



## N°2 Cartes et plans

- Maïa Peyré

### Cartes et plans dans un cycle contemporain de fantasy

Dans le genre *fantasy*, la pratique d'inclure des cartes et des plans est courante. Ces cartes et ces plans font souvent partie d'un ensemble d'annexes encyclopédiques (lexiques, glossaires, chronologies...) dont la présence dans les romans de *fantasy* est l'une des marques distinctives de ce genre paralittéraire.

Quelles sont les fonctions de ces annexes encyclopédiques, et particulièrement des cartes et des plans ? Quels types de rapports le lecteur peut-il établir entre ces éléments cartographiques et le texte fictif ? C'est à ces questions que nous tenterons de répondre dans cet article, à travers l'exemple précis d'un cycle de *fantasy* contemporain intitulé *La Roue du temps*<sup>1</sup>.

Après un bref historique de la naissance du genre *fantasy* et de la pratique d'inclure dans ce type de romans des cartes et autres annexes encyclopédiques, les différents types de cartes et de plans présents dans *La Roue du temps* seront analysés en détail. Cette analyse procédera du général au particulier, (des cartes générales aux plans de villes). Elle s'intéressera particulièrement aux différentes façons dont les lecteurs peuvent appréhender ces cartes et ces plans. Les cartes de *La Roue du temps* ont évolué

---

<sup>1</sup> R. Jordan, *La Roue du temps* [*The Wheel of Time*], New York, Tor Books, 1990-2005. Le cycle est composé de 11 tomes. Un douzième et dernier tome est à paraître en 2008.

au fil du temps et du développement de l'intrigue. Ces différentes approches des cartes et des plans nous permettront de déterminer les spécificités des relations entre éléments cartographiques et textes pour le genre *fantasy*.

## 1. Cartes et plans dans le genre *fantasy*

### A. Historique de la *fantasy*

Le cycle de *La Roue du temps* s'inscrit dans le genre *fantasy*. Ce genre littéraire, mis en place vers la deuxième moitié du dix-neuvième siècle, emprunte des éléments à d'autres genres plus anciens tels que l'épopée, la chanson de geste et la littérature fantastique et d'horreur.

La naissance du genre *fantasy*<sup>2</sup> en tant que tel correspond à peu près au moment où, au XIXe siècle, le roman, en devenant une forme littéraire bien établie, a marqué sa différence avec des formes littéraires « non-réalistes ». En effet, le roman était, à ses origines, une forme littéraire considérée comme secondaire, à l'instar de la *fantasy* ou de la science-fiction aujourd'hui. Puis, le roman a acquis des caractéristiques formelles communes garantant d'une unité de style (découpage en chapitres, utilisation du passé de narration...), en même temps qu'il a bénéficié d'une diffusion plus large et de l'alphabétisation d'une plus grande partie de la population, ce qui a augmenté le nombre de ses lecteurs potentiels. Cette montée en puissance du roman comme genre autonome, sensible dès la fin du XVIIIe siècle en Grande-Bretagne<sup>3</sup> puis en France vers le milieu du XIXe siècle, était également liée, sur un plan matériel, au développement de la presse qui publiait de nombreux romans sous forme de feuilletons. Lorsque le roman est devenu un genre « noble », d'autres formes littéraires ont parallèlement été décrites comme « non-réalistes », par opposition, précisément, au roman « réaliste »<sup>4</sup>.

On considère généralement que le premier auteur de *fantasy* moderne, issu de cette différenciation entre genres « réalistes » et « non-réalistes », est le Britannique William Morris (1838-1896) et que le premier roman de *fantasy* est son *The Well at the*

---

<sup>2</sup> Les termes *fantasy* et *heroic fantasy* sont employés presque indifféremment, en anglais comme en français, pour décrire le genre.

<sup>3</sup> Voir entre autres Ian Watt, *The Rise of the Novel: Studies in Defoe, Richardson and Fielding*. University of California Press, 2001

<sup>4</sup> A ce sujet, voir par exemple A.-M. Boyer, *La Paralittérature*, Paris, PUF, « Que sais-je ? », 1992.

*World's End*, paru en 1887. En effet, ce qui caractérise l'écriture de William Morris est qu'il a franchi une étape décisive en choisissant, à la différence de ses contemporains, tels que Walter Scott, de placer l'action de ce long roman dans un monde imaginaire :

Ce en quoi Morris différait de Scott était qu'il donnait à ses romances médiévales, non pas des cadres historiques, mais des cadres imaginaires. Les romans de William Morris sont placés dans des mondes qu'il a imaginés lui-même (...). C'était une innovation décisive. Car même si sa fiction combinait une grande partie de romantisme antiquisant de Scott et même un peu de l'horreur surnaturelle d'Horace Walpole et des romanciers gothiques, Morris écrivait quelque chose qui était fondamentalement différent du roman historique aussi bien que du roman d'horreur surnaturelle – il avait inventé le roman de *fantasy*<sup>5</sup>.

Le genre *fantasy* se caractérise donc essentiellement par l'existence d'un monde imaginaire dans lequel se déroule l'intrigue. Ses caractéristiques rappellent souvent le Moyen Âge (d'où l'appellation parfois utilisée de *medieval fantasy* ou *med fan*) et le genre décrit en règle générale un monde peuplé de créatures fantastiques (dragons, elfes, nains, trolls...) dans lequel la magie a cours. Les romans de *fantasy* se présentent souvent sous la forme d'une quête initiatique dont les protagonistes, au départ simples villageois, sont amenés à parcourir leur contrée pour combattre les forces du mal. Ce déplacement physique est accompagné d'une évolution mentale, au terme de laquelle les protagonistes passent de l'adolescence à l'âge adulte et du statut d'anonyme à celui de héros. Cette structure narrative n'est pas sans rappeler les romans médiévaux, qui font partie des « ancêtres » du genre *fantasy*.

Il va sans dire que le genre fait partie de la paralittérature, comme d'autres genres tels que la science-fiction, le roman policier ou le roman sentimental. L'exemple le plus connu de *fantasy* est sans doute *Le Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien (l'œuvre paraît d'abord en trois tomes entre 1954 et 1955), qui combine la plupart de ces éléments : un monde imaginaire appelé *Middle-earth* (« la Terre du Milieu »), la présence de plusieurs races (humains, mais aussi elfes et bien sûr les hobbits) et l'utilisation de la magie, en particulier par le magicien Gandalf.

---

5 « Where Morris differed from Scott was in giving to his medieval romances not settings of historical eras, but imaginary settings. Novels of William Morris were laid in worlds of his own invention (...). This was a decisive innovation. For while his fiction combined much of the antiquarian romanticism of Scott and even a touch of the eerie horror of Horace Walpole and the Gothic novelists, Morris was writing something that was basically different from either the historical novel or the novel of supernatural terrors - he had invented the heroic fantasy novel » (ma traduction). L. Carter, *Tolkien, a look behind « The Lord of the Rings »*, New York, Ballantine Books, 1969, p. 137.

On retrouve également ces éléments dans *La Roue du temps*. Le point de départ du premier tome est l'arrivée dans un petit village tranquille d'une Aes Sedai, une magicienne, qui emmène avec elle trois jeunes gens qu'elle dit poursuivis par les forces du Ténébreux, ainsi que deux jeunes femmes. L'un de ces trois jeunes gens, prénommé Rand, s'avère être le Dragon Réincarné, c'est-à-dire qu'il doit être celui qui mènera les forces de la Lumière dans la Dernière Bataille contre les forces du Ténébreux. Il sera aidé dans cette entreprise par les compagnons issus de son village natal et par de très nombreux personnages secondaires. Au cours du tome 11, le dernier en date, on assiste à la mise en place des forces des deux côtés et à la montée en puissance de l'influence du Ténébreux sur le monde, ce qui suggère que la Dernière Bataille est proche. Dans ses grandes lignes, cette intrigue est donc très simple, voire manichéenne, même si les nombreuses ramifications de l'intrigue au cours des onze tomes déjà parus permettent d'affiner le trait.

Dans ce cycle, les thèmes du déplacement et de la progression ont une importance significative, car les protagonistes vont constamment d'un endroit à un autre au fur et à mesure de l'intrigue. Les cartes et les plans jouent ainsi un rôle particulièrement important dans ce cycle.

## **B. Rôle du paratexte**

Une autre caractéristique du genre *fantasy*, et de tous les genres paralittéraires, est la grande place généralement accordée au paratexte. Les indices paratextuels des romans de *fantasy* ont deux fonctions essentielles. La première est d'ancrer les ouvrages dans le genre et de fournir aux lecteurs potentiels les signes qui lui permettront de décoder l'inscription générique d'un ouvrage. Ces signes font essentiellement partie de la présentation extérieure : collection, couverture illustrée, annonce de l'appartenance à un cycle ou une série<sup>6</sup>.

On peut donc parler d'un ensemble de signes paratextuels généralement extérieurs (couverture, titre, annonce des autres titres de la série...) qui signalent ainsi l'appartenance générique d'un ouvrage : ils constituent « une sorte de code, disposé à la

---

<sup>6</sup> Voir en particulier G. Genette, *Seuils*. Paris, Seuil, 1987, p. 7.

lisière du roman, [qui] rassemble toutes les informations relatives à son état civil et anticipe le récit dont il renforce la valeur marchande »<sup>7</sup>.

D'autre part, le paratexte de nombreux ouvrages de *fantasy* est également composé d'éléments qui présentent le monde imaginaire de l'œuvre et lui permettent d'avoir une certaine cohérence. Dans ce paratexte que certains auteurs qualifient de ludique, on trouve bien sûr les cartes et les plans, mais aussi d'autres éléments tels que des généalogies, des lexiques, des glossaires de langues imaginaires... Il s'agit là de la deuxième fonction du paratexte dans le genre *fantasy* : il a pour rôle d'apporter au monde fictif la plus grande cohérence possible, en fournissant des informations à la fois textuelles (telles que les lexiques) et visuelles (les cartes et les plans)<sup>8</sup>. Plus précisément, la présence de telles annexes, d'une « xéno-encyclopédie », selon le néologisme employé par Richard Saint-Gervais<sup>9</sup> constitue des « marqueurs génériques »<sup>10</sup> qui proclament l'irréductible altérité des mondes de la *fantasy* et donc la nécessité d'expliquer ses éléments historiques et cartographiques.

Ce paratexte « encyclopédique » se situe plus volontiers à l'intérieur de l'ouvrage, mais toujours aux marges du récit fictif, que ce soit au début ou à la fin de l'ouvrage. De telles annexes peuvent, à l'occasion, être rassemblées dans un ouvrage distinct : *Le Seigneur des anneaux* est ainsi accompagné du *Silmarillion* et le cycle de *La Roue du temps* a un ouvrage entier d'annexes, un « guide » intitulé *The World of Robert Jordan's The Wheel of Time*<sup>11</sup>.

Les cartes et les plans que l'on trouve dans les ouvrages de *fantasy* s'inscrivent donc dans un contexte plus large. Ils répondent à une volonté de cohérence interne pour les univers imaginaires de la *fantasy*. Cette cohérence s'appuie sur un ensemble d'annexes encyclopédiques, dont les cartes et les plans ne sont qu'un élément parmi d'autres. D'autre part, la convention d'inclure des éléments paratextuels tels que les cartes remonte à la naissance du genre *fantasy*. En effet, le roman considéré comme le

---

7 A.-M. Boyer, *La Paralittérature, Op. cit.*, p. 112.

8 « Le roman de fantasy a recours aux nombreux paratextes ludiques que sont les chronologies, tableaux généalogiques, glossaires, listes d'un panthéon imaginaire et cartes géographiques. Tout cet arsenal, parfois encyclopédique, vise moins la vraisemblance historique que la cohésion d'un monde imaginaire, à la façon de l'univers du Seigneur des anneaux » (S. Gorgievski, *Le Mythe d'Arthur. De l'imaginaire médiéval à la culture de masse. Paralittérature, bande dessinée, cinéma, beaux-arts*. Liège, Éditions du Céfal, 2002, p. 25).

9 R. Saint-Gelais, *L'empire du pseudo, Modernités de la science-fiction*. Québec, Nota Bene, 1999.

10 A. Besson, *La fantasy*. Paris, Klincksieck, « 50 questions sur... », 2007, p. 147.

<sup>11</sup> R. Jordan et T. Patterson, *The World of the Wheel of Time*, Londres, Orbit, 1997.

premier roman de *fantasy*, *The Well at the World's End*, était déjà accompagné d'une carte. On peut donc parler, pour l'ensemble de ces annexes encyclopédiques, d'une

volonté systématique, démiurge de bâtir un monde cohérent qui fasse concurrence au monde réel. (...) Si la démarche créatrice consiste en une mise en ordre du monde, la carte imaginaire tend à resserrer encore cet ordre, à inscrire graphiquement une maîtrise totale de l'imaginaire ; et si la carte « réelle » est une tension vers un ordre en devenir, la carte imaginaire nous y installe<sup>12</sup>.

D'autre part, l'intrigue des romans de *fantasy* fonctionne également comme une quête initiatique : les protagonistes partent de chez eux et explorent des contrées jusqu'alors inconnues. Cette notion d'exploration explique sans doute en partie l'importance des cartes dans ce genre :

La mission première de l'explorateur, à la fois espion et éclaireur, étant de ramener une représentation détaillée de la contrée inconnue, l'habitude veut que les auteurs fournissent une carte de leur pays imaginaire. Idéalement, le lecteur doit s'y référer constamment, à mesure qu'il « progresse », qu'il « avance » dans la lecture, le texte étant alors conçu comme une sente qui s'ouvrirait devant lui<sup>13</sup>.

### C. Cartes et annexes encyclopédiques

Ainsi, l'inclusion de cartes, de plans et d'annexes encyclopédiques dans les ouvrages du genre *fantasy* est une pratique courante, bien qu'elle ne soit pas universelle. Ces annexes peuvent être extrêmement détaillées. J. R. R. Tolkien avait ainsi écrit plus d'une centaine de pages d'annexes pour *Le Seigneur des anneaux*<sup>14</sup> ; elles comprenaient entre autres des éléments de grammaire et de vocabulaire de la langue imaginaire des elfes, suffisamment développés pour permettre aux « fans » les plus acharnés de communiquer dans cette langue. Ces annexes peuvent donc en venir à fonctionner comme une sorte de prolongement du texte, permettant ainsi une ouverture sur les différentes manières d'appréhender les romans de *fantasy*, souvent longs et denses :

le récit linéaire s'enlise dans des étendues descriptives de dimensions inusitées, la carte, le tableau, le lexique, le schéma semblent manifester une volonté de

---

12 P. Jourde, *Géographies imaginaires. De quelques inventeurs de mondes au 20<sup>e</sup> siècle*. Paris, José Corti, 1991, p. 103.

13 M.-L. Schultze, sous la direction de Michel Jouve, *Une lecture d'un genre, l'heroic fantasy (Royaume-Uni - Etats-Unis 1932 - 1982)*. Thèse de doctorat, université de Bordeaux III, 1997, p. 150.

14 *Le Seigneur des anneaux* compte 103 pages d'annexes, 24 pages d'index et 7 cartes.

ne pas s'en tenir à la pure loi de succession qui régit la narration : on serait même tenté de dire qu'il ne s'agit de rien moins que de modifier la relation temps/espace à laquelle nous sommes habitués dans la lecture, à savoir que l'inscription des signes dans l'espace de la page n'est que la mécanique destinée à nous engager dans le parcours temporel du texte. On nous suggère que l'on peut lire autrement, de façon plus ouverte ou plus désinvolte, dans le plaisir de l'errance, comme l'on suit les pistes hasardeuses d'un atlas ou d'un dictionnaire, voire en tournant en rond, pris dans le labyrinthe<sup>15</sup>.

En ce qui concerne les cartes de la Terre du Milieu, on sait que Tolkien les a retravaillées de nombreuses fois et qu'il les avait souvent sous les yeux en écrivant le texte du *Seigneur des anneaux*. Tolkien n'était, de loin, pas le premier à faire usage de telles annexes encyclopédiques<sup>16</sup>. Dans *Imaginary Worlds*, Lin Carter développe pareillement les annexes : elles comprennent entre autres des œuvres d'histoire, de géographie, des généalogies, des spécimens de littérature « islandaise », et bien sûr des cartes, dont une carte géologique du continent<sup>17</sup>.

La convention d'inclure de telles annexes est ancrée si profondément dans la *fantasy* que la présence de ces cartes et de ces annexes est quasiment considérée comme un acquis par la littérature critique, et elle est mentionnée presque en passant dans l'article d'Edward Rothstein sur *La Roue du temps*, « Flaming Swords and Wizards' Orbs »<sup>18</sup>.

Quel est le rôle précis de ces annexes encyclopédiques, et en particulier de ces cartes ? On a déjà parlé de la volonté de cohérence des mondes fictifs inventés par les auteurs. Il semble évident que les cartes participent à la mise en place de cette cohérence : le lecteur qui se fait une image mentale du monde décrit dans un roman de *fantasy* se sert d'un faisceau d'indices : indices visuels – les cartes et représentations

---

<sup>15</sup> P. Jourde, *Géographies imaginaires*, *Op. cit.*, p. 40.

<sup>16</sup> « *All of this had been accomplished before, of course, in many another novel. Tolkien gives us, for example, a very detailed map of Middle-earth. Well, we have maps from Fletcher Pratt and E.R. Eddison, and from William Morris himself, for that matter* », L. Carter, *Imaginary worlds: The Art of Fantasy*. New York, Ballantine Books, 1973, p. 119. (« Tout cela avait déjà été fait auparavant, bien sûr, dans bien d'autres romans. Tolkien nous donne, par exemple, une carte très détaillée de la Terre du Milieu. Eh bien, nous avons des cartes de Fletcher Pratt et d'E. R. Eddison, et même de William Morris lui-même », ma traduction).

<sup>17</sup> L. Carter, *Imaginary worlds: The Art of Fantasy*, *Op. cit.*

<sup>18</sup> E. Rothstein, « Flaming Swords and Wizards' Orbs », dans *New York Times Book Review*, 8 décembre 1996.

éventuelles de personnages ou de lieux<sup>19</sup> – et indices textuels qui peuvent provenir de la narration proprement dite mais aussi des annexes encyclopédiques.

Par ailleurs, ces cartes peuvent également fonctionner comme une sorte de confirmation visuelle des descriptions écrites : « Dans son article intitulé « "Heroic Fantasy" et modernité », Michel Delville parle de « cohérence encyclopédique » (p. 107) : pour lui, les cartes « [préfacent] et [sanctionnent] les aventures décrites »<sup>20</sup>.

Il y a ensuite un intérêt pratique, comme le souligne E. Rothstein dans son article consacré à *La Roue du Temps*<sup>21</sup> : elles permettent au lecteur (et à l'auteur<sup>22</sup>) de mieux comprendre ce monde fictif et de mieux se le représenter.

Les annexes sont aussi une manière d'apporter au monde fictif qu'invente l'auteur d'un roman de *fantasy* une certaine plausibilité, cette « *willing suspension of disbelief* » dont parle W. Coleridge<sup>23</sup> – citation souvent reprise dans les écrits critiques sur le genre – mais également de l'épaisseur et de la vraisemblance. Elles donnent au lecteur l'impression que ce monde, précisément, n'est pas une fiction, en renforçant ce qu'un auteur a appelé la « vraisemblance anthropologique » d'un roman<sup>24</sup>.

Enfin, la présence des « annexes » participe d'un pacte de lecture par lequel l'auteur prétend être non pas le véritable auteur du texte qu'il nous propose mais « seulement un chercheur moderne qui compile, édite et traduit des copies de documents très anciens (...) qui sont arrivés en sa possession, il ne dit pas comment »<sup>25</sup>. Si ces

---

<sup>19</sup> Les romans de *heroic fantasy* ne comportent généralement pas d'illustrations intérieures ; cependant, la couverture illustrée, qui représente souvent l'un des personnages principaux avec un paysage imaginaire à l'arrière plan, semble être de règle.

<sup>20</sup> M.-L. Schultze, sous la direction de Michel Jouve, *Une lecture d'un genre, l'heroic fantasy (Royaume-Uni-Etats-Unis 1932-1982)*, *Op. cit.*, p. 112.

<sup>21</sup> E. Rothstein, « Flaming Swords and Wizards' Orbs », dans *New York Times Book Review*, 8 décembre 1996, pp. 60-61.

<sup>22</sup> Dans un article qui donne des conseils pratiques pour écrire des romans de *heroic fantasy*, l'auteur suggère fortement aux écrivains en herbe de dessiner une carte de leur monde fictif avant toute autre chose : « *Maps are more than endpaper decorations, and you should start drawing one before you ever start writing your fantasy. Never mind your quest-bound characters: a map will keep you, the author, from getting lost* » (S. Dexter, « Tricks of the Wizard's Trade », dans *The Writer*, Novembre 1997, pp. 8-9).

<sup>23</sup> William Coleridge, *Bibliographia Literaria*, 1817.

<sup>24</sup> « *anthropological verisimilitude* » (C. Fredericks, *The Future of Eternity. Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington, Indiana University Press, 1982, p. 99, ma traduction).

<sup>25</sup> « *only a modern scholar who is compiling, editing, and eventually translating copies of very ancient records (...) which have come into his hands, he does not say how* » (ma traduction). Ces quelques lignes font référence au « masque littéraire conventionnel » (« *standard literary pose* ») adopté par Tolkien dans *Le Seigneur des anneaux*. P. Kocher, « Middle-Earth: an imaginary world? », dans *Tolkien: New critical perspectives*, édité par Neil D. Isaacs et Rose A. Zimbaro. Lexington, The University Press of Kentucky, 1981, p. 118. Ce topos du manuscrit trouvé n'est ni nouveau ni spécifique au genre *fantasy*. Voir par



mots ont été écrits à propos du *Seigneur des Anneaux*, ils s'appliquent néanmoins également à *La Roue du temps*, qui nous est présenté comme une épopée à dimension mythique ; et ce « masque » de l'auteur comme « érudit » se retrouve dans certains passages du guide encyclopédique déjà mentionné, où l'auteur prétend être un historien. C'est ce que confirme Teresa Patterson, qui a co-écrit cet ouvrage avec Robert Jordan : « L'idée était d'écrire le livre comme si j'étais un historien contemporain qui aurait eu accès par hasard à certains documents secrets des Aes Sedai »<sup>26</sup>. Cet historien fictif relate avec prudence certains événements qui ont apparemment eu lieu mais qu'il n'a pas encore pu vérifier.

## 2. Cartes et plans de *La Roue du temps*

### A. Les annexes encyclopédiques

*La Roue du temps* comporte de nombreuses cartes et annexes encyclopédiques qui interagissent avec le texte fictif. En effet, on trouve à la fin de chaque tome un glossaire des noms propres et des noms communs inventés par l'auteur pour les besoins de la narration. Ainsi, le tome 2, *The Great Hunt*, compte au total 707 pages, dont un glossaire de 25 pages qui comporte 94 entrées<sup>27</sup>. Ce glossaire représente, avec les cartes et les plans, la seule forme de paratexte à vocation encyclopédique présente dans chaque tome de *La Roue du temps*. Cependant, il existe également, on l'a déjà dit, un volume entier d'« annexes »<sup>28</sup>, qui comporte de nombreuses cartes et illustrations. On y rencontre des cartes géographiques, historiques et politiques à différentes échelles. Les illustrations représentent les personnages principaux, mais aussi des habitants des nations du monde fictif et les drapeaux de ces nations ; le texte de ce « guide » traite principalement de l'histoire du monde fictif et de ses nations passées et présentes. Il s'agit d'un ouvrage fourni qui compte trois cents pages environ et relate l'histoire du monde fictif de *La Roue du temps*, depuis une période remontant à trois mille ans

---

exemple le *Manuscrit trouvé à Saragosse* (Jan Potocki, deux versions en 1804 et 1810) et *Le Topos du manuscrit trouvé*, Peteers, Louvain, Paris, 1999.

<sup>26</sup> « *The idea was to write the book as though I was a contemporary historian who happened to get access to certain classified Aes Sedai documents* » (ma traduction).

<http://www.silklantern.com/feature.php?mode=view&feature=16>.

<sup>27</sup> *The Great Hunt* (tome 2 de *La Roue du temps*), pp. 683 - 707.

<sup>28</sup> R. Jordan et T. Patton, *The World of the Wheel of Time*. Londres, Orbit, 1997.

environ avant le présent de la narration, jusqu'aux événements relatés dans le cycle. Par ailleurs, chaque nation de ce monde fictif est décrite de manière détaillée, avec son histoire et sa politique. La partie historique de cet ouvrage comporte plusieurs cartes de l'ensemble du monde fictif qui représentent les anciens emplacements de nations disparues.

## **B. Recensement des cartes et plans**

En ce qui concerne les cartes et plans de *La Roue du temps*, le cycle compte trois types de documents cartographiques. Il y a des cartes de l'ensemble du monde fictif, des cartes de régions à plus grande échelle, et enfin des plans de villes. Chaque tome du cycle comprend ainsi une carte du monde fictif, placée au début du volume ; la plupart des tomes contiennent en outre une ou plusieurs cartes plus précises de la région ou de la ville dans laquelle se déroule une partie de l'action, ou un plan de ville. Plus précisément, seul le tome 1, *The Eye of the World*, inclut des cartes de régions ; les tomes suivants ne comportent que des plans de villes en plus de la carte générale.

La carte du monde fictif est donc située au début de chaque tome. Cette carte est présentée en noir et blanc dans les éditions de poche (sauf pour le tome 8). Pour les éditions reliées, il y a une carte en couleur sur la deuxième de couverture et la première page ; cette carte en couleur est reprise en noir et blanc quelques pages plus loin. Ces cartes ne sont pas tout à fait identiques d'un tome à l'autre (nous y reviendrons), mais les versions en noir et blanc et en couleur d'un même tome sont identiques.

En ce qui concerne les cartes de régions et les plans, on trouve des plans de villes et des cartes de régions dans certains tomes seulement, en fonction des voyages et des déplacements des héros. Ils sont utilisés quand un ou des héros découvrent une nouvelle région ou une nouvelle ville et sont parfois reproduits dans un tome ultérieur, lorsque l'action se déroule à nouveau dans une ville qui n'avait pas été visitée depuis plusieurs tomes. Ils semblent donc avoir, plus que la carte générale du monde fictif, une fonction de présentation des lieux nouveaux pour permettre aux lecteurs de les découvrir en même temps que les personnages, tandis que les cartes présentes au début des tomes semblent permettre au lecteur de se repérer dans l'espace de manière plus générale.

### C. La carte générale

La carte du monde fictif, tirée du « guide » encyclopédique déjà mentionné, représente non pas la totalité du monde fictif de *La Roue du temps* mais l'espace dans lequel se déroule l'action ; cela suggère donc que le reste du monde fictif est assez secondaire. Elle n'est pas fondamentalement différente des cartes générales qui figurent au début de chaque ouvrage, mais elle présente quelques partis pris esthétiques et graphiques intéressants.

D'un point de vue visuel, le style cartographique est « archaïsant », ce qui correspond assez bien à la figure d'une société d'inspiration médiévale qui est, on l'a dit, récurrente dans le genre *fantasy* (on utilise parfois le terme de *medieval fantasy* pour décrire le genre). Cette carte ne ressemble pas exactement aux cartes médiévales, mais elle comporte des éléments qui orientent le lecteur vers une interprétation de cette carte comme si elle était issue d'une science cartographique antérieure à notre époque. Ainsi, les noms de lieux sont manuscrits et non dactylographiés ; les noms des étendues d'eau (*The Dead Sea, Aryth Ocean, Sea of Storms*) sont contenus dans des bannières et le pourtour de la carte présente une frise qui semble purement décorative. L'orientation de la carte vers le nord est une convention plutôt moderne (les cartes médiévales du monde chrétien étaient souvent orientées vers l'est), mais la rose des vents utilisée pour indiquer cette orientation est, elle, plutôt archaïque. Un autre élément important de cette lecture « archaïsante » de la carte est le mode de représentation choisi pour figurer les montagnes. Le choix de chevrons pour symboliser les pics montagneux, alignés pour les chaînes montagneuses, semble en effet représentatif d'une cartographie assez naïve, très éloignée de la méthode moderne des courbes de niveaux, par exemple. On peut cependant noter l'absence d'illustrations sur la carte même, ce qui était une pratique courante jusqu'à la Renaissance. Certaines autres cartes de *La Roue du temps* comportent de telles illustrations sur la carte même (bateaux et poissons dans la mer, par exemple).

Par ailleurs, cette carte respecte nombre de conventions habituelles de cartographie : choix des couleurs (bleu pour les océans et les cours d'eau, vert/beige pour les zones habitées, brun pour les zones montagneuses). Il s'agit d'une carte à la fois topographique (indication des montagnes et des cours d'eau) et politique (indication des frontières). Enfin, il faut noter une absence notable sur cette carte, celle d'une

échelle. Faute d'échelle, on peut certes repérer spatialement les différents points de la carte les uns par rapport aux autres, mais on ne peut pas évaluer les distances entre ces différents points. L'absence d'échelle a ainsi pour effet de laisser plus de place à l'imagination du lecteur, de dégager un espace pour l'interprétation de certaines données textuelles. Ainsi, la présence d'une carte similaire à celle-ci au début de chaque tome permet au lecteur de se figurer ce monde imaginaire tout en laissant libre une partie de cette représentation mentale. Cette liberté laissée au lecteur fait partie du contrat de lecture implicite que proposent les « littératures de l'imaginaire » dont fait partie la *fantasy* (ainsi que la science-fiction) : on attend du lecteur qu'il se forge sa propre image mentale à partir des descriptions textuelles ; inversement, le lecteur s'attend à avoir cette liberté lorsqu'il lit ce type de littérature.

On peut s'attarder un peu sur les positions relatives des différentes contrées sur cette carte globale du monde fictif, et en particulier la position de la région d'origine des héros du cycle, les Deux Rivières. La région des Deux Rivières se situe à peu près au centre de la carte, et plus précisément, non au centre des terres sur cette carte, mais bien au centre de l'espace qu'elle occupe sur une feuille de papier. Il y a donc l'espace correspondant à la carte représentée au début de chaque tome, avec les Deux Rivières au centre et d'autres nations à la périphérie ; et par ailleurs, cet espace<sup>29</sup> forme lui-même le centre d'un deuxième ensemble qui a à sa périphérie les autres continents du monde fictif. On constate que les personnages de ce deuxième ensemble sont décrits dans le texte comme plus différents, plus « exotiques »<sup>30</sup> que ceux du premier ensemble. Il y a donc une opposition entre les descriptions de ces derniers, qui montrent des différences d'ordre physique plus que des différences d'ordre vestimentaire, et celles des peuples plus « exotiques », où les différences physiques priment sur les différences vestimentaires.

Nous sommes donc en présence d'un fonctionnement rhétorique que l'on pourrait schématiser par une série de cercles centrés sur la région des Deux Rivières.

---

<sup>29</sup> De manière intéressante, il n'y a pas de nom « officiel » pour cet espace, alors que les nations qui le composent et les autres continents en ont un. Il est souvent désigné par les termes de « *Randland* », du nom du personnage principal du cycle, ou de « *the Westlands* » (terme emprunté à l'un des jeux sur ordinateur tirés du cycle).

<sup>30</sup> Le terme "*exotic*" est rarement employé dans le cycle, mais il sert toujours à décrire les peuples situés à la périphérie de ce second ensemble, par exemple le Peuple de la Mer (« *Sea Folk* »), dans *The Shadow Rising* (tome 4), il est ainsi question des « *exotic Sea Folk beauties* », p. 52.

Cette structure a deux échos culturels. Elle rappelle tout d'abord la structure-type des sociétés médiévales, qui procédait également par cercles concentriques : le foyer, le village, le seigneur, la province, le royaume. On peut également la rapprocher d'une notion-clé de la culture américaine, la notion de la frontière : à la fois la « sauvagerie » croissante du monde le long d'une trajectoire rectiligne est-ouest, mais également l'idée que cet espace « sauvage », « autre », devient de plus en plus familier au fur et à mesure que progresse l'espace « civilisé ». Or, dans *La Roue du temps*, ce qui était étrange et inhabituel au début devient de plus en plus habituel au fur et à mesure que l'intrigue progresse, jusqu'à presque ne plus susciter de commentaires. Un détail physique et vestimentaire décrit avec précision dans un des premiers tomes peut ainsi être mentionné au détour d'une phrase dans un tome ultérieur. Le dernier stade de l'assimilation a lieu lorsque ce détail vestimentaire typique d'une région est adopté par une personne originaire d'une autre région au hasard des déplacements de réfugiés.

#### **D. Les cartes de régions du premier tome**

Changeons maintenant d'échelle pour nous intéresser aux cartes de région, plus précises que la carte du monde général. Comme nous l'avons vu, le premier tome, *The Eye of the World*, est le seul à contenir de telles cartes régionales. On trouve en effet trois cartes de régions dans ce premier tome, alors que les autres tomes ont seulement des plans de villes en plus de la carte générale. Dans ce premier tome, l'accent est mis sur la présentation et la description de ce monde fictif, et que plus d'efforts y sont faits pour permettre au lecteur qui aborde ce cycle de se représenter sa géographie. Les trois cartes du premier tome sont une carte de la région des Deux Rivières (en dernière page de la préface), une carte de la zone entre Whitebridge et Tar Valon (p. 172) et un plan de la région du nord, avec les contrées de Kandor, Arafel et Shienar (p. 688). Cela correspond bien à la progression des protagonistes, qui sont amenés à quitter leur petit village isolé des Deux Rivières pour se rendre d'abord à Caemlyn puis dans le Shienar et accomplir leur quête. La disposition de ces cartes tout au long du tome accompagne cette progression : la première est située juste avant le premier chapitre et a donc, de ce fait, une fonction programmatique en nous donnant à voir la situation géographique du village d'origine des héros, Emond's Field, situé de manière emblématique à la croisée des chemins. Le village d'Emond's Field se trouve ainsi au centre de la région des Deux Rivières, tout comme celle-ci se trouve au centre de la carte d'ensemble du monde

fictif : il existe bien, dans le cycle, une forte dichotomie entre la région centrale, qui est connue, et les régions périphériques que les personnages centraux du cycle découvrent peu à peu en les traversant.

D'un point de vue spatial, l'ensemble de la région des Deux Rivières est circonscrit par des montagnes à l'ouest, une rivière infranchissable au sud (on peut remarquer que la route ne la traverse pas) et une zone marécageuse à l'est (présence de nombreux cours d'eau). Le seul point de passage possible est le nord, avec le village de Taren Ferry où l'on peut prendre le bac (*ferry*) pour traverser l'autre rivière visible sur la carte et se rendre à la ville voisine de Baerlon. C'est à ce point-là que les protagonistes passent de la carte d'une région précise à la carte générale (la ville de Baerlon est indiquée sur la carte générale, bien que ce ne soit pas l'une des villes les plus importantes du monde fictif). La région d'origine des protagonistes, représentée sur cette carte, est donc un endroit reculé, à l'écart du reste du monde aussi bien physiquement que mentalement, et sans un seul point de communication avec le monde extérieur. On peut préciser que lorsque les protagonistes passent la rivière en bac pour quitter les Deux Rivières, ils ont le sentiment que c'est vraiment là que débute leur aventure. Le personnage principal du cycle, Rand, se fait la réflexion suivante : « Il était vraiment sorti des Deux Rivières, qui lui paraissaient maintenant beaucoup plus distantes que la largeur d'un cours d'eau »<sup>31</sup>. Le bac qui a servi à leur traversée est symboliquement détruit peu après leur arrivée sur l'autre rive, ce qui rend d'autant plus définitive la séparation avec leur région d'origine.

D'autre part, en ce qui concerne les noms propres de cette région des Deux Rivières, on peut remarquer le caractère très prosaïque et descriptif des noms de lieux. Trois des noms des quatre villages de la région sont composés d'un nom propre inventé, à consonance anglo-saxonne, accolé à un nom commun descriptif : Emond's Field, Taren Ferry, Deven Ride ; le dernier est composé de deux noms communs : Watch Hill. Les noms des routes et des éléments naturels, rivières et montagnes, sont tout aussi descriptifs et prosaïques : Quarry Road (route de la Carrière), North Road, Mountains of Mist (Monts des Brumes), Waterwood, Westwood, White River. Ces noms de lieux évoquent donc une société rurale (comme le suggère le terme *field*) d'inspiration anglo-

---

31 « *He was really out of the Two Rivers, now, and it seemed much farther away than the width of a river* » (*The Eye of the World*, p. 163).

saxonne, dont la simplicité et le caractère ordinaire contrasteront fortement avec le monde que les jeunes héros découvrent au-delà des limites des Deux Rivières.

Les deux autres plans du tome 1 présentent les autres régions que les héros parcourent pendant leurs voyages dans ce premier tome. Ces régions sont, bien sûr, visibles dans la carte générale du début du tome, mais ces deux cartes à plus grande échelle comportent plus de détails et permettent de visualiser avec précision le déroulement de l'intrigue. Cela est d'autant plus nécessaire que les protagonistes principaux sont séparés en trois groupes et se rendent en ordre dispersé à la cité de Caemlyn, où ils se regroupent avant de voyager à nouveau ensemble vers le nord du monde fictif où se déroule l'action de la fin du roman. La carte de la région entre Whitebridge, Caemlyn et Tar Valon nous montre donc la progression des personnages. Il est frappant de constater que cette progression a lieu d'ouest en est, c'est-à-dire de gauche à droite pour une carte orientée vers le nord ; la progression des personnages dans l'espace correspond donc, sur cette carte, au sens de lecture d'un texte, et la lecture de la carte est le parallèle presque parfait de la lecture du texte fictif.

### **E. Les plans de ville**

En ce qui concerne les plans de villes, ils semblent également avoir plusieurs fonctions. La première, informative et descriptive, est attendue s'agissant de cartes et de plans, mais celle-ci est doublée d'une fonction programmatique plus discrète donnant au lecteur de la carte des indices sur le déroulement de l'intrigue qui a lieu dans cette ville. Prenons pour exemple le plan de la ville d'Ebou Dar, au tome 7 du cycle *A Crown of Swords*.

Il présente tout d'abord les caractéristiques informatives habituelles d'un plan, avec les noms des différents lieux (the Rahad, the Bay Road, par exemple). On y trouve des éléments d'information et de repérage dans l'espace : une boussole pour indiquer l'orientation, l'échelle de la carte (en bas à gauche) et même une élévation d'un mur d'enceinte de la ville (en bas à droite), ce qui permet d'apprécier les hauteurs respectives de différents bâtiments. On remarquera la présence d'une échelle dans ce plan de ville, ce qui contraste avec l'absence d'échelle de la carte générale.

D'autre part, l'élément programmatique est représenté par les icônes qui illustrent deux des quatre coins de ce plan (coin inférieur gauche et coin supérieur droit). En effet, ces icônes n'ont pas uniquement une fonction esthétique, contrairement

à l'oiseau qui orne le coin supérieur gauche. Ces deux icônes sont habituellement utilisées en tête de chapitre et servent à indiquer la thématique du chapitre ; elles remplissent ici la même fonction d'indiquer au lecteur attentif les thèmes principaux de l'action qui a lieu dans cette ville. Dans le coin inférieur gauche, le symbole de la « goutte » blanche indique les Aes Sedai, classe de magiciennes dans le monde fictif de *La Roue du temps*. Plusieurs d'entre elles se trouvent dans la ville d'Ebou Dar, et le tome 7 est largement consacré à la description de leurs activités et de leur lutte contre l'Ajah noire, autre groupe de magiciennes au service du Ténébreux. Ces dernières sont représentées par l'icône située dans le coin supérieur droit du plan, qui montre deux têtes de femmes en silhouette, l'une noire et l'autre blanche<sup>32</sup>. Cependant, au début des chapitres dont l'action se déroule à Ebou Dar, les Aes Sedai ne savent pas encore que l'Ajah noire est présente dans la ville. Ce plan de ville, inséré au début de la partie du tome 7 consacrée à Ebou Dar, fonctionne donc également comme un indice visuel sur le déroulement de l'intrigue, et permet au lecteur attentif d'avoir accès à des informations que les personnages ne connaissent pas. Sur ce point précis, dès lors que le lecteur repère et analyse correctement l'indice qui constitue cette icône, une certaine connivence s'établit entre l'auteur et lui.

### 3. Évolutions des cartes et plans

Enfin, les cartes et les plans de *La Roue du temps* évoluent. A première vue, la carte générale du monde au début de chaque tome semble certes toujours la même. Mais un examen attentif révèle quelques évolutions. Elles reflètent celle de l'intrigue de *La Roue du temps*. Il y a quelques variations mineures d'un tome à l'autre, notamment en ce qui concerne la carte du monde général. Les cartes du début de chaque tome sont illustrées et présentées de manière légèrement différente d'un tome à l'autre, et leur aspect diffère quelque peu de la carte du « guide » dont il a été question plus haut : il y a quelques illustrations sur la carte même (bateaux et poissons dans la mer), ainsi que le sigle de *La Roue du temps*, un serpent qui se mord la queue enchevêtré dans une roue

---

<sup>32</sup> Voir aussi [https://linuxmafia.com/jordan/2\\_nondark/2.7\\_generalities/2.7.5\\_iconography.html](https://linuxmafia.com/jordan/2_nondark/2.7_generalities/2.7.5_iconography.html), qui fait la liste de toutes les icônes de début de chapitre dans *La Roue du temps* et de leur signification.



(sur la gauche). Signalons également la légende (bannière rouge et jaune, en bas à droite de la carte), mais toujours sans échelle.

Sur la carte, les éléments géographiques sont modifiés par quelques détails. Dans cette version, insérée dans tous les tomes à partir du tome 8, trois indications géographiques sont absentes des premiers tomes : la ville d'Emond's Field, au centre ouest ; la ville de Salidar, dans l'Altara, au sud ; et enfin la nation de Malkier, dont le nom est à peine visible dans la chaîne montagneuse des Mountains of Dhoom, au nord de la ville de Fal Dara.

Ces trois nouvelles indications géographiques correspondent à différents points de l'intrigue. Tout d'abord, Emond's Field est le lieu d'origine des personnages principaux du cycle ; dans le premier tome, c'est un petit village rural qui n'est pas assez important pour apparaître sur une carte générale ; il gagne en importance au cours de l'action jusqu'à devenir une véritable petite ville, mais pas assez pour figurer sur cette carte aux côtés des grandes cités et des capitales. On peut donc supposer que ce qui motive l'ajout de cette ville sur la carte générale est plus son importance symbolique dans le cycle que sa taille.

Pour la ville de Salidar, la même remarque s'impose sur la disproportion entre la taille effective de la ville et sa présence sur une carte générale. Cela s'explique également par le développement de l'intrigue de *La Roue du temps*. En effet, il se produit à un moment une scission au sein du groupe des Aes Sedai et les rebelles se regroupent dans cette petite ville. Une grande partie des tomes 4 à 6 est consacrée aux pérégrinations de plusieurs personnages qui cherchent à rejoindre ce groupe et doivent donc parvenir à apprendre où se trouvent les rebelles. Ils rejoignent le groupe de rebelles au cours du tome 6, qui est également le premier à faire figurer Salidar sur la carte générale. Il existe donc une corrélation entre l'ignorance des personnages à ce sujet et la position du lecteur, à qui aucun indice cartographique n'est donné et qui est donc obligé de suivre mentalement les personnages dans leur recherche de cette ville.

Enfin, la nation de Malkier est dans le cycle inhabitée : son territoire est occupé par les forces du Ténébreux. Il est question de cette nation dès le premier tome, car l'un des personnages secondaires est l'héritier de la dynastie royale. Cependant, ce personnage prend plus d'importance dans les tomes suivants, tout en restant un personnage secondaire ; cela explique peut-être la présence de cette nation sur la carte.

On peut également imaginer que la mention de cette nation sur la carte est un indice discret de la part de l'auteur, qui indiquerait ainsi certains développements futurs tels que la renaissance de la nation de Malkier ; ce point reste à vérifier mais serait compatible avec l'habitude, que nous avons mentionnée à propos du plan d'Ebou Dar, de faire figurer dans les cartes et les plans des indices visuels qui créent une certaine connivence entre l'auteur et le lecteur.

Les éléments géographiques représentés sur la carte générale changent donc légèrement d'un tome à l'autre. Cette évolution suit déroulement de l'intrigue. Toutefois, ces modifications restent minimales et ne sont sans doute remarquées que par les lecteurs les plus attentifs. Cela correspond sans doute à un élément de plaisir (plaisir d'avoir remarqué une évolution) et d'anticipation (le changement donne envie au lecteur de lire le reste du tome, pour comprendre ce qui a motivé cette modification cartographique).

Dans les cartes et les plans de *La Roue du temps*, comme ceux de l'ensemble du genre *fantasy*, plusieurs fonctions et plusieurs usages sont à l'œuvre. Tout d'abord, une fonction pratique évidente, qui permet au lecteur de mieux se repérer dans un univers fictif qui ne lui est pas familier. D'autre part, ces cartes et ces plans, faisant partie des « annexes encyclopédiques » qui accompagnent souvent les ouvrages de *fantasy*, participent à la mise en place d'un monde fictif logique et cohérent. Enfin, ils accompagnent et renforcent les thématiques implicites ou explicites du texte fictif et peuvent même devancer les informations apportées par ce texte, dans un jeu d'indices visuels qui instaurent une certaine connivence entre auteur et lecteurs.