de tous types et échelles éditées sur support papier : cartes topographiques (*Un Balcon en forêt,* Mitrani, 1979 ; *Le cercle rouge,* Melville, 1970 ; *Predator,* McTierman, 1987) parmi un très grand nombre d'autres exemples, cartes routières (*The Hitch-Hiker,* Lupino, 1953 (**figure 2**, **figure 3**) ; *The Monster Club,* Baker, 1980), ou planisphères (*Lola,* Demy, 1961). Sont aussi très présents les plans de bâtiment (*Riget,* Von Trier et Arnfred, 1994 ; *Dawn of the dead,* Romero, 1978), les plans cadastraux (*The Gingerbread Man,* Altman, 1998) et plans de métro ou plans de ville (*Mélodie en sous-sol,* Verneuil, 1965 ; *Le mani sulla città*, Rosi, 1963). À côté de ces cartes classiques imprimées, les plans dessinés à la main et donc construits spécifiquement pour le film sont plus rares (*Le viager*, Tchernia, 1972 ; *Mean Girls*, Waters, 2004). Le type dominant est le plan de préparation d'un hold-up (*Bob le flambeur*, Melville, 1955 ; *Mélodie en sous-sol*, *op. cit.*). Dans la catégorie image, les photographies aériennes ou images satellites sont mobilisées depuis longtemps dans les films de guerre (*The War Lover*, Leacock, 1962), d'espionnage (*Enemy of the State*, Scott, 1998 ; *Spy Game*, Scott, 2001) mais aussi dans les comédies (*Up in the Air*, Reitman, 2009). La carte peut aussi être réduite à un simple système de coordonnées (*Close Encounters of the Third Kind*, Spielberg, 1978).



Figure 2. *The Hitch-Hiker/Le voyage de la peur*. Ida Lupino, 1948. La carte du fugitif. Film dans le domaine public.



Figure 3. *The Hitch-Hiker/Le voyage de la peur*. Ida Lupino, 1948. La carte dans le bureau de la police. Film dans le domaine public.

Les maquettes solides en 3D, plus ou moins sophistiquées ou bricolées, avec des techniques et des échelles très variées, sont aussi très prisées par le cinéma. On y trouve en abondance des globes (*Casablanca*, Curtiz, 1942 ; *The Private Life of Sherlock Holmes*, Wilder, 1970), des plans-reliefs et des maquettes d'architecture classiques (*Le Affinità elettive*, Taviani, 1997) ou modernes (*RoboCop,* Verhoeven, 1997). Un autre type fréquemment décliné est la maquette de « Kriegsspiel » qui court de l'antiquité (*Cleopatra*, Mankiewicz, 1963) à la spéculation historique (*Les Chinois à Paris*, Yanne, 1974). Enfin, nombreuses sont les maquettes bricolées avec des matériaux variés : pièces de jeux de construction (*Was tun, wenn's brennt ?*, Schnitzler, 2001), pièces mécaniques (*Game of Thrones*, Benioff et Weiss, 2011), terre ou même mousse à raser (*Close Encounters of the Third Kind*, *op. cit.*).

Depuis l'apparition de l'informatique, les géodispositifs numériques ont investi en masse le cinéma. Les Systèmes d'Information Géographique au sens large et les techniques d'analyse spatiale sont devenus omniprésents dans les films de science-fiction ou de guerre et les séries télévisuelles policières comme *24* (Surnow, Cochan *et al.*, 2001-2014), même si on peut repérer leur apparence bien plus tôt (*The Andromeda Strain*, Wise, 1971). Les écrans se couvrent de cartes vectorielles ou d'images satellitaires (*Green* Zone, Greengrass, 2011), de systèmes de localisation à distance (*Face/Off*, Woo, 1997 ; *Die Hard 2*, Harlin, 1990 ; *Sneakers*, Robinson, 1992). Les géovisualisations en 3 dimensions sont caractéristiques des films de science-fiction (*Star Wars Épisode IV*, Lucas, 1977 ; *Avatar*, Cameron, 2009), mais peuvent être utilisées aussi dans des scènes oniriques de films réalistes (*Dans Paris*, Klapisch, 2006).

Position du géodispositif dans le film

Nous proposons de distinguer d'abord les *géodispositifs externes* des *géodispositifs internes*. Les premiers sont extérieurs au temps et à l'espace du film lui-même. Ils relèvent de ce qu'on appelle en littérature le paratexte. Les seconds regroupent ceux que le film donne à voir entre la première image du générique de début et la dernière image du générique de fin.

Les géodispositifs externes

Les géodispositifs externes peuvent avoir précédé et préparé le tournage du film, l'avoir accompagné ou avoir été fabriqués postérieurement pour des finalités variées de valorisation : promotion, critique savante ou populaire, tourisme… Les dispositifs antérieurs à l'œuvre sont par exemple les croquis de préparation de *Duel* (Spielberg, 1971) ou la carte que David Lynch a dessinée pour *Twin Peaks* (Lynch, 1990-1991). Ces dispositifs préexistent à l'œuvre et sont souvent créés par les auteurs eux-mêmes. La plupart d'entre eux ne sont jamais

montrés, ou seulement *a posteriori* dans des ouvrages spécialisés ou à l'occasion de l'édition des DVD. D'autres dispositifs sont construits une fois le film réalisé, dont ils peuvent parfois accompagner la promotion. Un exemple courant est l'affiche dotée d'une carte comme dans *Une affaire d'État* (Valette, 2009) ou *In The Land of Blood and Honey* (Jolie, 2011). Cela peut prendre des formes plus élaborées. Par exemple, le site Web assurant la promotion de *Moonrise Kingdom* (Anderson, 2012) présente une carte interactive de l'île imaginaire où se déroule l'histoire qui donne accès à des extraits de scènes localisées à l'endroit désigné sur la carte. On trouve aussi des cartes dressées par des universitaires ou des critiques, qui mettent en évidence les lieux du récit et les lieux de tournage d'un ou plusieurs films (Benoliel et Thoret, 2011) ou la reconstruction schématique de l'espace imaginaire des westerns (Mauduy et Henriet, 1989). Le site (e)space&fiction participe lui-même de ce phénomène[3]. Enfin de nombreux sites souvent amateurs ou d'autres à vocation touristique, cartographient les lieux de tournage (Joliveau, 2009). Un passionné de la route 66 a localisé les lieux où se passe *Easy Rider* (Hopper, 1968). Les sites Paname Urbex et Sainté Urbex replacent même les images des films tournés à Paris et Saint-Étienne dans des photographies prises *in situ*. Il existe aussi sur le Web de nombreuses cartes de l'île pourtant imaginaire de la série *Lost* (Abrams, 2004-2011).

Les géodispositifs internes

Ce sont les géodispositifs qui se trouvent dans l'objet film lui-même, en périphérie, dans les génériques, ou au cœur du récit. Il peut s'agir d'inserts cartographiques accélérant l'action, d'éléments statiques du décor ou d'un accessoire utilisé dans l'action. Les génériques de début ou de fin devenus des œuvres graphiques à part entière sont logiquement colonisés par les géodispositifs comme dans *He Walked by Night* (Werker et Mann, 1948) (**figure 4**, **figure 5**) ou *Short Cuts* (Altman, 1993). Une des premières cartes informatiques animées au cinéma apparaît dès le générique d'*Escape from New-York* (Carpenter, 1981). Les inserts cartographiques, souvent construits comme une surimpression d'images de personnages se déplaçant sur une carte animée indiquant leur parcours, sont une figure classique du cinéma, inspirée du documentaire. Dans *La sirène du Mississipi* (Truffaut, 1969), le zoom dans le planisphère jusqu'à l'île de la Réunion situe l'action tout comme la surimpression de la carte animée traçant le trajet du voyage sur des images d'un avion en vol vers La Réunion. On en trouve un exemple ancien dans *Detour* (Ulmer, 1945) (**figure 6**) et un usage parodique dans *Borat* (Charles, 2006).



Figure 4. *He walked by night*. Werker (et Mann), 1948. Les cartes du générique de début. Film dans le domaine public.



Figure 5. *He walked by night*. Werker (et Mann), 1948. Les cartes du générique de fin. Film dans le domaine public.



Figure 6. *Detour*. Ulmer, 1945. Le voyage de Al. (surimpression). Film dans le domaine public.

Les géodispositifs du décor sont ceux avec lesquels les personnages n'interagissent pas. Placés dans le plan par le décorateur ou le cadreur, on ne les voit que de loin ou de manière fugace, au-dessus d'une bouche de métro parisien par exemple (*Mélodie en sous-sol*, *op. cit.*), ou sur le mur d'une salle de commissariat (*The Parallax View*, Pakula, 1974). Même si elle se trouve simplement dans le décor, une carte fonctionne souvent comme un opérateur spatial, dont l'effet n'est pas univoque. La carte du décor de *The Parallax View* ne joue aucun rôle direct dans l'intrigue, mais elle met l'ensemble de la ville à l'écran, elle circonscrit le domaine que le film explorera. Inversement, dans *The Killers* (Siodmak, 1946), le village apparaissant sur l'unique carte d'un film aux références géographiques très précises, est le seul toponyme imaginaire du film (Conley, 2009). Les dispositifs cartographiques de décor peuvent aussi révéler des aspects cachés d'un film comme les cartes dans la devanture de la librairie de *Boudu sauvé des eaux* (Renoir, 1932) cité par Conley (2007). Quand ils sont mobilisés dans l'action, les géodispositifs sont d'abord des accessoires qui jouent le rôle pour lequel ils ont été conçus dans la vie courante : voir et se représenter, se repérer et se diriger, explorer et voyager, connaître et découvrir, entreprendre et décider, délimiter et localiser, contrôler et traquer, s'échapper et se cacher, mais aussi allouer, gérer, construire, équiper… ou rêver, pour reprendre la nomenclature de Brunet (1987). Si les contextes d'usage sont donc multiples, économique, guerrier, artistique et culturel, sociétal ou scientifique, les usages sont essentiellement réalistes et en rapport avec le genre ou le thème du film. Les géodispositifs sont des supports classiques de quête ou d'enquête dans les thrillers ou les films policiers (*La Baston*, Missiaen, 1985 ; *High Sierra*, Walsh, 1941). On le sait depuis Harley (1995), les cartes sont aussi des moyens et objets de pouvoir qui permettent de contrôler l'espace et d'interdire les accès. Au cinéma on citera les visualisations cartographiques du système de protection de l'île dans le premier *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) ou la carte que l'auto-stoppeur de *The Hitch-Hiker* (*op. cit.*) conserve précieusement, car elle impose son pouvoir sur ses

otages, autant que son révolver. Moyens de découverte de choses cachées ou d'endroits secrets, les géodispositifs peuvent aussi faciliter l'émancipation : *Dead Poets Society* (Weir, 1989), *Moonrise Kingdom* (*op. cit.*). Dans les films fantastiques, les cartes sont souvent dotées de pouvoirs spéciaux en cohérence avec le monde inventé. Dans *Riget* (Von Trier et Arnfred, 1994), le plan de l'hôpital sert d'interface de communication avec les esprits. Dans *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (Cuarón, 2004), la carte du Maraudeur permet à Harry de savoir à tout moment où se trouvent les différents habitants de Poudlard. Dans *Village of the damned* (Rillal, 1960), les cartes sont d'abord des interfaces de l'action, que les personnages commentent et actionnent, comme celle accrochée au mur du bureau du général Leighton. Puis elles semblent agir à distance de manière paranormale dans la scène de la salle de classe du village des damnés. Ces fonctions de contrôle à distance peuvent passer par la magie, par l'électronique ou par un mélange des deux (*The Adjustment Bureau*, Nolfi, 2011). Dans *Mean Girls*, *op. cit.*, la carte sert à identifier les types sociaux de la cafétéria d'un lycée américain, dont la faune semble aussi dangereuse que celle de l'Afrique d'où revient la jeune Cady. La carte peut aussi figurer et donner à voir des concepts abstraits. Dans *Synecdoche NewYork (*Kaufmann, 2008), c'est la figure de rhétorique sur laquelle est fondé le film que le dispositif géographique illustre visuellement ; *Zig-Zag, une fiction didactique* (Ruiz, 1980) est ainsi une réflexion théorique sur la représentation cartographique elle-même.

Les géodispositifs *du* cinéma. Quelques exemples.

On vient de le constater, les cartes et autres objets géographiques sont très fréquents dans les films. Mais l'usage des géodispositifs au cinéma est spécifique. Les films ne se contentent pas de porter à l'écran des cartes ou des bases de données géographiques dans leur contexte habituel d'utilisation. Ils détournent souvent les géodispositifs existants, les mettent en scène pour répondre à leurs visées narratives ou formelles. Le cinéma invente ou anticipe des géodispositifs inédits qu'il construit par des procédés de trucage ou d'effets spéciaux. C'est cet usage proprement cinématographique que nous analysons maintenant.

L'exemple le plus simple de détournement est la modification pour le film d'une carte réelle, en lui ajoutant des détails imaginaires qui camouflent l'espace de référence (*The Monster Club, op. cit.*). Dans *Poupoupidou* (Hustache-Mathieu, 2011), une carte topographique à laquelle a été ajoutée une mystérieuse zone inter-frontalière (**figure 7**, **figure 8**) est redoublée par un hiatus temporel dans le plan filmé pour souligner le caractère magique ou onirique du territoire dans lequel s'engage le personnage (**figure 9**). Souvent aussi, les cartes sont utilisées pour d'autres fins que celles pour lesquelles elles sont prévues. Dans *Une affaire d'État* (*op. cit.*), la carte sert au tueur à se protéger des projections de sang lors d'une exécution et à recouvrir le cadavre. Dans *Children of the Damned* (Leader, 1963) la carte suspendue de la salle des cartes devient à l'inverse une arme meurtrière. L'association carte-arme mériterait d'ailleurs une étude spécifique. On pointe sur les cartes avec le doigt, un stylo, une baguette, la pointe d'un couteau (*The Hitch-Hiker*, *op. cit.*) ou le canon d'un révolver (*Dawn of the Dead*, *op. cit.*). Parfois les géodispositifs fonctionnent à l'envers. Des objets qui normalement doivent révéler une position sont utilisés pour la dissimuler. Dans *Close Encounters of the Third Kind* (*op. cit.*), la carte est utilisée à deux reprises par le cinéaste pour cacher quelque chose à son héros. Le GPS outil de guidage devient un outil de pistage dans *Dexter Saison 2* (Manos, 2007). Dans *The Ghost Writer* (Polanski, 2010), c'est la mémoire d'un GPS qui guide le héros vers un lieu capital de l'intrigue. Dans *La vie très privée de Monsieur Sim* (Leclerc, 2015), le système de navigation acquiert une personnalité quasi autonome avec lequel dialogue le conducteur. Dans *Comme un avion* (Podalydès, 2015), la géolocalisation se trouve aussi au cœur de l'intrique, quoique dans un mode plus allusif et décalé (**figure 10**).



Figure 7. *Poupoupidou*. G. Hustache-Mathieu, 2011. Reproduit avec l'autorisation de la société de production DHARAMSALA.



Figure 8. *Poupoupidou*. G. Hustache-Mathieu, 2011. Reproduit avec l'autorisation de la société de production DHARAMSALA.



Figure 9. *Poupoupidou*. G. Hustache-Mathieu, 2011. Reproduit avec l'autorisation de la société de production DHARAMSALA.



Figure 10. *Comme un avion*. B. Podalydès, 2015. Reproduit avec l'autorisation de la société de production Why Not Production.

Les films peuvent aussi créer des types de géodispositif inédits. Ainsi, ce qu'on pourrait appeler la « carte de fortune » ou carte « bouts-de-ficelle » consiste pour un personnage à dresser la topographie d'un lieu en composant avec les objets qu'il a sous la main. Quelques allumettes pour les rues, leur boîte pour Montmartre, un lacet de chaussure pour la Seine et c'est Paris qui apparaît dans *La Bandera* (Duvivier, 1935). Dans *Mélodie en sous-sol* (*op. cit.*), une boîte à cigares ajoutée au plan pour figurer l'ascenseur du casino le transforme en quasi-maquette. Plusieurs exemples de ce type sont construits à table, avec des sucres et un cendrier (*La Baston*, *op. cit.*), du ketchup et de la moutarde (*Ni pour ni contre (bien au contraire),* Klapisch, 2003), une salière, une poivrière et un set de table (*Weeds,* Kohan, 2005-2012). Ces géodispositifs reflètent des pratiques que l'on peut trouver dans la vie courante. Mais leur caractère ancien et leur fréquence font penser qu'il s'agit d'objets d'abord cinématographiques, de plans visuels et animés qui accompagnent le discours argumenté des personnages.

Un autre objet original est le géodispositif grandeur nature (échelle 1:1), dont on trouve plusieurs occurrences. Il peut s'agir du plan d'un casino à cambrioler, dessiné sur un terrain vague pour répéter le hold-up (*Bob le Flambeur*, Melville, 1955). Dans *Ni à vendre ni à louer* (Rabaté, 2001) les personnages dessinent le plan d'une

maison sur la plage où ils passent la nuit. Dans *Dogville* (von Trier, 2003), l'action complète du film se déroule dans une ville dont les rues et les bâtiments sont simplement tracés au sol. Même s'ils renvoient indirectement au levé topographique, d'ailleurs mis en scène explicitement au cinéma (*Trap Street*, Qu, 2014 ; *The Englishman Who Went Up a Hill But Came Down a Mountain*, Monger, 2011), il s'agit d'une création essentiellement cinématographique qui répond à un choix narratif assumé, radical dans le cas de *Dogville.*

Le cinéma a aussi ses géodispositifs propres qu'il crée au moyen des trucages de l'image animée et qui peuvent préfigurer des dispositifs ou des usages cartographiques ultérieurs (Caquard, 2009). Le cinéma n'est pas forcément à l'origine de l'innovation, mais il lui donne corps. *Goldfinger* (Hamilton, 1964) anticipe ainsi l'usage du GPS. *RoboCop* (*op. cit.*) met en scène des techniques de réalité augmentée et *High and Low* (Kurosawa, 1963) ou *The Andromeda Strain* (*op. cit.*) imaginent une technique d'analyse spatiale avec un Système d'Information Géographique. La plupart du temps les techniques étaient déjà dans les cartons des scientifiques au moment de la sortie du film. Le GPS émerge comme un objet grand-public en 2000, mais les travaux théoriques datent des années 50 et le premier satellite américain pour la navigation est lancé en 1960, donc avant *Goldfinger*. L'idée de la réalité augmentée date du début du XX^{e} siècle, le mot apparaît en 1990 et l'article scientifique de référence (Milgram *et al.*, 1995) est antérieur à *RoboCop*. Les premiers travaux de cartographie numérique datent de la fin des années 50 et le premier SIG est lancé au Canada au début des années 60.

Inversement certains cinéastes inventent des géodispositifs rétrospectifs, qui utilisent des techniques anciennes pour mimer des technologies modernes. Dans *Comme un avion* (*op. cit.*), le personnage principal utilise une sorte de smartphone sur lequel il fait défiler du doigt un rouleau de papier avec une carte dessinée au crayon de couleur, en harmonie avec l'atmosphère de poésie rêveuse teintée de nostalgie qui imprègne le film (**figure 11**). Dans *L'écume des jours* (Gondry, 2013), le réalisateur bricole ce qu'aurait pu être Google Maps ou Street View dans les années cinquante, avec un périscope posé sur la fenêtre, un standard téléphonique, un *pool* de secrétaires dactylographes tapant sur des machines à écrire et une carte de Paris punaisée au mur sur laquelle tourne une flèche en papier de loterie foraine.

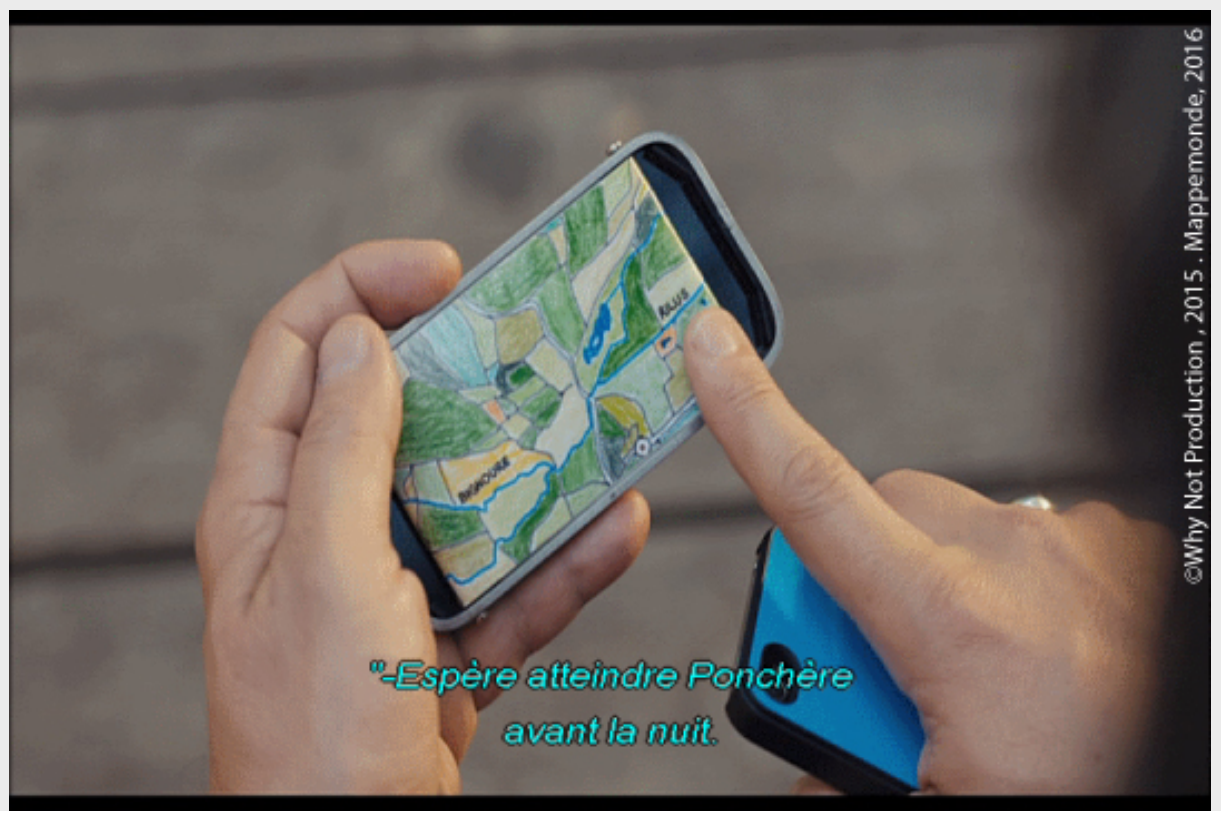


Figure 11. *Comme un avion*. B. Podalydès, 2015. Reproduit avec l'autorisation de la société de production Why Not Production.

Deux exemples emblématiques cités par Caquard (*op.cit*.) illustrent l'autonomie du cinéma et sa capacité à inventer pour ses propres fins et avec ses techniques propres des prototypes de modes d'exploration géographique, dont seules l'électronique et l'informatique permettront la réalisation ultérieure. Le générique de *Casablanca* (*op. cit*.) en est un bon exemple qui conduit le spectateur sur le lieu de l'action selon un mode très proche des outils contemporains. Un exemple encore plus saisissant est la carte animée de *M* (Lang, 1931) qui déploie un système complexe articulant à une carte une photographie aérienne, d'abord à plat en vue zénithale puis en 3 dimensions et vue en oblique, pour produire un calcul de « zone tampon » tout à fait digne d'un logiciel de SIG 3D contemporain (Caquard, *op. cit*.). Ces géodispositifs inédits répondent d'abord à un projet narratif et esthétique cinématographique. *M* de Fritz Lang est un véritable *compendium* de dispositifs géographiques qui sont visuellement en accord avec l'intérêt que Fritz Lang porte aux techniques modernes d'enquête et aussi avec son style graphique et géométrique. Il en va de même des systèmes de géovisualisation des œuvres de science-fiction. Beaucoup restent fonctionnels et proches de l'imaginaire scientifique de leur époque ; ils se calquent sur les prototypes existant dans les laboratoires. D'autres constituent des objets de pure poésie et de plaisir esthétique comme ceux de la série *Firefly* (Whedon, 2002) qui hybrident des imaginaires de genres cinématographiques divers, western, films de pirate ou d'anticipation. Dans la saison 8 de *24* (Surnow, Cochan *et al*., 2001-2014), la mise en scène devient une chorégraphie abstraite synchronisant les déplacements des personnages, les regards des analystes, les cartes animées et les photographies aériennes. L'action « sur le terrain » se trouve fragmentée en de multiples images sur écran qui finissent par prendre une existence propre. Et dans l'épisode 10 de la saison 2 de la série *House of Cards* (Willimon *et al*., 2013), le point mobile clignotant indiquant l'itinéraire de la personne traquée se transforme par un effet de zoom et de prise de vue oblique en un projectile purement graphique envahissant l'écran.

Conclusion : des géodispositifs pour mettre l'espace en action

Les apparitions des géodispositifs dans les films sont donc très nombreuses et variées. La typologie simple que nous avons proposée permet de distinguer et caractériser les usages des géodispositifs qui 1) accompagnent les différentes phases de la création d'un film : préparation, tournage, post-production ou commercialisation, 2) apparaissent dans les films eux-mêmes, au générique, dans les décors ou l'action ou dans le récit lui-même 3) sont plus spécifiquement cinématographiques.

Bien sûr, les films reflètent la vie et s'ils mettent en scène des cartes ou des objets analogues, c'est d'abord parce que ceux-ci font partie de la réalité quotidienne. Nos exemples montrent cependant qu'à côté d'emplois anodins, les géodispositifs ont souvent dans les films des fonctions narratives ou esthétiques originales et subtiles. Que le géodispositif soit dans le décor, dans le générique ou au cœur de l'action, sa combinaison imaginative avec l'espace filmé produit des effets originaux, émouvants, inquiétants ou humoristiques. L'apparition du toponyme « Réunion » sur la carte de *La Sirène du Mississipi* est autant symbolique que documentaire : le nom même exprime la rencontre entre un homme et d'une femme, qui est le sujet du film. Dans *The Private Life of Sherlock Holmes* (Wilder, 1970), chaque nouveau territoire arpenté par le film est ouvert par une carte différente utilisée par les personnages. Une analyse plus attentive montre que le film est peuplé de références géographiques, chansons, instruments de mesure, associations souvent décalées et ironiques… qui sapent en douce la rigueur de l'enquête de Sherlock Holmes, pointent un arrière-plan géopolitique et construisent un contrepoint mélancolique à l'intrigue amoureuse (Joliveau, 2012). Enfin dans *Lola* (*op. cit*.) autre grand film géographique, les deux cartes à l'écran offrent un concentré d'émotion et de mystères et indiquent des chemins, d'une part vers des lieux du passé réels ou fantasmés et d'autre part en direction de deux espaces futurs possibles, tant géographique et cinématographique.

Conley note que ces géodispositifs locaux s'intègrent dans le géodispositif global qu'est le film lui-même. Plus

précisément, si l'on considère avec Cosgrove (1999) cité par Pickles (2004), que la cartographie consiste à « visualiser, conceptualiser, enregistrer, représenter et créer graphiquement des espaces », les géodispositifs sont des fragments d'espace incorporés dans l'espace du film. Les cartes, photographies aériennes, couches géographiques, bases de données et systèmes de coordonnées sont autant de symboles visuels et graphiques, que le film anime pour les ajouter à ses propres modes d'arpentage de l'espace par la caméra. Le cinéma met en action les géodispositifs et expérimente dans un contexte fictionnel l'articulation repérée de longue date par les géographes du paysage entre des vues *égocentrées*, tangentielles au sol, du dedans, subjectives, personnelles et focalisées et les vues géocentrées, zénithales, objectivées, et synoptiques de la cartographie (Couderchet et Ormaux, 2002 ; Ormaux, 1999). Le film met en continuité des vues analogiques, les images qu'il filme, des images techniques aériennes et satellitaires parfois fabriquées *ad hoc*, et des systèmes cartographiques symboliques et abstraits, offrant une expérience visuelle et graphique particulièrement complexe du point de vue spatial et géographique.

Les géodispositifs n'interviennent pas dans les films sur les seuls modes de la pensée rationnelle et de l'objectivation scientifique, habituellement associés à la cartographie. Le cinéma leur confère une vie différente de celle qu'ils ont dans la réalité, rêvée ou cauchemardesque, trompeuse ou fantaisiste. Par l'émotion, la beauté, la violence, le rire qu'il associe aux géodispositifs qu'il place dans des situations poétiques, drôles, inquiétantes et confie à des personnages pour résoudre des mystères ou orienter des intrigues, le cinéma contribue à nourrir un imaginaire cartographique particulièrement riche.

Dans la vie sociale, les géodispositifs sont des objets sociaux et techniques complexes mais aussi ubiquistes, à la frontière de l'administration, de l'art, de la politique et de la technique. Parfois expressions de la loi, souvent objets utilitaires usuels, mais aussi instruments d'imaginaire et porteurs d'affect, il n'est pas aisé d'étudier leurs usages. Transposés au cinéma, ces géodispositifs sont activés, mis en action d'une manière neuve et décalée. Les « cartes de fortune du cinéma », par leur caractère convivial et les situations de discussion et de débat qu'elles accompagnent, évoquent les usages renouvelés de la carte contemporaine, qui se veulent participatifs, communautaires, critiques, volontaires, sensibles. Une série comme *24 (24 heures chrono)*, diffusée de 2001 à 2010 ne peut se comprendre sans la mettre en rapport avec le mélange de crainte et de fascination qu'inspiraient les techniques alors émergentes de géolocalisation et géovisualisation ubiquitaires.

Ces géodispositifs font partie intégrante de la culture visuelle depuis plus d'un siècle, connaissent un renouvèlement permanent et constituent un champ de recherche passionnant au carrefour des études cinématographiques et cartographiques.

Bibliographie

BENOLIEL B., THORET J.-B. (2011). *Road Movie, USA*. [s.l.] : Hoëbeke, 240 p. ISBN 9782-84230-412-6

BROSSEAU M. (1996). *Des romans-géographes. Essai*. Paris : L'Harmattan, coll. « Géographie et cultures », 246 p. ISBN 2-7384-4060-6

BRUNET R. (1987). *La carte, mode d'emploi*. Paris : Fayard/Reclus, 270 p., 269 ill.

BUCI-GLUCKSMANN C. (1996). *L'œil cartographique de l'art*. Paris : Éditions Galilée, 192 p. ISBN 978-2-7186-0467-1

BULSON E. (2007). *Novels, Maps, Modernity : The Spatial Imagination, 1850-2000*. 1re éd.[s.l.] : Routledge. ISBN 0-415-97648-0

CAQUARD S. (2009). « Foreshadowing Contemporary Digital Cartography : A Historical Review of Cinematic Maps in Films ». *The Cartographic Journal*, vol. 46, n°1, p. 46-55.

CASTRO T. (2006). « Les Archives de la Planète ». *Jump Cut – A Review of Contemporary Media*, n°48. En ligne (consulté le 6 mai 2015).

CASTRO T. (2008). « Les cartes vues à travers le cinéma ». *textimage*, n°2 Cartes et plans. En ligne (consulté le 12 avril 2015).

CASTRO T. (2011). *La pensée cartographique des images : cinéma et culture visuelle*. Lyon, France : Aléas, coll. « Aléas cinéma », 258 p. ISBN 978-2-84301-297-6

COLLECTIF (2002). *Géographie et cultures*, n°44, *Territoires littéraires.*

CONLEY T. (2006). *Cartographic Cinema*. [s.l.] : University of Minnesota Press, 336 p. ISBN 978-0-8166-4357-8

CONLEY T. (2009). « Locations of Film Noir ». *The Cartographic Journal*, vol. 46, n°1, p. 16-23. En ligne

COSGROVE D. E. (éd.) (1999). *Mappings*. Londres, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord : Reaktion Books, viii+311 p. ISBN 978-1-86189-021-4

COUDERCHET L., ORMAUX S. (2002). « L'évaluation environnementale : entre la standardisation des protocoles et la spécificité des milieux ». In *L'évaluation environnementale : vers une harmonisation internationale ? Actes du 7e Colloque des spécialistes francophones en évaluation d'impact (Liège)*. Québec : Bibliothèque Nationale du Québec, coll. « Évaluations environnementales », p. 113-120.

DAGOGNET F. (1977). *Une épistémologie de l'espace concret : Néo-géographie*. Paris : Vrin.

DAGOGNET F. (1979). *Mémoires pour l'avenir. Vers une méthodologie de l'informatique*. Paris : Vrin.

HARLEY B. (1995). « Cartes, savoir et pouvoir ». *In* GOULD P.G., BAILLY A. (éd.). *Le pouvoir des cartes, Brian Harley et la cartographie*. Paris : Anthropos, p. 19-51.

HARMON K., CLEMANS G. (2009). *The map as art : contemporary artists explore cartography*. New York : Princeton Architectural Press, 255 p. ISBN 978-1-56898-762-0

JACOB C. (1992). *L'empire des cartes : approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*. Paris : Albin Michel, 537 p. ISBN 2-226-06083-9

JOLIVEAU T. (2009). « Connecting Real and Imaginary Places through Geospatial Technologies: Examples from Set-Jetting and Art-Oriented Tourism ». *Cartographic Journal*, vol. 46, n°1, *Cinematic Cartography Special Issue*, p. 36-45. DOI

JOLIVEAU T. (2012). « Analyzing and Mapping Geographical Space in Films ». In *Mapping Fictional Geographies. Association of American Geographers Meeting*. New-York : AAG. En ligne

LAMPE A. (dir.) (2013). *Vues d'en haut*. Metz : Centre Pompidou-Metz, 432 p. ISBN 978-2-35983-025-5

MALEVAL V., PICKER M., GABAUDE F. (dir.) (2013). *Géographie poétique et cartographie littéraire*. Limoges : Presses Universitaires de Limoges, coll. « Espaces humains » 289 p. ISBN 9782842875787

MAUDUY J., HENRIET G. (1989). *Géographies du western. Une nation en marche*. Paris : Nathan, 252 p. ISBN 2-09-190705-7

MILGRAM P., TAKEMURA H., UTSUMI A., KISHINO F. (1995). « Augmented reality : a class of displays on the reality-virtuality continuum». [s.l.] : [s.n.], p. 282-292. En ligne (consulté le 18 avril 2015).

ORMAUX S. (1999). *Propos sur le paysage*. HDR, Université de Franche-Comté, 265 p.

O'ROURKE K. (2013). *Walking and Mapping : Artists as Cartographers*. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 352 p. ISBN 978-0-262-01850-0

PICKLES J. (2004). *A history of spaces : cartographic reason, mapping, and the geo-coded world*. London/New York : Routledge, 256 p. ISBN 0-415-14497-3

TALLY R. T. (dir.) (2011). *Geocritical Explorations : Space, Place, and Mapping in Literary and Cultural Studies*. [s.l.] : Palgrave Macmillan, 249 p. ISBN 0-230-12080-6

TIBERGHIEN G. A. (2007). *Finis terrae : imaginaires et imaginations cartographiques*. Paris : Bayard, coll. « Le rayon des curiosités », 205 p. ISBN 978-2-227-47364-5

Index des films cités et liens vers (e)space&fiction

24, Surnow, COCHAN *et al.*, 2001-2014.

Avatar CAMERON, 2009.

Bob le flambeur, MELVILLE, 1955.

Borat, CHARLES, 2006.

Casablanca, CURTIZ, 1942.

Children of the Damned, LEADER, 1963.

Cleopatra MANKIEWICZ, 1963.

Close Encounters of the Third Kind, SPIELBERG, 1978.

Comme un avion, PODALYDS, 2015.

Dans Paris, KLAPISCH, 2006.

Dawn of the dead, ROMERO, 1978.

Dead Poets Society, WEIR, 1989.

Detour, ULMER, 1945.

Dexter. Saison 2, MANOS, 2007.

Die Hard 2, HARLIN, 1990.

Dogville, VON TRIER, 2003.

Duel, SPIELBERG, 1971.

Enemy of the State, SCOTT, 1998.

Escape from New-York, CARPENTER, 1981.

Face/Off, Woo, 1997.

Firefly, Whedon, 2002.

Game of Thrones, Benioff et Weiss, 2011.

Goldfinger, Hamilton, 1964.

Green Zone, Greengrass, 2011.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Cuar□n, 2004.

He Walked by Night, Werker et Mann, 1948.

High and Low, Kurosawa, 1963.

House of Cards, Willimon *et al.*, 2013.

In The Land of Blood and Honey, Jolie, 2011.

L'écume des jours, Gondry, 2013.

La Bandera, Duvivier, 1935.

La Baston, Missiaen, 1985.

La sirène du Mississipi, Truffaut, 1969.

La vie très privée de Monsieur Sim, Leclerc, 2015.

Le Affinità elettive, Taviani, 1997.

Le cercle rouge, Melville, 1970.

Le mani sulla città, Rosi, 1963.

Le viager, Tchernia, 1972.

Les Chinois à Paris, Yanne, 1974.

Lola, Demy, 1961.

Lost, Abrams, 2004-2011.

M, Lang, 1931.

Mean Girls, Waters, 2004.

Mélodie en sous-sol, Verneuil, 1965.

Moonrise Kingdom, Anderson, 2012.

Ni à vendre ni à louer, Rabaté, 2001.

Ni pour ni contre (bien au contraire), KLAPISCH, 2003.

Poupoupidou, HUSTACHE-MATHIEU, 2011.

Predator, MCTIERMAN, 1987.

Riget,VON TRIER ET ARNFRED, 1994.

RoboCop, VERHOEVEN, 1997.

Short Cuts, ALTMAN, 1993.

Sneakers, ROBINSON, 1992.

Spy Game, SCOTT, 2001.

Star Wars Episode IV, LUCAS, 1977.

Synecdoche NewYork, KAUFMANN, 2008.

The Adjustment Bureau, NOLFI, 2011.

The Andromeda Strain, WISE, 1971.

The Englishman Who Went Up a Hill But Came Down a Mountain, MONGER, 2011.

The Ghost Writer , POLANSKI, 2010.

The Gingerbread Man, ALTMAN, 1998.

The Hitch-Hiker, LUPINO, 1953.

The Killers, SIODMAK, 1946.

The Monster Club, BAKER, 1980.

The Parallax View, PAKULA, 1974.

The Private Life of Sherlock Holmes, WILDER, 1970.

The War Lover, LEACOCK, 1962.

Trap Street, QU, 2014.

Twin Peaks, LYNCH, 1990-1991.

Un Balcon en forêt, MITRANI, 1979.

Une affaire d'Etat, VALETTE, 2009.

Up in the Air, REITMAN, 2009.

Village of the damned, RILLAL, 1960.

Was tun, wenn's brennt? SCHNITZLER, 2001.

Weeds, KOHAN, 2005-2012.

Zig-Zag, une fiction didactique, RUIZ, 1980.

Notes

1. ⇧ Jeu de mot entre *settle* (installer) et *unsettle* (troubler, inquiéter) que le mot français « dérouter » exprimerait au plus près.
2. ⇧ https://spacefiction.wordpress.com. Un autre site web poursuit un objectif analogue : http://www.thecinetourist.net/. Nous n'avons pas utilisé sa collection dans cet article.
3. ⇧ Voir par exemple la carte interactive du site.