

*Marie Perrier*  
Université de Lille, France  
[marie.perrier@univ-lille.fr](mailto:marie.perrier@univ-lille.fr)

## **Des mots aux mondes : cartographies imaginaires en traduction**

L'utilisation de cartes pour illustrer les territoires décrits dans des œuvres d'imagination, si elle était rare avant le XIXe siècle, est par la suite devenue peu à peu plus fréquente. Ce phénomène, relativement marginal à l'échelle du champ littéraire, doit notamment son expansion à l'évolution des techniques d'édition, qui permettra de limiter l'augmentation du coût d'impression des ouvrages ; toutefois, on peut également y voir au fil du temps une manifestation de la consolidation de certains genres littéraires : récits de voyage et d'aventure vers des latitudes inexplorées dans un premier temps, et plus tard, au cours du XXe siècle, épopées ancrées dans des mondes secondaires créés de toutes pièces, dans le sillage de Tolkien, père fondateur de la *fantasy*. Sans surprise, ces textes qui accordent une importance particulière à la spatialisation, ainsi qu'au brouillage de la frontière entre le monde du livre et celui du lecteur, semblent plus que d'autres « appeler » la carte comme extension du récit.

La carte littéraire pose la question de l'interaction sémiotique entre représentation graphique et récit car elle constitue, d'après J. Garel-Grislin, la « traduction schématique et visuelle d'un univers complet » [Garel-Grislin 2019 : 24]. Elle permet d'exprimer une certaine fascination pour la grande échelle, tout en offrant la possibilité de saisir d'un seul coup d'œil les étendues et territoires fictifs les plus vastes, constitutifs d'œuvres elles-mêmes

monumentales qui se voient ainsi condensées et cristallisées. Les transferts de sens qui s'opèrent entre la carte littéraire et le texte se rapprochent, par bien des aspects, de ceux qui relient un texte source et son texte cible, si l'on considère que chacun représente l'autre au moyen de systèmes de signes différents. Lorsque la carte est confectionnée par un auteur cartographe et précède la fiction, elle est à la fois image et texte source, qui sera ensuite traduite au moyen des mots. Elle peut également faire partie intégrante du processus d'écriture en le dédoublant, lorsqu'elle est étoffée et développée au fur et à mesure. Elle reste parfois document de travail qui n'a pas vocation à être livré au public, mais lorsqu'elle finit par être publiée en regard du texte, on peut alors parler d'une sorte d'auto-traduction intersémiotique. Sally Bushell, dans son ouvrage *Reading and Mapping Fiction: Spatialising the Literary Text*, décrit ce processus en ces termes : « [...] *there is a doubled act of private map-making for creative production which has to be translated into a 'public' version of the map for use by the reader* » [Bushell 2020 : 203].

La production de la carte littéraire peut aussi être post-autoriale, réalisée à plus ou moins long terme, soit par un acteur du monde éditorial en charge de la publication de l'œuvre (éditeur), soit par un lectorat qui adopte la posture professionnelle (la carte comme produit d'une lecture critique) ou duplique le processus d'écriture à titre purement personnel (la carte du « fan » heureux de mettre à profit sa connaissance profonde d'une œuvre). Dans tous les cas, un tel effort de synthèse créative nécessite une sur-lecture, multiple, active, attentive au moindre détail du texte qu'il va s'agir de traduire sous la forme d'un système de signes complexe.

La carte, en effet, a sa grammaire propre : elle comporte différents niveaux visuels, en proposant une représentation spatialisée plus ou moins figurative, schématique ou symbolique. Elle comporte des toponymes, mais aussi des éléments de nomenclature, légendes, annotations, dont il faudra décider de la taille, couleur, police ou type d'écriture, qui viendront hiérarchiser les éléments. Enfin, se poseront des questions de style et d'esthétique pure, permettant une certaine « mise en scène » des informations, toutes fictives soient-elles. Ces questions se voient en outre dédoublées lorsque l'on considère ce que devient la carte littéraire lorsque le texte fait l'objet d'une traduction en langue étrangère. Dans cet article, on évoquera deux cas particuliers de cartes littéraires issues de romans anglophones ayant été traduits en français : celle de l'île au trésor dans *Treasure Island*,

de R.L. Stevenson, et celle de la Terre du Milieu, développée au fil de plusieurs ouvrages par J.R.R. Tolkien. On interrogera la traduction inter-sémiotique à deux niveaux : d'une part, les processus intralinguistiques qui permettent de générer la carte à partir du texte (ou inversement), et d'autre part, la manière dont les processus traductifs interlinguistiques contribuent à la cartographie, à la consolidation, à la représentation, à l'étoffement, à la diffusion, au partage et/ou à la transmission visuelle de ces textes-mondes.

### ***Treasure Island*, la quête de l'origine mythique**

La carte de *Treasure Island*, sur laquelle s'ouvre le classique du récit d'aventure, se trouve sans conteste parmi les cartes littéraires les plus commentées – aux côtés de celles de *Robinson Crusoe*, de *Gulliver's Travels* et de *Utopia*). Elle a fait couler beaucoup d'encre de la part de son auteur lui-même, qui la présente comme le point d'origine qui a précédé l'écriture du récit, et met en scène sa création comme un acte démiurgique, un accès d'inspiration divine, lorsqu'il écrit, dans l'essai « My First Book » :

*On one of these occasions, I made the map of an island; it was elaborately and (I thought) beautifully coloured; the shape of it took my fancy beyond expression; it contained harbours that pleased me like sonnets; and with the unconsciousness of the predestined, I ticketed my performance 'Treasure Island'. [...] as I paused upon my map of 'Treasure Island', the future characters of the book began to appear there visibly among imaginary woods; and their brown faces and bright weapons peeped out upon me from unexpected quarters, as they passed to and fro, fighting and hunting treasure, on these few square inches of flat projection. The next thing I knew, I had some paper before me and was writing out a list of chapters [Stevenson 1896 : 288-289].*

D'entrée de jeu, Stevenson revendique et affirme clairement sa paternité par une première personne omniprésente, notamment par le biais d'adjectifs possessifs (« *my performance* » ; « *my map of 'Treasure Island'* »). L'accent est mis sur les détails visuels, sensoriels, et sur la performativité de l'acte créatif : la carte, par ses lignes, ses couleurs et les points d'intérêts qu'elle signale (des ports, donc des points d'entrée qui invitent à débarquer et à explorer), contient en elle-même tout ce qu'il faut de poésie pour qu'en germe le texte/verbe du roman. « Des ports qui me plaisaient comme des sonnets », écrit Stevenson : l'art de la représentation picturale est ici présenté comme équivalent à l'art de la représentation poétique. Et



la carte visuelle entraîne sans attendre une nouvelle cartographie : celle du roman, banalisé par son sommaire. Les chapitres listés sont comme autant de toponymes ordonnés formant l'itinéraire qui permettra à l'auteur de relier par l'écriture son point de départ au point final de sa destination.

Cette carte, telle qu'elle est parue dans la première édition de *Treasure Island*, se caractérise par une esthétique extrêmement fréquente, encore aujourd'hui, dès qu'il s'agit de cartographier les mondes fictifs relevant des genres « de l'imaginaire » : le style résolument passéiste évoque un voyage dans le temps autant que dans l'espace. L'indication pratique de l'échelle est entourée de sirènes (on pensera à l'Odyssée de la mythologie, mais aussi à Peter Pan ou au célèbre conte d'Andersen), la rose des vents y rayonne comme un astre et les chiffres censés indiquer les profondeurs maritimes ont une portée plus symbolique que fonctionnelle. L'écriture manuscrite est élégamment surannée. L'île est représentée vue de haut, mais les éléments topographiques figuratifs (montagnes, arbres, navires) sont représentés de côté, comme perçus par un œil témoin de leur arrivée. Cette mise en scène hybride, entre cartographie réaliste et illustration narrative, engage le lecteur dans un mouvement d'immersion et de projection dans le récit.

Dans le chapitre 6 du roman, la découverte de la carte par les personnages est accompagnée d'une description sur le mode de l'*ekphrasis* :

*The doctor opened the seals with great care, and there fell out the map of an island, with latitude and longitude, soundings, names of hills and bays and inlets, and every particular that would be needed to bring a ship to a safe anchorage upon its shores. It was about nine miles long and five across, shaped, you might say, like a fat dragon standing up, and had two fine land-locked harbours, and a hill in the centre part marked "The Spy-glass." There were several additions of a later date, but above all, three crosses of red ink—two on the north part of the island, one in the southwest—and beside this last, in the same red ink, and in a small, neat hand, very different from the captain's tottery characters, these words: "Bulk of treasure here." [Stevenson 1911 : 47]*

Cette description textuelle de la représentation visuelle encourage implicitement le lecteur à la comparaison, l'incitant à évaluer la fiabilité du narrateur. Rapidement, on repère et valide les éléments listés dans la première phrase (latitudes, longitudes, profondeurs, noms, collines, baies etc.). Un peu moins vite, on s'assure que le calcul des dimensions générales de l'île à partir des indications d'échelle est exact. L'encre rouge est

bien visible et, sans qu'on ait besoin d'en déchiffrer les annotations, l'œil suit les trajectoires qu'elle matérialise, de l'extérieur de la carte vers son centre où semble pulser, toujours en rouge, le cœur de l'île.

Cette traduction verbale d'une représentation visuelle implique, comme toute traduction, une sélection et hiérarchisation de « zones significantes », concept que le traductologue Antoine Berman a défini comme suit :

Sont sélectionnés, découpés aussi, et cette fois à partir d'une interprétation de l'œuvre (qui va varier selon les analystes), **ces passages de l'original qui, pour ainsi dire, sont les lieux où elle se condense, se représente, se signifie ou se symbolise.** Ces passages sont les zones significantes où une œuvre atteint sa propre visée (pas forcément celle de l'auteur) et son propre centre de gravité. L'écriture y possède un très haut degré de nécessité [Berman 1995 : 70 – c'est moi qui souligne].

Appliquer ce concept à la carte littéraire permet d'en exploiter toute la portée spatialisatrice : ici, c'est très littéralement que le texte sélectionne les lieux où se manifeste le plus « haut degré de nécessité ». Les repères à la fois présents sur la carte et mentionnés dans le texte sont autant d'indices narratifs qui permettent d'identifier les éléments les plus importants pour la subjectivité du narrateur : c'est le cas pour *the Spy-glass* (point culminant de l'île au sens géographique, dont la position en fait un point stratégique, mais aussi point saillant du récit où va se jouer la course pour mettre la main sur le trésor) et pour *Bulk of treasure here*, en point d'orgue de la description (visuellement, c'est la seule annotation en rouge sur le sol même de l'île). Enfin, la description de la carte comporte également des remarques subjectives du narrateur : « *It was shaped like a fat dragon standing up* », analogie qui rappelle indirectement le caractère fictif de l'île et son rôle déclencheur de l'imaginaire. Par tous ces aspects, la juxtaposition carte-texte invite donc à une double lecture comparative et analytique à de multiples niveaux, ce qui renforce l'immersion et place les lecteurs sur un mode actif, voire même ludique : cette posture est précisément à l'origine du phénomène des univers partagés, qui proposent des supports de rêverie au-delà du texte lui-même, permettant de jouer à faire « comme si ».

Malgré ce rôle prépondérant pour l'immersion du lecteur, la carte n'est pas toujours traitée, au moment de la mise en livre, sur un pied d'égalité avec le texte : elle sera parfois traitée comme une illustration optionnelle,

ou comme une annexe qu'il est possible de modifier, rectifier, moderniser, quand elle ne sera pas tout bonnement absente :

[...] *few modern editions respect the integrity of the first edition map over time, with the result that subtle meanings held within that map form, or in the dynamic between original map and text, are lost. [...] Modern editions rarely, if ever, respect the original (first publication) form of the map and some omit the map altogether* [Bushell 2020 : 40].

En cela, elle semble reléguée au même statut ancillaire par rapport au texte original que celui des traductions par rapport à leur texte source. Dans le cas de *Treasure Island*, lorsque la carte est bel et bien présente, elle est toujours dûment traduite en français, de sorte que la double lecture entre le récit et l'image reste possible. Toutefois, que cela soit dû à des contraintes techniques, matérielles, de place, de nombre de pages, ou de coût, la couleur est l'information qui tend à disparaître en premier lieu, en particulier dans les livres au format poche. On constatera également souvent une simplification esthétique, un lissage des nuances (disparition de l'effet crayonné, des ombrages et des niveaux de gris, au profit d'un pur noir et blanc). Dans la traduction d'André Bay parue en 1961, on ne trouve même point de carte hors le texte. Celle-ci n'a donc même plus d'existence en tant que paratexte ; elle devient carte de mots, carte « logo-textuelle » [Graves 2005], qui n'a de matérialité que sa description : pur texte, sans forme graphique, mais qui joue un rôle iconographique. C'est alors au lecteur qu'il incombe de la visualiser ou de prendre la peine de la reproduire.

Si l'on pourrait s'attendre à ce que des éditions plus récentes reviennent aux sources du fait de l'incroyable capital symbolique dont jouit aujourd'hui Stevenson, les traductions françaises les plus récentes privilégient la simplification et continuent à délaisser l'esthétique « grandes découvertes ». Chez Gallimard, en 2000, la carte fait office d'illustration sur la couverture, et évoque des conventions cartographiques plus modernes : la seule couleur est le bleu de la mer. La rose des vents est toujours là, mais les indications d'échelle en sont omises, ce qui amoindrit l'utilité potentielle de la carte. Tous les toponymes et annotations apparaissant en noir, de sorte que la mention « Ici le trésor » est difficile à repérer au milieu des lignes, rivières, arbres et reliefs : plutôt que de susciter la convoitise immédiate par un rouge sensationnaliste (qui n'est pas sans dire le danger que sa quête représente), on se retrouve à chercher l'aiguille dans la botte de foin : le titre promet un trésor, où est-il ? On peut supposer qu'un

lecteur ordinaire ne la verra que dans un second temps, au moment de la lecture du chapitre 6, s'il saisit l'occasion de la description pour revenir à la couverture qu'il n'avait d'abord embrassée que d'un regard global.

Enfin, dans l'édition Tristram parue en 2018, la carte apparaît simplifiée à l'extrême, réduite à un schéma. Les arbres ne sont plus figurés, non plus que la rose des vents ou que les navires qui ornaient l'ensemble. Les toponymes comme les notes du cartographe (« Ici forte marée » ; « Ici le gros du Trésor ») sont en Times New Roman et aucune variation de taille de caractère ne permet de hiérarchiser entre les différents éléments. Seules des italiques semblent vouloir émuler l'esthétique manuscrite originale. Cela vient contredire le texte lui-même, car au chapitre 6, on lira :

Plusieurs indications avaient été ajoutées à une date postérieure ; et principalement trois croix à l'encre rouge – deux au nord de l'île et une au sud-ouest. À côté de cette dernière, on pouvait lire quelques mots tracés avec la même encre rouge, d'une écriture serrée et soigneuse, très différente des caractères tremblés du capitaine : « Ici le gros du Trésor » [2018 : 59].

Là encore, un effort d'imagination supplémentaire est demandé au lecteur, d'autant plus que la légende sous la carte (« Facsimile de la Carte, latitude et longitude supprimées par J. Hawkins ») indique qu'il s'agit censément d'une reproduction à l'identique – seule différence justifiée par des éléments du texte, ici l'incipit du roman : l'absence des coordonnées de l'île. Cet appauvrissement de la richesse esthétique, tant au niveau des couleurs que des variations de taille et de formes, diminue la portée poétique de la carte de Stevenson, le pouvoir de la carte à contenir en germe toutes les zones signifiantes du roman, spatialisé et mis en forme sur une page unique comme l'on ferait d'un poème. En effet, comme le notait Denis Wood :

*In the map image, entire words and arrangements of words are given iconic license, generating a field of linguistic signs best likened to concrete poetry. Letters expand in size, increase in weight, or assume majuscule form to denote higher degrees of importance. Stylistic, geometric and chromatic variations signal broad semantic divisions. Textual syntax is largely abandoned as words are stretched and contorted and word groups rearranged to fit the space of their iconic equivalents [Wood 2010 : 91].*

Cela étant dit, on conclura en rappelant que même la carte donnée ci-dessus comme l'originale n'est en réalité, selon le récit de Stevenson,

qu'une reproduction à la fois de mémoire et à partir du texte. L'auteur aurait envoyé la première carte à son éditeur en même temps que le manuscrit et, celle-ci ayant été perdue, il lui aurait fallu reconstituer la carte au terme d'une relecture fastidieuse, sorte de rétro-translation qui n'aurait abouti qu'à, selon lui, une falsification décevante :

*It is one thing to draw a map at random, set a scale in one corner of it at a venture, and write up a story to the measurements. It is quite another to have to examine a whole book, make an inventory of all the allusions contained in it, and with a pair of compasses, painfully design a map to suit the data. I did it; and the map was drawn again in my father's office, with embellishments of blowing whales and sailing ships, and my father himself brought into service a knack he had of various writing, and elaborately forged the signature of Captain Flint, and the sailing directions of Billy Bones. But somehow it was never Treasure Island to me [Stevenson 1896 : 295].*

On notera l'importance accordée par Stevenson à l'inspiration créatrice innée et sans effort qu'il décrit ici, l'original ayant été esquissé au gré du hasard (*at random, at a venture*). L'ordre naturel des choses, pour lui, est que le texte surgisse de la carte, représentation évocatrice laissant libre cours à la cristallisation sous forme de données (*data*), et non l'inverse. En cela, sa posture s'avère tout à fait l'inverse de celle d'un écrivain cartographe qui laisse son empreinte indélébile sur l'usage des cartes en lien cette fois avec la construction, non plus d'un espace insulaire clos et isolé, mais d'un monde à part entière : J.R.R. Tolkien.

### ***Middle-Earth*, l'adéquation parfaite du territoire et de la connaissance**

L'approche cartographique de J.R.R. Tolkien constitue un tournant dans le rapport qu'elle institue entre le texte et sa traduction graphique. Julien Béziat a noté cette transition dans l'histoire des cartographies imaginaires, longtemps des îles, dont l'existence « relève du possible sans que sa présence bouleverse pour autant la géographie du monde » et dont la carte permet « la mise en œuvre d'un imaginaire souvent plus symbolique que topographique » [2009 : 100]. Les cartes qu'il dessine visent à l'adéquation parfaite avec le territoire fictif, qu'il appelle « monde secondaire » dont la cohérence doit être telle que le lecteur pourra y adhérer pleinement, sans réserve ou mise à distance : dans son essai « On Fairy Stories »,

Tolkien oppose à l'idée classique de la « suspension consentie d'incrédulité » (*willing suspension of disbelief*) celle d'une « croyance secondaire » (*secondary belief*) dans des mondes fantastiques qui, loin d'être la proie de tous les caprices de l'imagination, doivent reposer sur une cohérence/consistance interne de la réalité (*inner consistency of reality*) [Tolkien 1964 : 36, 51]. Celle-ci passera notamment chez Tolkien par le développement linguistique d'une nomenclature complexe et cohérente, qui servira de base architecturale à l'univers créé tout en renforçant le réalisme de ses descriptions. C'est ainsi que le monde secondaire va se déployer au fil de son œuvre en débordant le cadre d'un ouvrage unique, puisque chaque nouveau texte sera pour lui l'occasion d'ajouter à l'unité préexistante. Dans un ensemble archipélique de textes allant de *The Hobbit* (1937) au *Silmarillion* (1977), en passant par la monumentale trilogie *The Lord of the Rings* (1954-1955) se constitue un territoire unique aux dimensions de l'œuvre. Suivant cette logique, les cartes elles-mêmes vont également se multiplier.

L'expansion du monde fictif chez Tolkien repose sur un dialogue continu entre cartographie et écriture. La carte initiale agit comme un point de départ suggérant de nombreux espaces inexplorés (zones blanches, mais aussi ce qui se trouve au-delà des limites mêmes de la carte) que l'auteur va combler petit à petit, au fil de l'écriture. Ces blancs deviennent des interstices narratifs tout aussi évocateurs que les toponymes mystérieux ou inquiétants, à l'image de la formule mythique : *here be dragons*. L'invisible, ce que la carte ne représente pas, est cette fois zone signifiante dans une œuvre en cours de création.

On retrouve dans les cartes de Tolkien l'esthétique archaïsante qui caractérisait la carte de *Treasure Island*, mais la dynamique narrative suggérée n'est, en revanche, plus celle de l'espace insulaire : le territoire n'est pas clos, circonscrit, délimité par un océan qui en représente la frontière abstraite. Si l'on regarde, à titre d'exemple, la carte de la région du *Wilderland*, utilisée dans *The Hobbit* (consultable sur le site *Tolkien Collector's Guide*<sup>1</sup>), on constate que la suprématie revient, visuellement, à la ligne – celle des routes et des cours d'eau –, ligne qui structure l'espace en le rendant parcourable. Les tracés des chemins heurtent le bord de la carte et s'étendent manifestement au-delà de ses marges, menant à de nouvelles

---

<sup>1</sup> Sur le site [Tolkienguide.com](https://www.tolkienguide.com/uploads/newb-b/4998_6715110c06f99.jpg) ([https://www.tolkienguide.com/uploads/newb-b/4998\\_6715110c06f99.jpg](https://www.tolkienguide.com/uploads/newb-b/4998_6715110c06f99.jpg)) [consulté le 24 mars 2025].

destinations potentielles, ainsi que le confirment des flèches élégamment empennées : à l'ouest, *Hobbiton* et les *Western Lands* ; à l'est, les *Iron Hills*. À l'intérieur de la carte, des barrières naturelles semblent interdire le passage (la gigantesque ligne courbe des *Misty Moutains*, puis une ligne figurant une sorte de Frontière, matérialisant « *the edge of the wild* », la limite psychologique de la civilisation, du territoire cartographié. Ce seuil symbolise une transition entre le monde familier et le territoire dangereux des Terres Sauvages (*Wilderland*). Contrairement à l'espace clos d'une île, cet environnement invite à une exploration en mouvement, dans une quête qui déborde le cadre de la carte elle-même.

Les premières éditions françaises du *Hobbit*, à partir de 1969, traduisent *Wilderland Map* par « carte des Terres Sauvages » (carte consultable en ligne<sup>2</sup>). Visuellement, les toponymes et annotations manuscrites sont remplacés par de la typographie, même si on conserve des échelles de taille différentes et que les noms peuvent être arrangés de manière à épouser la forme des repères naturels. Les noms descriptifs sont traduits selon le sens dénotatif (*the Grey Mountains* : Montagnes Grises ; *Misty Mountains* : Monts Brumeux). Le nom *Wilderland*, que Tolkien avait conçu sur le modèle du terme *Wilderness*, est simplement traité comme deux lexèmes séparés : « wild + lands » : plutôt que de renvoyer le lecteur à un passé archaïsant aux colorations étrangères, la traduction use de mots simples qui renverront à l'imaginaire primitif des légendes (on peut penser aux « terres gastes » arthuriennes). Les créations lexicales sophistiquées de Tolkien ne suscitent pas d'effort de créativité particulier : la plupart des noms inventés sont reportés tels quels (*Rivendell*, *Mont Gundabad*, *Lac Esgaroth*). Nulle étymologie imaginaire ou authentique n'a donc été cherchée pour proposer une traduction en français imitant le processus créatif. Il faut dire que la démarche experte de l'auteur linguiste et philologue n'était pas connue et n'avait pas fait l'objet de discours critiques comme aujourd'hui ; il est probable que ces noms aient été considérés comme pures créations spontanées, sans envisager de système sous-jacent. Cependant, même considérant cela, il reste surprenant que le nom de la forêt *Mirkwood* ait également fait l'objet d'un report, car on identifie sans peine les sonorités anglophones du mot *wood*, disparu partout ailleurs du fait de la traduction, ce qui crée une dissonance certaine par rapport aux autres noms propres – d'autant

<sup>2</sup> Sur le site WordPress.com (<https://cartodoc.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/bv-130-carte-les-terres-sauvages.jpg> [consulté le 24 mars 2025]).

que la traduction du *Seigneur des Anneaux*, pourtant signé de la main du même traducteur, donne pour traduction « la Forêt noire ». D'une carte à l'autre, d'un récit à l'autre, voilà la cohérence interne si chère à Tolkien bien mise à mal.

Signalons enfin le cas de *Hobbiton*, la ville au-delà des bords de la carte, objet d'une erreur de traduction qui s'est avérée étonnamment durable : en français, la flèche au sud-ouest de la carte indique la direction de « Les Lapins ». Cette erreur vient, semble-t-il, d'un rapprochement purement phonétique entre « Hobbit » et l'anglais « rabbit », dont Tolkien lui-même, dans sa correspondance, nie le caractère intentionnel, indiquant même que ce parallèle ne devrait surtout pas influencer les illustrateurs dans leurs représentations des Hobbits<sup>3</sup>. Malgré cela, la carte sera reproduite à l'identique dans toutes les éditions du roman, sans rectification aucune, jusqu'en 2010 – il n'est pas anodin que ce soit la période où est entamé un grand projet de retraduction de l'œuvre de Tolkien par Daniel Lauzon, entreprise supervisée par Vincent Ferré, spécialiste de l'auteur : sous leur égide conjointe, la carte renommée « Carte de la contrée sauvage » gagne en poésie et en précision. Dans le souci de rétablir la cohérence traductive à l'échelle de l'œuvre, Lauzon retraduit également *Le Seigneur des Anneaux* et le *Silmarillion*, et toutes les cartes présentes dans les différents ouvrages font l'objet de nouvelles versions entre 2014 et 2021<sup>4</sup> : fort de plus d'un demi-siècle de recherches et d'études tolkieniennes, le traducteur utilise toutes les ressources à sa disposition pour revenir aux étymologies voulues par Tolkien, s'attache à traduire l'intégralité de la nomenclature, et cherche également à respecter scrupuleusement l'esthétique des cartes qui avaient été dessinées par Christopher Tolkien, fils de l'auteur : Lauzon va en effet jusqu'à recomposer visuellement les toponymes français en isolant et reproduisant les lettres telles qu'elles ont été calligraphiées sur les cartes en anglais.

Le processus de retraduction ne se limite pas aux ouvrages de Tolkien : il s'applique également à d'autres cartes inspirées de son œuvre. Avec le temps, on observe un mouvement qui va dans le sens d'une fidélité accrue

<sup>3</sup> Lettre datée du 15 mai 1968, issue des archives Tolkien-George Allen & Unwin chez HarperCollins, citée dans Hammond et Scull [2017].

<sup>4</sup> Fait étonnant, lors de la première édition du *Seigneur des Anneaux* en français, en 1978, les cartes n'étaient tout simplement pas traduites, de sorte qu'il était impossible pour le lecteur de s'y référer aisément pour retracer les itinéraires des personnages. Il fallut attendre l'année 1988 pour qu'elles apparaissent traduites en français.

à l'original, reflet d'un respect toujours grandissant pour l'aura acquise par l'œuvre, qui se transmet au sein des communautés de lecteurs. Cette évolution s'explique aussi par une connaissance plus approfondie de l'univers de Tolkien, qui permet d'éviter les erreurs grossières des premières adaptations. À mesure que le capital littéraire de Tolkien s'est affirmé, les cartes sont devenues des objets d'attention pour un nombre croissant d'agents éditoriaux, qu'ils soient professionnels ou amateurs. Ces acteurs s'efforcent de préserver et de transmettre l'œuvre, tout en contribuant à son extension et à sa diffusion. Ainsi, les cartes, en tant qu'éléments visuels et narratifs, participent activement à l'enrichissement de l'aura de l'univers tolkienien, en renforçant son statut d'héritage culturel partagé. Dans ce contexte ont également été réalisées de très nombreuses cartes post-autoriales par divers acteurs du monde éditorial ou par des amateurs éclairés qui, au-delà des livres mêmes, peuvent servir de nombreuses fonctions. Cette multiplicité illustre à merveille la manière dont les cartes, au-delà de leur caractère fonctionnel ou esthétique, peuvent « représenter des réalités diverses ou incarner des connaissances situées » [Popovaité 2023 : 33]. Nous nous limiterons ici à trois exemples particulièrement significatifs.

En 1970, l'illustratrice Pauline Baynes est chargée de dessiner une carte des Terres du Milieu<sup>5</sup>, conçue pour être vendue sous forme de poster. Cette carte, en couleur car devant servir également d'objet décoratif, est mise au point en collaboration avec Tolkien, et met en évidence de nouvelles zones signifiantes de l'œuvre en profitant des espaces vides en bordure de la carte pour y ajouter une dizaine de médaillons illustrant certains lieux notables de l'aventure. La carte elle-même comporte deux bandes vertes : en haut, la compagnie des neuf héros, de dos, nous invitant à les suivre sous le couvert d'arbres menaçants ; en bas, les différentes créatures monstrueuses et antagonistes à leur poursuite : gobelins, araignée géante et cavaliers noirs hérauts de l'Ennemi. Le monde lui-même est bien central, mais la carte ainsi encadrée par le récit polarisé sur la lutte entre les forces du Bien et les forces des Ténèbres, lui adjoint une dimension épique. Cette mise en scène graphique renforce la dynamique narrative sous-jacente du texte. En 2015, la découverte impromptue d'un premier jet original de cette carte dans les archives de l'illustratrice a fait sensation parmi les fans,

---

<sup>5</sup> Visible et disponible à l'achat sur le site du musée qui la détient actuellement ([https://museoteca.com/r/en/work/7469/pauline\\_baynes/a\\_map\\_of\\_middle\\_earth/!](https://museoteca.com/r/en/work/7469/pauline_baynes/a_map_of_middle_earth/) [consulté le 24 mars 2025]).

notamment parce que celle-ci était annotée de la main de Tolkien<sup>6</sup> : ces annotations ont notamment permis de valider le caractère canonique de ce qui avait pu apparaître comme des décisions arbitraires de P. Baynes – en d’autres termes, sa « fidélité » à la vision de l’auteur.

La carte des Terres du Milieu qui est sans doute la plus immédiatement reconnaissable aujourd’hui est celle de Daniel Reeve, réalisée dans le cadre de l’adaptation cinématographique de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* par Peter Jackson au début des années 2000, car celle-ci s’est vue reproduite sous la forme d’une grande variété de produits dérivés. Elle est reconnaissable à ses couleurs jaune-brun qui évoquent un parchemin ancien, à ses marges dans lesquelles on peut voir des inscriptions en « langue elfique » et à sa police de caractères, créée spécifiquement par l’illustrateur (caractérisée notamment par des lettres A surmontées de trois points en triangle). La texture de parchemin vieilli et les inscriptions elfiques ne se contentent pas de donner un cachet esthétique : elles inscrivent la carte dans une continuité diégétique, en simulant un objet que les personnages du récit pourraient eux-mêmes manipuler. Cette continuité matérielle renforce l’intégration de la carte au texte, créant une forme de métafiction. Servant de base marketing, cette carte est devenue, selon son créateur, « *the ‘wallpaper’ for anything to do with the film* »<sup>7</sup>, de sorte qu’elle a pu consolider dans l’imaginaire collectif des conventions de représentations iconographiques sous forme d’objets, à une époque où l’on assiste à une démocratisation de la culture *geek* dont les membres, naguère considérés comme « asociaux *borderline* », ont pu être peu à peu réhabilités comme « experts culturels avertis » [Besson 2015 : 250]. Ce phénomène passe par un rapport d’engagement et d’appropriation interactive des objets culturels, en particulier sous la forme d’objets matériels.

Parfois, ces mêmes experts culturels ont eux-mêmes fait foisonner les cartes du monde de Tolkien, comme pour exprimer non plus seulement la nécessité de cartographier l’œuvre elle-même, mais aussi l’ensemble des constellations qu’elle génère et qui s’agrègent autour d’elle. L’essor des nouvelles technologies de communication et d’Internet a joué un rôle non négligeable où l’on peut repérer ce type de relations. Le site web amateur *tolkiendil.com*, mine d’informations collectées par la communauté des

<sup>6</sup> Carte visible en ligne : ([https://www.tolkiendil.com/\\_media/essais/geographie/map\\_reconstructed\\_tolkien\\_baynes\\_800x742\\_.jpg](https://www.tolkiendil.com/_media/essais/geographie/map_reconstructed_tolkien_baynes_800x742_.jpg) [consulté le 24 mars 2025]).

<sup>7</sup> Carte visible sur le site de l’illustrateur : <http://www.danielreeve.co.nz/Maps/> [consulté le 10 avril 2024].

fans, propose ainsi un « panorama des cartographes de la Terre du Milieu », structuré en catégories, accompagné de références bibliographiques et même d'une infographie de type « diagramme phylogénétique » permettant de naviguer dans cette liste, tant thématiquement que chronologiquement<sup>8</sup> : « cartes de cartes », comme l'indique son auteur, elle est l'illustration parfaite du modèle de la quête d'adéquation entre territoire et connaissance, c'est-à-dire selon les règles du jeu établies par Tolkien lui-même. Lorsque l'œuvre elle-même se voit ainsi traduite sous l'angle cartographique, déployée et démultipliée, alors on peut conclure à une « œuvre-monde » qui, comme l'écrit Anne Besson, « se doit d'être vaste » [Besson 2015 : 48] La prolifération des cartes s'apparente alors à une forme de réécriture collective du texte et montre que le récit tolkienien fonctionne comme une matrice ouverte, générant des représentations cartographiques qui ne se contentent pas de compléter le texte mais en reconfigurent le sens, en mettant en avant certaines régions ou parcours narratifs – même si, bien sûr, un tel foisonnement peut finir par relever de la boursoufflure, et par se faire au prix de la clarté et de l'accessibilité. Seuls les connaisseurs les plus pointus sont alors à même de ne pas y perdre leurs repères.

Ces quelques exemples montrent que la carte, dans l'œuvre de Tolkien, n'a rien d'accessoire : elle constitue une interface sémiotique qui prolonge et oriente la lecture du texte. La carte de Baynes met en scène une dynamique narrative épique, celle de Reeve matérialise une esthétique immersive, et le travail des fans sur Tolkiendil témoigne d'une appropriation collective du récit par la voie cartographique.

## Conclusion

Depuis l'imaginaire insulaire de Stevenson, et dans le sillage de Tolkien, la carte littéraire est devenue presque irrémédiablement associée aux genres et sous-genres de la *fantasy*, qui puise ses sources dans un imaginaire ancien, aux racines des mythes et des contes. Elle sert à la fois de seuil pour accueillir le lecteur en lui proposant un avant-goût de ce qui l'attend, et de vaisseau pour l'accompagner en lui permettant de suivre les étapes du récit en parallèle de sa lecture. La carte ouvre également la possibilité

---

<sup>8</sup> Simon Ayrinhac (2018), « Panorama des cartographes de la Terre du Milieu », Tolkiendil.com. ([https://www.tolkiendil.com/essais/geographie/panorama\\_cartographes](https://www.tolkiendil.com/essais/geographie/panorama_cartographes) [consulté le 10 avril 2024]).

d’imaginer des itinéraires alternatifs et peut susciter le désir d’explorer là où elle se tait, ou bien les endroits où le récit ne nous emmène pas.

En transformant l’espace fictionnel en une représentation visuelle, les cartes engagent un dialogue complexe entre texte et image. La traduction, qu’elle soit linguistique ou intersémiotique, devient ainsi à la fois un vecteur de pérennité et le vestige d’un original en constante métamorphose – ce que Walter Benjamin identifie comme la « survivance » ou l’« après-vie » de l’œuvre d’art [Benjamin 2000 : 16]. La carte, comme toute traduction, est ancrée dans le temps et porte en elle-même les possibilités de sa recréation ; elle renvoie à son origine tout en se faisant simultanément support de rêverie :

Mais, en fait, tout change ; les atlas comme les rêves se périment et nos voyages, même s’ils échappent à la nostalgie, ne peuvent que pressentir, avec une inévitable mélancolie, la recomposition du monde dont ils témoignent. **Les artistes s’intéressent à ces paradoxes qu’ils traduisent plastiquement à travers des réalisations souvent suggestives qui font parfois rire mais qui font aussi souvent rêver, redonnant aux géographes le sentiment que nommer le monde c’est aussi participer à son « devisement » et à sa construction poétique** [Tiberghien 2010 : 208 – c’est moi qui souligne].

Qu’il s’agisse d’un passage du manuscrit à l’impression, d’une adaptation d’un dessin à un texte descriptif, ou d’une transposition dans une autre langue, la traduction des cartes littéraires participe activement à la circulation et à l’extension des mondes imaginaires. Celles-ci ne se contentent pas de tracer les contours d’un monde fictif : elles en prolongent la vie et contribuent à sa réinvention perpétuelle. Les traduire, c’est non seulement préserver un univers, mais aussi en faire un univers partagé, en reformuler la portée narrative et symbolique pour révéler les possibilités infinies qu’il recèle.

## Bibliographie

- Ayrinhac S. (2018), « Panorama des cartographes de la Terre du Milieu », *Tolkiendil.com*. ([https://www.tolkiendil.com/essais/geographie/panorama\\_cartographes](https://www.tolkiendil.com/essais/geographie/panorama_cartographes) [consulté le 10 avril 2024]).
- Benjamin, W. (2000), « The Task of the Translator », traduit par H. Zohn, *In : The Translation Studies Reader*, Venuti, L., dir., Routledge, Londres et New York, 15-25.

- Berman, A. (1995), *Pour une critique des traductions : John Donne*, Gallimard, Paris.
- Besson, A. (2015), *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, CNRS éditions, Paris.
- Béziat, J. (2009), *La carte à l'œuvre. Cartographie, imaginaire, création*. Thèse de doctorat non publiée, École Doctorale Montaigne-Humanités, Bordeaux 3.
- Bouron, J.-B. (2010), « Cartographier l'imaginaire : un exercice géographique ». *CF*. 205 : 11-24.
- Bushell, S. (2015), « Mapping Victorian Adventure Fiction: Silences, Doublings, and the Ur-Map in *Treasure Island* and *King Solomon's Mines* », *Victorian Studies*, 57(4) : 611-637.
- Bushell, S. (2020), *Reading and Mapping Fiction: Spatialising the Literary Text*, Cambridge University Press, Cambridge et New York.
- Garel-Grislin, J. (2019), « Les coordonnées de la fiction : ce que la carte fait au récit », *Revue de la BNF*. 59(2) : 22-30.
- Graves, M. (2005), « Maps and Texts: Reading Literary Maps – The Case of The Riddle of the Sands ». *TRANS. Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*. 16, ([https://www.inst.at/trans/16Nr/09\\_6/graves16.htm](https://www.inst.at/trans/16Nr/09_6/graves16.htm)).
- Hammond W.G. et Scull C. (2017), *The J.R.R. Tolkien Companion and Guide*, HarperCollins Publishers, Londres.
- Popovaité, V. (2023), « Maps in Translation: Following Maps Through Maritime Search and Rescue Operations in Northern Norway », *Material Culture Review*, 95(1) : 3147.
- Stevenson, R.L. (1896), « My First Book : *Treasure Island* », In : *The Works of Robert Louis Stevenson. Miscellanies*. vol. IV. *Juvenilia and other papers; Lay morals; Prayers*, T. & A. Constable, éd., Longmans Green and Co, Edinburgh : 285-297.
- Stevenson, R.L. (1911), *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, New York.
- Stevenson, R.L. (1961), *L'Île au trésor*, traduit par André Bay, Le Livre de poche, Paris.
- Stevenson, R.L. (2000), *L'Île au trésor*, traduit par Marc Porée, Gallimard, Paris.
- Stevenson, R.L. (2018), *L'Île au trésor*, traduit par Jean-Jacques Greif, Tristram, Auch.
- Tiberghien, G.A. (2010) « Poétique et rhétorique de la carte dans l'art contemporain », *L'Espace géographique*. 39(3) : 197210.
- Tolkien, J.R.R. (1964), « On Fairy-Stories », In : *Tree and Leaf*, George Allen and Unwin, Londres.

- Tolkien, J.R.R. (1976), *Bilbo le Hobbit*, traduit par Francis Ledoux, Bibliothèque Verte, Paris.
- Tolkien, J.R.R. (1978), *Le Seigneur des Anneaux* (3 volumes), traduit par Francis Ledoux, Jean-Jacques Pauvert, Paris.
- Tolkien, J.R.R. (2012), *Le Hobbit*, traduit par Daniel Lauzon, Christian Bourgois, Paris.
- Tolkien, J.R.R. (2014; 2015; 2016), *Le Seigneur des Anneaux* (3 volumes), traduit par Daniel Lauzon, Christian Bourgois, Paris.
- Wood, D. (2010), *Rethinking the Power of Maps*, The Guilford Press, New York.

## RÉSUMÉ

La plupart des œuvres de fiction appartenant aux genres de l'imaginaire ont intégré le fait que la carte est une première ouverture sur les géographies imaginaires. La carte synthétise et agrège ; elle illustre, donne forme, permet de reconstituer les itinéraires de l'épopée, de distinguer territoires connus et lieux encore inexplorés, de marquer la destination voulue ou d'avertir de périls mortels. En d'autres termes, elle permet au lecteur de se familiariser avec les repères d'un monde fictionnel tout en le poussant à comparer, anticiper, voire imaginer des récits alternatifs ou additionnels. On interrogera ici la traduction intersémiotique à deux niveaux : d'une part, les processus intralinguistiques qui permettent de générer la carte à partir du texte (ou inversement), et d'autre part, la manière dont les processus traductifs interlinguistiques contribuent à la cartographie, à la représentation, à l'étoffement, à la diffusion, au partage et/ou à la transmission visuelle de ces textes-mondes.

**MOTS-CLÉS :** traduction intersémiotique, cartes littéraires, littératures de l'imaginaire, rapport texte-image, réception

## ABSTRACT

### **From Words to Worlds: Fantasy Cartography as Translation**

It had been a widely shared habit in works of the fantasy genre to use visual maps as a gateway into imaginary geographies. The map synthesizes and aggregates; it illustrates, shapes and replicates epic itineraries. Moreover, it helps the reader distinguish between known territories and unexplored places; it makes the desired destination visual or warns of mortal perils on the way. In other words, it enables readers to familiarize

---

themselves with the landmarks of a fictional world while prompting them to compare, anticipate and even imagine alternative or additional narratives. This study aims to examine intersemiotic translation on two levels. Firstly, the intralinguistic processes at work when a map stems from a text (or vice versa), and secondly, how interlinguistic translational processes contribute to the visual mapping, representation, expansion, dissemination, sharing, and/or transmission of such text-worlds.

**KEYWORDS:** intersemiotic translation, literary maps, fantasy fiction, text-image relation, reception