

CARTOGRAPHIER L'IMAGINAIRE : UN EXERCICE GÉOGRAPHIQUE

par Jean-Benoît Bouron

professeur agrégé de géographie, auteur du site www.geotheque.org
Courriel : jb.bouron@gmail.com

La crise épistémologique qu'a traversée la géographie au XX^e siècle a achoppé sur la question de la scientificité. Faire de la géographie une science dite « dure » a paru à certains la seule réponse possible au problème de la légitimité de la géographie. Cette option conduit à une inévitable aporie dans la mesure où la géographie ne peut être une science que sociale, et que la recherche d'invariants en sciences sociales conduit à une aporie, comme le savent les anthropologues. De fait, la dimension littéraire, narrative, de la géographie, n'a jamais pu être définitivement évacuée. Comme le montre Cynthia Ghorra-Gobin, « l'imagination géographique » a, par exemple, joué un rôle essentiel dans la construction du mythe de la frontière dans la société américaine (Ghorra-Gobin 2006). Et dans certains cas, l'imagination peut même être considérée comme un outil géographique en tant que tel, jouant un rôle dans la formation des représentations de l'espace (Molina 2007). La carte, cet outil géographique par excellence, est emblématique des liens ténus entre géographie et imaginaire. Elle peut se parer des attributs de la scientificité comme elle peut assumer pleinement sa subjectivité narrative. Nous pouvons, dès lors, nous demander en quoi il y a réciprocity des apports entre l'outil cartographique et l'imaginaire. Pour le dire autrement : en quoi l'imaginaire peut-il nourrir la réflexion cartographique, et en quoi, en retour, les cartes peuvent-elles enrichir l'imagination ? Dans un premier temps, nous étudierons plusieurs espaces de fiction, en analysant la façon dont ils sont représentés graphiquement, et en particulier cartographiquement. Ensuite, nous verrons comment les géographes peuvent utiliser, dans leurs travaux, les espaces de l'imaginaire.

1 L'imaginaire cartographié : une approche géographique de la fiction

1.1 La carte comme outil de représentation fictionnelle

La carte permet au lecteur ou au spectateur de se représenter l'espace (n'est-ce pas là son essence première ?), mais elle a en elle-même, en tant qu'objet, une valeur évocatrice très forte. C'est-à-dire qu'on utilise la carte dans les œuvres de fiction, autant pour situer, pour localiser l'action, que pour ses qualités formelles propres.

Une carte (fig. 1) représente la Terre du Milieu, monde imaginaire formant le cadre de plusieurs romans de J.R.R. Tolkien. Professeur d'université et écrivain (1892-1973), Tolkien est surtout connu pour *Bilbo le Hobbit* et le *Seigneur des anneaux*, récemment adaptés au cinéma, qui prennent place sur la Terre du Milieu. La particularité de cet auteur, considéré comme le père de l'*Heroic Fantasy*, est d'avoir imaginé un continent entier avec une précision surprenante, et surtout d'avoir réalisé des cartes pour appuyer ses descriptions. Tolkien a rencontré un

immense succès, notamment auprès des adolescents (en particulier de sexe masculin), à un degré qu'on n'imagine qu'à peine. Pour se donner une idée, il suffit de considérer que l'article consacré à Middle Earth, le monde qu'il a imaginé, sur la version anglaise de l'encyclopédie en ligne Wikipedia, compte plus de 54 000 signes, références comprises, contre 32 000 pour l'article consacré au Luxembourg, pays réel. Les passionnés de l'œuvre de Tolkien et des œuvres apparentées attachent une grande importance à la cartographie des mondes imaginaires. Il existe même un artiste qui vit de la vente de cartes géographiques, peintes à la main ou réalisées par ordinateur, dérivées de l'œuvre de Tolkien ! Pour donner un exemple du degré de précision des travaux de cet auteur, son site Internet propose une carte politique de la « troisième guerre des corsaires pendant la rébellion de Belatar » (*sic*) ou une « carte religieuse de Bellakar ». Le genre de l'*Heroic Fantasy* se décline sur tous les supports (bande dessinée, jeux vidéos, jeux de rôles) qui reprennent presque systématiquement l'usage d'une cartographie inspirée par Tolkien : imitation graphique des cartes médiévales, représentation figurative des reliefs et de la végétation, toponymes inventés, absence d'échelle le plus souvent.

Les cartes de la Terre du Milieu ne ressemblent pas à celles que produisaient les cartographes de son époque. Elles renvoient à une cartographie plus ancienne, déjà vieillie et folklorique au début du XX^e siècle. Les chaînes de montagnes et les forêts sont dessinées comme sur les cartes de la période moderne voire médiévale (on pense aux cartes du géographe arabe du XII^e siècle Al Îdrisî, qui travaillait pour Roger II de Sicile) (fig. 2). De larges espaces blancs subsistent, surtout aux marges de l'œkoumène, d'autres espaces sont plus densément renseignés. Nous pouvons voir ici des chemins, des localités, des cours d'eau et des ponts. L'enchevêtrement des toponymes dans des caractères de tailles différentes montre un emboîtement de territoires à plusieurs échelles, locale, régionale et « nationale ».

En réalité, en raison de leur popularité, les cartes de Tolkien sont un archétype des cartes de fiction. En outre, comme toutes les cartes de mondes imaginaires, elles posent la question des sources d'inspiration de l'auteur. Dans la mesure où nous n'inventons jamais complètement, il est impossible que l'auteur n'ait pas puisé son inspiration dans des cartes de géographie réelle. C'est ce que montrent les cartes des bandes dessinées de fiction, souvent inspirées en partie par d'autres auteurs (dont Tolkien) et en partie par des cartes existantes.

L'expression géographique, dans certains cas, ne s'appuie pas sur la cartographie (fig. 3) comme le montre une vignette extraite de la série de bandes dessinées peu connue *Les maîtres cartographes*. Chaque album s'ouvre sur une vue de la ville qui recouvre toute la planète. Nous retrouvons là un thème familier depuis Fritz Lang et récurrent dans la bande dessinée : la ville tentaculaire, qui s'étend à l'infini et donne naissance à tous les vices. La permanence de ce thème dans la bande dessinée ou dans la science fiction renvoie au développement considérable de l'urbanisation dans le monde réel au XX^e siècle. Le spécialiste de la géographie urbaine, Alain Musset, a bien étudié les relations entre villes imaginaires et inquiétudes réelles liées à l'urbanisation, dans son travail sur la ville de *Star Wars*, Coruscant (Musset 2005). Nous y reviendrons. La plupart de ces villes archétypales des bandes dessinées obéissent aux schémas classiques de la sociologie urbaine : rapports centre périphérie et étagement vertical des activités ou des couches sociales. Dans *Les maîtres cartographes*, la ville s'est tellement étendue que nul n'en peut fournir le plan, par conséquent le métier de cartographe est aussi prestigieux que dangereux. Aussi contradictoire que cela puisse paraître,

ce scénario explique l'absence complète de plans et de cartes dans les différents albums de la série, bien que le métier de cartographe soit au centre de l'intrigue.

1.2 Une cartographie stéréotypée

Un album de bandes dessinées récent, intitulé *La Région*, accorde à l'inverse une place intéressante aux cartes (fig. 4). Le personnage principal de l'album est finalement cette région. Aux confins d'un pays appelé la Nation, cette marge rurale et délaissée est considérée par les technocrates venus de la capitale de la Nation comme une province reculée, archaïque et pittoresque. Elle condense volontairement les clichés de toutes les périphéries françaises : villages perchés rappelant la Corse, spécialités culinaires odorantes, folklore qui séduit les touristes venus de la ville. Une carte apparaît sur les 2^e et 3^e de couverture, le lecteur la trouve donc dès qu'il ouvre le volume. Son graphisme tranche avec les codes habituels de la cartographie de fiction. Le trait est grossier, les formes sont stylisées : la carte est conçue comme un plan tracé rapidement sur un coin de nappe. Nous remarquons cependant une rose des vents élaborée, mais on peut déplorer l'absence d'échelle.

Une deuxième carte (fig. 5) fait partie d'un dossier proposé en fin d'ouvrage dans l'intégrale de *La Région*. Beaucoup plus précise et travaillée, elle obéit bien aux canons de la cartographie de fiction. Le coin inférieur gauche laisse apparaître un cartouche richement décoré rappelant les cartes anciennes. Mais cette carte, au-delà de son intérêt visuel, est surtout intéressante par l'espace qu'elle représente. On remarque que la géographie physique est réduite à sa plus simple expression. La région dispose d'un lac et d'un seul relief central, le Grand mont, entouré d'une seule forêt sur ses versants. Le Grand mont est dominé par une éminence tabulaire quasi-cylindrique, rabotée en son sommet, baptisée le pic des Velus et culminant à 1 234 mètres. Le plus souvent, les mondes imaginaires sont des mondes simplifiés, et le relief en témoigne. Parfois, comme c'est le cas ici, une seule montagne émerge du paysage, qu'il s'agisse des monts Manarai sur Coruscant dans l'univers de *Star Wars* (Musset 2005), ou des monts Venteux de la série *Les maîtres cartographes*. (Arleston/Tarquain 1999).

Enfin, il est intéressant d'examiner la toponymie. Ici, pas de noms de science-fiction inventés de toutes pièces (fig. 6). Les villages s'appellent Bourgadin, Molasse, Village natal ou Lieu commun. Se mêlent donc à la fois des noms à consonance paysanne ou provinciale et des toponymes tautolo-

giques (à ce titre, « Lieu commun » est très évocateur). Il s'agit là justement d'un lieu commun de la cartographie de fiction : elle représente souvent un univers fermé, simplifié, modélisé : un seul continent, une seule ville, une seule montagne, une seule région, les toponymes se confondant avec l'objet qu'ils incarnent (et ainsi la région de cette bande dessinée s'appelle la Région).

La planète de Troy, imaginée par Arleston dans la série de bandes dessinées *Lanfeust*, est beaucoup plus complexe que la région de Jouvray et Roland (fig. 7). Parue chez Soleil (maison spécialisée dans les bandes dessinées grand public, dites « commerciales »), la série a connu un très grand succès et a été déclinée sur des supports divers. La nécessité s'est donc fait sentir de publier un ouvrage cartographique sur le monde de Troy (Arlleston/Tarquin 1998). Le planisphère reproduit en est extrait. Il est intéressant de constater qu'il s'éloigne, cette fois, des cartes anciennes. Les couleurs, vives, rappellent plutôt les planisphères éducatifs que l'on trouve dans les publications destinées à la jeunesse. Les caractères utilisés pour les toponymes n'imitent plus la calligraphie ancienne ni les débuts de l'imprimerie mais se rapprochent au contraire des caractères manuscrits tels qu'on les apprend dans les écoles de bandes dessinées. En revanche, la caractéristique majeure de la cartographie de fiction est présente : les représentations figuratives l'emportent sur l'abstraction. Pour finir, la planète de Troy n'a aucune vraisemblance géographique. La zonation latitudinale est improbable, et les milieux sont juxtaposés, sans aucune cohérence, à l'image de cette forêt placée au milieu d'un désert, dans une cuvette abritée, séparée des océans par de hautes chaînes de montagnes.

On retient le caractère extrêmement archétypal et conventionnel de la géographie et de la cartographie dans la plupart des œuvres de fiction, notamment d'un point de vue formel. D'autres auteurs cependant vont beaucoup plus loin dans l'utilisation de la cartographie. Il faut penser notamment à Benoît Peeters et François Schuiten, qui ont réalisé avec le concours de l'IGN une carte de la Sodrovno-Voldachie (fig. 8). Le réalisme est poussé très loin puisque l'IGN a repris le format et l'apparence de ses cartes du monde réel. Nous reconnaissons sur la couverture : au recto, une vignette remplaçant la photographie de paysage habituelle, et, au verso, la localisation de l'espace cartographié dans son contexte régional.

Au recto de la carte proprement dite, l'apparence est encore celle d'une carte ancienne (fig. 9). Il s'agit d'une carte physique, et les milieux sont représentés

de façon figurative. Le moutonnement des forêts, les crêtes des vagues et les alignements des sommets, sont reconnaissables au premier coup d'œil. Le code de couleurs adopté est conventionnel : bleu pour l'hydrographie, vert pour la végétation, et ocre pour les milieux arides. Enfin, la présence de monstres marins est là pour évoquer les mappemondes et portulans de l'époque des Grandes Découvertes. Au verso est représenté l'ensemble du continent de la série des *Cités obscures* (fig. 10). Il s'agit cette fois d'une carte politique mais les milieux apparaissent encore, de façon plus feutrée. La répartition des milieux naturels reste une énigme pour le géographe : une « jungle » côtoie un désert sans qu'on puisse expliquer cette juxtaposition par des facteurs climatiques, orographiques ou anthropiques. Nous reviendrons sur le problème de la géographie physique dans les œuvres de fiction. La carte est entourée d'une échelle mais les latitudes et les longitudes ne comportent pas d'unité. Enfin, les toponymes s'inspirent volontairement du monde réel, sous formes de clins d'œil : la ville de Brüssel renvoie à la patrie de Schuiten et de nombre d'auteurs de bandes dessinées. L'île d'Orsenna évoque la capitale de la principauté d'Orsenna, dans le *Rivage des Syrtes* de Julien Gracq. Ce nom a d'ailleurs inspiré l'écrivain Erik Orsenna qui l'a adopté comme patronyme.

1.3 La cartographie du réel, source d'inspiration fictionnelle

Cette question de l'inspiration géographique chez les cartographes de fiction peut s'appuyer sur l'exemple de Jules Verne (fig. 11). Une carte représente l'île Mystérieuse, baptisée par les protagonistes du roman éponyme l'île Lincoln. D'autres toponymes évoquent des grands noms de l'histoire des États-Unis : mont Franklin, baie Washington... La qualité formelle de la carte n'a rien à envier à celles qui circulaient à cette époque dans les milieux instruits. Elle n'est pas sans évoquer les cartes d'État-Major du XIX^e siècle, sur lesquelles le relief est indiqué en trompe-l'œil par des barboles tracées dans le sens de la pente. On saluera également la présence d'une échelle et même celle de coordonnées géographiques, souvent sacrifiées aujourd'hui. Rappelons que le siècle de Jules Verne fut une grande période d'explorations, accessibles seulement au public (composé de quelques passionnés) par les cartes publiées avec les comptes rendus de ces explorations. La revue *La géographie* qui paraît depuis 2009 donne à lire chaque trimestre des extraits du *Bulletin de la Société de géographie* de l'époque, qui circulaient alors dans les milieux instruits. Ainsi, le récit de l'expédition de *l'Astrolabe* qui a reconnu les côtes de Nouvelle-Zélande en 1827 (*La géographie*, n°1,

2009) a-t-il pu passer par les mains de Jules Verne : sa description de l'île Lincoln est sans doute inspirée par l'île d'Auckland, située à 450 km au sud de la Nouvelle-Zélande, aux confins du monde.

En effet, Jules Verne appuie son imagination sur des données précises. Yves Lacoste rappelle ainsi dans *La légende de la Terre* que « Jules Verne trouvait dans les ouvrages d'Élisée Reclus la matière de ses représentations précises des tempêtes, des éruptions volcaniques et autres phénomènes naturels dramatiques qu'affrontent les héros. [...] Les deux auteurs partageaient d'ailleurs les mêmes éditeurs » (Lacoste 1996).

L'exemple de Jules Verne montre donc avec éclat comment la géographie scientifique et la cartographie professionnelle peuvent nourrir et enrichir le travail de fiction. Ce qui ne laisse pas d'interroger, c'est que les cartes de fiction actuelles se rapprochent plus de la carte de Jules Verne que des cartes contemporaines, quelle que soit l'époque de l'action. Ainsi, alors que la cartographie professionnelle a connu une évolution sans précédent au XX^e siècle et surtout depuis les débuts de l'informatique, la cartographie fictionnelle reste le plus souvent une imitation de la cartographie des siècles précédents. Nous venons de voir comment la cartographie de fiction peut tirer parti du travail des géographes. Mais retournons la proposition, et demandons-nous dans quelle mesure la géographie de l'imaginaire influence le travail des géographes.

2 Les géographes cartographient l'imaginaire : utiliser la fiction pour penser le réel

2.1 Une géographie de l'imaginaire

Des géographes se sont emparés d'espaces imaginaires pour les cartographier ou au moins pour en proposer une géographie. L'une des formes les plus abouties de cet exercice original est l'ouvrage d'Alain Musset intitulé *De New-York à Coruscant* et sous-titré « essai de géofiction » (Musset 2005). L'auteur justifie sa démarche en introduction en expliquant que la pratique consistant à étudier notre société en s'appuyant sur les fictions qu'elle produit, si elle reste marginale en France, est fréquente dans les travaux anglo-saxons. De fait, dans la mesure où la capitale de l'Empire galactique des films de George Lucas est une ville planète (on peut dire une « ville monde »), elle illustre parfaitement de nombreux concepts de la géographie urbaine. En réalité, Coruscant donne une image concrète de la « monstruopole » telle que la décrit la littérature nord-américaine. Elle reflète les

inquiétudes d'une société où la ville joue un rôle ambivalent et où l'espace de référence reste la *wilderness*, la nature sauvage popularisée par Henry David Thoreau. Ainsi, *De New-York à Coruscant* est un manuel de géographie urbaine appuyé sur l'exemple d'une ville imaginaire.

Si l'ouvrage manque de cartes, il propose néanmoins des représentations graphiques de l'espace. Ainsi peut-on, comme ici, dessiner la *skyline* de Coruscant (fig. 12). La *skyline* est, rappelons-le, la vue en profil d'une ville, sa silhouette en quelque sorte, qui donne une idée de l'étagement architectural entre centre et périphéries. Cette *skyline* peut être comparée avec celles que l'on trouve dans les manuels de géographie destinés aux élèves du secondaire. La question de l'imaginaire se pose. La *skyline* proposée dans le manuel illustre une réalité, mais ne représente aucune ville en particulier : cette ville a été imaginée par l'auteur à des fins pédagogiques. À l'inverse, celle de Coruscant représente une ville en particulier, mais qui n'a pas de réalité dans l'espace.

Alain Musset n'est pas le premier géographe français à faire la géographie de lieux imaginaires. Avant lui, Yves Lacoste a proposé, dans un numéro d'*Hérodote*, une lecture géopolitique d'un roman de Julien Gracq, *Le rivage des Syrtes* (Lacoste 1987). La démarche a un sens lorsqu'on sait que Julien Gracq, Louis Poirier de son vrai nom, était lui-même géographe (et élève de Vidal de la Blache). Pour Lacoste, *Le rivage des Syrtes* est un roman géopolitique, parce qu'il évoque les enjeux de territoires et de pouvoirs, la question des limites et des frontières. La carte dessinée par Yves Lacoste, cependant, ne ressemble pas aux cartes géopolitiques qu'on peut trouver dans *Hérodote* ou dans les revues de géopolitique (fig. 13). Au contraire, elle reprend les codes de la cartographie de fiction. La représentation de l'espace est plus figurative qu'abstractive. De plus, l'angle choisi tient plutôt de la vue aérienne oblique que de la vue aérienne verticale propre aux plans. La carte a donc ici plutôt une valeur évocatrice qu'une valeur informative, comme si le sujet (un espace fictionnel) permettait de mieux assumer le parti pris subjectif, alors même que toute cartographie comporte une part de subjectivité.

2.2 Les espaces imaginaires cartographiés pour l'étude du réel ou du possible

Une autre carte (fig. 14) ouvre la récente réédition, dans une version remaniée, de l'ouvrage qu'Armand Frémont a publié quelques années après sa thèse, *Paysans de Normandie*. Il s'agit d'une simple carte de localisation, mais des toponymes réels, pays d'Auge, Perche, Rouen... côtoient les noms d'au-

teurs littéraires et de leurs personnages : Flaubert, Maupassant et Julien Gracq, Madame Bovary. En effet, Frémont s'appuie sur des personnages de fiction pour inscrire le cadre de son étude de la société paysanne dans le temps long. La démarche se justifie dans la mesure où Flaubert et Maupassant sont des naturalistes. Ils ont recueilli des témoignages et en ont donné une interprétation. À condition de bien distinguer la part du romanesque et celle du témoignage, il n'est pas illégitime de s'appuyer sur une source littéraire à des fins géographiques.

Dans *La région, espace vécu*, Armand Frémont reprend ce procédé (fig. 15). Il propose une carte de l'espace vécu de Madame Bovary, le personnage de Flaubert. Il s'agit d'un espace à deux niveaux de polarisation : relations locales, d'une part, attraction régionale avec la ville de Rouen d'autre part. Pour A. Frémont, « le travail du critique littéraire et celui du géographe se rejoignent pour analyser ces textes où psychologie individuelle, psychologie sociale et psychologie de l'espace se complètent ». Le matériau littéraire est, pour l'auteur, un matériau légitime pour la compréhension de l'espace (et à plus forte raison de l'espace vécu). En proposer une cartographie est donc un exercice proprement géographique.

Les trois exemples précédents montrent une cartographie d'espaces imaginaires inspirés d'œuvres de fiction. Mais une cartographie de l'imaginaire, ou plutôt de l'abstrait, peut partir de l'espace réel. En effet, il existe des cartes représentant des espaces abstraits, n'existant pas, mais ayant pour objet de faire comprendre l'espace réel en réduisant sa complexité. C'était le cas de la *skyline* d'une ville américaine modèle, évoquée précédemment. C'est également le cas pour une carte (fig. 16) extraite d'un manuel familial à tous les étudiants en géographie, *Les milieux « naturels » du globe* (Demangeot 1992). Le continent cartographié n'existe pas, il est imaginaire. Mais il représente un phénomène réel, la répartition des bioclimats continentaux sur la Terre. Ce « super-continent » dont les proportions reprennent la répartition des terres émergées à la surface de la planète de part et d'autre de l'Équateur, est un continent pédagogique. Sa vue peut frapper l'imagination : il rappelle en effet les multiples récits de science fiction se déroulant sur une planète à continent unique. Cette nouvelle Pangée proposée par Demangeot offrirait un cadre idéal à une œuvre de fiction, à ceci près que la répartition des milieux serait, pour une fois, cohérente.

Des historiens ne sont-ils pas convoqués comme consultants sur certains tournages de films (ainsi Michel Pastoureau pour *Le nom de la rose* de Jean-Jacques Annaud, comme il l'a raconté à Patrice Gélinet dans l'émission « 2000 ans d'histoire » le 26 juin 2009) ? Pourquoi ne pas engager des géographes et des cartographes pour rendre géographiquement plausibles des intrigues se situant dans des mondes imaginaires, et, à plus forte raison, dans le monde réel ?

Les géographes, ainsi que nous l'avons montré, sont donc aussi légitimes à cartographier l'imaginaire que le réel. Et c'est finalement la question de la modélisation qui se pose. Dans quelle mesure un espace modélisé n'est-il pas un espace imaginé ? Dans le cas de la prospective en tout cas, l'espace cartographié n'est pas l'existant, mais le prévisible, ou le possible. Deux cartes, très connues, publiées par la DATAR en 2002, représentent la France en 2020 (fig.17). Nous avons choisi deux scénarios parmi les quatre proposés par la DATAR. Le scénario de l'« archipel éclaté » fait partie des trois considérés comme pessimistes, tandis que le scénario du « polycentrisme maillé » est le seul scénario jugé comme enviable par la DATAR. Il est vrai que cette autre carte d'une France éclatée, tiraillée vers l'extérieur, y compris vers le grand large de l'océan Atlantique, a de quoi inquiéter. Il est certain que les auteurs de ces cartes les ont réalisées avec le plus grand sérieux, et que leur travail a peu de choses en commun avec la douce rêverie de Jules Verne. Pour autant, elles ne représentent pas moins un espace fictif et sont une nouvelle preuve que la cartographie de l'imaginaire peut servir, finalement, à penser le réel.

Conclusion

L'objectif de cette présentation était de montrer qu'en matière de cartographie, la limite entre réalité et fiction est parfois mouvante ou floue : il s'agirait plutôt d'une marche que d'une limite. Cela ne discrédite en rien le sérieux du travail cartographique, au contraire, il s'agit plutôt de s'interroger sur la cartographie de fiction pour se demander s'il n'est pas légitime de nourrir à son égard les mêmes exigences que pour la cartographie scientifique. En retour, il faut souligner la qualité graphique, en termes esthétiques, des cartes de fiction, à côté desquelles les cartes réalisées par des géographes (certes avec des moyens limités) font parfois pâle figure. Les apports sont bien réciproques, dans la mesure où la cartographie de l'imaginaire peut permettre de mieux appréhender le réel. En mettant en cartes la fiction, celle-ci interroge sur les préoccupations de notre siècle. Elle peut également avoir des vertus pédagogiques, et enfin, servir une géographie de projet, une géographie active.

Bibliographie

Bandes dessinées

- Arleston S., Glaudel P., 1992, *Les maîtres cartographes*, t.1 : *Le Monde de la Cité*, Soleil.
- Arleston S., Tarquin D., 1998, *Cartographie illustrée du monde de Troy*, Soleil.
- Jouvray J., Roland D., 2008, *La Région, l'intégrale*, Parquet.
- Peeters B., Schuiten F., 1983-2008, *Les cités obscures*, Casterman, 11 t.

Ouvrages de fiction

- Flaubert G., 1857, *Madame Bovary*.
- Gracq J., 1951, *Le rivage des Syrtes*, Paris, José Corti.
- Tolkien J. R. R., 1969, *Bilbo le Hobbit*, Paris, Stock.
- Tolkien J. R. R., 1972-1973, *Le seigneur des anneaux*, Paris, Christian Bourgois.
- Verne J., *L'île Mystérieuse*, 1874.

Références à des travaux universitaires

- Frémont A., 1999 (2^e édition), *La région, espace vécu*, Paris, Flammarion (collection champs).
- Frémont A., 2007, *Paysans de Normandie*, Paris, Flammarion.
- Ghorra-Gobin C., 2006, « Territoires et représentations : l'imagination géographique de la société américaine », *Revue française d'études américaines*, n°108, p. 84-97. http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=RFEA_108_0084
- Lacoste Y., 1987, « «Le Rivage des Syrtes», un roman géopolitique », *Hérodote*, n°44.
- Lacoste Y., 1996, *La légende de la Terre*, Champs Flammarion,
- Molina G., 2007, « L'influence de la littérature sur les représentations de la ville : l'exemple de la «ville tentaculaire» ou l'instrumentalisation politique d'une matrice poétique », *Bulletin de l'Association des géographes français*, n°84, p. 287-303.
- Musset A., 2005, *De New-York à Coruscant*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Demangeot J., 1992 (4^e édition), *Les milieux « naturels » du globe*, Paris, Masson.

Sites internet

- Marlet O., « Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes », *Mappemonde* (en ligne) http://mappemonde.mgm.fr/actualites/voyage_bd.html, consulté le 17 mars 2010.
- Rydman S., « Lindefirion, Mapping Middle-Earth », (en ligne) <http://www.lindefirion.net/maps/index.html>, consulté le 18 mars 2010 (en anglais)
- Terrimago, 2009, « Les cartes en bulles », *Terrimago* (en ligne) <http://terrimgo.blogspot.com/2009/01/les-cartes-en-bulles.html>, consulté le 17 mars 2010

Autres sources

- Institut géographique national / Casterman, *Sodrovno-Voldachie, carte physique*.
- Image satellite de l'île d'Auckland, 50° 42' S, 166° 05' E, 2010*, source : 2010 Google, Imagerie TerraMetrics, données MapData Sciences Pty Ltd.
- Mathieu J.-L., dir., 2006, *Géographie, les hommes occupent et aménagent la Terre*, manuel de Seconde, Paris, Nathan.
- Extraits du *Bulletin de la Société de géographie*, 1827, dans *La géographie*, n°1, hiver 2009, p.90-94.
- DATAR, Ministère de l'aménagement du Territoire et Environnement, 2002, *Aménager la France de 2020, mettre les territoires en mouvement*, Paris, la Documentation française, 112 p.



Figure 1 : Carte de la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien



Figure 2 : Carte de la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien (détail)

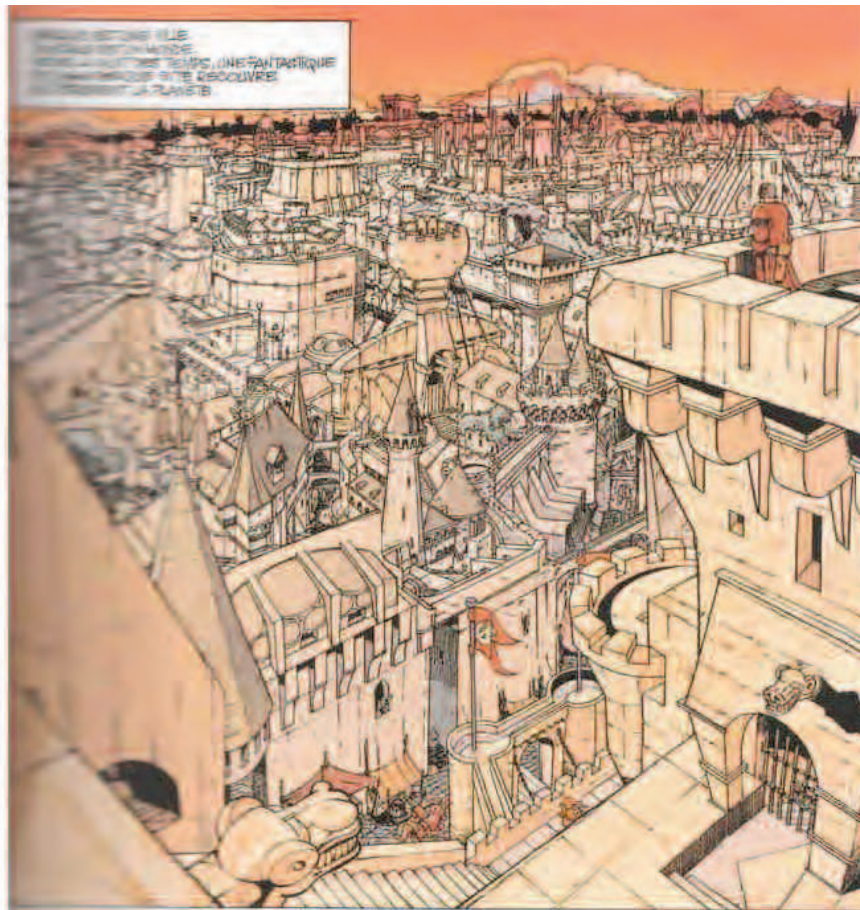


Figure 3 : Vignette extraite de Arleston S., Glaudel P., 1992, *Les maîtres cartographes, t.1 : Le Monde de la Cité, Soleil*

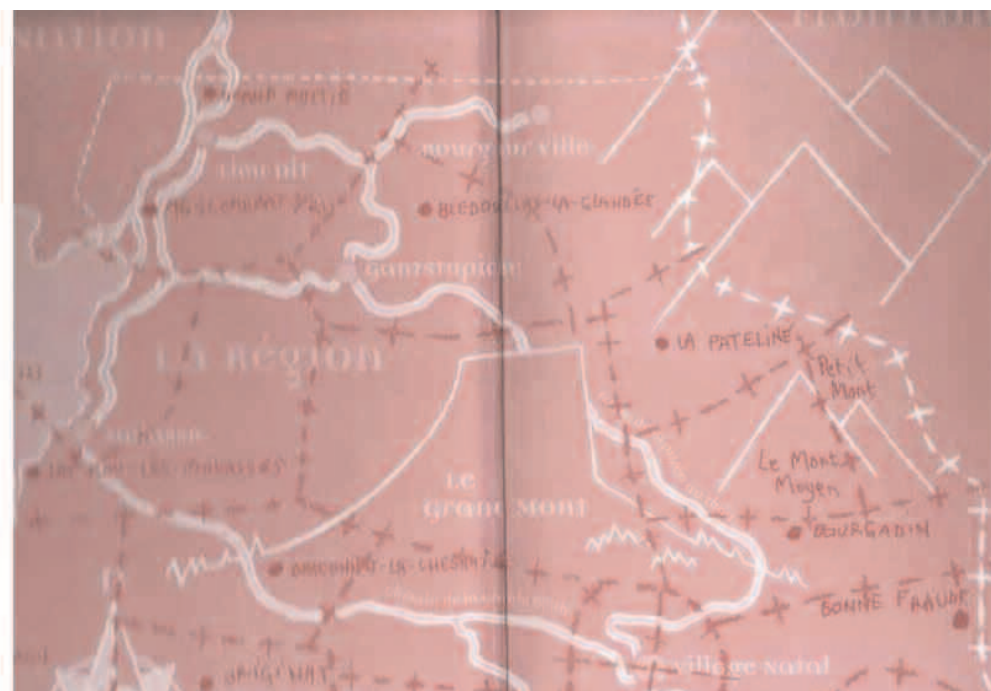


Figure 4 : Double page tirée de Jouvray J., Roland D., 2008, *La Région, l'intégrale, Parquet*



Figure 8 : Couverture de la carte de la Sodrovno-Voldachie, IGN / Casterman



Figure 9 : Recto de la carte de la Sodrovno-Voldachie



Figure 10 : Verso de la carte de la Sodrovno-Voldachie



Figure 11 : Carte de l'île Lincoln, tirée de Verne J., L'île mystérieuse, 1874

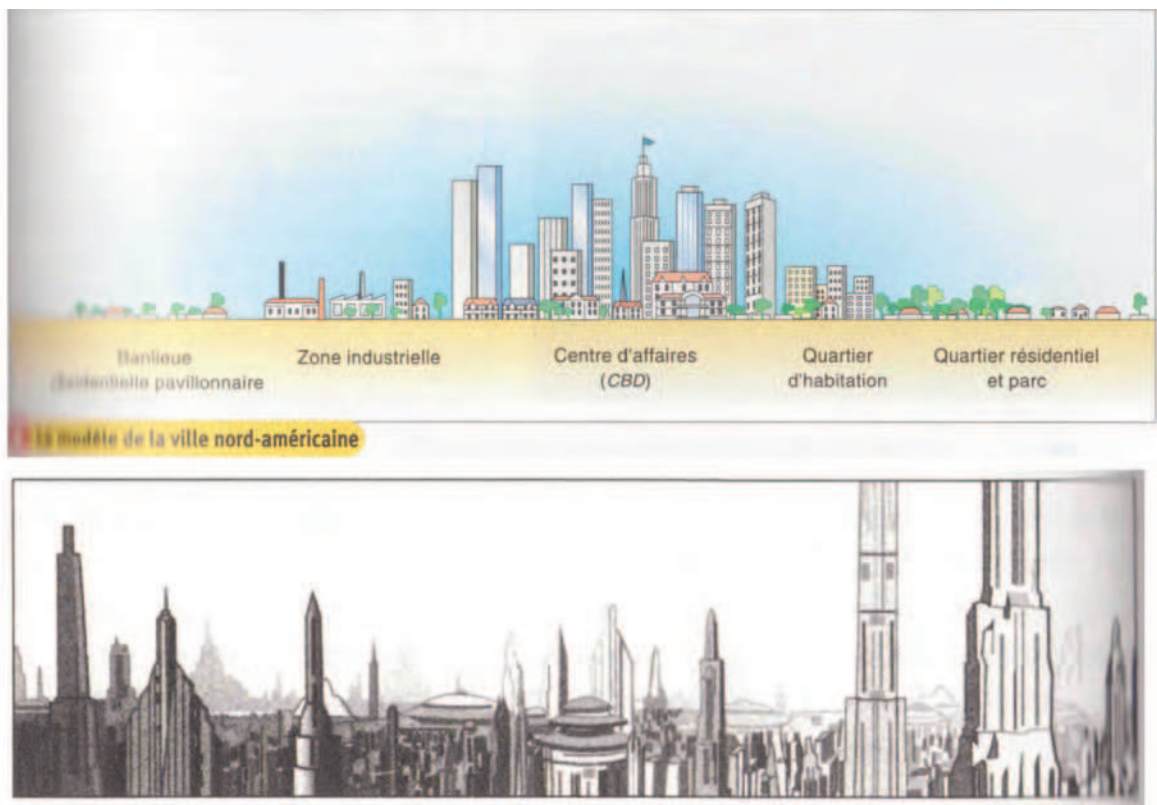


Figure 12 : En haut : Mathieu J.-L. (dir.), 2006, *Géographie, les hommes occupent et aménagent la Terre, manuel de seconde*, Paris, Nathan ; en bas : skyline de Coruscant (Musset A., 2005, *De New-York à Coruscant*, Paris,

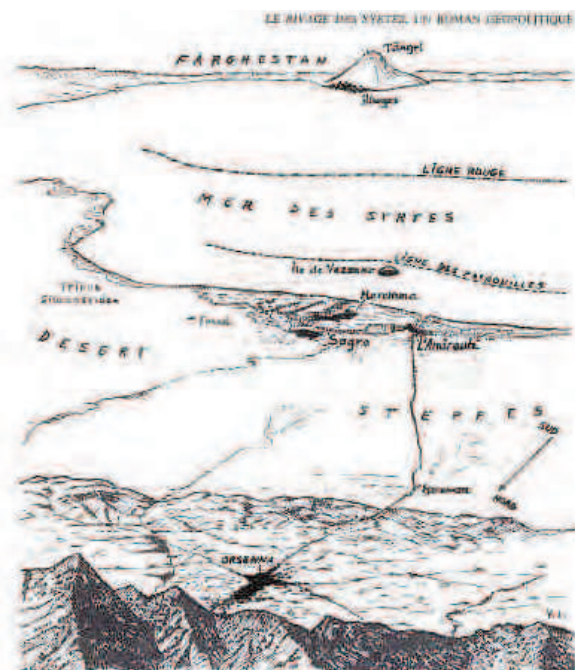


Figure 13 : Carte du Rivage des Syrtes par Yves Lacoste (Lacoste Y., 1987, « Le Rivage des Syrtes, un roman géopolitique », *Hérodote*, n°44)



Figure 14 : Carte tirée de Frémont A., 2007, *Paysans de Normandie*, Paris, Flammarion

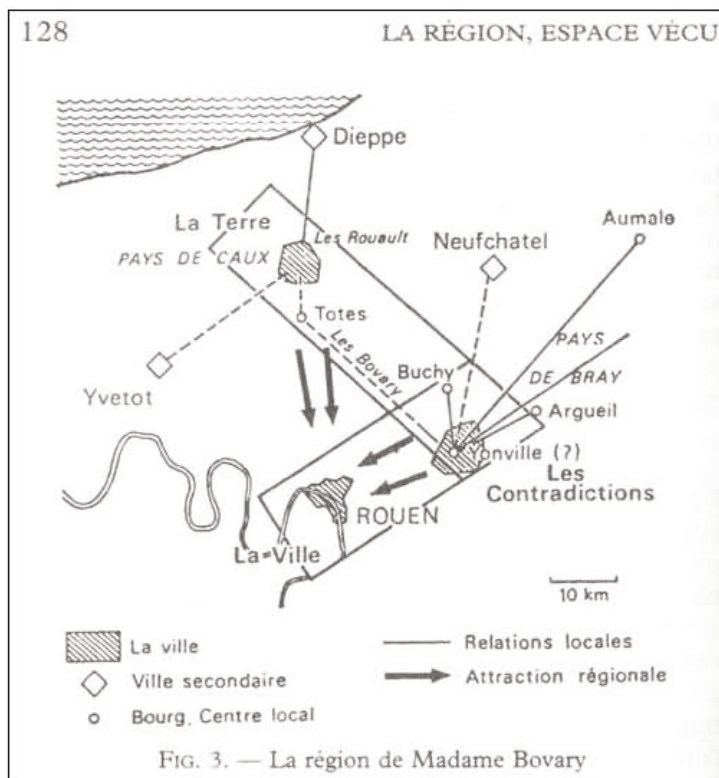


Figure 15 : Carte tirée de Frémont A., 1999 (2e édition), *La région, espace vécu*, Paris, Flammarion (collection champs)

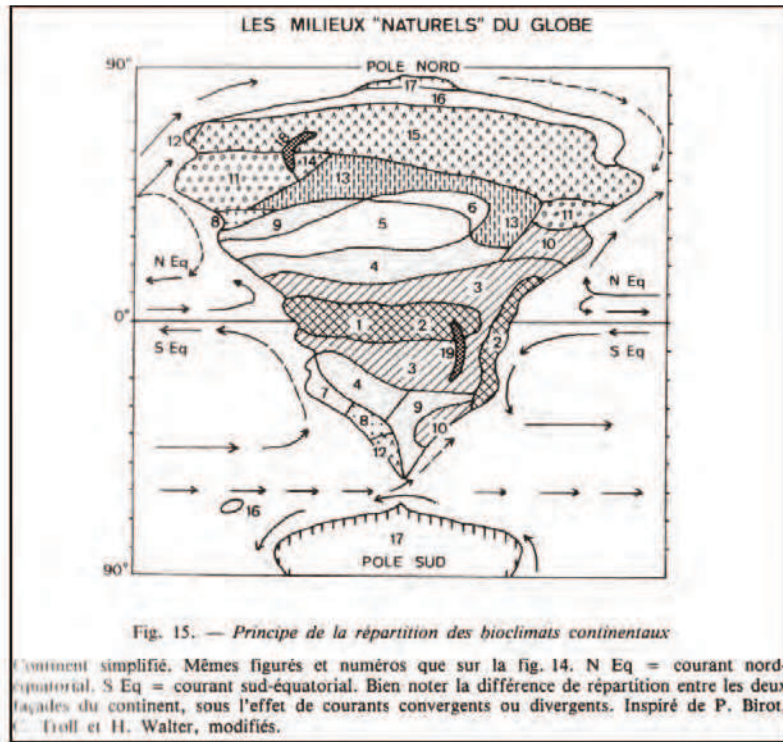


Figure 16 : Carte tirée de Demangeot J., 1992 (4e édition), Les milieux « naturels » du globe, Paris, Masson

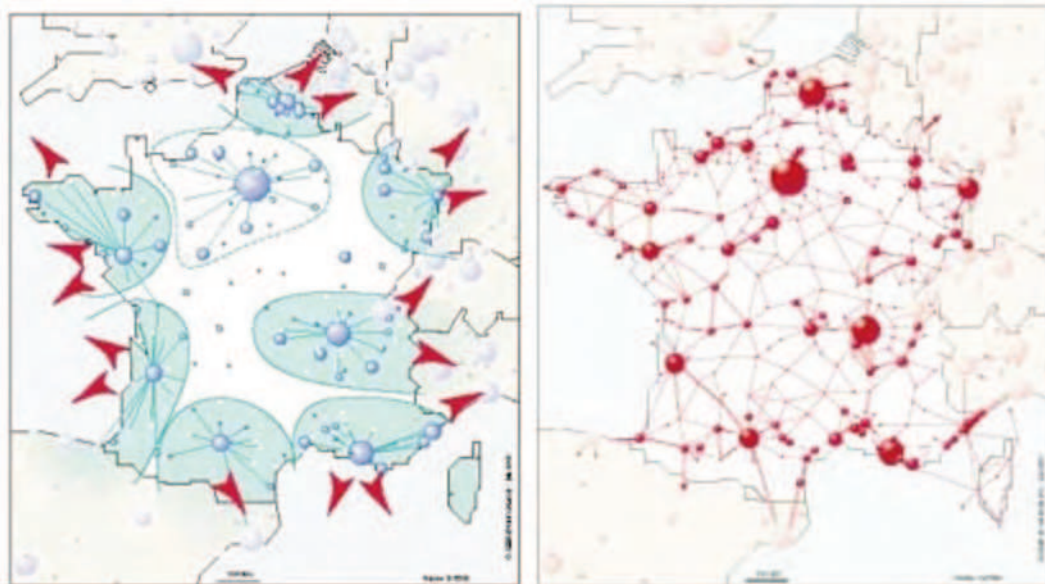


Figure 17 : La France en 2020 : deux scénarios proposés par la DATAR en 2002