



HAL
open science

Hors les murs, sur les toiles : quand la Géographie fait son cinéma

Véronique André-Lamat, Marina Duféal, Isabelle Sacareau, Mayté Banzo, Marie Mellac, Béatrice Collignon

► **To cite this version:**

Véronique André-Lamat, Marina Duféal, Isabelle Sacareau, Mayté Banzo, Marie Mellac, et al.. Hors les murs, sur les toiles : quand la Géographie fait son cinéma. *Annales de géographie*, 2016. halshs-01918616

HAL Id: halshs-01918616

<https://shs.hal.science/halshs-01918616>

Submitted on 24 Apr 2020

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.

Hors les murs, sur les toiles : quand la Géographie fait son cinéma

Out of the Classroom, to the Movies: Geography on the Big Screen

Véronique André-Lamat

Marina Duféal

Isabelle Sacareau

Mayté Banzo

Marie Mellac

Béatrice Collignon

Enseignantes-chercheuses à l'Université Bordeaux Montaigne/UMR 5319 PASSAGES

Résumé

Porté par un groupe d'enseignants-chercheurs du département de géographie de l'Université Bordeaux Montaigne, Géocinéma est un festival qui depuis 10 ans a pour objectif de faire de la géographie autrement : hors les murs, sur les toiles d'un vrai cinéma, le cinéma d'art et d'essai Utopia de Bordeaux. S'adressant à un public ouvert, composé aussi bien d'étudiants que d'amoureux du cinéma, le festival est construit autour de films de fiction pensés à la fois comme support de partage des savoirs entre le monde de la recherche et la société et comme corpus pertinent pour analyser et penser le monde avec les concepts et approches de la géographie.

Cette note propose un retour réflexif sur ce festival, ce *flash back* mettant l'accent sur les modes d'expérimentations qui y ont été déployés en matière de pratique pédagogique et de vulgarisation de la géographie. L'intérêt est ensuite porté sur le contenu même du festival, les films et leurs commentaires qui ont jalonné les différentes éditions de Géocinéma. L'analyse se focalise ensuite sur les films de science-fiction, emblématiques de notre démarche. La lecture géographique des films montre que l'espace ne constitue pas un simple support ou décor de la fiction, mais qu'il participe pleinement de la narration tout en dévoilant le fonctionnement de nos sociétés. Le film de fiction apparaît ainsi comme un objet médiateur pour saisir la réalité de la dimension spatiale des sociétés.

Abstract

The Géocinema film festival, the creation of a team of geographers from Université Bordeaux Montaigne, has provided an alternative venue for the informal study of geography for ten years now. Moving beyond the classroom into the screening rooms of central Bordeaux's legendary Utopia art and repertory Cinema. Géocinema attracts various publics : students, movie lovers, and neighbors of the movie theater where the Festival takes place. There, for three full days, audiences are able to experience mainstream films in which geographical thinking underpins conceptual structure and plot. Serving as supports for a conversation between the general public and academics, these films also propose valid content for the study of geography and geographical approaches to knowledge.

This paper looks back on the festival as a space of experimentations, for the public and for the invited speakers (all scholars) alike. We first present the

innovations in higher education didactics tested at the festival, and how the festival makes geographical approaches and concepts accessible to general audiences. We then address Festival content, examining themes tackled over the years, as well as speakers conferences' outcomes from the various festival editions. Lastly, we focus on the science-fiction genre where geographical content tends to command a central narrative role, and where the idea that space is never merely décor is for us most evident.

Geocinema shows how movies efficiently reveal the spatial dimension of any given society.

Mots-clés Cinéma, espace, imaginaire fictionnel, géographie, pédagogie, Géocinéma.

Keywords Cinema, Pedagogy, Fictional imagination, Geocinema, Geography, Movie, Space.

Chaque année depuis onze ans, au début du printemps, se tient un festival qui lie film et géographie : le Festival Géocinéma¹. Porté par un groupe d'enseignants-chercheurs du Département de Géographie de l'Université Bordeaux Montaigne, Géocinéma a pour objectif de faire de la géographie autrement, hors les murs, sur les toiles du cinéma d'art et d'essai Utopia de Bordeaux. Les géographes invités s'emparent d'un film et en débattent avec un public divers (étudiants, habitués amoureux des films ou public d'un soir). Le film de fiction devient alors le support d'expérimentation d'une forme de partage des savoirs entre les chercheurs et la société, entre les enseignants-chercheurs et les étudiants. Saisissant l'opportunité de ce numéro thématique consacré à la relation que la géographie entretient avec les fictions, cette note revient sur cette expérience, ses raisons, son organisation et ses enseignements.

Alors que les imaginaires fictionnels rencontrent un intérêt croissant chez les géographes (Desbois, 2011, 2015, Dupuy et Puyo, 2015 ; Musset, 2005, 2012), tant dans la sphère de la recherche que de la pédagogie, leur mobilisation n'est pas sans questionner d'une part, la place que la géographie leur accorde comme corpus d'analyse pertinent pour penser le monde ; d'autre part, l'utilisation que font les géographes du film de fiction comme matériau à mobiliser dans leurs études et/ou leurs enseignements. Le retour réflexif que nous proposons ici sur les onze années de Géocinéma permet quelques éclairages sur ce double questionnement. L'analyse proposée ne prétend pas abonder au travail théorique que nécessite le rapprochement entre géographie et cinéma à la suite des horizons ouverts dans le cadre des « cultural studies » et notamment par Jameson (1990 et 1992). L'objectif de cette note est plus pragmatique et consiste à présenter cette expérience originale du point de vue de la « mécanique » de ce rapprochement, c'est-à-dire des façons de l'opérer et de le rendre fructueux pour révéler l'espace à travers, dans et au-delà des films.

Notre propos se construit en trois temps. Le premier consiste à replacer l'expérience dans le contexte général de renouvellement et repositionnement de

1 <http://www.passages.cnrs.fr/spip.php?article154> ;
<https://www.facebook.com/G%C3%A9ocin%C3%A9ma-541544309313759/>.

la science dans lequel elle se développe. Est ensuite exposé l'enjeu que représente, pour l'équipe, le dévoilement au public et aux étudiants de la dimension spatiale des films de fiction. Le troisième temps revient sur les analyses développées au cours des différentes éditions du Festival à propos d'une catégorie de film très régulièrement mobilisée par Géocinéma, les films de science-fiction. Ceux-ci nous intéressent pour ce qu'ils nous disent de l'organisation du monde actuel et des imaginaires de ce que sera demain. Ils produisent en effet une narration de cette organisation (profondément inégalitaire, dystopique) sous une forme radicale qui amplifie les divisions du monde et qui permet de mobiliser les grands modèles géographiques d'analyse de l'espace et des sociétés : centre/périphérie, haut/bas, Nord/Sud, dominants/dominés, etc.

1 Quand les SHS et la Géographie font leur cinéma

La dynamique lancée autour du Festival Géocinéma porte la marque d'un triple contexte contemporain : le mouvement de décloisonnement de la pensée scientifique, de nouvelles appétences pour l'analyse des mondes fictionnels, l'émergence d'enseignements universitaires d'un type nouveau autour de l'image animée.

Depuis quelques années, la communauté scientifique (associée ou non aux SHS) opère un processus de décloisonnement des savoirs vers l'ensemble de la société (citoyens, institutions). Ce décloisonnement est visible notamment dans la multiplication des lieux où les chercheurs et enseignants-chercheurs donnent à voir leurs travaux de recherche : laboratoires, universités mais aussi halls d'exposition publics et privés (murs du métro, halls de gares, galeries commerciales), librairies, musées, villes entières dans le cadre de festivals et, bien entendu, dans les cinémas. Leurs restitutions, voire leurs performances, sont dès lors pensées pour un public élargi s'étendant bien au-delà de la communauté universitaire et scientifique. Associé au cinéma Utopia, institution cinématographique de la place bordelaise, Géocinéma suit les traces de ce mouvement et propose de faire de la géographie au cinéma. Ce décloisonnement opère également dans la mécanique collective du montage du festival qui déborde du cadre des enseignants-chercheurs et associe activement les étudiants de l'Association des étudiants de géographie de Bordeaux (AEGB), les collègues IT² de l'UMR *PASSAGES*, les collègues de l'enseignement secondaire³ ainsi que l'équipe du cinéma Utopia. Tous participent au choix de la programmation annuelle. Ce collectif confère au Festival sa marque de fabrique et le rend atypique dans le paysage des festivals cinématographiques scientifiques français.

2 Ingénieur technicien, personnel CNRS.

3 Le Festival est d'ailleurs soutenu par l'Association des professeurs d'histoire et de géographie d'Aquitaine ; il fonctionne en partenariat avec le lycée Condorcet de Bordeaux.

D'après Anne Besson (2015, p. 12) « nous vivons [...] un âge de la fiction, de l'imaginaire réhabilité ; l'adjectif substantivé « l'imaginaire » s'est d'ailleurs imposé de façon spectaculaire pour désigner des constellations culturelles partagées, des modalités d'appréhension communes dont il faut relever qu'elles se disent en termes de fiction [...] ». Parce qu'il est ancré dans le monde contemporain et le décrypte, l'environnement fictionnel (romans, jeux vidéo, séries, films) est investi par nombre de disciplines des sciences humaines et sociales. Il permet de revisiter les objets de recherche en explorant de nouveaux corpus aux dimensions didactique, heuristique et performative ouvrant le questionnement sur les imaginaires. La géographie n'échappe pas à cette dynamique comme en témoigne la thématique du 26^e Festival International de Géographie de Saint Dié (2015) : « Les territoires de l'imaginaire. Utopies, représentations et prospective ». Il y a onze ans, préfigurant ce mouvement, l'équipe Géocinéma a fait le choix de créer un festival privilégiant le film de fiction, matériau résolument ouvert qui va au-delà de la simple description du monde et de nos sociétés pour les donner à penser. L'espace, dans les fictions, n'est pas seulement un support neutre de l'action, il participe pleinement de la narration dans la manière dont il est mis en scène par les mouvements des corps, le rythme et les émotions suscités, par la musique associée aux images. Par ailleurs, il s'agissait de montrer que la géographie ne se réduit pas aux voyages et à la description des confins du monde comme tendent à le laisser penser les documentaires de type intemporels de « Connaissances du Monde » par exemple.

L'environnement pédagogique constitue enfin un terreau sur lequel a grandi Géocinéma. Des unités d'enseignement puis des formations ont été créées offrant – exclusivement ou partiellement – des créneaux consacrés à l'enseignement scientifique des films (fictions, documentaires). Des étudiants se sont aussi emparés de l'outil filmique pour expérimenter une nouvelle forme de restitution de leurs travaux scientifiques : production de documentaires géographiques pour restituer la semaine de terrain en Licence 3 ou comme support au mémoire de Master, réalisation de fictions comme mode d'écriture de curriculum vitae. Des expériences pédagogiques ont également été menées en collaboration avec des collègues de l'enseignement secondaire : réalisation de dossiers pédagogiques, préparation des séances de projection avec les élèves, réutilisation du matériel des projections et débat dans l'enseignement.

Avec 139 conférenciers invités, la programmation de Géocinéma compte aujourd'hui à son actif la projection de 151 films de fiction et 19 documentaires ; 11 conférences inaugurales dont la forme est une leçon de géographie à partir d'extraits de film de fiction, de séries ou de films d'animation⁴ (cf. tableau de synthèse ci-dessous).

La diversité des thèmes du festival comme celle des intervenants est à l'image de la complexité du monde donnée à voir par le film de fiction. Elle illustre

4 Paul Arnould par exemple, sur le thème « Natures » (2012), a choisi de réaliser sa conférence uniquement à partir d'extraits de films de Walt Disney.

Tab. 1 Les thèmes du festival Géocinéma 2006-2016.

Année	Thème du Festival	Conférencier	Titre conférence
2006	Habiter la ville	Jacques Lévy	La ville au cinéma.
2007	Le pont	Michel Lussault	Pont et cinéma.
2008	Le vin	Gilles Fumey	Boire et manger au cinéma.
2009	L'étranger	Bernard Debarbieux	Les figures de l'étranger au cinéma.
2010	L'enfermement	Guy Di Méo	Les formes spatialisées de l'enfermement. Expressions cinématographiques.
2011	La musique	Jacques Lévy	La musique et/ou l'espace au cinéma.
2012	Natures	Paul Arnould	Quelle était verte ma nature !
2013	La route	Olivier Archambaud	La route.
2014	Chaos, ordre et désordre	Alain Musset	Apocalypse et science-fiction : entre chaos et utopie.
2015	La mer	Christian Grataloup	La mer qui sépare, mais permet de se rejoindre. L'outremer était loin au temps de la marine à voile.
2016	Le cyberspace	Henri Desbois	Géographies d'outre-écran : les mondes numériques et leurs images.

la multiplicité des angles de vue comme des méthodologies et des perspectives d'analyse et a permis de mettre en lumière plusieurs fabriques géographiques. Séance après séance, le spectateur est ainsi invité à partager l'expérience d'un voyage immobile destiné à explorer la dimension spatiale des sociétés à travers le dispositif fictionnel. Le film projette sur l'écran des mondes réels ou imaginés, des espaces connus ou inconnus, des paysages familiers ou exotiques, qui sont tout à la fois une représentation du réel et le produit de l'imagination de l'auteur/réalisateur et de l'équipe de production. Ce dispositif particulier constitue un « espace spectatoriel » (Staszak, 2014), cadre d'une expérience géographique virtuelle où le géographe intervenant assure la médiation entre le public et l'espace donné à voir par l'œuvre de fiction.

2 Quand le film de fiction fait avec l'espace et fait l'espace

Le film de fiction, en ce qu'il est un reflet de la relation des individus et des sociétés à l'espace, de leurs imaginaires ou de leurs utopies, offre un formidable matériau pour les géographes. Mais de quelle manière l'utilisent-ils ? Qu'y trouvent-ils qui fasse géographie ?

Les intervenants du festival ont le rôle délicat de proposer une lecture personnalisée du film qui soit à la fois scientifique et accessible au public. Les commentaires prennent généralement deux directions et proposent soit une remise en contexte de la fiction et une information sur la réalité géographique des processus à l'œuvre ; soit (ou aussi) une déconstruction du récit qui permet d'éclairer les partis pris du réalisateur et propose une lecture géographique

du film. L'intervenant peut aussi prendre prétexte du film pour débattre de quelques grands thèmes faisant l'objet de débats de société ou controverses. Il explore alors avec son outillage conceptuel et théorique propre (métropolisation, diffusion, limites et discontinuité, modèle centre/périphérie, mondialisation, réseaux, altérité, etc.). Il met en évidence des objets géographiques qu'il considère dans leur matérialité comme dans leur symbolique, des plus immédiatement appréhendables comme des paysages, des lieux, des types d'espaces (la ville, le vin, la route, la mer, le pont) aux plus abstraits (l'habiter, la mobilité, l'enfermement, le chaos). Assez classiquement, certaines interventions proposent d'analyser l'imaginaire spatial et les représentations que donne à voir le réalisateur, en ce qu'elles reflètent des représentations collectives. Mais il a pu aussi s'agir d'une lecture spatiale de l'objet fictionnel explorant les relations entre les trois types d'espaces présents au cinéma, tels que définis par Jean-François Staszak (2014) : l'espace diégétique, celui dans lequel se déroule la narration, lorsque, bien plus qu'un simple décor, il participe pleinement de cette dernière ; l'espace scénographique, celui des lieux de tournage (décor de studio ou décors extérieurs) qui reconstruisent ou inventent l'ailleurs fictionnel et dont il s'agit d'analyser l'écart avec le réel ; et l'espace pictural, celui du langage cinématographique qu'est l'image en mouvement et de son découpage spatial qui permet au spectateur d'expérimenter virtuellement de nouvelles formes de spatialités.

2.1 Fiction, mise en scène d'un espace médiatisé

Le film de fiction offre en effet au spectateur une expérience médiatisée du réel que nous concevons comme un objet intermédiaire pour appréhender la complexité du monde et de ses représentations. L'écran de cinéma ouvre au spectateur une fenêtre, un regard sur le monde comme le fait la carte du géographe. L'espace pictural offre toutefois une forme de représentation aux propriétés bien différentes de la carte. Concentré d'espaces et de temps qui s'affranchit des distances et des temporalités du monde réel, à la fois iconique et sonore, le film permet de saisir en une même unité de temps et de lieu (la séance de cinéma) une multiplicité d'échelles et de temporalités. Un individu seul, qu'il soit ou non géographe, n'a pas assez de toute sa vie pour appréhender l'espace humain. L'espace cinématographique a l'avantage d'être construit par une succession de plans qui articulent entre eux les différents espaces-temps dans lesquels se déroule l'action, et ce à différentes échelles : plans larges et plans rapprochés, plans fixes et travelling, champs et contrechamps, flash-back. Ils appartiennent au langage de la narration cinématographique mais renvoient aussi à une géographie en mouvement, en proposant un découpage de l'espace et du temps marqué par de fortes discontinuités. Le film de fiction permet au spectateur, à l'instar de l'héroïne de *La Rose Pourpre du Caire* de Woody Allen, de traverser l'écran pour « entrer dans le film », de passer d'un espace-temps à un autre au fil de la narration. Le public quitte sa position spectatorielle pour se déplacer dans l'espace diégétique de la fiction, en suivant l'œil de la caméra, substitut de son propre regard. En faisant abstraction des distances géométriques et en raccourcissant

les durées réelles, la fiction cinématographique permet d'expérimenter l'ubiquité, la co-spatialité ou de remonter le temps : être ici et là-bas en même temps, se plonger dans le passé tout en vivant le présent ou même faire un retour vers le futur, tout cela en restant assis dans son fauteuil. C'est de tout cela que les festivaliers sont invités à prendre conscience à travers les lectures proposées par nos invités.

2.2 Fiction, fabrique d'un espace idéal

Le film de fiction permet également de découvrir des paysages, des sociétés, des territoires qui nous sont plus ou moins familiers. Passés par le filtre du regard du réalisateur, mais aussi par le crible des impératifs économiques de la production, les films sont rarement tournés dans les espaces réels où la fiction est censée se dérouler. L'espace scénographique est constitué d'images produites en studio (matérielles ou seulement numériques) ou d'images prises en décor réel, mais selon un assemblage de lieux souvent disparates : westerns tournés dans le désert des Bardenas en Espagne, ou au Maroc par exemple. Ils ne sont que des reconstitutions, des re-créations, voire des inventions pures et simples qui empruntent au réel des fragments de lieux et des géosymboles pour faciliter le repérage, poussant parfois l'exercice jusqu'à produire des lieux « plus vrais que nature ». Inversement, des lieux réels finissent parfois par incarner un univers entièrement fictionnel et à s'imposer comme tels dans nos imaginaires. C'est le cas des paysages de Nouvelle Zélande devenus paysages du *Seigneur des anneaux*, selon l'univers inventé et précisément décrit par J.R.R. Tolkien puis filmé par P. Jackson.

Il revient au géographe de décrypter cette fabrique du paysage et de l'espace scénographique, en pointant ses possibles anachronismes, son a-spatialité ou ses incohérences géographiques au risque de désenchanter l'imaginaire du spectateur, et de produire un débat vif avec le public. Hervé Régnauld en a fait l'expérience à propos de l'itinéraire suivi par les héros des *Chemins de la liberté* (P. Weir) à travers l'Asie⁵. C'est aussi l'occasion de souligner la performativité des géosymboles mobilisés dans les films de fiction, qui construisent justement nos imaginaires et dont nous n'avons même plus conscience tellement nous les avons intégrés. Ainsi des films de western « classiques », qui sont pratiquement tenus de faire apparaître, à un moment où à un autre, un inselberg de la *Monument Valley*, et ce quel que soit le lieu où l'action est supposée se dérouler. Ce seul marqueur spatial suffit à signaler l'appartenance du film au genre du western et à associer ce paysage pourtant très localisé à l'ensemble des territoires de l'Ouest américain.

5 Lors de la programmation de ce film en 2013, H. Régnauld qui soulignait que le périple évoqué dans le film n'était pas conforme à la succession réelle des milieux géographiques, que les motifs paysagers censés les caractériser n'étaient pas les bons, a été interpellé par un spectateur qui lui a signifié qu'il préférerait demeurer dans la fiction.

Enfin, la forme cinématographique inscrit sa narration dans un espace diégétique, qui, loin d'être un simple décor en fait sa substance. Le film articule, emboîte, juxtapose différentes catégories d'espaces (rural/urbain, domestique/public) et joue sur différentes échelles en fonction des caractéristiques de la catégorie d'espace où se déroule l'action : unité de lieu de la maison au bord de l'autoroute du film *Home* d'U. Meier ou de la zone commerciale du *Grand soir* de B. Delépine et G. Kervern ; continents entiers traversés comme l'Amérique latine de *Carnets de voyage* de W. Salles ou l'Asie des fugitifs des *Chemins de la liberté* de P. Weir ; lieux multiples, articulés, emboîtés et mondialisés de *Babel* de A. Iñarritu ou de *Traffic* de S. Soderbergh.

2.3 Fiction, expérience de l'épreuve spatiale

Si l'espace du récit cinématographique peut être analysé avec les outils et concepts du géographe (diffusion, limites et discontinuité, centre/périphérie, mondialisation, réseaux), il est aussi opérant pour explorer la façon dont les individus « font avec » l'espace par la confrontation des personnages à différentes épreuves spatiales qu'ils doivent surmonter en déployant toute une série de compétences géographiques et de stratégies spatiales. Dans ce cas, l'espace joue un rôle déterminant dans le récit. C'est ce qui apparaît tout particulièrement dans des genres cinématographiques comme le road-movie, le western, le film d'aventure ou dans les films d'animation de Miyasaki. Le film de W. Salles, *Carnets de voyage* donne un bon exemple de la façon dont l'espace intervient comme actant dans le récit. Le voyage initiatique d'Ernesto Guevara et de son compagnon commence comme un voyage touristique, une épopée cocasse en motocyclette sur de mauvais chemins. La route que suivent les deux personnages à travers l'Amérique Latine est la figure géographique clé du récit. Elle est, d'une part, ce qui relie les paysages traversés (cordillère des Andes, Cuzco, désert d'Atacama, forêt amazonienne), marqueurs symboliques d'un continent auquel elle donne son unité et son identité. Elle constitue d'autre part une expérience existentielle qui favorise des bifurcations dans le parcours des personnages, à travers les épreuves spatiales qu'ils subissent et les prises de conscience qu'elles provoquent. Pour que ces dernières se réalisent, il faut des ruptures, des pertes, des abandons ainsi que des épreuves physiques et morales qui sont autant d'apprentissages. La façon dont les héros font avec l'espace joue ainsi un rôle décisif dans leurs trajectoires de vie et dans la construction de leur identité. Par l'identification avec les personnages de fiction, le spectateur expérimente virtuellement l'épreuve de la distance, de l'étendue à traverser, de la montagne à gravir, de la tempête à surmonter, de la frontière à franchir ou de la confrontation à l'altérité et à la complexité des rapports sociaux.

2.4 Fiction, expérience des normes et des marges

Certaines œuvres de fiction permettent également de s'affranchir de la réalité quotidienne normative – celle que nous expérimentons tous – pour donner d'autres sens au monde et aux lieux, imprévus par les cadres institutionnels,

décclés au regard des normes sociales dominantes en vigueur. L'œuvre travaille et décline une « société fiction », qui bien souvent ne s'exprime qu'à la marge ou dans les marges, formant un monde. Ces films donnent alors à voir les cadres qui produisent la marge et proposent une expérience possible du monde à partir de ces marges. Le film d'E. Riklis, *La fiancée Syrienne* (2004), met en scène des femmes dont la force et le cheminement interne leur permettent de rompre avec un enfermement auquel tout les conduit : les normes sociales (le mariage, la famille), le contexte politique de fermeture entre Syrie et Israël, l'espace barré par un grillage, le paysage désertique, et même le temps qui est compté et qu'elles ne maîtrisent pas si ce n'est par une immobilité qui devient libératrice. Dans un tout autre contexte, *Le grand soir* décrit les retrouvailles forcées de deux frères que tout semblait opposer, l'un punk à chien, l'autre vendeur de matelas et marié, dans un décor de zone commerciale de banlieue où leurs parents tiennent une pataterie. Loin de constituer un « non-lieu » où il ne serait pas possible de faire société, le film montre que la zone commerciale constitue un espace social qui tout à la fois reproduit les normes de la société dont elle émane et en produit d'autres que les tribulations des deux frères révèlent, dérangeant et réarrangent. La gravité d'un côté, le burlesque de l'autre, se rencontrent pour donner à voir ce qui ne se voit pas.

D'autres œuvres de fiction permettent quant à elles de réinterroger dans des univers irréels la figure de la norme et de la marge. Dans *Hunger Games*, la norme est incarnée par un processus de sacrifice humain qui chaque année conduit, par un tirage au sort, un garçon et une fille de chaque district périphérique (des tribus) à s'affronter dans une arène. Le jeu est mis en scène, filmé et diffusé pour l'amusement du district central (le Capitole) en mémoire d'une révolte des districts autrefois écrasée. Pour s'affranchir de la norme, accéder à la liberté et au dé-placement, l'héroïne n'a d'autre choix que de retrouver et symboliser différentes formes de mobilité, d'ouvrir son espace, de constituer un réseau trans-district, qui transcendera les divisions sociales et spatiales et détruira l'ordre et l'équilibre de Panem. *Hunger games* offre ainsi une belle illustration des mécanismes de la « lutte des places » (Lussault, 2009).

3 Le film de fiction, comme écriture géographique révélatrice de l'imbrication du social et du spatial : l'exemple de la science-fiction

Parmi les films de fiction mobilisés par Géocinéma⁶ et dans nos pratiques pédagogiques, le film de science-fiction (SF), œuvre académiquement déconsidérée, occupe une place singulière. Il offre la possibilité de produire une lecture géographique des enjeux sociaux-spatiaux de notre monde en mettant en scène des

6 Il a été parfois délicat d'obtenir la programmation de films de science-fiction à l'Utopia, en raison de son inscription dans le réseau des cinémas d'art et d'essai.

référentiels classiques d'analyse (modèle centre/périphérie, haut/bas, Nord/Sud⁷, ici/ailleurs⁸) et des figures géographiques, comme l'a parfaitement illustrée la conférence inaugurale de 2014 : « Apocalypse et science-fiction : entre chaos et utopie » donnée par Alain Musset.

3.1 La science-fiction comme corpus pour faire de la géographie : des mises à distance multiples

Dès 2001, R. Kitchin et J. Kneale plaident en faveur d'une prise au sérieux de la littérature de science-fiction par les géographes. Cette invitation peut être, doit être, évidemment étendue au cinéma de science-fiction, dont nous nous attachons à démontrer d'un Festival à l'autre qu'il est intimement géographique. Adoptant comme substrat les sciences, il interroge et met en scène les relations entre-temps et espace. Mettant le spectateur à distance de façons multiples, certes par la position même de spectateur mais surtout par des plongées temporelles et spatiales lointaines (à l'image du fameux prologue « il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine » des trilogies *Star Wars* par exemple), le film de SF constitue un matériau opérant pour proposer une lecture géographique des enjeux socio-spatiaux de notre époque, de notre monde (Musset, 2005). En outre, le récit de science-fiction s'affranchit de limites considérées comme absolues : voyager dans le temps grâce à des objets (voiture, badge), parcourir des distances incommensurables à l'échelle d'une vie humaine. La projection s'effectue également vers le passé pour interroger la réécriture du présent puis l'avenir. La systémogénèse s'incarne par la modification d'une des conditions initiales (un événement) du système (l'histoire). Comment le système évolue-t-il ? Quel présent émerge de ce chaos (*Retour vers le futur* de Robert Zemeckis, 1985) ? La relation au temps et les temporalités reconfigurent les espaces, en modifiant potentiellement les métriques ; et ces nouveaux espaces produits permettent de modifier notre relation au temps. « Replier l'espace »⁹ pour passer rapidement d'une galaxie à l'autre, telle est la compétence spatio-temporelle des pilotes de *Dune*. Maîtres du déplacement, contrôlant l'espace et le temps¹⁰, ils sont incontournables pour qui veut gouverner.

Si le film de SF pâtit certes d'une double appartenance à la catégorie « film de genre » et à la catégorie « *blockbuster* », il représente en revanche un genre que nombre d'étudiants regardent et apprécient, sans doute parce qu'il est une adaptation d'ouvrages à succès qu'ils ont parfois lus (*Hunger Games* ou *Divergente* par exemple), ou qu'il est porté par des acteurs et actrices « *bankables* » tels que Tom Cruise dans *Minority Report*, Will Smith dans *I Robot* ou Justin Timberlake dans *Time Out*. Certains films de SF sont aussi considérés comme

7 Par exemple avec *District 9* de N. Blomkamp (2009) ou *Upside Down* de J. Solanas (2012).

8 La façon dont la SF parle de l'altérité a notamment été étudiée par Jameson (2005), dans une perspective politique et dans le cadre d'une réflexion sur l'utopie assez éloignées de notre propre démarche.

9 Cette idée se retrouve dans les trilogies de *Star Wars* avec le franchissement de la barre de l'hyperespace.

10 Cf. aussi les « gardiens du temps » dans *Time Out*.

« film culte » et les étudiants apprécient de les découvrir sur grand écran ou de les revoir (*Blade Runner*, *Brazil*, *War Games* par exemple). Le public étudiant est donc particulièrement présent lors de ces séances. Le film de SF est ainsi un moyen pédagogique d'aborder des concepts, notions et thèmes clés de l'analyse géographique, comme les notions d'ordre et d'équilibre, la relation homme/nature, les enjeux autour de la fermeture, de la multifonctionnalité des espaces, du contrôle ou du blocage de la mobilité spatiale, sociale, cognitive.

Projetant la fabrique du réel d'aujourd'hui dans le monde incertain de demain, le film de SF met en visibilité – de manière parfois caricaturale – les formes d'organisation socio-spatiale, le modèle de développement dominant libéral et ses effets, la mondialisation. Il réinterroge les processus et les modèles actuels de mise en ordre du monde. Dans des univers fictionnels où toute mobilité spatiale et sociale est ultra-contrôlée et le plus souvent bloquée, le film de SF permet de travailler des figures géographiques récurrentes telles que la ségrégation, la relégation ou l'enfermement. À partir « *d'un monde déjà en train de se faire* » (Lebas et Coussieu 2011, p. 8), les mondes imaginaires produits par la science-fiction résultent d'une double construction : par analogie avec une identification et une sélection de processus déjà en cours ; par extrapolation avec une amplification ou une actualisation de ces processus.

3.2 Identifier et s'emparer de modèles et figures géographiques : quelques exemples

Hunger Games, *Time Out* ou *Elysium* mettent en scène chacun à leur manière le modèle « centre-périphérie ». *Hunger Games* propose la vision d'un monde régit par une hiérarchisation sociale organisée spatialement en 12 districts. La numérotation est signifiante du positionnement spatial, de la place sociale et de la spécialisation productive¹¹ de chaque district : plus le numéro est élevé, plus le district est pauvre et relégué spatialement et socialement. Aucun déplacement n'est possible entre des districts ceinturés de clôtures au-delà desquelles des espaces de forêt, de nature interdite, jouent le rôle de zones tampon. Dans *Time out* un monde capitaliste sans Etat est scindé en deux : un centre qui concentre les classes sociales riches et immortelles et qui se développe aux dépens d'un ghetto, tenu à distance par un *no man's land* où se succèdent différentes matérialités de la limite (le mur, le barbelé, la zone tampon) que les étudiants peuvent identifier. Enfin, *Elysium* montre une mise à distance paroxysmique entre les classes sociales : les classes laborieuses, pauvres, sont prisonnières de la finitude de l'espace terrestre quand les classes dominantes habitent une station spatiale (l'Elysium).

La figure de l'enfermement, forme spatiale et visuelle de la ségrégation socio-spatiale et de la fragmentation spatiale et sociale est une autre figure géographique

11 Objets de luxe (1), bâtiments et armes (2), technologie réseau (3), pêche (4), énergie (5), transports (6), industrie forestière (7), textile (8), céréales (9), bétail (10), fruits et légumes (11), ressources minérales (12). Un 13^e district (graphite – en fait nucléaire) aurait été rayé de la carte.

fortement travaillée par la SF. Au-delà de l'objet emblématique de la clôture qui protège d'un extérieur menaçant, inconnu ou méconnu et qui pousse la finitude du monde à son extrême, *Divergente* interroge la question de l'enfermement au-delà de sa seule dimension spatiale. Chaque habitant appartient à une seule classe sociale assignée à un espace – la faction¹², catégorie quasiment génétique – qui détermine ses capacités et ses compétences. Il est ainsi définitivement enfermé dans une fonction sociale. L'individu divergent, disposant de potentialités multiples, « multifonctionnel », menace ce modèle déterministe réglant l'organisation socio-spatiale du monde, dont il risque de bousculer l'ordre. Incontrôlable, il doit être éliminé¹³. Le film permet de travailler avec les étudiants la question de l'émergence d'une perturbation dans un système et de ses effets en termes de recompositions et de résilience.

La fragmentation/hiérarchie socio-spatiale dans ses dimensions horizontales (étalement, zonage et enchevêtrement de différents réseaux) et verticales (haut/bas), constitue une autre figure omniprésente dans la SF et qui a été travaillée au Festival puis en cours à partir de *Renaissance* et *Snowpiercer*. Dans le premier film, dans une ville vertigineuse et haussmannienne que l'on reconnaît symboliquement comme Paris, les espaces du haut ne sont accessibles qu'aux classes aisées qui détiennent le pouvoir économique et qui seules bénéficient de lumière et d'espaces de nature ; une nature privative, hors-sol, sous serre, contrôlée, enfermée, qui sert symboliquement de prison. En bas, au niveau de la rue et du fleuve, les bas-fonds, espaces sombres du danger, sont les lieux de vie des sans-abri et de déchéance des déshérités. L'humidité et la pluie se combinent à la nuit pour y rendre invisibles le mouvement et l'espace. Dans *Snowpiercer*, la fragmentation socio-spatiale est abordée dans sa dimension horizontale incarnée par l'image d'un train en mouvement perpétuel autour de la terre alors que celle-ci subit un terrible âge glaciaire. Ici, chaque wagon est la matrice d'une organisation ségrégationniste, territoriale et temporelle. Les classes sociales les plus démunies sont reléguées dans les wagons de queue, les classes dominantes occupent les wagons de tête et le concepteur est seul dans la locomotive : gardien du train, garant de son bon fonctionnement, il est le grand ordonnateur du Monde. De plus, chaque wagon renvoie grâce à des référentiels (décors, costumes, sons) à des lieux (Scandinavie, Corée du Nord, Paris) et à des temps de l'Histoire (Holocauste, Belle Époque, les années 1980-1990).

Conclusion

En nous projetant dans différentes époques et en nous plongeant dans différents lieux, le cinéma est producteur de matériaux géographiques. Voir un film de

12 Les Audacieux, les Érudits, les Altruistes, les Sincères et les Fraternels.

13 Cette idée de transgression de l'ordre établi est également présente dans *Snowpiercer*, où la métaphore de la révolution est incarnée par la mobilité du héros.

fiction constitue une expérience émotionnelle forte. Certains films laissent des traces presque indélébiles qui nourrissent nos imaginaires, nos connaissances de l'ailleurs et de l'autre mais aussi nos corpus d'enseignement. Ainsi, chaque programmation de Géocinéma résulte-t-elle d'une volonté de faire partager un fragment de ce qui construit notre relation au monde.

La géographie qui s'est donnée pour objet de comprendre ce que veut dire « être humains sur la terre » (Berque, 1996), peut penser l'humanité à l'échelle des multiples univers qu'explore le film de fiction. Lorsque la science-fiction interroge les limites de notre existence terrestre et plus encore ce qui sépare l'humain du non-humain (humain/animal à l'image de *La Mouche*, robot/humain comme dans *Blade Runner*), n'anticipe-t-elle pas la géographie du futur, celle qui définit déjà ses nouveaux objets : les espaces virtuels, dont prend acte Géocinéma dans son édition 2016 dédiée au cyberspace ; mais aussi le corps en tant qu'interface spatiale, expression de notre humanité façonnant notre être au monde ?

Université Bordeaux-Montaigne
UMR 5319 PASSAGES
Maison des Suds
12, esplanade des Antilles
33607 Pessac Cedex
veronique.andre-lamat@cnsr.fr
marina.dufeal@u-bordeaux-montaigne.fr
isabelle.sacareau@u-bordeaux-montaigne.fr
mayte.banzo@u-bordeaux-montaigne.fr
marie.mellac@cnsr.fr
beatrice.collignon@cnsr.fr

Bibliographie

- Berque A. (1996), *Être humains sur la terre*, Paris, Gallimard, coll. Le débat, 212 p.
- Besson A. (2015), *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris, CNRS Éditions, 559 p.
- Desbois H. (2015), *Les mesures du territoire. Aspects techniques, politiques et culturels des mutations de la carte topographique*, Presses de l'Enssib, 240 p.
- Desbois H. (2011), « Le cyberspace, retour sur un imaginaire géographique », *Carnets de géographes*, n° 2, mars, rubrique Carnet de recherches. http://www.carnetsdegeographes.org/carnets_recherches/rech_02_02_
- Dupuy L. et Puyo J.-Y. (dir.) (2014), *L'imaginaire géographique. Entre géographie, langue et littérature*, Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, coll. Spatialités, 427 p.
- Herbert F. (1965), *Dune*, Chilton Books, 541 p.
- Jameson F. (1990), *Signatures of the Visible*, New-York & London, Routledge, 360 p.
- Jameson F. (1992), *The Geopolitical Aesthetic : Cinema and Space in the World System*, *Bloomington, Indiana University Press*, 240 p.
- Jameson F. (2005), *Archaeologies of the Future : The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. *London & New York, Verso*, 431 p.
- Kitchin R and Kneale J (2001), Science fiction or future fact ? Exploring imaginative geographies of the new millennium, *Progress in human geography*, vol. 25, n° 1, p. 19-35.

- Lebas F. et Coussieu W. (2011), Avant-propos. La science-fiction, littérature ou sociologie de l'imaginaire ?, *Sociétés*, n° 13, p. 5-13.
- Lussault, M. (2009), *De la lutte des classes à la lutte des places*, Paris, Grasset et Fasquelle, coll. Mondes vécus, 220 p.
- Musset A. (2012), *Le syndrome de babylone. Géofictions de l'apocalypse*. Paris, Armand Colin, 355 p.
- Musset A. (2005), *De New York à Coruscant. Essai de géofiction*, Paris, PUF, 190 p.
- Staszak J.-F. (2014), Cinéma et géographie : mode d'emploi, *Annales de Géographie*, n° 695-696, p. 595-604.

Filmographie (ordre de citation dans le texte)

- La Rose Pourpre du Caire*, Woody Allen, 1985.
- Seigneur des anneaux*, Peter Jackson, 2001, 2002, 2003.
- Chemins de la liberté*, Peter Weir, 2010*.
- Home*, Ursula Meier, 2008*.
- Le Grand Soir*, Benoît Delépine et Gustave Kervern, 2012*.
- Carnets de voyage*, Walter Salles, 2004*.
- Babel*, Alejandro González Iñárritu, 2006*.
- Traffic*, Steven Soderbergh, 2000.
- La Fiancée syrienne*, Eran Riklis, 2004*.
- Hunger Games*, Gary Ross, 2012.
- District 9*, Neill Blomkamp, 2009*.
- Upside Down*, Solanas, 2012.
- Star Wars*, Georges Lucas, 1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005, 2015.
- Retour vers le futur*, Robert Zemeckis, 1985.
- Dune*, David Lynch, 1985.
- Divergente*, Neil Burger, 2014.
- Minority Report*, Steven Spielberg, 2002.
- I Robot*, Alex Proyas, 2004.
- Time Out*, Andrew Niccol, 2011.
- Blade Runner*, Ridley Scott, 1982, 2015 (version restaurée)*.
- Brazil*, Terry Gilliam, 1985*.
- War Games*, John Badham, 1983*.
- Elysium*, Neill Blomkamp, 2013.
- Renaissance*, Christian Volkman, 2006*.
- Snowpiercer*, Joon-ho Bong, 2013*.
- La Mouche*, David Cronenberg, 1987*.

* Films projetés dans le cadre du Festival Géocinéma.