



N°2 Cartes et plans

- Marie Flament

Essai de méthode

Du discours et des cartes

Les romans policiers érudits¹, genre en plein essor durant la seconde moitié du XX^e et au début de notre siècle, emploient l'image de manière sensiblement différente. Les avancées technologiques des dernières décennies nous ont indéniablement propulsés dans une société de l'image, et signes digitaux et analogiques s'offrent continuellement à nos yeux. De manière concomitante, la critique littéraire passe d'une conception autotélique de la littérature à une conception dialogique². La « clôture du texte » exaltée par les partisans de l'art pour l'art ou les formalistes russes laisse place au concept de « dialogisme » érigé par Bakhtine. Dialogue des livres entre eux, puis dialogue des livres avec le monde.

Dans les romans, l'image ne se contente plus de jouer un rôle secondaire : elle devient un interlocuteur à part entière. Dans un article intitulé « Théorie et didactique des messages mixtes : une relation d'échanges », Georges Jacques qualifie l'insertion d'image dans les romans de « forme de hors-texte »³. En effet, il ne s'agit pas de hors-

¹ Cette appellation recouvre les romans policiers historiques ainsi que les romans centrés sur l'investigation d'un personnage qui résout l'énigme grâce à ses connaissances dans les arts ou le domaine culturel.

² Voir J.-L. Tilleul, « Comment aborder l'étude du couple texte-image ? Epistémologie et sociopragmatique d'une relation problématique », dans *Théories et lectures de la relation image-texte*, sous la direction de J.-L. Tilleul, Cortil-Wodon, EME, 2005, pp. 98-101.

³ G. Jacques, « Théorie et didactique des messages mixtes : une relation d'échanges », dans *Théories et lectures de la relation image-texte* », *Ibid*, p. 18.

textes⁴ au sens strict du terme mais de documents qui appartiennent bel et bien au texte et qui ne pourraient souvent en être ôtés sans altérer le contenu ou la compréhension du roman.

La présence de cartes et de plans dans les romans policiers érudits est naturellement tributaire de cette évolution de la lecture du rapport texte-image. L'utilisation de la carte dans les romans policiers historiques reste d'abord un référent au réel, un ancrage spatio-temporel de la narration. Les cartes et les plans sont également parties intégrantes du processus herméneutique et sont l'occasion d'une utilisation ludique grâce aux jeux stylistiques qu'elles offrent mais aussi grâce au lien qu'elles établissent entre fiction et réalité.

Repères dans l'espace et dans le texte

La carte comme ancrage spatio-temporel

Tout comme dans la littérature de voyage, les cartes de ces romans sont des marques délimitant le cadre spatial de l'intrigue. À l'ancrage spatial s'ajoute également un ancrage temporel dans la mesure où toutes les cartes dont il est ici question représentent un état du monde qui n'est plus. Dans le cas des romans policiers historiques, il s'agit de décrire le monde contemporain aux personnages ; Shrewsbury au XII^e siècle pour Ellis Peters⁵, l'Italie au XIII^e siècle pour John Sack⁶, ou encore l'Europe du sud-est pendant l'Antiquité tardive dans *Le Prix des Chiens* de Bertrand Lançon⁷. Dans les romans policiers érudits où l'action nous est contemporaine, *Le Pendule de Foucault*⁸ ou *La Règle de Quatre*⁹, la carte est davantage un document d'investigation. Elle ne délimite plus le cadre de l'intrigue, mais celui des recherches des érudits. La situation des cartes au sein du roman joue d'ailleurs un rôle prépondérant pour la compréhension du rôle de l'image par rapport au texte. Dans les romans policiers érudits, les cartes sont

⁴ Au sens littéral, le mot hors-texte désigne les gravures tirées à part et intercalées ensuite dans un livre, et non comprise dans la pagination.

⁵ E. Peters, *Le Capuchon du moine*, Paris, 10-18, « Grands Détectives », 1989, p. 6.

⁶ J. Sack, *Le Complot des Franciscains*, Paris, Laffont, « Roman », 2006, p. 17.

⁷ B. Lançon, *Le Prix des Chiens*, Paris, Alvik, 2006, p. 10.

⁸ U. Eco, *Le Pendule de Foucault*, Paris, « Livre de Poche », 1990, p. 465.

⁹ I. Caldwell et D. Thomason, *La Règle de quatre*, Paris, Laffont, « Roman », 2006, p. 178.

insérées en début de roman et définissent le cadre spatio-temporel de l'ensemble de l'intrigue alors que les cartes situées au sein du roman concernent généralement un épisode particulier de l'œuvre.

Situées au seuil de l'œuvre, les cartes ont donc une fonction introductrice. La carte de « L'itinéraire de Festus en Illyrie pendant l'hiver 375 »¹⁰ nous fait entrer avant même le premier chapitre en plein cœur de la latinité. L'Illyrie est transposée dès l'avant-propos dans notre géographie moderne ; l'auteur précise qu'il s'agit des « actuelles Croatie, Serbie et Bosnie » [p. 9.]. Le texte qui précède l'image vient donc l'explicitier pour les lecteurs qui ne connaîtraient pas ce nom, et le texte qui appartient à la carte, la légende, intègre immédiatement les nouvelles connaissances. Il s'agit d'employer le terme le plus juste, tout comme l'auteur a choisi dans l'opus précédent, intitulé *Le Complot des Parthiques*¹¹, d'employer des mots en latin traduits à la fin du volume dans un glossaire. Le choix du vocabulaire participe à la reconstitution du monde latin. D'autre part, la carte installe une temporalité qui n'est plus la nôtre. Tout au long de la narration, les trajets qui paraissent dérisoires sur les cartes occupent les personnages pendant une période importante à cause des moyens de communications limités de l'époque.

Dans *Le Complot des Franciscains*, la carte qui suit le prologue porte la légende suivante : « L'Italie et la région d'Assise, en 1270 »¹². Le roman s'ouvre sur un prologue qui relate des événements ayant eu lieu à Assise en 1230, s'ensuit la carte, puis le roman à proprement parler qui se situe en 1271. La carte lance un pont entre les événements qui ont eu lieu à deux périodes différentes et installe le cadre du récit principal. Constituée d'une carte d'Italie et d'une autre de la région d'Assise, l'image, par sa composition, agit comme une focalisation dans le récit puisque l'auteur concentre son attention sur un foyer de narration. Ainsi, même si le récit évoque d'autres villes, comme Ancône, dont est originaire la famille du personnage principal, où Venise, où un autre protagoniste séjourne auprès du pape, l'essentiel de l'action du roman a lieu dans cette partie de la carte qui semble observée à travers un microscope. L'établissement du cadre spatio-temporel se donne comme la principale préoccupation de Sack qui préfère la compréhension immédiate du lecteur à l'exactitude. En témoigne le choix de la

¹⁰ B. Lançon, *Le Prix des Chiens*, *Op.cit.*, p. 9.

¹¹ B. Lançon, *Le Complot des Parthiques*, Paris, Alvik, 2006.

¹² J. Sack, *Le Complot des Franciscains*, *Op. cit.*, p. 7.

traduction des noms de certaines villes en fonction de la langue du lectorat : « *The names of sites are changed. The Italian Venezia is Venice in the French map and Venice in the English* » (entretiens)¹³. Contrairement à l'auteur du *Prix des Chiens*, Sack se sert de la carte pour illustrer son propos, non pour conduire son récit.

De la même manière, mais à une échelle différente, les plans des abbayes qui ouvrent *Le Capuchon du moine* et *Le Nom de la Rose*¹⁴, permettent au lecteur de s'imprégner de la configuration des lieux. Pour ce dernier roman, le goût du détail révélé par ce plan allant jusqu'à schématiser les baignoires des *balnea*, contraste avec le flou spatial dans lequel nous laisse flotter le narrateur qui décrit elliptiquement le site comme « l'abbaye dont il est bon et charitable de taire même le nom désormais » [p. 13]. Ce décalage est peut-être l'un des gages de la liberté de l'auteur qui choisit d'imaginer une abbaye en fonction des nécessités de son récit. Au cadre spatio-temporel historique, qui infléchirait l'intrigue en raison de la loi de la vraisemblance, l'auteur préfère la liberté de l'imaginaire. Ellis Peters choisit le parti inverse dans *Le Capuchon du Moine*. La reconstitution de la ville médiévale est un aspect essentiel de son œuvre. Toutes les intrigues de la saga Cadfael n'auraient pu avoir lieu nulle part ailleurs qu'à Shrewsbury. Elle s'inspire de l'histoire, des légendes et du folklore de la région pour édifier sa fresque pittoresque.

Les textes content, les images racontent

À la manière des cartes néerlandaises, signes de richesse et de savoir, que l'on trouve à l'arrière plan des peintures de Vermeer, la reproduction du plan dans les romans policiers érudits ne se contente pas de brosser une toile de fond, de situer l'histoire dans un lieu ; il nous donne également des informations sur les personnages et contribue à installer dans l'œuvre une certaine dramaturgie. À travers la comparaison des cartes des abbayes qui ouvrent *Le Nom de la Rose* et *Le Capuchon du moine*, les cartes nous livrent aussi nombre de renseignements sur la nature de l'intrigue. L'abbaye, qui est un lieu traditionnellement clos, est représentée au sein de la ville de Shrewsbury dans le roman d'Ellis Peters. Cette ouverture sur le monde laïc est un trait distinctif du

¹³ Les citations référencées comme « entretiens » sont extraites des réponses que les auteurs ont eu l'extrême amabilité de me faire parvenir.

¹⁴ U. Eco, *Le Nom de la Rose*, Paris, « Livre de Poche », 1990, pp. 22-23.

personnage principal, le moine Cadfael. Ce dernier mène ses enquêtes par monts et par vaux et ne répugne pas à quitter les murs qu'il a fait vœu d'habiter pour venir en aide au monde des hommes aimés fraternellement. Le plan comporte quantité de noms et d'idéogrammes apportant des informations importantes pour la narration. Les toponymes révèlent un univers familier, comme « Maison de Bonel » ou « logis du Père abbé ». La carte qui ouvre le troisième volet de la saga Cadfael est également valable pour les vingt et un romans qui la composent ; le moulin servira par exemple de refuge aux protagonistes dans *Un Cadavre de trop*¹⁵. D'autre part, les arbres dessinés, ainsi que les maisons, les vignes, les pointillés qui représentent la pelouse donnent l'image d'une charmante bourgade entourée d'une campagne verdoyante. Le plan agit à la manière des incipits de certains romans naturalistes qui condensent les éléments essentiels de l'intrigue ; l'intrigue historique concerne vraisemblablement des moines et se passe au pays de Galles dans un cadre luxuriant et familier.

Contrairement à la carte de Shrewsbury, celle de l'abbaye anonyme du *Nom de la Rose* [pp. 22-23] est un lieu absolument fermé, annonciateur du huis clos de l'intrigue. Inventée par Eco pour les besoins de la narration, cette carte transmet une image inhospitalière des lieux. Le peu d'arbres en souligne l'aspect désertique et accentue l'importance des croix du cimetière symboliquement relié à l'Édifice où se trouve la bibliothèque, l'incarnation du savoir. Les traits qui dessinent le relief montrent que ce lieu isolé par des murs est aussi isolé par sa situation, au pic d'une colline ou d'une montagne, quelque part entre les Cieux et la terre. De plus, l'Édifice apparaît d'emblée comme un lieu mystérieux ; c'est le bâtiment le plus important, par sa taille bien sûr, mais aussi par l'attention que lui accorde le narrateur. Et pourtant, le plan ne nous laisse voir que les contours extérieurs ; le dessin de la tour est schématisé, l'intérieur désespérément blanc, énigmatique. Ce silence sera partiellement rompu au cours du roman, puisqu'une carte de la partie névralgique de l'Édifice, la bibliothèque, sera ultérieurement soumise au lecteur. Enfin, sachant que cette carte est une pure invention, on aurait pu penser qu'Eco choisirait de placer cette tour si essentielle au cœur de l'abbaye, mais il préfère la placer sur l'extérieur, la moitié du bâtiment hors des murs, à l'endroit le plus élevé de l'abbaye. Or, étymologiquement, le mot « sacré » désigne ce qui est à part. La position de l'Édifice sur le plan induit déjà implicitement le rôle sacré

¹⁵ E. Peters, *Un cadavre de trop*, Paris, 10-18, « Grands Détectives », 2000, p. 6.

accordé au savoir, à la bibliothèque, au sein de ce lieu sacré qu'est l'abbaye. La simple lecture du plan annonce une intrigue en huis clos dans un lieu inhospitalier et attire notre attention sur l'Edifice, l'énigme centrale du roman.

Orientation dans l'espace et dans le texte : synthèse et fil d'Ariane

Par son caractère immédiat et schématique, l'image remplit également le rôle d'un résumé du texte. Dans *Imprimatur*¹⁶, par exemple, ce roman de plus de huit cents pages où les digressions historiques viennent régulièrement interrompre l'action, les cartes synthétisent les informations essentielles. Ainsi, les deux versions du plan de la Rome souterraine [pp. 400 et 661] reprennent schématiquement l'ensemble des tribulations nocturnes des personnages. Chaque chemin, chaque étape tracés sur le papier correspondent aux découvertes des personnages pendant leurs expéditions. La présence du second plan permet de mesurer l'étendue des découvertes, mais les commentaires qui suivent en font aussi un outil stratégique. Lorsque les personnages principaux démêlent l'écheveau de l'intrigue, ils comprennent qu'il en va de la vie du pape. Muni de la carte des souterrains, le personnage principal, tel un général, pèse les mouvements possibles de ses ennemis et élabore en conséquence différents plans de neutralisation. Alors que le premier plan suivait les événements qu'il résumait, le second est utilisé en amont pour clarifier les spéculations des personnages.

De même, dans *Le Nom de la Rose*¹⁷, la présentation du plan intervient relativement tardivement alors que les descriptions des salles sont formulées dans le premier tiers du roman [pp. 183-188]. L'extrême précision de la description des pièces, des cartouches qui surmontent les portes, de l'orientation des salles par rapport à la lumière du soleil, multiplie les informations qui ne peuvent être immédiatement assimilées. Le plan de la bibliothèque [p. 345] rapporte schématiquement toutes les informations sur le labyrinthe recueillies au cours des pages précédentes. Les points cardinaux aident à comprendre l'orientation des pièces par rapport à la lumière du soleil, les formes particulières des cellules y sont dessinées et les lettres mentionnées sont celles qui apparaissaient en rouge sur les cartouches où étaient reproduits les versets de

¹⁶ R. Monaldi et F. Sorti, *Imprimatur*, Paris, J.-C. Lattès, 2002.

¹⁷ U. Eco, *Le Nom de la Rose*, Op. cit., p. 345.

l'Apocalypse. Toutes ces informations sont essentielles pour l'orientation des personnages dans le labyrinthe, mais elles éclairent aussi le fait que la bibliothèque est conçue comme un planisphère des connaissances, un microcosme du savoir.

Lorsqu'un itinéraire y est représenté, cartes et plans peuvent également être considérés comme un condensé du roman lui-même. Le trajet de Festus dans *Le Prix des Chiens* reprend en effet toutes les grandes étapes de l'enquête de l'*agens in rebus* et de ses acolytes. Chaque étape géographique correspond à une étape dans ses investigations. L'itinéraire de son voyage est en quelque sorte un résumé de son enquête et de sa quête qui s'achève à la mine de Scupi, lieu de la résolution et de la révélation finale du roman. Cet effet cinétique est absent de la carte du *Complot des Franciscains* qui préfère confier au texte seul la dimension dynamique de son personnage, lequel effectue une sorte de pèlerinage jusqu'à Assise.

La carte retrouve ainsi sa fonction première d'ancrage géographique et d'aide à l'orientation. Elle devient parfois le fil d'Ariane qui aident les personnages et, *in speculum*, le lecteur, à s'orienter dans le labyrinthe du réel et dans celui du texte. Dans la bibliothèque labyrinthique, un livre se cache toujours après un autre et une salle s'ouvre derrière celle qui vient d'être visitée ; tous ces livres, dans toutes ces cellules, sont reliés par le fil du sens. Ce dernier est mis en évidence par les lettres des salles qui entrent dans la formulation des mots. Le texte permet de s'orienter sur le plan ; le plan éclaircit le texte. En effet, l'abondance des détails fait de la description de la bibliothèque un véritable labyrinthe qui prend tous les Thésée au piège d'un monde fictif. C'est d'ailleurs peut-être pour privilégier la compréhension qu'Eco nous présente un plan en deux dimensions alors que d'après Jean-Jacques Annaud¹⁸, l'auteur imaginait un entrelacs d'escaliers digne des gravures de Piranèse. Comme le note Brian Mc Hale, cette volonté première est restituée dans le film où un décor de cinq étages est nécessaire et où les salles sont reliées entre elles par d'anarchiques escaliers :

The film does capture in its own medium the experience of complexity, disorientation, and combined claustrophobia and agoraphobia which Eco projects in his verbal medium, and it does so partly by directly drawing on some of the same visual

¹⁸ Cette anecdote est rapportée dans les commentaires de l'édition *collector* du DVD du *Nom de la Rose* de Jean-Jacques Annaud.

sources discernible, if only remotely, behind Eco's representation : Piranesi's *Carceri*, Escher's topological paradoxes¹⁹.

La lisibilité des images *réalise* donc au plus près ce que le plan du roman suggérait. En effet, même si l'imagination du romancier conçoit la bibliothèque sur plusieurs étages, il est contraint d'utiliser un plan en deux dimensions pour que le lecteur puisse se servir de la carte comme d'un outil de navigation. Dans le roman, la configuration de la bibliothèque est représentée par un unique signe visuel fixe : le plan. Le film en revanche, propose une multitude d'images du bâtiment. La cinétique, la troisième dimension et la simultanéité entre la parole et l'image permettent à l'œil de comprendre immédiatement la complexité du lieu.

Cartes et plans, éléments du processus herméneutique

Enigme : réflexion sur le monde réel à travers le prisme de la fiction

Dans des romans dont le nœud central repose sur une énigme, cartes et plans prennent pleinement part au processus qui consiste à la fois à cacher et à dévoiler. C'est dans *Le Pendule de Foucault* et *La Règle de Quatre* que les liens entre cartes et énigmes sont les plus étroits. L'énigme centrale dissimule sa parole obscure dans le dessin des cartes. Les personnages d'Eco s'échinent à trouver Le Plan qui mène à Aggartha²⁰, cité utopique où est écrit le destin du monde alors que les étudiants de *La Règle de Quatre* disposent de la carte, mais ignorent comment localiser la cachette secrète d'une crypte renfermant les trésors perdus de l'humanisme. *Le Pendule de Foucault* propose en effet trois cartes qui représentent la vision du monde contemporain à l'époque des Templiers. Elles sont accompagnées de commentaires dans le texte [pp. 466-467.] qui peuvent faire office de légende et de descriptif. Présentant successivement les trois cartes, la composition de la page envisage leur comparaison. Se côtoient une « carte en T », une autre, grossièrement dessinée, aux continents disproportionnés et enfin, une projection du

¹⁹ « Par l'expression qui lui est propre, le film saisit l'expérience de la complexité, de la désorientation et d'une combinaison de claustrophobie et d'agoraphobie qu'Eco projette par écrit, et il le fait notamment en se servant des mêmes sources iconographiques que l'on ne discerne qu'approximativement dans la représentation d'Eco : les *Carceri* de Piranèse et les paradoxes topologiques d'Escher » (B. McHale, *Constructing Postmodernism*, [1992], Londres, Routledge, 2001, p. 157).

²⁰ « L'Agartha forme le zéro mystique, l'introuvable... Un échiquier colossal s'étendant sous terre à travers presque toutes les régions du Globe » (*Le Pendule de Foucault*, *Op. cit.*, p. 314).

monde vu d'un pôle. L'extrême dissemblance de ces cartes laisse imaginer la difficulté des protagonistes à découvrir l'unique carte qui pourrait les renseigner sur la situation de l'Umbilicus, cette porte d'entrée vers Aggartha. Le pendule devrait désigner cet endroit sur la carte : « Ce n'est pas le Pendule qui dépend de la carte, c'est la carte qui dépend du Pendule » [p. 466.]. La carte, et donc, la vision du monde, dépend du point de vue mouvant du pendule.

À la fin de ce chapitre, un personnage établit clairement une analogie entre l'image et le texte ; il évoque le fait que la carte ne peut-être reconstituée qu'à partir de cartes que l'on sait erronées et déclare : « Trouver la vérité en reconstituant exactement un texte mensonger » [p. 468.] Derrière cette analogie se cache une véritable religion du signe qui ouvre l'accès à la vérité par la fiction, d'arriver au concept par le signifié. C'est d'ailleurs, ce qui se produit dans cette réécriture kabbalistique du mythe de Frankenstein : il a suffi aux personnages de formuler un Plan pour que celui-ci se mette à exister et finisse par coûter la vie à son auteur. Réceptacle de tous les idéaux et de tous les fantasmes des Diaboliques²¹, la carte devient une sorte de graal et sa recherche se meut en quête d'idéal. Ce n'est pas le dessin de la carte, le signe [p. 464], qui est essentiel car « Une carte n'est pas le territoire »²² tout comme un mot n'est pas le concept qu'il représente. L'essentiel, c'est le signifiant et son aptitude à absorber les idéaux ; c'est ce qui explique qu'elle ne soit pas représentée et que les personnages ne puissent la trouver. Les trois cartes préserveront leur secret, à moins que le véritable secret consiste justement à s'interroger sur notre représentation du monde.

Dans *La Règle de Quatre*, les personnages principaux tentent de localiser la crypte où Colonna a caché d'inestimables œuvres d'art. Pour cela, ils doivent résoudre les énigmes que l'auteur du *Songe de Polyphile* a dissimulées dans son ouvrage. En appliquant la règle de quatre à la bonne carte de Rome, ils découvriront ce lieu. Comme dans *Le Pendule de Foucault*, le choix de la bonne carte est en soi une énigme, et dans le cas présent, celle-ci se dévoilera par la résolution d'une autre énigme, celle de la règle de quatre, une combinaison de distance et d'orientation. Les différents dessins tracés sur le plan explicitent le processus herméneutique mené par les personnages qui tentent d'effectuer la bonne lecture. Ces tracés font échos aux commentaires des personnages

²¹ C'est par ce terme que sont désignés tous les amateurs d'ésotérisme qui trouvent dans leur passion le sens du monde.

²² U. Eco, *Le Pendule de Foucault*, *Op.cit.*, p. 464.

présents dans le texte. La carte gardera son secret pour le lecteur, mais l'un des personnages parviendra à découvrir l'emplacement de la crypte.

Dans *Imprimatur*, la première carte dessinée par Ugonio, entrelacs anarchique de lignes continues, décalcomanie des plis du manteau de son compagnon, relève elle aussi de l'énigme. La seconde version de cette carte lève quant à elle l'énigme, lorsque Melani reconnaît la forme spécifique de l'une des lignes sur le manteau du pilleur de tombes. Dans cet épisode farcesque, les pilleurs de tombes tentent de tromper le détective en lui transmettant une carte erronée. Elle est néanmoins révélatrice de la construction labyrinthique des sous-sols romains et transmet donc à sa façon une part de vérité. La carte énigmatique révèle un aspect de la réalité en obligeant le détective à s'interroger, à éclaircir le sens caché de l'énigme. Cachettes ou espaces de découverte, cartes et plans participent à la fois du cryptage et de l'herméneutique. Documents réels ou vraisemblables, ils jouent encore avec le savoir en entrelaçant les fils de la réalité et de la fiction pour aider ou perdre à souhait le lecteur.

Cartes et plans, gages de vraisemblance

Nombre de documents introduits dans les romans policiers érudits répondent à la notion centrale de vraisemblance. Pour Bertrand Lançon, l'auteur du *Prix des Chiens*, l'hyperréalisme donne l'illusion du réel ; la carte qu'il propose en est la preuve. L'élaboration de l'itinéraire de Festus a été l'occasion de recherches rigoureuses, comme l'auteur le confie à propos de son personnage principal :

J'ai projeté son itinéraire en m'inspirant scrupuleusement des routes et des stations-auberges existantes, que l'on connaît bien - ainsi que les distances - grâce à plusieurs itinéraires écrits qui datent du VI^e siècle (entretien).

Un véritable travail d'archéologie littéraire et géographique génère et encadre le jeu. L'extrême précision du fait historique n'est pas une astreinte mais une contrainte choisie, donnant à l'imagination de l'auteur la possibilité de se libérer sans jamais s'éloigner de la vraisemblance. Un dialogue s'installe entre l'élaboration du plan et la création du texte, le fait historique stimulant ainsi l'imaginaire. D'une certaine manière la carte et les recherches que son élaboration requiert revêtent un caractère narratogénique : l'image génère le texte, la réalité géographique suggère certaines

péripiéties, le cas le plus représentatif étant celui de la carte de Stevenson à l'origine de l'intrigue de *L'Île au Trésor*.

John Sack choisit un parti différent pour la carte au seuil du *Complot des Franciscains*. Intitulée « L'Italie et la région d'Assise, en 1270 » [p. 17], celle-ci sert davantage à établir un cadre général qu'à reproduire fidèlement la géographie de l'époque. L'auteur ne cache pas la souplesse avec laquelle il utilise la carte : « They [maps] are not exactly to scale (...) the names of sites are changed » (entretiens)²³. Dans *Le Complot des Franciscains*, la narration s'appuie sur l'Histoire, mais l'auteur préfère sortir des sentiers battus pour qu'elle ne devienne pas une entrave à son imagination. Profondément attachée à sa région et à son histoire²⁴, Ellis Peters s'est quant à elle vraisemblablement inspirée de cartes historiques. On reconnaît aisément le dessin de l'abbaye, des routes ou des sinuosités des cours d'eau. D'autre part, Shrewsbury peut encore être qualifiée de ville médiévale en regard de la disposition de ses rues. Histoire et imagination président donc à l'élaboration de cette carte, tout comme à celle du roman historique que nous livre Ellis Peters.

De même, les trois cartes du *Pendule de Foucault* sont réelles ou inspirées de cartes réelles. La première carte dont la structure a la forme d'un T traduit fidèlement la conception médiévale du monde, tout comme les cartes inspirées Du *Somnium Scipionis* de Macrobie ont véritablement servi de modèle aux représentations géographiques du monde jusqu'au XVI^e siècle. Eco rapporte même les références précises de la troisième carte, issue de l'*Utriusque Cosmi Historia* de Robert Fludd. La véracité de ces cartes renforce les investigateurs dans leur rôle d'érudits spécialistes de la période des Templiers.

Tous ces exemples étayent l'affirmation de Tilleul selon laquelle : « L'image entretient, par ses effets de réel, l'illusion d'une fiction plus vraie, et surtout plus séduisante, que la réalité »²⁵. Les cartes, et de manière générale, l'insertion de ces « formes de hors-texte » témoignent de la documentation des écrivains et, en miroir, attestent la maîtrise de savoirs spécifiques que les personnages sont censés posséder.

²³ « Elles [les cartes] ne sont pas exactement à l'échelle (...) les noms des lieux ont été modifiés ».

²⁴ Pour plus d'informations sur la région, voir <http://www.darwincountry.org>

²⁵ J.-L. Tilleul, *Théories et lectures de la relation image-texte*, Op. cit. p. 85.

Cartes et plans au service du savoir

Cartes et plans ont également une fonction didactique. Cependant, pour que cette visée didactique remplisse pleinement son office, le lecteur doit rester vigilant et bien distinguer documents réels et documents créés pour les besoins de la fiction ; il doit aussi s'interroger sur les motivations qui ont poussé l'auteur à utiliser de tels documents,

éviter le piège qui consiste à considérer le message (textuel ou iconique) comme simple reflet du monde : le texte n'est pas qu'un document, son étude « littéraire » implique la prise en compte des procédés spécifiques de sa transformation du monde²⁶.

En d'autres termes, on pourrait appliquer le « *Who done it* » aux cartes présentes dans ces romans.

Les recherches historiques accomplies par plusieurs auteurs de romans policiers érudits, sont l'occasion de réflexions critiques sur le rapport de l'image intégrée dans la fiction au réel. Cher Bertrand Lançon, également professeur d'Histoire de l'Antiquité tardive, à la découverte de la latinité s'ajoute une réflexion sur le monde contemporain. Énoncée dans la postface, elle est en réalité déjà contenue dans l'avant-propos et dans la carte. L'analogie géographique explicitée dans l'avant-propos entre l'Illyrie et les « actuelles Croatie, Serbie et Bosnie », induit une réflexion intemporelle sur le devenir de cette région qui se relève à peine de la guerre de Bosnie lorsque le roman est écrit²⁷. La comparaison des enjeux de ces deux périodes de troubles interroge la notion de peuple, la notion de nation, mais aussi l'Europe. En effet, avec la question imminente de l'entrée de la Turquie, la question des limites se pose, celle aussi de la tolérance religieuse. Sans prendre partie, Lançon propose des pistes de réflexion²⁸.

Cette ouverture vers une réflexion sur notre état des connaissances est également proposée dans la carte présentée dans l'*addendum* d'*Imprimatur*. Tout comme *Le Nom de la Rose* ou *L'Eglise de Satan* d'Arnaud Delalande, le premier roman de Monaldi et

²⁶ *Ibid.*, p.101.

²⁷ « J'ai écrit *Le Prix des Chiens* à la fin du XX^e siècle, alors que la guerre de Bosnie s'achevait et que Sarajevo commençait à respirer de nouveau » (B. Lançon, *Le Prix des Chiens*, *Op. cit.*, p. 205).

²⁸ « L'occasion s'est ainsi présentée à moi de rappeler que la pénurie peut côtoyer l'abondance, qu'il n'y a rien à craindre des immigrations et des acculturations, et seulement à craindre d'elles si on les bâcle ; mais aussi que, tant que les pays de l'ex-Yougoslavie ne seront pas intégrés à l'Europe, cette dernière sera orpheline de son Orient, ses composantes helléniques, slaves et ottomanes » (*Ibid.*).

Sorti est constitué d'un récit cadre dans lequel est enchâssé le contenu d'un manuscrit prétendument trouvé. Le récit cadre est formé par deux lettres, un *addendum*, des notes et des documents, le tout étant une sorte d'autocritique du roman ou plus exactement, l'ensemble du roman étant l'*imprimatur* du manuscrit prétendument trouvé. Le récit cadre s'attache principalement à évaluer la vérité historique des faits narrés dans le manuscrit et ce n'est pas un hasard si la carte est insérée dans un *addendum* [p. 770]. Le mot désigne généralement l'ajout d'un document, mais dans un certain contexte, il peut s'agir d'un document juridique, ce qui semble être ici le cas. Les lettres du récit cadre nous apprennent en effet que le manuscrit et ses documents critiques sont envoyés au Vatican pour servir d'arguments au procès de canonisation du pape Innocent XI envisagé autour de 2040. La véracité desdits documents se doit donc d'être irréprochable. Parmi ces documents se trouve une carte représentant la situation de la principauté d'Orange par rapport à la légation d'Avignon et au royaume de France. Cette carte très schématique met en évidence la complexité des enjeux politiques autour desquels gravite l'intrigue du roman. Sa simplicité en fait un outil démonstratif et didactique destiné à comprendre une situation historique tout en restant dans le contexte ludique du récit. D'une certaine manière, l'image est ici un résumé simplifié des jeux politiques complexes développés dans le texte. Paradoxalement, cet *imprimatur* fictif, ou du moins futuriste, nous apporte de véritables informations historiques.

Les jeux de cartes, création et récréation

Jeux stylistiques, jeux iconiques ; esthétique du sens et dialogue des signes

Dans un article, intitulé « Ouvertures historiennes à l'analyse des documents iconiques »²⁹, Jean Pirotte remarque que tous les jeux de langages se sont adaptés à l'image. L'une des figures stylistiques les plus répandues dans la littérature, la métaphore, vient tirer profit de la relation dialogique du texte et de l'image. Dans *La Règle de Quatre*, la carte de la Rome ancienne est ainsi assimilée au visage d'une vieille

²⁹ J. Pirotte, « Ouvertures historiennes à l'analyse des documents iconiques », dans *Théories et lectures de la relation image-texte*, *Op. cit.*, p. 44.

femme ; en d'autres termes, la métaphore exprimée par le signe digital (le texte) suggère une certaine lecture du signe analogique (l'image) puisque l'œil finit par décrypter les traits d'une femme dans le dessin de la carte. Loin d'être un simple jeu de ressemblance, ce rapprochement peut également être perçu comme une métaphore de l'humanisme lui-même. Profondément attaché à l'étude et à la relecture de l'Antiquité, ce courant culturel, philologique et artistique se trouve au cœur du roman. Le personnage principal travaille sur l'œuvre majeure de Colonna, *Le Songe de Polyphile*, fleuron de l'humanisme italien. Afin de préserver les œuvres d'art de ses pairs, menacées par la prétendue purification des mœurs orchestrée par Savonarole, Colonna recueille toutes les œuvres possibles et les dissimule dans une crypte dont son roman est en quelque sorte la clé. Il s'agit donc de redécouvrir les chefs d'œuvre de l'humanisme par le roman, au sens propre comme au sens figuré ; décrypter le roman et trouver la crypte, ou lire le roman et découvrir la pensée humaniste. La carte donne accès à la crypte, tout comme la Rome antique, incarnée par cette vieille femme, permet la découverte des chefs d'œuvre de l'humanisme qu'elle a nourrie. Le texte explicite cette métaphore en assimilant le dessin de la carte au « profil d'une vieille dame contemplant le reste de l'Italie »³⁰. Cette vieille dame, figure de la maternité et de la sagesse, devient alors l'allégorie de l'Antiquité contemplant sa progéniture à travers les siècles. Si l'on accepte cette interprétation allégorique, le rappel dans le texte de la double exécution ordonnée par Colonna pour préserver le secret de la crypte résonne comme une accusation et un remords. « L'église Saint-Laurent, où Colonna fit exécuter les deux messagers, flotte au-dessus de l'arche du nez de la vieille femme »³¹. Le lieu du sacrifice humain se trouve juste sous les yeux de la vieille femme.

La métaphore la plus éclatante se trouve dans le plan de la bibliothèque du *Nom de la Rose*, reflet du savoir du monde. Dans son *Apostille au Nom de la Rose*, Eco évoque le lien entre sa bibliothèque et Borges [p. 34] car c'est bien *La Bibliothèque de Babel* qui se niche au cœur de l'Edifice. Le gardien de la bibliothèque, Jorge (déformation de Borges), résumera l'idée maîtresse de cette nouvelle fantastique : « La bibliothèque est un grand labyrinthe, signe du labyrinthe du monde » [p. 172]. Cette analogie entre l'univers et la bibliothèque explique la mention des quatre points

³⁰ I. Caldwell et D. Thomason, *La Règle de quatre*, *Op. cit.* p. 177.

³¹ *Ibid.*

cardinaux dans ce lieu clos alors que la première carte en est dépourvue. C'est également la raison pour laquelle les mots qui rendent possible une évolution dans la bibliothèque sont les noms des hauts lieux du savoir médiéval (Anglia, Aegyptus, Yspania, Gallia, Germani, etc.) répartis en fonction de leur situation sur le globe. On peut noter que la partie de la bibliothèque qui renferme les ouvrages ayant trait au divin porte le nom de *Fons Adae*, c'est-à-dire, paradis terrestre [p. 338]. Au Moyen-âge, l'Eden était en effet considéré comme une véritable région du monde, en témoigne la première carte en T du *Pendule de Foucault*. L'image d'un plan de la bibliothèque se superpose à celle d'un planisphère, la géographie réelle à celle de la pensée, les tribulations des personnages dans les salles à la circulation du savoir dans le monde. La carte prévue pour s'orienter dans le labyrinthe de la bibliothèque est donc aussi celle qui permet d'évoluer dans le labyrinthe du monde, dans le labyrinthe du savoir. La carte devient alors une image de la quête de savoir et de la quête de repère qui se trouvent au cœur des préoccupations des romans policiers érudits. Cette bibliothèque est en effet le lieu de toutes les épiphanies ; révélations policières mais aussi révélation mystique, presque orphique dans la mesure où l'on accède à la bibliothèque par l'ossuaire dans une sorte de catabase.

Les promenades dans le labyrinthe du Tout rappellent aussi qu'un livre est toujours lié à un autre et que dans le secret des salles obscures, dans les tréfonds de notre inconscient et de notre mémoire ils dialoguent entre eux. Cette description de la bibliothèque peut être interprétée comme un symbole de l'intertextualité. Ce lieu clos, à part, fermé sur lui-même, évoque l'intertextualité selon Barthes : une continuité spatio-temporelle au sein d'une culture littéraire à laquelle s'ajoute le piège de l'hyphologie (*hyphos*, c'est le tissu et la toile d'araignée) qui empêche de vivre et d'écrire en dehors du texte infini³². Le jeu iconique proposé par la carte invite donc à envisager des problématiques métalittéraires.

D'autres figures stylistiques apparaissent dans les deux premiers plans d'*Imprimatur* [pp. 310- 331]. Il s'agit en réalité de parodies de plan. Les personnages principaux demandent aux pilleurs de tombes de leur fournir un plan des souterrains de Rome en échange d'une feuille maculée de sang que ces derniers prennent pour une relique. La carte fournie par les pilleurs de tombes n'est qu'un entrelacs de pointillés et

³² R. Barthes, *Le Plaisir du texte*, Paris, Seuil, « Points », p. 101.

de traits de différentes grosseurs au centre desquels un trait gras dessine une sorte de croix. Le second simulacre de plan, reproduction partielle du premier, soumet le lecteur à une sorte de jeu grâce auquel on peut découvrir la supercherie en reconnaissant la croix en gras ; le plan se révèle la décalcomanie des plis d'un de leurs vêtements. Il s'agit en quelque sorte d'une antanaclase iconique externe où l'image est répétée, mais revêt deux sens complètement différents d'une occurrence à l'autre ; un plan puis un vêtement froissé. Outre l'aspect ludique suscité par cet épisode farcesque, ces « contre-plans » soulignent l'absence totale de repère des personnages principaux. Comme dans *Le Nom de la Rose*, grâce au labyrinthe des souterrains, les personnages parachèvent leur quête en rapportant la connaissance des entrailles de la terre au péril de leur vie.

L'utilisation de ces tropes rappelle que toutes ces « formes de hors-texte » insérées dans l'œuvre littéraire sont aussi des œuvres en soi. John Sack, l'auteur du *Complot des Franciscains*, affirme avoir préféré la dimension esthétique à la dimension didactique dans l'élaboration de sa carte : « La carte a des aspects pragmatiques, ludiques et dramaturgique ; elle se veut aussi une œuvre d'art dans l'œuvre d'art du texte »³³. La volonté de l'auteur est aussi poétique : la patine du dessin témoigne à la fois de l'authenticité historique et d'une recherche esthétique.

Les jeux borgésiens ; romans à tiroirs, romans à miroirs

Le Nom de la Rose, archétype du roman policier érudit, doit beaucoup à la pensée de Borges, et particulièrement à la Bibliothèque de Babel. Dans *Fictions*³⁴, son recueil de nouvelles, l'auteur argentin emploie une technique narrative qui connaîtra une riche postérité et qui s'épanouira dans les romans dont il est présentement question. Dans un article consacré à l'étude de la nouvelle borgésienne, Raphaël Lellouche décrit les enjeux de cette technique narrative :

La technique de narration [mise] en œuvre consiste à faire interférer le texte qu'on a ici et maintenant sous les yeux, dans sa réalité matérielle d'objet typographique, avec l'« univers fictionnel » qu'il projette, c'est-à-dire avec le monde imaginaire où se

³³ « Les cartes sont inspirées de celles trouvées dans un vieil atlas, mais pour éviter d'enfreindre le copyright, le graphiste les a redessinées et les a envisagées davantage comme des œuvres d'art » (entretiens)

³⁴ J. Borges, *Fictions*, Paris, Gallimard, « folio », 1965, pp. 71-81.

déroule l'histoire racontée. (...) Le livre, « introducteur de monde », s'inclut dans le monde qu'il introduit³⁵.

Par un savant jeu de mise en abyme, le livre appartient au monde et le lecteur appartient au livre. Ainsi, l'insertion de « formes de hors-texte » happe le lecteur dans le monde de la fiction en faisant coïncider le document dont il est question dans le livre avec celui que le lecteur a sous les yeux. Des phrases introductives tendent à gommer la frontière entre la carte observée par les personnages et celle que voit le lecteur. Dans *Imprimatur* par exemple, la carte est précédée de ces deux phrases :

"Cette nuit, nous devrions nous éclaircir un peu sur la Rome souterraine" annonça Melani. Il tira de sa poche une feuille de papier sur laquelle il avait tracé grossièrement quelques lignes [p. 400].

Le texte précédant l'image joue en quelque sorte le rôle de légende ; une légende sortie du cadre de la carte pour se fondre dans le texte. Ce procédé fait coïncider l'état des connaissances des personnages avec celui du lecteur. Réunis à travers le temps et le miroir de la fiction, ils mènent conjointement leur quête de sens.

L'effet de réel est encore renforcé par le dessin hésitant de la carte, écho au texte qui annonçait un tracé à main levée. Un procédé similaire est employé dans *La Règle de quatre*, où les bords élimés du cadre entourant la carte imitent les barbes des documents anciens. On pourrait presque parler d'hypotypose iconique, c'est-à-dire, d'un procédé qui rend réel et présent l'image non reproduite, dans la mesure où tous ces effets concourent à rendre le document plus réel, à donner à voir le véritable manuscrit et non une représentation.

La carte fait partie intégrante d'une démonstration ; c'est le cas dans *Le Pendule de Foucault* et *La Règle de quatre*. Les cartes sont montrées à d'autres personnages par l'un des investigateurs au cours de leurs recherches. « J'allais chercher une histoire de la cartographie » [p. 466]. S'ensuit la description des trois cartes de l'époque des Templiers qui en sont à la fois la légende et la glose. La légende de l'une des cartes est même partiellement évoquée au sein de la démonstration : « Et Fludd le dit, dans la légende : ceci est l'ébauche d'un instrumentum, il faut encore y travailler » [p. 468]. Par un subtil dialogue, texte et image s'expliquent mutuellement, instruisent conjointement

³⁵ R. Lellouche, « Borges, et l'enfer littéraire », dans *La Bibliothèque, miroir de l'âme, miroir du monde*, série « mutations », Paris, Autrement, 1991, p. 214.

et créent cette distorsion magique de la perception de la réalité qui a permis à Alice de passer de l'autre côté du miroir.

Contrairement au livre illustré qui traduit le texte en image ou au théâtre qui représente le texte, les formes de hors-texte dont il est question représentent deux entités distinctes apportant chacune un message différent et complémentaire. Conformément à leur rôle traditionnel, les cartes situent l'image dans l'espace et le temps réel, elles délimitent aussi le cadre de la narration. Elles favorisent l'orientation dans le texte, tout comme le texte donne sens à la carte. Elles font également partie intégrante du processus herméneutique ; par leur polysémie, elles participent à la fois au cryptage et à l'éclaircissement des énigmes, piliers centraux d'un genre dont le but principal est de dévoiler le non-dit pour révéler la vérité. Les cartes contribuent à l'impression de vérité du texte et nous la livrent parfois. Si l'on applique le précepte de Saussure qui consiste à étudier la vie des signes au sein de la vie sociale, les cartes deviennent alors le signe d'une réalité. Il faut pour cela que le lecteur reste en éveil, le sens critique aux aguets, et dénoue la réalité de la trame de la fiction. Mais la tâche est ardue, compliquée par les auteurs qui jouent à perdre leur lecteur dans le labyrinthe du sens par des jeux borgésiens et qui nous rappellent constamment par des procédés stylistiques que la vérité se trouve souvent au-delà du sens immédiat.

Les cartes ont toujours été présentes dans les romans policiers, en témoignent par exemple les œuvres d'Emile Gaboriau, de Rex Stout ou de John Dickson Carr. Avec les romans policiers érudits, les cartes, et de manière plus générale, les images, ne sont plus seulement des supports visuels pour les descriptions. Elles font partie intégrante de l'intrigue et s'inscrivent dès *Le Nom de la Rose* dans une problématique postmoderne qui nous interroge sur l'estompement de la frontière entre fiction et réalité, mais aussi sur notre représentation du monde.