



HAL
open science

Connecter espaces réels et espaces imaginaires grâce aux techniques géonumériques

Thierry Joliveau

► **To cite this version:**

Thierry Joliveau. Connecter espaces réels et espaces imaginaires grâce aux techniques géonumériques. 2015. <hal-01419952>

HAL Id: hal-01419952

<https://hal.science/hal-01419952v1>

Submitted on 19 Nov 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.



HAL Authorization

Connecter espaces réels et espaces imaginaires grâce aux techniques géonumériques.

Thierry Joliveau

thierry.joliveau@univ-st-etienne.fr

Université de Saint-Etienne – Isig CNRS UMR Environnement-Ville-Société

Résumé

(à venir)

Les allers et retours entre l'univers de l'imaginaire et l'univers du réel sont un thème ancien de la fiction, que le chemin se fasse dans le sens du réel vers imaginaire, comme dans *Peter Pan* de James Matthew Barrie ou de l'imaginaire vers le réel, comme l'illustre *La rose pourpre du Caire* de Woody Allen (1985). Les lieux jouent un rôle important dans ce passage car ils permettent d'ancrer les univers de fiction dans le réel. En retour les lieux et les paysages créés par les écrivains, les cinéastes, les peintres ou les créateurs de jeu vidéo transforment la manière dont sont perçus les espaces réels en ajoutant de nouvelles dimensions à leur image. A une époque où ces images des lieux sont un facteur important de leur développement, cette connexion entre espaces imaginaires et espaces réels devient un phénomène important qu'il faut prendre en compte aussi bien dans les politiques d'aménagement que pour comprendre les pratiques spatiales des lieux. Nous faisons l'hypothèse que les techniques géonumériques vont jouer un rôle majeur dans le renouvellement de la manière dont cette connexion peut se faire.

Dans la première partie de l'article, nous revenons sur l'expérience spécifique du set-jetting qui transforme les lieux de tournage en objets touristiques. C'est un phénomène ancien mais qui connaît une intensité inédite depuis la sortie des films *Da Vinci Code* (Howard 2006) et *Harry Potter* (Columbus 2001-2002, Cuarón 2004, Newell 2005). Nous tentons d'abord de replacer le set-jetting dans une perspective générale puis nous analysons l'impact que produit sur les lieux réels la demande nouvelle pour une connexion des espaces imaginaires et des espaces réels. Nous tentons ensuite un premier aperçu des différentes approches théoriques de cette connexion entre espace réel et espace fictionnel. Enfin, nous analysons le bouleversement que les technologies de l'information géonumérique ont commencé à jouer sur ces connexions au niveau du géoréférencement des lieux auxquels renvoient les œuvres, de la construction de bases de données, des interfaces de navigation et d'interrogation de ces bases et des dispositifs de consultation.

1. Set-jetting

Le set-jetting (verbe : to set-jet), est un mot anglais nouveau difficilement traduisible en français sans périphrase, croisant *jet-set* avec *setting* entendu au sens de décor et de mise en scène. Le set-jetting désigne une nouvelle forme de tourisme en croissance rapide qui prend comme centre d'intérêt les lieux de tournage de films, principalement les « blockbusters », les méga succès internationaux. La sortie du film *Da Vinci Code* a correspondu à l'émergence au grand jour du phénomène. L'argument du livre et du film conduit les héros dans une série de hauts lieux culturels du monde entier (Paris, Rome, Jérusalem, ...) qui ont piqué la curiosité des lecteurs et des spectateurs. De nombreuses agences touristiques y ont vu un nouveau filon et se sont mises à organiser des «Da Vinci Code tours», dans lesquels le touriste met ses pieds dans les traces des personnages et visite les lieux décrits dans le film. Les lieux de tournage des adaptations au cinéma de la série de roman Harry Potter de J-K Rowling sont aussi devenus une raison de visiter la Grande-Bretagne. Les touristes se pressent ainsi à Alnwick Castle, où les vues extérieures de Poudlard ont été tournées, à la Christ Church de l'Université

d'Oxford où se déroulent les scènes de réfectoire, à la Cathédrale de Gloucester pour découvrir les couloirs et à Lacock Abbey pour visiter les salles de classe. Notons au passage que seul le film peut générer ce type de tourisme. Le livre ne se réfère en effet à aucun lieu réel, si l'on met de côté le fameux quai 9 3/4 de la gare de King Cross. A ce propos, il faut noter que le caractère imaginaire (?) de ce quai ne décourage pas, bien au contraire, les curieux d'aller y voir de plus près¹.

Il est d'ailleurs paradoxal que ce soit le cinéma, industrie de l'artifice par excellence, qui participe de cette "réalisation" d'espaces imaginaires et fictionnels. Certes le cinéma nécessite par définition de montrer des paysages et ne peut se contenter comme la littérature de les évoquer. Mais si certains films exaltent les décors naturels de l'histoire qu'ils racontent, la plupart combinent, pour reconstituer un paysage, des lieux divers ou même des décors de studios et des prises de vue en situation. Le tournage d'Harry Potter est exemplaire : il faut collecter une dizaine de lieux éparpillés en Angleterre pour reconstituer les quelques kilomètres carrés de Poudlard et de ses environs. Ce kaléidoscope géographique est indissociable du cinéma. La Vienne du film *Amadeus* de Milos Forman (1984) a drainé les touristes à Prague où avait été tourné le film, tandis que la Prague de l'invasion soviétique de 1968 peinte dans *l'Insoutenable Légèreté de l'être* (Philippe Kaufman 1988) était déplacée peu après dans le vieux Lyon, en France, utilisant les mêmes décors "naturels" que *l'Horloger de Saint-Paul* de Bertrand Tavernier, film dont l'histoire se déroule bien à Lyon. Le point culminant de cet artifice est la série *Friends* créée par David Crane et Marta Kauffman. L'adresse de l'immeuble new-yorkais où se passe la série se trouve dans les guides et sur Internet, alors que la quasi-totalité des épisodes de cette série newyorkaise archétypale est tournée à Hollywood, si l'on excepte les quelques échappées à Las Vegas, Paris, Rome et Londres. Les fans ont d'ailleurs repéré les incohérences spatiales. La série "Days of Our Lives" dans laquelle est supposé jouer Joey est par exemple tournée en réalité à Hollywood et pas à New-York et les personnages consomment beaucoup de produits « Safeway Select », disponibles seulement en Californie².

La littérature et la peinture produisent moins ce type de confusion tant les lieux imprègnent et impriment l'œuvre des écrivains et des peintres. Mais ils génèrent une confusion d'un autre ordre, celle qui mêle la vie de l'auteur et son œuvre. Le Dorset où vivait Thomas Hardy est sans vraiment l'être le Wessex imaginaire de ses livres. A Dublin, dans les multiples fascicules et livres qu'on propose au touriste, celui-ci ne sait plus très bien s'il met ses pieds dans les traces du personnage Léopold Bloom ou de l'auteur James Joyce, tellement les deux sont intriqués. Par ailleurs, la littérature, moins directement référentielle que la peinture ou le cinéma, permet plus de liberté dans l'évocation des espaces réels et un jeu de transformation ou de collage plus subtil.

2. L'effet de réalité du set-jetting

Par le vecteur du set-jetting, l'imaginaire produit un fort effet de réalité. Une fois localisés sur une carte, les lieux de la fiction deviennent attractifs et susceptibles de générer des profits qui n'ont rien d'imaginaire. Cela fait bien longtemps d'ailleurs que les villes et les régions ont adopté des stratégies pour attirer en les finançant des tournages cinématographiques susceptibles de drainer en retour une fréquentation touristique (Beeton 2005). Anwick Castle, déjà cité, revendique 40 ans d'expérience dans l'accueil de films de cinéma et de télévision et propose une équipe spécialisée pour aider à y organiser d'autres tournages³. VisitBritain, le site de promotion touristique propose une série d'itinéraires de découverte sur les lieux de tournage du Royaume-Uni⁴. VisitScotland et Scottish Screen se sont même unis pour tourner un film incitant au "Da Vinci Code set-jetting" en Ecosse⁵. Les conflits économiques ou politiques que génère ce marché sont eux aussi bien réels. La ville de Goathland qui souhaitait développer une stratégie de marketing pour exploiter le fait que sa charmante gare avait été choisie comme terminus du Poudlard Express d'Harry Potter s'est heurtée à un veto de la compagnie Warner Bros, productrice du film, qui comptait se réserver les droits de sa création⁶. La ville s'est donc vu interdire le droit d'utiliser le nom d'Harry Potter pour sa promotion⁷. Dans un

registre plus politique, le député écossais P. Wishard du Scottish National Party attaquait violemment en 2001 la British Tourist Authority à propos d'une brochure touristique qui "oubliait" les lieux de tournage hors d'Angleterre, malgré l'origine écossaise de J.K Rollings⁸.

Un autre effet de réel, plus subtil, est à souligner : les lieux de la réalité se mettent parfois à ressembler à l'image qu'ils ont dans la fiction ou la peinture. Si le quai 9 3/4 de King Cross relève du clin d'œil, Central Perk, le bar QG des héros de Friends s'est matérialisé à de multiples exemplaires dans le monde réel grâce à une franchise du même nom qui a pris comme slogan : «Where Friends meet ». Il n'est pas anodin non plus de constater que le café de la place du Forum à Arles peint par Van Gogh en 1888 a changé de nom dans les années 1990 pour s'appeler Café Van Gogh. Il a par la même occasion été repeint en jaune pour imiter ce qui dans le tableau était un effet de l'éclairage au gaz ou une preuve du génie du coloriste. Pour sortir son village du marasme en attirant les touristes, le Maire d'Aracataca où se passent de nombreuses nouvelles et 3 romans de Gabriel Garcia Marquez dont le très célèbre *Cent Ans de Solitude* avait envisagé en 2006 de le renommer Macondo, du nom qu'a dans le roman la bourgade et que les touristes cherchaient vainement sur la carte de la Colombie. La proposition du maire a finalement été repoussée par les habitants. Quand on sait combien le remodelage de la campagne anglaise au tournant du XIXe siècle est lié aux modèles de la peinture du paysage de l'époque, on ne peut manquer de s'interroger sur les transformations que peuvent connaître les lieux et les paysages afin de les rendre compatibles avec leurs images dans les œuvres des artistes. La faveur que connaissent actuellement les approches patrimoniales et l'importance grandissante du thème des paysages culturels ne peuvent qu'accentuer le poids des espaces imaginaires sur l'aménagement des lieux réels.

Il ne faut pas exagérer la nouveauté du set-jetting. Il s'agit en fait d'un nouvel avatar du tourisme culturel, qui est lui-même une perpétuation de la forme originelle du tourisme, qui voyait les jeunes gens des bonnes familles anglaises visiter dans toute l'Europe des lieux qu'ils avaient découverts au travers des livres. De tout temps en effet, les voyageurs se sont déplacés pour parcourir des lieux décrits dans des fictions, qu'il s'agisse d'un pèlerinage à Cabourg pour mettre des images sur la Balbec de l'Albertine de Proust, d'une visite du Passage des Panoramas pour y chercher le Paysan de Paris d'Aragon ou des landes de Haworth en espérant y croiser le fantôme de Heathcliff dans le roman d'Emily Brontë. Cela dépasse d'ailleurs la littérature : les lieux que peignaient les impressionnistes sont devenus aussi des hauts lieux touristiques. D'une manière générale, les maisons des écrivains ou des artistes, les lieux dans lesquels ils ont séjourné, les régions qui les ont inspirés sont l'occasion sinon le but d'itinéraires touristiques. Les paysages que les touristes contemplent deviennent des paysages littéraires et artistiques autant que réels. Les offices de tourisme proposent des promenades sur les traces de Jane Austen à Bath, des sœurs Brontë dans le Yorkshire, de Van Gogh en Arles ou de Giono dans la Drôme. Birgit Plietzsch⁹ décrit très bien comment le Wessex de Hardy est maintenant devenu un concept marketing de l'industrie touristique pour attirer les visiteurs dans le Dorset. Dans son livre déjà ancien sur la géographie du tourisme, Williams parle des formes de promotion de lieux qui n'existent pas (promotions of places that do not actually exist et donne l'exemple de ces contrées touristiques imaginaires (imagined tourisme 'countries' que sont le Hardy County, le Shakespeare County ou le Robin Hood county (Williams 1998).

Le set-jetting peut alors être analysé comme un signe de la généralisation et même de la massification d'une inclinaison ancienne à tisser des liens entre les espaces imaginaires issus d'une pratique artistique et les espaces réels : aller voir « pour de vrai » à quoi ressemblent les lieux de fiction ou bien enrichir sa vision des lieux réels des représentations originales et idiosyncrasiques qu'en ont fourni des artistes. Cette connexion entre les espaces réels et les espaces imaginaires, réservée longtemps à des privilégiés ou à une minorité cultivée, se généralise à l'heure d'une mobilité accrue et du règne des médias de masse que sont la télévision et le cinéma..

3. Aperçus théoriques

L'anthropologue Marc Augé, visitant différents lieux dédiés aux loisirs et au spectacle en France et aux Etats-Unis, en vient à écrire que « dans l'espace urbain et l'espace social en général, la distinction entre réel et fiction devient floue (Augé 1997). L'effet de réalité des œuvres de fiction a aussi été largement théorisé par J. Baudrillard qui a basé son travail sur l'hypothèse de la « disparition du réel » et de son remplacement par une série de simulacres qui ne cessent de s'auto-engendrer dans l'ordre de l'hyper-réel et de la simulation (Baudrillard 1981). Mais il n'est pas sûr que cette thèse de la fictionalisation du réel, épuise l'ensemble de la relation complexe et ancienne qu'entretiennent lieux réels et imaginaires. Depuis le précurseur « Poétique de l'Espace » de Bachelard (Bachelard 1957), celle-ci a fait l'objet de nombreuses recherches à la fois du côté des sciences sociales et de la critique littéraire ou artistique.

De nombreux géographes se sont ainsi attachés à définir, comprendre et expliquer les imaginaires géographiques (Gregory 1994), entendus comme les connaissances spatialisées culturelles et historiques qui caractérisent les groupes humains. Une des propositions importantes en ce domaine est celle de E. Soja (Soja 1996) qui s'appuie sur le travail théorique de H. Lefebvre (Lefebvre 2000) et partage son refus des approches dualistes traditionnelles opposant l'espace concret des objets matériels et physiques et celui des constructions mentales et des représentations idéelles. Soja voit émerger à la fin des années soixante une autre manière de vivre et de penser l'espace qui conduit à dépasser cette opposition entre ce qu'il appelle Firstspace (espace de la matérialité, de la réalité quotidienne, des processus physiques et des pratiques sociales) et Secondspace (espace des idées, des représentations, des signes, des textes des images et du *logos* qui est aussi le niveau du discours, du contrôle et de la surveillance). Cette « tierce » (thirding) manière d'envisager l'espace, fondée sur une imagination spatiale qui incorpore et intègre l'espace matériel et l'espace mental et les développe aussi bien en extension, qu'en substance et signification. Pour Soja, l'exploration du Thirdspace passe par des voyages dans ce qu'il appelle des lieux réels-et-imaginés (real-and-imagined places). Il montre ainsi à propos d'Orange County et de Los Angeles comment dans certains cas limites, des lieux réels se transforment en espaces imaginaires, ou, plus précisément, comment il est nécessaire pour comprendre les lieux de la post-modernité, les analyser et y vivre, de dépasser le clivage entre le concret et l'imaginaire, le réel et le fictionnel. Ces lieux réels-et-imaginés correspondent bien aux espaces que le Set-Jetting met en évidence et qui combinent les caractéristiques réelles du lieu et l'aura formé par les représentations artistiques et fictionnelles qui lui sont attachées.

Du côté de la critique littéraire et artistique, nombreuses sont les analyses décrivant l'espace fictionnel des grandes œuvres, qu'il s'agisse d'écrivains comme Dickens, Proust, Zola, de peintres ou de cinéastes. Plus rares sont les essais qui tentent de proposer une approche théorique d'ensemble de la relation entre l'espace réel de référence et l'espace imaginaire d'un créateur. F. Moretti est certainement celui qui a le plus systématisé l'utilisation de la carte pour mener l'étude tant de « l'espace dans la littérature » que de « la littérature dans l'espace » (Moretti 2000). C'est son premier objet qui nous retiendra ici, quand, par exemple il analyse l'espace parisien dans l'œuvre de Balzac ou l'Afrique dans le roman colonial. En repérant les lieux où se passent de nombreux romans (Austen, Balzac, Dickens, Holmes, ...), Moretti met en avant ce qu'il appelle la nature « ortgebunden », – liée au lieu – de la littérature : « ce qui se passe dépend de l'endroit où cela se passe » (p. 83). Il montre comment chaque genre littéraire a son espace spécifique et comment chaque espace possède son genre, représentable par une configuration spatiale identifiable : « chaque forme a sa géographie, ses frontières, ses tabous spatiaux et ses flux de mouvements » (p.11). Roman historique et roman colonial renvoient ainsi à deux espaces différents, à deux centralités différentes ou à des rapports différents à la frontière. Reporté sur carte, le Londres que parcourent les personnages des romans du XIX^{ème} est très nettement scindé en deux parties, Est et Ouest, sans aucun rapport entre eux. Le Paris naturaliste de Zola se caractérise par des intrigues extrêmement contingentées dans des quartiers limités tandis que

les héros balzaciens circulent à l'échelle de la ville. Moretti démontre ainsi largement l'intérêt pour la critique littéraire d'une cartographie minutieuse des emplacements du roman (personnages, rencontres, meurtres, disputes, ...) ou même de modéliser les relations qui existent entre ses lieux comme il tente de le faire dans un ouvrage plus récent (Moretti 2008).

Snickars and Björkin, avaient fait remarquer à propos des premiers documentaires suédois, que toute expérience filmique est à un certain degré une expérience spatiale (Snickars et Björkin 2002). T. Conley généralise et amplifie la similitude entre cinéma et cartographie (Conley 2007). Traquant les rapports entre carte et film chez des réalisateurs qui vont des pionniers du muet à Spielberg en passant par Clair, Renoir, Rossellini, Truffaut, ..., analysant des films des genres les plus différents (film noir, film de guerre, thriller...) et les espaces les plus divers, il envisage le cinéma comme une « machine localisante » (locational machinery) « a projective apparatus similar to cartography ». Selon cette acception, un film, comme une carte, dessine et colonise l'imagination du public, l'invente tout en cherchant à la contrôler (A film can be understood in a broad sense to be 'a map' that plots and colonizes the imagination of the public it is said to 'invent' and, as a result, to seek to control" (p.1)). A sa manière métaphorique et conceptuelle, Comley aide à saisir comment le film confronte consubstantiellement le spectateur à une interrogation géographique (où suis-je ?) puis ontologique (qui suis-je ?) qui en fait une expérience spatiale par excellence.

D'une manière générale on constate donc que les études littéraires et artistiques ou la sémiologie ont fourni nombres d'analyses sur la manière dont des œuvres de fiction rendaient compte de l'espace et le rôle que l'espace jouait dans l'œuvre. De leur côté, les sociologues, historiens ou géographes ont aussi très souvent trouvé des clés dans des œuvres artistiques ou fictionnelles pour comprendre et analyser des lieux ou des phénomènes réels. Toutefois ces analyses sont souvent restées unidirectionnelles. Pour la théorie dominante de la littérature en effet, mais cela peut être généralisé aux autres moyens d'expression, la fonction du texte n'est pas de représenter le monde réel ; le texte est autonome par rapport à celui-ci. C'est la cohérence littéraire – son fonctionnement en tant que texte – et l'intertextualité – le rapport aux autres textes – qui importent. Les disciplines littéraires et artistiques étudient donc souvent l'espace de l'œuvre en s'interdisant de faire référence à l'espace réel. Pour la critique littéraire, le Paris de Balzac doit être analysé comme un univers en lui-même et ne nécessite pas d'être mis en relation avec l'espace du Paris « réel » de 1830. Inversement, quand un géographe s'intéresse au Bordeaux de Mauriac, à la Normandie de Flaubert ou au New York de Dos Passos, il a souvent tendance à prendre le texte comme un document informatif, et à le lire comme une représentation au premier degré de description d'un espace réel, en oubliant parfois la dimension proprement créative de cet espace imaginaire. Dans le premier cas, l'espace de référence se dissout. Dans le second l'espace imaginaire est réduit à un simple reflet de l'espace réel.

Or notre hypothèse est que nous assistons à une connexion de l'espace imaginaire et de l'espace réel, à une combinaison des deux et non à l'absorption de l'un par l'autre. Les espaces imaginés font référence à des espaces réels, de manière plus ou moins directe ou allusive, en les remodelant et en les transformant. En retour ces espaces imaginés transforment la manière dont sont perçus les espaces réels. Un touriste à New-York, Paris ou Rome ne voit pas d'abord un espace matériel. Il arrive déjà en ayant chaussé des lunettes filtrant la réalité à travers une myriade de références culturelles, littéraires ou cinématographiques. En fonction de la culture ou des intérêts de la personne et de la nature du lieu, ces références seront variables en nombre et en qualité. Mais il n'existe pas d'espace non déjà référencé, au moins indirectement, par une œuvre artistique. Ce qui est vrai pour le touriste, l'est encore plus pour l'écrivain et le cinéaste. Il est difficile à un créateur de situer un livre ou de tourner un film sans intégrer, consciemment ou inconsciemment, ce qui a déjà été écrit ou tourné à propos des lieux en question. Enfin, comme on l'a vu plus haut, les espaces réels peuvent être transformés par les espaces imaginaires qui leur sont connectés.

Il est donc nécessaire de développer une approche s'attachant à rendre compte des connexions et des interactions entre espace imaginaire et espace réel sans appauvrir ni l'un ou l'autre. C'est à cette tâche que s'essaye Bertrand Westphal avec son approche géocritique qui vise justement à reconnecter au monde réel ces arts mimétiques que sont la littérature, le cinéma et la peinture à travers les espaces qu'ils représentent (Westphal 2007). Westphal propose à cette fin un outillage conceptuel apte à comprendre comment les espaces humains s'agencent « par et dans le texte, par et dans l'image » ainsi que les interactions culturelles qui se nouent à cette occasion. L'approche qu'il propose se veut *géocentrée*. Elle replace les lieux au centre de l'analyse, plutôt que les œuvres ou les auteurs, en mettant en relations différentes représentations d'un même lieu. Elle se veut *interdisciplinaire*, dans son objet comme dans ses méthodes. Prenant en compte les représentations d'un même lieu à travers différents médias (littérature ou cinéma) et différents genres (roman ou récit de voyage), elle doit combiner plusieurs outils d'analyse. La nature plurielle de ces représentations conduit aussi la géocritique à rendre compte de la polysensorialité de l'espace, fait de couleurs, de textures, de sons, d'odeurs et de matières. Il lui faut accéder à ce que Westphal appelle la polycronie de l'espace, le fait qu'il est le résultat d'une stratification de phénomènes naturels d'âge, de périodicité et de vitesses temporelles différentes. Les représentations littéraires et artistiques doivent donc être incluses dans le monde, dans un « réel élargi », en refusant le principe d'une distinction *a priori* entre le réel et la représentation. En cela, la géocritique s'insère dans le contexte de la posture postmoderne qui prend acte de la dissolution contemporaine de la notion de réalité, considérée comme matérielle, unique, déterminée et commune à tous. Westphal trace ainsi un parallèle entre la déréalisation et l'éclatement de la ville contemporaine et la déstructuration du récit contemporain, qu'avait déjà pointé Soja.

Nous n'avons pas la place ici pour discuter plus avant cette question, mais il nous semble que l'approche géocentrée proposée par Westphal permet de penser avec un haut niveau de généralité le phénomène de connexion entre les espaces imaginaires et les espaces réels, dont le set-jetting n'est qu'une des manifestations les plus récentes. En assumant que l'analyse des espaces réels puisse relever du même type d'outils et de codes que celle des espaces imaginaires, elle permet d'analyser et de produire une circulation permanente des schèmes, des formes et des modèles entre réalité et fiction. En effet la question qui nous importe ici est celle du mode de couplage qui peut s'établir entre les lieux de fiction et les lieux réels en respectant la logique et la nature de chacun tout en permettant les connexions et les échanges. Notre hypothèse est que les technologies géonumériques (geospatial) vont jouer un rôle important dans ces circulations, au moment où les productions culturelles anciennes et nouvelles deviennent numériques. Ces technologies vont permettre l'indexation spatiale des œuvres sur une base automatique ou semi-automatique et leur recherche en fonction des lieux. L'irruption de ces techniques dans un univers artistique et culturel n'est pas anodine. Elles ont en effet souvent été associées à une épistémologie de l'espace pragmatique et matériel, des connaissances factuelles et positivistes (Pickles 1995; Curry 1998). Soja lui-même les cantonne d'ailleurs au Firstspace (op. cit. p. 76). La mobilisation de ces techniques pour construire ces espaces réels-et-imaginés à la manière de Soja nous semble inévitable. Des activités comme le Set-Jetting sont déjà en train de les mobiliser. Leur utilisation dans ce domaine constitue un enjeu méthodologique et théorique de premier ordre.

4. Le rôle à venir des techniques géonumériques

Le tourisme est une activité essentiellement basée sur le regard, ce que John Urry (Urry 2002) a conceptualisé sous le nom de « Tourist Gaze ». Il note que ce regard se dirige vers des paysages distincts de ceux de l'expérience quotidienne et dénote une sensibilité plus forte aux éléments visuels de ces paysages que dans la vie de tous les jours (the tourist gaze is directed to features of landscape or townscape which separate them off from everyday experience / with a much greater sensibility to visual elements of landscape and townscape that normally found in everyday life). Cette place du visuel explique le rôle central que jouent les représentations de l'espace les plus diverses dans l'activité touristique. Le choix des lieux à contempler (Places are chosen to be gazed ...) se fait par

anticipation, en mobilisant des matériaux divers, produits ou non par l'activité touristique : films, livres, reportages, photographies. Une fois sur place, les touristes capturent et produisent de nouvelles vues (photographies, cartes postales, carnets de voyages ...) qu'ils contribuent à faire circuler à nouveau. Ce regard touristique (Tourist gaze) s'appuie sur ces innombrables représentations matérielles, qui sont lues et interprétées comme des signes – au sens sémiotique – confirmant le plus souvent des préconceptions mythiques: le romantisme français, le Paris des amoureux, l'Ouest sauvage, l'Orient mystérieux. Le tourisme est un extraordinaire moteur de circulation de vues et de signes sur les lieux.

La mobilisation de représentations fictionnelles ou imaginaires participe de ce phénomène. Elle le renforce tout en le spécifiant spatialement. En effet les œuvres de fiction contribuent à recycler/renouveler ces mythes et ces clichés en leur donnant vie, en les incarnant à la fois par les personnages et dans les lieux. Il n'est donc pas surprenant que les guides touristiques modernes soient de plus en plus remplis de textes de fiction sur les lieux à visiter et de représentations artistiques ou littéraires de ces lieux. Les librairies spécialisées dans le voyage présentent de manière systématique à côté des cartes et des guides, les essais et romans en rapport avec les destinations proposées. Il est de plus en plus habituel de visualiser avant ou après un voyage des films qui se passent dans les lieux que l'on a visités. Des livres spécialisés présentent sous forme de cartes les localisations des films (Alleman 2005; Alleman 2005; Katz 2005; Hellman, Weber-Hof et Merzeder 2006; Reeves 2006; Hellmann et Weber-Hof 2007) ou invitent à visiter les espaces de la musique (Gibson et Connell 2004). Des dispositifs *in situ* sont aussi mis en place. A Collioure, on peut par exemple contempler des représentations des tableaux des peintres du fauvisme sur les lieux mêmes où ils ont été peints¹⁰. A Rome, pour ne citer qu'un seul autre exemple, des panneaux décrivent les films tournés dans de nombreux différents endroits de la ville¹¹. Une brochure touristique récapitule les lieux de tournage des films quartier par quartier¹². Les analyses plus récentes comme celles de (Hanna et Casino 2003) montrent d'ailleurs le caractère de plus en plus élaboré de la cartographie touristique, qui n'a plus pour simple objet de guider les touristes vers les places à voir, mais contribue à créer des chaînes de représentation qui modifient les territoires (spaces) et les identités locales et effacent la distinction postulée par Urry entre le regard du touriste et l'espace de la vie quotidienne.

Les techniques numériques d'information et de communication et en particulier celles qui ont une dimension spatiale jouent un rôle de plus en plus important dans cette circulation des images et des signes qui contribuent à la fois au regard touristiques (Tourist gaze) et aux identités locales. Ces techniques ont un impact potentiel énorme sur la connexion entre les œuvres et les lieux. Elles contribuent en effet à faire converger dans un espace informationnel commun des documents relevant de plans différents. Elles vont donc faire évoluer les pratiques, en offrant d'autres modes de mobilisation des univers imaginaires dans le monde réel. Ces techniques vont aussi offrir à la géocritique de nouvelles capacités d'analyse de ces modes imbriqués à travers l'espace. Elles vont lui poser en retour d'autres types de questions, moins spéculatives et théoriques et plus méthodologiques et appliquées, de l'ordre des bases de données, des méthodologies de recherche d'information (Information Retrieval), du design des interfaces de connexion ou des modes de visualisation d'une information hybride. Nous tentons ici de repérer quelques lignes de forces de ce changement. Il s'agit plus d'un inventaire de potentialités que d'un bilan des réalisations, qui en sont pour la plupart au stade des expérimentations. Mais les exemples que nous présentons, même s'ils ne sont pas encore aboutis, sont le signe que la connexion des espaces réels et imaginaires est en train de changer de registre.

4.1. Géoréférencement des œuvres

Comme Westphal le souligne, la première difficulté à laquelle se heurte une approche géocritique est l'éparpillement des sources. Dans les bases de données officielles interrogeables sur Internet, les

œuvres sont classées en fonction du lieu d'édition pour les livres, de la localisation du musée pour les œuvres graphiques ou du lieu de tournage pour les films. Il est rare qu'elles soient organisées en fonction des lieux qu'elles représentent, décrivent ou mettent en scène. Les inventaires, quand ils existent, sont souvent localisés ou spécialisés, et structurés plus dans des livres de type atlas que dans des bases de données. Il faut donc au préalable que ces lacunes de géoréférencement de l'information de base soient levées. Les applications du géoréférencement couvrent maintenant un large éventail d'activités. Jusqu'à récemment, il était d'usage de différencier des modes informels de géoréférencement à travers essentiellement des noms de lieux et les moyens formels, sous forme de coordonnées géographiques dans un système de projection déterminé. Les spécialistes tendent de plus en plus à considérer que la meilleure approche est une approche unifiée, qui combine toponymes et coordonnées pour décrire tous les types de documents (Hill 2006).

Des initiatives sont en cours, de manière différenciée selon les arts. Le cinéma semble le plus en avance. Il existe ainsi sur le web de nombreuses bases de données sur les films. Le site *Internet Movie Database*¹³ en est un exemple, qui fournit une indication sur les lieux de tournage des films. Mais il existe des sites plus spécialisés comme le site français *L2tc*¹⁴ qui offre près de 6000 entrées dans le monde entier, accessibles par films et par lieu ou organisées sous forme de dossiers géographiques. La plupart de ces sites localisent les films au niveau de la commune ou de la localité. Une autre approche est celle du site *Movie Location Guide*¹⁵. Il se focalise sur des espaces plus restreints, New-York ou Los Angeles, mais la topographie des lieux y est beaucoup plus précise. Elle se situe au niveau des quartiers, des bars ou des coins de rues. Tous ces sites se veulent contributifs, à des degrés divers. Les visiteurs sont invités à proposer de nouvelles localisations de films. En revanche, une minorité seulement des sites propose systématiquement des images du film illustrant une localisation.

Nous n'avons pas trouvé des sites du même type pour la peinture ou le dessin, arts beaucoup moins populaires que le cinéma. S'il commence à exister des sites décrivant les lieux réels servant de décor aux jeux vidéo, nouveaux supports très intéressants et riches d'espaces imaginaires¹⁶, ils ne prennent pas la forme d'inventaires systématiques. Les bases de données payantes de chansons sont très complètes mais les sites qui tentent de localiser les lieux mentionnés dans les paroles de ces chansons sont rares et relèvent plus du quizz ou d'une démarche nostalgique et personnelle que d'une démarche construite. Pour ce qui est de la photographie, à la fois art et pratique populaire, les sites de localisation de photographies comme Flickr¹⁷ ou Panoramio¹⁸ viennent à l'esprit, mais ne collectionnent pas les photographies anciennes. Les bases de données sont moins nombreuses pour la littérature. On peut citer le projet scientifique d'*Atlas Littéraire de l'Europe* mis en œuvre par une équipe suisse¹⁹. Un projet comme *The Atlas of Fiction*²⁰ est un exemple artisanal de localisation des chefs d'œuvre de la littérature essentiellement britannique, d'Austen à Conan Doyle en passant par Dickens. La localisation des œuvres de fiction est un travail qui mobilise des passionnés d'œuvres singulières, mais ne relève pas d'une constitution systématique de bases de données. Toutefois la géolocalisation des textes est beaucoup plus facilement automatisable que celles des images fixes ou animées. Le procédé visant à trouver automatiquement les références à des lieux dans un texte s'appelle le *geoparsing*. C'est un champ de recherche en développement rapide. La société la plus en pointe dans ce domaine est pour l'instant Metacarta²¹, qui a développé un programme appelé *Gutenkarte*²² pour géoréférencer quelques romans majeurs. Google propose aussi son application²³ Google Books qui permet de relier automatiquement à une carte Google Maps les lieux cités par un livre répertorié. Chaque pointeur de Google Maps affiche l'extrait du livre mentionnant le lieu et le numéro de page. Un clic envoie au contenu de la page si celle-ci est disponible en ligne. Le premier livre traité est bien entendu l'emblématique *Tour du monde en quatre-vingt jours* de Jules Verne. Le principe ne s'applique pas seulement à la fiction, mais aux enquêtes, aux guides touristiques ou à n'importe quel contenu livresque. On trouve pêle-mêle sur la page du site les cartes d'un guide de New-York datant de 1888, du rapport de la commission d'enquête sur le 11 septembre, de Guerre et Paix et d'une biographie de Bach... L'usage est donc varié. On peut aller à la découverte d'un lieu à

partir d'un guide, se livrer à une analyse scientifique de la fréquence des toponymes dans un texte historique ou visualiser les pérégrinations d'un personnage de fiction, à la manière des cartes de Moretti. Pour l'instant les livres géolocalisés dans Google Books restent encore en nombre limité mais les développements sont en cours.

Dans tous les cas, la géolocalisation nécessite de disposer d'index de toponymes de référence (gazetteers). Dans Google Books les toponymes analysés par les robots correspondent essentiellement aux grandes villes. Les programmes peinent aussi à distinguer les toponymes des autres noms propres. La recherche des lieux de tournage des films dans *1000s of Famous Location* se limite par exemple à un mot clé qui peut être toponymique ou non : Lyon renvoie ainsi à la ville de Lyon en France, à Glen Lyon en Pennsylvanie, au réalisateur Francis D. Lyon et à 34 acteurs portant le patronyme Lyon. Dans le projet *Gutenkarte*, on constate rapidement que le logiciel prend systématiquement les noms de personnes pour des noms de lieux. La géographie du Comte de Monte-Christo en est ainsi sévèrement bousculée. Spada, entre Verdun et Toul, devient un lieu d'action du roman à cause du personnage du Cardinal Spada. Il reste donc de nombreuses difficultés à lever en ce domaine pour obtenir un outil automatique fiable : topo-homonymies, noms propres, localisation dérivée, changement de noms de lieux au cours du temps, localisation multi-échelle... Une navigation fluide entre les livres et les cartes demandera un travail important de description hiérarchique des toponymes et la confection de gazetteers fiables. Elle nécessitera aussi le développement de fonctions d'analyse lexicale et syntaxique beaucoup plus puissantes que celles apparemment mobilisées dans les outils actuels de Google ou Metacarta.

4.2. Intégration et interrogation spatiales

On voit que la géolocalisation des référents spatiaux reste encore un travail long et complexe qui avance à des vitesses variées selon le type de média. Cela va très vite pour le cinéma par géolocalisation manuelle des internautes. Cela pourra être rapide dans un futur pas très lointain pour les textes et les paroles des chansons grâce à l'automatisation de la recherche textuelle. Cela semble plus aléatoire pour les arts graphiques. Une autre question est la mise en correspondance des représentations de tous types d'un lieu donné. Cela nécessite à la fois une homogénéité dans les formats des descriptifs spatiaux et une standardisation des interfaces d'interrogation spatiale. L'apparition des globes virtuels a largement contribué à progresser dans ce domaine. Google Maps est maintenant utilisé par la plupart des sites pour stocker les géolocalisants. Tous les formats de document : textes, images et même vidéos sont maintenant accessibles à travers les globes virtuels.

Par ailleurs, la dimension spatiale d'un document ne peut pas se résumer à la juxtaposition des lieux qu'il nomme. Comme l'a bien montré Moretti, elle doit intégrer des questions de polarités, de distances, d'itinéraires, de points de vue. Pour les textes, des solutions d'interrogation plus complexes que la simple extraction toponymique commencent à apparaître, par exemple la reconstitution des déplacements à partir de journaux de voyage (Sallaberry, Gaio, Loustau et Lesbegueries 2007).. Pour les images, des recherches sont en cours pour prendre en compte non seulement le lieu de prise de vue mais aussi l'espace que décrit l'image (Joliveau et Rana 2008). Dans le même ordre d'idée, la géolocalisation des vidéos par marqueurs ponctuels est incapable de rendre compte des déplacements, qui demandent des systèmes descriptifs plus sophistiqués.

4.3. Visualisation et analyse

Les interfaces sont encore malaisées et les modes d'interrogation très simples. Pour que la connexion des espaces imaginaires et réels fonctionne, il faut que la navigation entre les lieux réels sur la carte et dans l'espace des représentations soit possible dans les deux sens. Par exemple la navigation dans Google Books n'est pas complète: sur la page du livre à laquelle renvoie le pointeur de Google Maps, les toponymes concernés sont bien marqués mais ne sont pas cliquables et ne permettent pas de revenir

à la carte. Dans Gutenkarte au contraire l'écran visualise simultanément la page du livre à gauche et la carte à droite. Les liens entre les toponymes du livre et de la carte sont actifs dans un sens comme dans l'autre.

Les questions de sémiologie se posent fortement. La pelote d'épingles de Google est très sommaire et peu lisible, mais des solutions sont apparues récemment pour présenter les densités de marqueurs²⁴ Gutenkarte propose une solution plus intéressante en affichant directement les toponymes sur la carte avec une taille de police proportionnelle au nombre de citations. Des types de visualisations plus évoluées doivent apparaître: par exemple l'affichage chronologique d'un itinéraire par mention sur la carte du numéro de la page du livre ou du minutage du film où le lieu apparaît. Un exemple de réalisation peut être trouvé dans le *Cybercartographic Atlas of Indigenous Knowledges*²⁵.

D'une manière générale, il va falloir inventer des modes hybrides de visualisation qui ne font pas que juxtaposer deux modes d'expression de l'espace, imaginaire ou réel, mais qui les associent étroitement et les entrelacent. Il s'agira aussi d'associer différents médias: image fixe, texte, image animée, carte. Ces questions d'hybridation ne naissent pas avec les techniques géonumériques. Les atlas sont des réponses anciennes à l'association des cartes et du texte. L'étude de Comley *op.cit.* illustre bien comment le cinéma a trouvé de multiples manières de se marier à la cartographie. De nombreux exemples passés peuvent servir d'inspiration. Un type d'écriture et d'interface géonumérique et multimédia doit néanmoins être mis au point pour rendre compte de manière appropriée des éléments d'information considérés en utilisant les possibilités de la cartographie digitale. Les pistes sont à chercher dans de multiples domaines qui vont de la Géovisualisation scientifique (MacEachren 1995) aux multiples expérimentations artistiques qui utilisent la cartographie, le GPS ...

Un premier exemple d'utilisation possible des techniques de la cartographie numérique est l'analyse où Moretti montre que dans les illusions perdues de Balzac, le lecteur découvre la ville au fur et à mesure dans les pas de Lucien de Rubempré. Il oppose cette structure spatiale très linéaire et continue à celle, discrétisée, et en sauts de puce, utilisée par Dickens dans l'Ami commun (Our Mutual Friend). Or les cartes de Moretti (peu lisibles et un peu désuètes au demeurant) rendent peu compte de ces structures opposées. Des cartes animées permettraient de mieux visualiser ce phénomène. D'une manière générale les géovisualisations numériques sont bien adaptées au rendu des évolutions temporelles présentes de la fiction. Des constructions métaphoriques sont aussi possibles. Ne peut-on pas assimiler l'exposé spatial de Balzac à une navigation GPS tandis que celle de l'Ami commun relèverait d'une topographie de type cadastral. Un deuxième exemple est le rendu des topographies impossibles du cinéma qui rapproche certains lieux réels très éloignés pour constituer des topologies inventées, qui se prêterait bien à des cartes par anamorphoses.

Il n'est pas possible de proposer dans le cadre de cet article un inventaire raisonné des modes de visualisation utilisables, et ceci pour deux raisons. D'abord car la représentation de textes ou d'images par le moyen de la carte a toujours posé des problèmes complexes liés au risque de surcharge informationnelle. Cela sera d'autant plus vrai que les écrans des dispositifs personnels adaptés au tourisme seront de taille limitée. Par ailleurs, connecter visuellement des lieux de fiction avec des lieux réels pose des problèmes spécifiques liés au caractère inventé parfois ou flou des topographies et des topologies. Il faut donc procéder à une recension soigneuse des types de situation, bien lister les objectifs et les contextes de ces visualisations: analyse littéraire, promotion touristique. Une deuxième raison est l'évolution rapide des techniques de géovisualisation numériques. L'apparition de techniques simples de visualisation des villes en 3D ouvre de nouvelles possibilités pour intégrer des films. Les plasticiens allemands Joachim Sauter and Dirk Lüsebrink proposent ainsi d'intégrer les films comme des objets volumiques dans les maquettes 3D²⁶. Il y a beaucoup de place pour des innovations en ce domaine, mais il faut parvenir à mieux connecter les recherches en géovisualisation « scientifique » et les expérimentations artistiques.

4.4. Les dispositifs de consultation

Les traditionnels audio-tours ont quitté les musées pour le grand air sous forme de CD qui guident le promeneur dans ses ballades (voir par exemple *Soundwalk*²⁷). Mais l'avenir appartient vraisemblablement aux services géolocalisés. Ceux-ci permettent, une fois que l'on est localisé assez précisément, de déclencher l'accès à un service d'information à propos d'objets situés alentour. Les géoservices actuels sont encore très utilitaires : Où suis-je ? Comment aller là-bas ? Où se trouvent les restaurants les plus proches ? Ils s'orientent aussi vers la spatialisation des réseaux sociaux (voir l'analyse de Van Weelden (2006)). Mais les touristes ou visiteurs adeptes du set-jetting sont une cible intéressante à laquelle on pourra fournir des informations sur les fictions, les films qui ont eu comme décor le lieu où ils se trouvent et même la visualisation de paysages de fictions. Une simple radio synchronisée à un GPS de voiture permet déjà de disposer d'un guide distillant des commentaires adaptés à l'endroit que l'on traverse ou lisant les textes de fictions évoquant les lieux traversés (procédé proposé par *Tourism radio* au Cap²⁸). Des images ou des films apparaîtront sur l'écran des GPS embarqués. Samsung propose déjà un appareil photo²⁹ supposé servir d'audioguide du futur quand on lui aura adjoint des fonctions GPS. Le téléphone, malgré son petit écran, est aussi un dispositif bien adapté à ce genre de service car c'est l'appareil le plus courant. Les industriels comme Nokia sont déjà positionnés sur des services de ce genre³⁰. Enfin le PDA, agrémenté ou non de dispositifs de pointage spéciaux comme celui inventé par i-spatialtech³¹, peut offrir des services au contenu plus élaborés, interactifs et multimédias par exemple. Il est déjà courant dans les musées. Enfin, à un horizon plus lointain, des interfaces de réalité augmentée, dont la forme n'est pas nettement fixée, pourront être mobilisées pour s'immerger dans des univers combinant intimement lieux réels et imaginés.

Il ne faut pas non plus délaissier les dispositifs fixes. Les qualités graphiques des interfaces nomades risquent de rester encore longtemps trop faibles pour permettre une expérience esthétique satisfaisante. Sur les ordinateurs de bureau, on peut penser que des mondes virtuels du type de Second Life seront bien adaptés à l'exploration de ces univers articulant réel et imaginaire. Comme Dewailly le faisait remarquer dès 1999, la thématique du développement durable ne doit pas conduire à opposer tourisme virtuel et réel mais à penser leur association (Dewailly 1999).

5. Conclusion : vers quelles pratiques ?

La connexion instantanée des œuvres littéraires, artistiques, musicales ou cinématographiques avec des lieux et des paysages réels devient techniquement possible, sur le Web ou *in situ* grâce à des interfaces spécialisées. On peut imaginer que ces interfaces susciteront la création d'environnements plus riches dans lesquels le visiteur pourrait devenir acteur réel d'un univers fictionnel "réalisé", sous forme de jeu par exemple. Dans certains prototypes de jeu de rôles en ligne (mmo-rpg :massively multiplayer on ligne- rôle playing game), le mode du jeu se superpose à l'espace réel. Armés de leur téléphone, les joueurs y construisent des bâtiments virtuels, tendent des embuscades et échappent aux embûches. Les mêmes dispositifs pourront être utilisés pour reconstituer des lieux disparus à partir de films de fiction, confronter les lieux actuels à des documents d'époque et prolongées par des maquettes numériques 3D de projets futurs. Il deviendra possible de suivre dans la ville contemporaine des personnages perdus dans cette même ville imaginée par un film d'anticipation. On pourrait même combiner des représentations d'ordres différents : des personnages de roman, des tableaux, des ambiances musicales. Cela ne signifie pas que les espaces imaginaires ont comme unique vocation à être projetés sur une géographie réelle. Les dispositifs pourront servir à parcourir des espaces imaginaires en les déconnectant de l'espace réel ou même à explorer des espaces imaginaires autonomes. Une des preuves de «l'existence» de l'île de la Tortue des films *Pirates des Caraïbes* (Gore Verbinski, 2003-2006-2007) n'est-elle pas qu'elle se visite dans Google Earth³² ? Ne voit-on pas apparaître sur le Web des tour-opérateurs proposant des visites de certains mondes virtuels (Second Life) ou des mondes persistants de jeux en ligne (World of Warcraft, Guild Wars, ...) ³³ ? Les ponts

existent déjà entre les œuvres d'imagination et les mondes virtuels. Fin 2007, les experts de la série télé du même nom ont continué leur enquête sur second Life³⁴. Par ailleurs ces dispositifs offriront aux créateurs de nouvelles opportunités. Un exemple, encore sommaire, mais significatif est l'utilisation que fait Charles Cummings de Google Maps pour écrire sa nouvelle *21 steps*³⁵. De nouveaux auteurs inventeront des histoires connectant différents univers romanesques ou combinant différentes disciplines artistiques.

Il est difficile de prévoir quelles formes concrètes cette connexion pourra prendre. Un des modes possibles est lié au modèle du Web communément appelé 2.0. Les amateurs et les passionnés vont contribuer volontairement à l'imbrication des espaces imaginaires et réels qui les intéressent le plus. Les sites de localisation des lieux de tournage sont déjà largement fondés sur les contributions des internautes. C'est ainsi que les pérégrinations des héros d'une série réaliste comme *24* peuvent être reconstituées cartographiquement sur des sites type Web 2.0³⁶. Mais il est clair qu'une majeure partie des applications sera commerciale. Les nombreuses questions liées au partage des droits ne pourront trouver de solutions sans la publicité ou les droits payés par les villes et les régions concernées, les opérateurs touristiques locaux, les agences de set-jetting, les éditeurs de livres ou les services de vidéo à la demande et les opérateurs de télécommunication. La consultation du Web montre très clairement qu'un modèle d'affaires essaye d'émerger autour du set-jetting, fondé sur la publicité pour des destinations touristiques associées aux lieux de tournage.

Les technologies géonumériques contribuent à développer un territoire intermédiaire entre espace réel et monde imaginaire. Cet espace d'information flotte entre le lieu réel et l'endroit rêvé ou fictif et les relie tout en transformant l'un et l'autre. On peut trouver cela utile ou futile. On peut se réjouir de cet enrichissement de la réalité par l'imaginaire et se féliciter de l'ouverture culturelle des voyages que cela permettra. On peut tout aussi bien déplorer la perte de faculté d'imagination que révèle cette nécessité d'illustrer aussi explicitement des relations subtiles qui se passaient jusqu'ici de prothèses technologiques. On peut aussi s'inquiéter de l'envahissement commercial que cela occasionnera nécessairement. Ce qu'il faut comprendre, c'est que cet espace est déjà là et se construit avec des technologies déjà largement disponibles, qu'il est possible et souhaitable de mobiliser de manière créative.

Bibliographie

- Alleman R. (2005). Hollywood: The Movie Lover's Guide: The Ultimate Insider Tour of Movie L.A., Broadway. 512 p.
- Alleman R. (2005). New York: The Movie Lover's Guide: The Ultimate Insider Tour of Movie New York, Broadway. 528 p. .
- Auge M. (1997). L'impossible voyage; le tourisme et ses images, Rivages. 187 p.
- Bachelard G. (1957). La poétique de l'espace. Paris, Presses universitaires de France; éd. 2004. 214 p.
- Baudrillard J. (1981). Simulacres et simulations. Paris, Galilée. 254 p.
- Beeton S. (2005). Film-induced Tourism, Multilingual Matters Limited. 270 p.
- Conley T. (2007). Cartographic Cinema, University of Minnesota Press. 336 p. .
- Curry M. R. (1998). Digital places: living with geographic information technologies. London, Routledge. 208 p.
- Dewailly J.-M. (1999). "Sustainable Tourist Space: From Reality to Virtual Reality?" Tourism Geographies Vol.1(No.1): pp. 41-55.
- Gibson C. et Connell J. (2004). Music & Tourism: On the Road Again, Multilingual Matters Limited. 301 p. .
- Gregory D. (1994). Geographical imaginations. Cambridge (Mass.) ; Oxford, Blackwell. 442 p.
- Hanna S. P. et Casino V. J. d., Eds. (2003). Mapping Tourism, University of Minnesota Press. 256 p.
- Hellman C., Weber-Hof C. et Merzeder G. (2006). On Location: Cities of the World in Film, Bucher. 192 p.
- Hellmann C. et Weber-Hof C. (2007). On Location 2: Famous Landscapes in Film, Bucher. 192 p.
- Hill L. (2006). Georeferencing. The Geographic Associations of Information. Boston, The MIT Press. 272 p.

- Joliveau T. et Rana S. (2008). Using Urban Viewsheds for Embedding Geographical Context in Photograph Databases of Urban Areas. Gisruk, Manchester Metropolitan University. 2nd - 4th April 2008 Unigis UK
- Katz C. (2005). Manhattan on Film : Walking Tours of Hollywood's Fabled Front Lot, Limelight Editions. 332 p.
- Lefebvre H. (2000). La production de l'espace. Paris, Anthropos 4ème édition. Diffusion : Economica. 485 p.
- MacEachren A. M. (1995). How Maps Work : Representation, Visualisation & Design, Guilford Press.
- Moretti F. (2000). Atlas du roman européen. Paris, Editions du Seuil, (édition originale italienne : 1997) 235 p.
- Moretti F. (2008). Graphes, cartes et arbres. Modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature. Paris, Les prairies ordinaires (Edition originale en anglais. 2005). 140 p.
- Pickles J., Ed. (1995). Ground Truth. The Social Implications of Geographic Information Systems. New-York, The Guilford Press. 248 p.
- Reeves T. (2006). The Worldwide Guide to Movie Locations (NEW updated edition), Titan Books. 464 p.
- Sallaberry C., Gaio M., Loustau P. et Lesbegueries J. (2007). A Semantic Approach for Geospatial Information Extraction from Unstructured Documents. , . How Geobrowsers, Social Software and the Web 2.0 are Shaping the Network Society. A. Scharl and K. Tochtermann. London, Springer
- Snickars P. et Björkin m. (2002). "Early Swedish (Non fiction) Cinema and Cartography." Historic Journal of Film, radio and Television Vol. 22(N° 3): 275-290.
- Soja E. W. (1996). Thirdspace : journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places. Malden (Mass.) ; Oxford, Blackwell. 334 p.
- Urry J. (2002). The Tourist Gaze, Sage Publications Ltd. 184 p. .
- Van Weelden D. (2006). Possible Worlds. Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories J. Abrams and P. Hall, University of Minnesota Press 26-29
- Westphal B. (2007). La géocritique. Réel, fiction, espace. Paris, Les Editions de Minuit. 278 p.
- Williams S. (1998). Tourism Geography. London, Routledge. 176 p.

Sites Web cités dans le texte. Tous les sites ont été consultés pour la dernière fois le 29 avril 2008.

Illustrations



Figure 1 : Paintings from the fauvists in Collioures (France)



Figure 2 : Signs describing film locations in Roma

Gutenkarte

MAP | BROWSE | CATALOG

Around the World in 80 Days

Powered by MetaCarta



© 2005 MetaCarta, Inc.

Figure 3 : Locations in the Jules Verne's Novel *Around the World in 80 Days*. Source MetaCarta

-
- 1 <http://www.encyclopedie-hp.org/essays/essay-london-locations.php>
 - 2 <http://www.imdb.com/title/tt0108778/goofs>
 - 3 <http://www.alnwickcastle.com/location.php>
 - 4 <http://www.visitbritain.fr/things-to-see-and-do/interests/films-and-movies/index.aspx>
 - 5 http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/scotland/4885342.stm
 - 6 <http://www.glendalehouse.co.uk/pages/harrypotter.htm>
 - 7 <http://www.besteducationnetwork.org/documents/ttvi/pdf/Sue%20Beeton.pdf>
 - 8 <http://www.elmundo.es/elmundo/2006/06/26/cultura/1151307386.html> et http://findarticles.com/p/articles/mi_qn4156/is_20021110/ai_n12580010
 - 9 <http://www.st-andrews.ac.uk/~bp10/wessex/>
 - 10 <http://www.collioure.net/fenetre.asp>
 - 11 <http://www.romeguide.it/romailgrandeset/romailgrandeset.htm#top>
 - 12 http://www.romaturismo.it/v2/richiestamateriali/pdf/cinema_en.pdf
 - 13 <http://us.imdb.com/>
 - 14 <http://www.l2tc.com/index.php>
 - 15 <http://www.movielocationsguide.com/>
 - 16 <http://theboweryboys.blogspot.com/2008/04/history-of-new-york-city-in-video-games.html>
 - 17 <http://www.flickr.com/>
 - 18 et <http://www.panoramio.com/>
 - 19 <http://www.literaturatlas.eu/>
 - 20 <http://www.atlasoffiction.com/>
 - 21 <http://www.metacarta.com/>
 - 22 <http://gutenkarte.org/map/1184>
 - 23 <http://booksearch.blogspot.com/2007/01/books-mapped.html>
 - 24 <http://www.mapeed.com/>
 - 25 http://atlases.gcrc.carleton.ca/gls/treaties/season1_leg1.xml.html#season1_leg1
 - 26 http://www.artcom.de/index.php?option=com_acprojects&page=6&id=26&Itemid=144&details=0&lang=en
 - 27 <http://www.soundwalk.com/tours.php>
 - 28 <http://www.tourismradio.co.za/>
 - 29 <http://www.youtube.com/watch?v=IX9tEysGbqM&mode=related&search=>

³⁰ <http://www.technologyreview.com/Infotech/18291/?a=f>

³¹ <http://www.i-spatialtech.com/>

³² <http://www.discoverpirateisland.com/>

³³ <http://www.synthravels.com/visitors/?lang=en>

³⁴ <http://jeuxvideo.fluctuat.net/blog/26055-les-experts-trainent-leur-blouse-sur-second-life.html>

³⁵ <http://wetellstories.co.uk/stories/week1/>

³⁶ <http://www.wayfaring.com/maps/show/4698>

Document non publié. ne pas citer