

# Cartographies d'outre-tombe : la postérité cartographique de la Nouvelle-Angleterre imaginaire de Lovecraft

Henri Desbois

« Ceci n'est pas un livre [...]. Ceci est un territoire », ainsi commence la préface de David Camus pour le premier volume de la nouvelle traduction en français de Lovecraft qu'il a réalisée pour les éditions Mnémos (Lovecraft, 2021, vol. 1, 5). Certes, l'emploi du mot territoire est ici en grande partie métaphorique. Cependant, l'espace au sens le plus concret joue un rôle primordial dans l'œuvre de Lovecraft (1890-1937). Au fil de ses fictions, cet auteur a construit une géographie parallèle de la Nouvelle-Angleterre, en multipliant les localités fictives, comme Arkham, Innsmouth ou Dunwich, qui s'insèrent dans la topographie réelle du Massachussetts. Je propose de nommer « diplotopie » (lieu double) ce type particulier de fiction géographique qui ajoute des lieux imaginaires dans un espace réel connu. Il s'agit d'une altération de la représentation mimétique de la réalité géographique qui se rapproche de ce que McHale (1989, 46), dans sa typologie des géographies inventées<sup>1</sup>, appelle « interpolation », lorsqu'un espace fictif est inséré dans un territoire plus vaste, comme le comté de Yoknapatawpha de Faulkner, ou le grand-duché d'Éponne dans le roman de Diane Meur, *Sous le ciel des hommes*. Cependant, la diplotopie se distingue de l'interpolation par le degré du brouillage entre géographie réelle et géographie fictive. L'interpolation crée un territoire fictif, plus ou moins explicitement localisé sur la carte du monde, tandis que la diplotopie prend plutôt un espace réel précis qu'elle augmente d'un certain nombre d'éléments inventés. L'étude des diplotopies peut contribuer à la compréhension des rapports entre géographie et fiction, tant du point de vue des imaginaires de l'espace que de celui du rôle de la fiction dans l'expérience des espaces réels.

J'aborderai la diplotopie lovecraftienne de la Nouvelle-Angleterre en prenant l'angle particulier de l'abondante production cartographique qui a émergé dans le sillage de Lovecraft. J'appelle cette cartographie « d'outre-tombe » à deux titres : premièrement, l'expression « d'outre-tombe » est la traduction retenue par David Camus pour l'adjectif *eldritch*, terme

---

<sup>1</sup> Le propos de McHale concerne avant tout les fictions postmodernes, mais il reconnaît lui-même que certaines de ses catégories peuvent être identifiées dans d'autres types de récits. Dupuy (2019, 42), reprenant Westphal (2007, 173), montre comment la caractérisation des différentes modalités de géographie fictive repérée par McHale demeure pertinente hors du domaine des fictions postmodernes.

difficile à rendre en français, et abondamment employé par Lovecraft. Deuxièmement, cette cartographie est également d'outre-tombe, car elle a été publiée après la mort de Lovecraft, et souvent même très longtemps après.

En effet, une singularité de l'œuvre de Lovecraft est la façon dont l'univers fictionnel initial a été développé non seulement à travers de très nombreux romans et nouvelles, mais également dans des médias très divers : cinéma, bande dessinée, jeu vidéo, jeu de rôle, etc. Le jeu de rôle a plus particulièrement exploré la géographie du monde imaginaire de Lovecraft et de ses continuateurs, notamment par la production de nombreuses cartes.

Afin de mettre en lumière les caractéristiques de cette géographie, je retracerai brièvement la façon dont l'œuvre de Lovecraft a engendré un univers fictionnel trans-médiatique qui finit par former un monde suffisamment stable pour qu'on en puisse connaître assez précisément les caractéristiques.

J'aborderai ensuite la question de l'imaginaire géographique de cet univers, plus spécifiquement à partir des récits situés en Nouvelle-Angleterre, en m'appuyant sur l'exemple de la ville fictive d'Innsmouth.

Enfin, je proposerai une interprétation de la fonction de la cartographie dans le contexte particulier de la fiction lovecraftienne, en distinguant différents types de cartes.

## **Présentation de l'œuvre de Lovecraft et de son monde fictionnel étendu**

L'œuvre de Lovecraft est un des exemples les plus remarquables de création d'un monde imaginaire complexe, du type de ceux étudiés notamment par Anne Besson. Cet univers a été repris et enrichi par une multitude d'auteurs, et à travers un grand nombre de médias. Lovecraft a lui-même encouragé cette pratique, en partageant son imaginaire avec d'autres auteurs, et par le biais de ses travaux de réécriture et de collaboration, qui étaient autant d'occasions de disséminer dans les textes des autres ses propres motifs.

Cet imaginaire consiste en un ensemble d'éléments parfois désignés collectivement sous l'appellation « mythe de Cthulhu », en référence à la nouvelle de 1928 *L'Appel de Cthulhu*. Les fondements du mythe tels qu'on peut les saisir à travers une série de nouvelles écrites entre 1928 et 1936 sont les suivants : l'histoire de la terre et de l'humanité telle que nous croyons la connaître n'est qu'une illusion. D'autres créatures intelligentes ont dominé le monde avant l'espèce humaine, dans les temps préhistoriques. Quelques-uns de leurs représentants ont survécu dans des déserts reculés, au fond des océans, ou dans les glaces de l'Antarctique. Il existe des êtres extra-terrestres, ou extra-dimensionnels, les « Anciens » ou « Grands Anciens », dont la puissance défie l'esprit humain. Ils peuvent se manifester dans notre monde, et sont destinés à le conquérir un jour, en éradiquant le genre humain. L'immense majorité de l'humanité vit dans une bienheureuse ignorance de ces réalités terribles, qui ne sont connues que de quelques cultes secrets, de sorciers isolés, et d'une poignée d'érudits qui mettent en péril leur santé mentale en consultant des ouvrages interdits, comme le *Necronomicon*, conservés dans l'enfer de certaines bibliothèques. Cet univers a été développé par d'autres, d'abord dans la littérature, puis dans différents médias.

Les auteurs qu'on peut qualifier de lovecraftiens reprennent les thèmes, les noms de créatures, d'ouvrages, et de lieux inventés par Lovecraft, en apportant souvent leur contribution personnelle à l'univers<sup>2</sup>.

Une page wiki<sup>3</sup> recense plus de 160 auteurs inspirés par Lovecraft, décompte sans doute incomplet, puisqu'au moins deux auteurs que je considère comme importants n'y figurent pas (Charles Stross et Anders Fager). On peut grossièrement distinguer trois générations d'auteurs.

Les premiers sont les contemporains de Lovecraft, et ont fait partie de son cercle de correspondants. Il s'agit notamment de Clark Ashton Smith (1893-1961), Robert E. Howard (1906-1936), Robert Bloch (1917-1994), Frank Belknap Long (1901-1994), et August Derleth (1909-1971). Ce dernier, qui a édité Lovecraft en volumes (à l'exception d'un seul texte, il n'avait été publié que dans des revues de son vivant), a formalisé le mythe en le nommant « Mythe de Cthulhu », et l'a explicité dans un essai publié dans un recueil de contes lovecraftiens<sup>4</sup>. L'interprétation de Derleth, imprégnée de christianisme, est assez éloignée de l'esprit des fictions de Lovecraft, qui était athée, mais elle a eu une grande influence sur la perception de l'univers lovecraftien.

Une deuxième génération est composée d'auteurs, nés dans les années 1930 à 1950, tels que Lin Carter (1930-1988), Colin Wilson (1931-2013), Brian Lumley (1937-2024), ou Ramsey Campbell (1946~). Ils n'ont pas été directement en contact avec Lovecraft mais ont pu côtoyer ses contemporains et ont participé à propager et étendre le mythe.

La troisième génération est née dans les années 1960, ou plus récemment. Elle est actuellement active, et représente le plus gros contingent des auteurs lovecraftiens. Elle présente au moins deux caractéristiques nouvelles.

D'une part, elle est marquée par la volonté de se démarquer du conservatisme de Lovecraft, en faisant une place dans les récits aux femmes, ainsi qu'aux minorités raciales et sexuelles. Les femmes sont peu présentes dans les fictions de Lovecraft ou de ses premiers continuateurs (Wisker, 2018). Les personnages féminins sont plus communs chez les nouveaux auteurs, qui comptent dans leurs rangs, contrairement à la génération précédente, un certain nombre de femmes. Ainsi, Ann K. Schwader, née en 1960 (2015), Caitlin R. Kiernan, née en 1964 (2019), ou Elizabeth Bear née en 1971 (2012), sont représentatives de cette nouvelle génération.

Le racisme de Lovecraft, ouvertement exprimé dans sa correspondance et plus ou moins explicite dans ses récits, est la part la plus embarrassante de son héritage. Universitaires et amateurs hésitent sur la façon de traiter la question, entre minorer son importance et nier son influence sur la fiction (Loos, 2022). Plusieurs auteurs contemporains comme Victor LaValle (2016), Matt Ruff (2016) ou Oscar Rios (2016) s'efforcent de produire des fictions lovecraftiennes épousant le point de vue des minorités ethniques opprimées. Les études critiques sur ce phénomène récent sont assez nombreuses (voir par exemple Camara, 2017, et Hudson, 2022).

La deuxième caractéristique de cette génération d'auteurs est sa proximité avec le milieu du jeu de rôle. Ainsi, les références lovecraftiennes de Fager proviennent-elles en partie du jeu

---

<sup>2</sup> Martin Carayol détaille méthodiquement les façons dont différents émules de Lovecraft recyclent ou étendent le mythe de base. Outre ses continuateurs plus ou moins directs, Lovecraft a également eu une influence majeure sur l'évolution du fantastique et de l'horreur en général (Moreland, 2018).

<sup>3</sup> [https://lovecraft.fandom.com/wiki/Category:Expanded\\_Mythos\\_Authors](https://lovecraft.fandom.com/wiki/Category:Expanded_Mythos_Authors) (consulté le 17 juin 2024).

<sup>4</sup> « The Chtulhu Mythos », initialement publié dans le recueil *Tales of the Chtulhu Mythos*, Arkham House, 1969, cité par Joshi (2015, 208).

de rôle, comme le souligne Carayol (2021, 102). China Miéville dit lui-même avoir rencontré les thèmes de Lovecraft par ce biais (Weinstock/Miéville, 2016, 231), et Oscar Rios est un auteur prolifique de scénarios de jeu de rôle<sup>5</sup>. Mark Jones (2013, 229) suggère que le jeu de rôle a été l'agent principal de diffusion de l'imaginaire lovecraftien dans la culture populaire. Lovecraft et ses émules, en effet, ont inspiré d'autres médias que la littérature (Leavenworth, 2014). Dès les années 1970, le dessinateur argentin Alberto Breccia adapte en bande dessinée plusieurs nouvelles de Lovecraft, traduites et publiées en album en France en 1979, aux Humanoïdes associés, sous le titre *Cthulhu*. Le cinéma a également exploité, avec un succès inégal, l'univers de Lovecraft. Le premier film lovecraftien semble être *The Haunted Palace* (Roger Corman, 1963), libre adaptation du seul roman de Lovecraft, *L'Affaire Charles Dexter Ward*. La base de données IMDB recense 87 longs métrages de fictions adaptés de ou inspirés par Lovecraft, dont une vingtaine en projet<sup>6</sup>.

C'est surtout par le jeu de rôle que l'univers de Lovecraft s'est étendu à partir des années 1980. Le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* (Petersen) est paru en 1981. Le jeu a connu depuis sept éditions, chacune d'elles apportant des modifications mineures. La dernière date de 2014. L'œuvre de Lovecraft est dans le domaine public depuis 2007, ce qui a favorisé la prolifération des jeux de rôle qui en sont inspirés, mais aussi des jeux vidéo, des bandes dessinées, etc.<sup>7</sup> La société Chaosium, qui édite *L'Appel de Cthulhu*, autorise des éditeurs tiers à publier des suppléments pour son jeu, qui s'ajoutent à ceux qui figurent déjà à son catalogue. Il peut s'agir d'aventures prêtes à jouer, ou d'éléments de contexte. C'est en particulier cette production de suppléments de jeux de rôle qui a contribué à consolider la géographie du pays de Lovecraft. L'expansion de l'univers lovecraftien à travers les différents médias a popularisé le nom des entités et des lieux créés par Lovecraft, et notamment Arkham, mais le jeu de rôle a plus spécifiquement contribué à développer la cartographie de sa géographie fictive.

## Le Pays de Lovecraft et ses cartes

Parmi les divers héritages de Lovecraft, outre la mythologie à proprement parler, une des parties les plus abondamment recyclées et enrichie est sa géographie parallèle de la Nouvelle-Angleterre, initialement construite à travers une douzaine de nouvelles. Quoique les fictions de Lovecraft aient à l'occasion pour cadre des contrées exotiques (l'Antarctique pour *Les Montagnes hallucinées*, l'Australie pour *Dans l'abîme du temps*, etc.), le cadre le plus commun de ses nouvelles est le nord-est des États-Unis. Dès 1920, au début de la nouvelle *L'image dans la maison*, Lovecraft affirme : « le véritable amateur de terreur [...] vous dira que rien ne vaut les vieilles fermes isolées de l'arrière-pays de la Nouvelle-Angleterre<sup>8</sup> » (Lovecraft, 2021, vol. 4, 41). Cette idée est développée dans son essai *Épouvante et surnaturel en littérature*, dans la partie consacrée à l'Amérique, où il explique que la conjonction de la nature sauvage, de

---

<sup>5</sup> Sur une boutique en ligne de suppléments de jeux de rôle en format numérique, Rios est mentionné comme auteur pour 19 titres. <https://index.rpg.net/display-search.phtml?key=contributor&value=Oscar+Rios> (consulté le 26 mai 2023).

<sup>6</sup> Près de 250 titres sont liés à Lovecraft si on inclut les courts métrages et les documentaires : [https://www.imdb.com/name/nm0522454/?ref=tt\\_ov\\_wr](https://www.imdb.com/name/nm0522454/?ref=tt_ov_wr) (consulté le 26 mai 2023).

<sup>7</sup> Le volume collectif dirigé par Lanzendörfer et Dreyse Passos do Carvalho (2023) décrit la prolifération des thèmes lovecraftiens à travers divers médias, et propose diverses hypothèses sur les raisons et les mécanismes de ce succès. Le jeu de rôle sur table, cependant, est un peu un angle mort de ce recueil.

<sup>8</sup> « the true epicure in the terrible [...] esteems most of all the lonely farmhouses of backwoods New England » Sauf mention contraire, les citations en anglais sont tirées des textes en ligne sur le site *The H. P. Lovecraft Archive*, <https://www.hplovecraft.com/> (consulté le 17 juin 2024).

l'héritage amérindien, et du passé puritain avec ses procès des sorcières de Salem, constitue un terreau fertile pour les fictions du surnaturel (*ibid.*, vol. 6, 65).

Le cadre géographique joue un rôle de premier plan dans sa fiction, et les nouvelles dont l'action se déroule dans le nord-est américain comportent souvent d'assez longues descriptions de paysages. Elles ouvrent parfois le récit, comme dans *L'Image dans la maison*, *La Couleur tombée du ciel*, ou *L'Abomination de Dunwich*. Elles peuvent aussi intervenir au cœur de l'histoire, comme dans *Le Cauchemar d'Innsmouth*, ou *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*. Dans les deux cas, la fonction de la description est d'installer une atmosphère d'étrangeté, par la mise en scène d'une nature potentiellement corrompue et de vestiges d'un passé mystérieux (Carter, 1992). Le procédé n'est pas propre à Lovecraft ; il s'inscrit dans la tradition du récit d'horreur gothique (Tabas, 2005 ; Goho, 2013). Ce qui singularise la géographie fictionnelle de Lovecraft, c'est à la fois son ancrage profond dans la réalité de la Nouvelle-Angleterre et les subtiles déformations de cette même réalité (Butler, 2014).

Natif de Providence, Lovecraft était très attaché à la Nouvelle-Angleterre, et se disait davantage lié aux lieux qu'aux personnes : « mes affections ne sont pas personnelles, mais topographiques & architecturales » (lettre des 22 et 23 décembre 1925 à Lillian D. Clark, citée par Joshi, 2022, t. 2, 95). Ses voyages dans la région, notamment dans la vallée du Merrimack, ont nourri son imaginaire et inspiré ses descriptions (Goudsward, 2013). La minutie et la constance avec lesquelles il explore littérairement la Nouvelle-Angleterre l'apparentent, malgré le genre particulier dans lequel il s'inscrit, à la tradition des écrivains régionalistes (Janicker, 2007).

Mais sa géographie diverge de la réalité de plusieurs façons. Les paysages ont tendance à être stylisés de façon à les rendre plus spectaculaires ou plus inquiétants qu'ils ne le sont dans la réalité. L'exemple le plus frappant de ce genre de transformation est la métamorphose des paysages du Vermont, où Lovecraft avait séjourné en 1928, dans *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*. Le narrateur est conduit en automobile de Brattleboro à Newfane, un trajet d'une vingtaine de kilomètres longeant la West River, par la route n° 30, qui se transforme dans le récit en une expédition à travers un paysage fantastique :

Petit à petit, autour de nous, la campagne devint plus sauvage et déserte. D'archaïques ponts couverts surgissaient d'entre les plis des collines, tels d'effroyables survivances du passé, et la voie ferrée à l'abandon qui longeait le fleuve semblait exhiler une brume compacte de désolation. Je voyais s'étendre à perte de vue d'impressionnantes vallées aux couleurs éclatantes, ponctuées de hautes falaises, où le granite vierge de la Nouvelle-Angleterre apparaissait, gris et austère, derrière la végétation qui montait à l'assaut des crêtes. (Lovecraft, 2021, vol. 4, 283).

Or, cette portion de la vallée de la West River, est en réalité beaucoup moins spectaculaire, comme on peut aisément le vérifier grâce à la fonction Street View de Google Earth, le dénivelé entre le fond de vallée et les sommets arrondis des collines environnantes étant de l'ordre de 200 à 300 mètres. Lovecraft s'inscrit ici dans la tradition gothique (Wheelock, 1977, 225). La rencontre d'une histoire immémoriale représentée par les ponts archaïques et d'une nature indomptée correspond tout à fait à sa définition du cadre idéal du récit d'horreur<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> On peut comparer le texte cité plus haut à ses impressions de voyage dans le Vermont, publiées en 1928 (Lovecraft, 2005, 13-15). Quoiqu'il existe des similitudes évidentes, la tonalité est sensiblement différente. La version de fiction présente un paysage nettement plus inquiétant. Sur l'importance de l'environnement chez Lovecraft, voir également Menegaldo, 1979).

La géographie fictionnelle de Lovecraft se caractérise surtout par la création de lieux imaginaires insérés dans la géographie réelle du nord-est américain. Ils permettent au fantastique de se déployer dans un cadre plausible sans entrer en conflit avec la réalité connue, tout en apportant en eux-mêmes une touche d'étrangeté (Bridle, 2018). D'après le *gazetteer* établi par Kenneth Hite (2021, 262), on recense dans l'œuvre de Lovecraft environ 160 toponymes situés en Nouvelle-Angleterre, à l'exclusion des noms de rues, dont une trentaine sont fictifs. Il s'agit de localités (Arkham, Dunwich, Innsmouth, Kingsport, etc.), de rivières (Manuxet, Miskatonic), ou d'autres types de toponymes (Dean's Corners, Aylesbury pike). Plusieurs de ces localités inventées apparaissent dans différents textes, notamment la ville d'Arkham, mentionnée dans une douzaine de nouvelles (Joshi et Schultz, 2001, 6).

C'est un exemple de ce que j'appelle une diplotopie, soit la superposition d'une géographie imaginaire et d'une géographie réelle. Lovecraft lui-même était assez attentif à la cohérence de sa géographie inventée. On a ainsi retrouvé dans ses manuscrits une carte de la ville d'Arkham qu'il avait tracée afin de préserver la cohérence topographique d'un récit à l'autre (Joshi et Schultz, 2001, 6). Le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* a largement contribué à diffuser des cartes qui ont fixé la géographie de ce que l'on appelle aujourd'hui « le pays de Lovecraft ». Bien qu'aucune carte n'ait été publiée du vivant de l'auteur, les notations géographiques dans les textes sont souvent suffisamment précises pour agir comme des cartes latentes, qui ne demandent qu'à être reconstituées.

### Les cartographies multiples d'Innsmouth

L'exemple d'Innsmouth, ville fictive apparaissant dans le court roman (moins de 100 pages dans la plupart des éditions) *Le Cauchemar d'Innsmouth*<sup>10</sup>, illustre à la fois la façon dont Lovecraft construit sa géographie, le potentiel cartographique de ses fictions, et la manière dont celui-ci se développe à travers les réalisations ultérieures. Dans ce récit, le narrateur<sup>11</sup>, un jeune homme passionné d'histoire et de généalogie, visite la Nouvelle-Angleterre. Pour se rendre de Newburyport (ville réelle) à Arkham (ville fictive), il choisit de prendre un autocar qui passe par le port (fictif) d'Innsmouth, qu'il souhaite découvrir malgré la mauvaise réputation de ses habitants, des personnes au physique souvent repoussant, soupçonnées de pratiquer des rites païens plus ou moins démoniaques. En visitant Innsmouth, le narrateur recueille le récit d'un vieillard, Zadok Allen, qui prétend que la plupart des habitants ont conclu un pacte avec un peuple d'êtres aquatiques malveillants établis non loin en mer sur un récif nommé Devil Reef. Ces êtres des profondeurs réclament des sacrifices et se reproduisent en s'accouplant avec des humains. Un enfant hybride né de ce genre d'union paraît totalement humain au début de sa vie, puis se transforme lentement au cours des années, jusqu'à devenir un être aquatique et finir par céder à l'appel de l'océan pour rejoindre les siens. Pour avoir percé le secret de la ville, le narrateur est pourchassé, de nuit, par une horde d'hybrides et de monstres des profondeurs. Il parvient à s'échapper d'Innsmouth et à prévenir les autorités, qui lancent un raid de l'armée se soldant par la destruction de la ville et l'élimination ou la capture des hybrides. Plus tard, le narrateur achève ses recherches généalogiques et découvre qu'une

---

<sup>10</sup> *The shadow over Innsmouth*, rédigé en 1931, est le seul texte de Lovecraft à avoir fait l'objet d'une publication sous forme de livre de son vivant, en 1936 (Joshi et Schultz, 2001, 237-239).

<sup>11</sup> Il n'est pas nommé dans la nouvelle, mais les notes de Lovecraft révèlent qu'il s'appelle Robert Olmstead (*ibid.*, « Introduction », 19)

de ses ancêtres était une hybride. Lorsqu'il commence à lui-même se transformer, il songe au suicide, avant d'accepter son destin et de se préparer à rejoindre l'océan.

*Le Cauchemar d'Innsmouth* est un texte important dans la construction de la géographie du pays de Lovecraft. Il permet à la fois d'en préciser cartographie, et de comprendre par quels procédés la topographie fictive s'insère dans la réalité. La description tout à fait minutieuse du trajet de Newburyport à Innsmouth donne une idée assez précise de la localisation de cette dernière, grâce aux références à des lieux réels (Newburyport, le comté d'Essex, Ipswich, Rowley, et Plum Island). Le texte du roman est sur ce point plus détaillé que la lettre de Lovecraft à Fritz Leibert du 9 novembre 1936 dans laquelle il récapitule sa géographie fictive (Szumskyj et Joshi, 2003, 16). Dès le départ de Newburyport, les déplacements du narrateur sont retracés rue par rue, ce qui préfigure la façon dont Innsmouth sera décrite par la suite. Newburyport, d'après la lettre de Lovecraft à Leibert déjà citée, est l'inspiration d'Innsmouth. Du strict point de vue de l'économie du récit, l'énumération des rues de Newburyport n'est pas vraiment nécessaire, même si elle tend à produire un « effet de réel » (Barthes, 1968, 88), mais elle prépare la future énumération des rues d'Innsmouth, égalisant ainsi implicitement le statut de la ville fictive et de son modèle réel. La transition entre la géographie réelle et la géographie fictive est subtile, et se fait en deux temps : le car dans lequel voyage le narrateur quitte d'abord la route principale de Rowley pour emprunter une route côtière qui n'existe pas, mais qui traverse des paysages encore identifiables (la côte du Plum Island Sound entre les embouchures du Merrimack et de l'Ipswich River) ; dans un deuxième temps, la topographie devient elle-même fictive, et le car escalade une falaise, sans contrepartie réelle dans cette région, avant de descendre dans la vallée du Manuxet, cours d'eau fictif à l'embouchure duquel est localisé Innsmouth. La falaise a une double fonction : elle représente un seuil symbolique au-delà duquel on bascule dans le territoire fantastique, et elle offre un panorama qui permet une première description de la ville, assez détaillée (une pleine page dans l'édition française ; Lovecraft, 2021, vol. 4, 324-325) qui est pratiquement l'équivalent d'un coup d'œil cartographique, en apportant des indications sur la position de plusieurs éléments de la ville par rapport au fleuve et au rivage.

*Le Cauchemar d'Innsmouth* est un texte qui a donné lieu à une production cartographique particulièrement riche (suppléments de jeux de rôle, jeux de plateau, livres-jeux, jeux vidéo, travaux de fans, etc.), ainsi qu'on peut le constater en soumettant la requête « Innsmouth map » à un moteur de recherche d'images. Cette abondance s'explique à la fois par le potentiel de la localité comme terrain d'aventure, par l'importance de la cartographie au sein même de la fiction, et par la profusion de détails topographiques dans le texte lui-même.

Peu après son arrivée à Innsmouth, le narrateur se fait tracer un plan de la ville par l'employé de la succursale de la chaîne d'épicerie First National : « une carte sommaire, mais assez grande et appliquée, des traits les plus saillants de la ville<sup>12</sup> » (*ibid.*, 333). Cette carte remplit plusieurs fonctions dans le récit. Elle guide le narrateur lors de sa visite de la ville, et assure sa survie au moment de sa fuite. Elle offre une compréhension immédiate de l'espace urbain, avec ses différents quartiers, les bâtiments importants, ce qui permet de tracer le portrait d'un espace urbain complexe par la narration d'une déambulation assez brève. Enfin,

---

<sup>12</sup> On peut admirer l'habileté cartographique du jeune épicier. Lovecraft lui-même, dans ses notes de voyages, recopiait à l'occasion des plans de villes. L'esquisse du plan de Charleston de juillet 1930 est intitulée dans le manuscrit « Sketch guide to some salient Orientation points in Charleston » (Lovecraft, 2005, 90), à rapprocher du « sketch map of the town's salient features » (Lovecraft, 1997, 54-55) du *Cauchemar d'Innsmouth*, rédigé à peu près à la même époque.

la carte rend plausible le caractère très détaillé de la description de chaque parcours (la visite, puis la fuite), où chaque rue est nommée, comme lors du départ de Newburyport. Ce procédé, en retour, produit un effet de réel, la précision topographique et odonymique plaçant Innsmouth sur le même plan que Newburyport. Le roman ne décrit pas la carte, mais l'agencement général des rues, et donc le plan de la ville, peut en grande partie être reconstitué à partir des déplacements du narrateur.

Se livrer à cet exercice permet de vérifier la cohérence topographique du récit, et offre des perspectives intéressantes sur la façon dont carte et fiction s'articulent dans le récit. Il est tout à fait possible d'aboutir à une carte qui soit compatible avec toutes les indications données dans le texte<sup>13</sup> (figure 1). L'emplacement de la plupart des rues se déduit sans ambiguïté d'une lecture attentive. Pour quelques rues, comme Fall Street ou Marsh Street, la position sur le plan ne peut être établie avec certitude. L'espace imaginaire est ainsi étendu vers un au-delà de la fiction textuelle, une fiction cartographique dont nous n'avons qu'un aperçu fragmentaire.

---

<sup>13</sup> Le site de Joseph Morales comportait une description détaillée de la façon dont on peut produire une carte à partir du texte (<https://www.cthulhufiles.com/innsmoth.htm>, consulté le 26 juin 2023). Depuis la rédaction du présent article, la page a été modifiée pour tenir compte du schéma de Lovecraft, dont j'ai moi-même signalé l'existence à J. Morales. La méthode de reconstruction de la carte est encore consultable, début 2024, sur le site suivant :

<http://innsmouthmania.blogspot.com/2010/11/joseph-f-morales.html> (consulté le 18 février 2024).

Ma propre carte est assez similaire. Les quelques différences s'expliquent par le fait que j'ai choisi de supposer que les rues conservaieent leur nom d'un bout à l'autre de la ville.



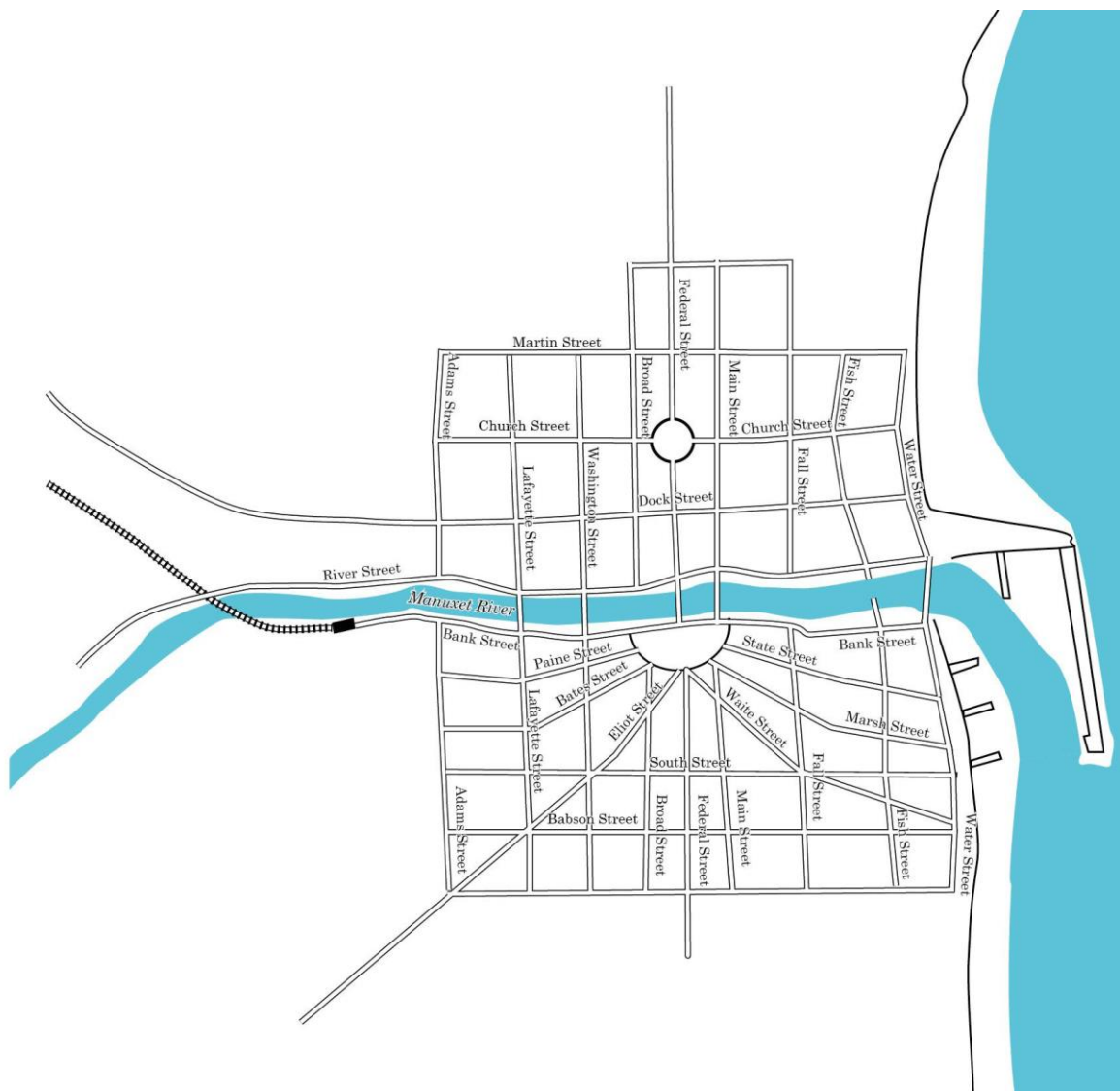


Figure 1 : Reconstitution du plan d’Innsmouth à partir du texte du roman.

Toutes les rues de ce plan figurent dans le texte, à l’exception de Dock Street, que l’on trouve sur le schéma d’Innsmouth de la main de Lovecraft, reproduit notamment dans l’édition Mnémos. Carte par H. Desbois.

Il est manifeste que Lovecraft a écrit son histoire avec une carte sous les yeux. On a retrouvé dans ses notes un petit schéma partiel, reproduit dans certaines éditions et consultable en ligne<sup>14</sup>. Il avait par ailleurs réalisé un plan complet d’Innsmouth, ainsi que l’atteste une lettre à Robert Bloch de juin 1933, citée par Joshi et Schultz (1994, 17). Cette carte, à ma connaissance, n’a pas été publiée. Elle figure dans un manuscrit conservé à la Brown University Library. Il s’agit d’un manuscrit autographe de 1931, correspondant

<sup>14</sup> On le trouve par exemple dans l’intégrale Mnémos (Lovecraft, 2021, vol. 4, 351), et, en ligne, ici : <http://ctulhufiles.com/innsmtth.htm> (consulté le 17 juin 2024).

vraisemblablement au dernier état du texte avant la version dactylographiée de janvier 1932<sup>15</sup>. La carte, tracée au crayon et à l'encre, est au verso du 14<sup>e</sup> feuillet, et montre un certain nombre de rues qui ne sont pas mentionnées dans le texte (neuf sur une trentaine de rues nommées)<sup>16</sup>. Joshi et Schultz (*ibid.*, 25), qui en avaient signalé l'existence, l'avaient jugée impropre à la reproduction. J'en propose une version en noir et blanc au contraste retravaillé, ainsi qu'une mise au net (figures 2 et 3).

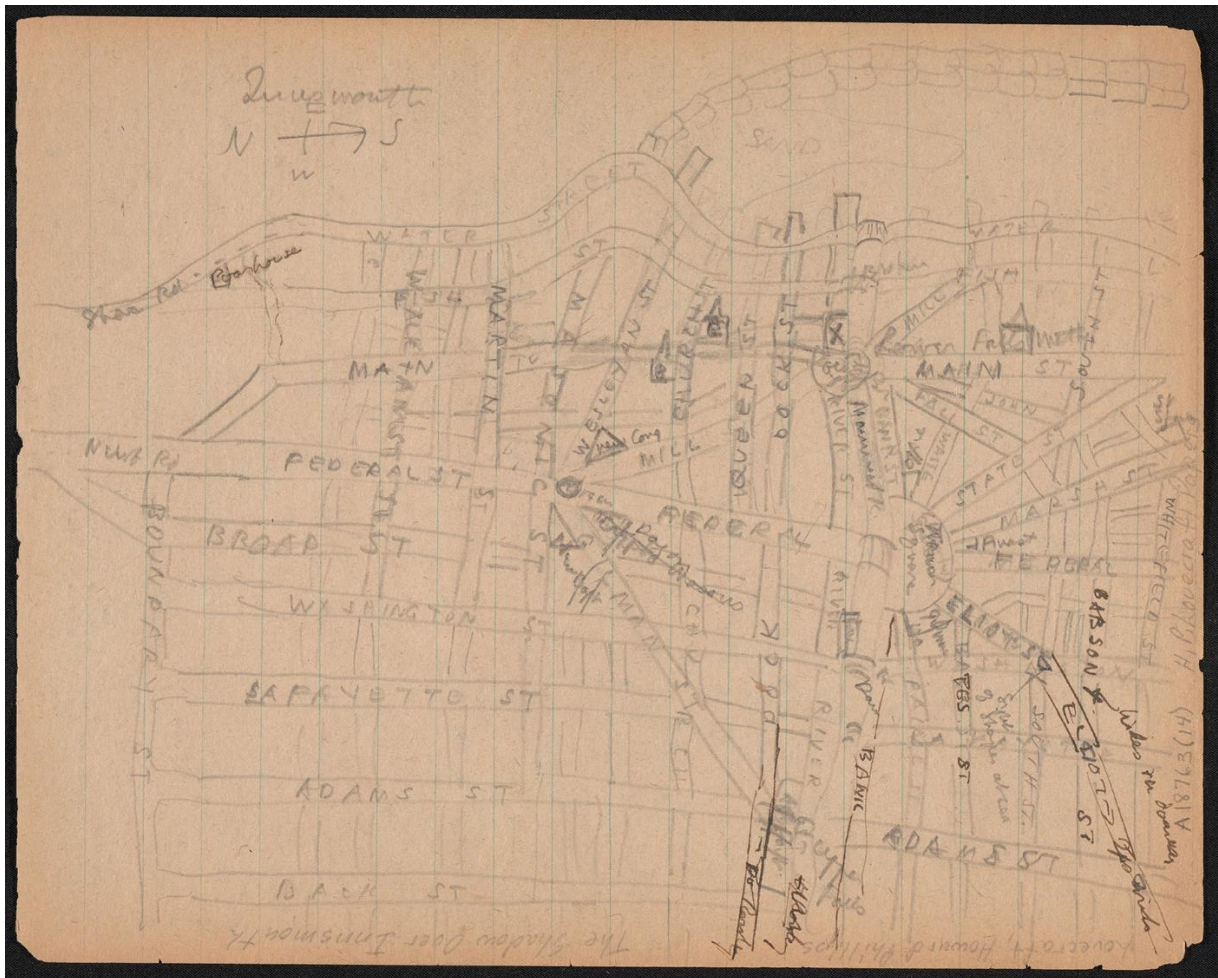


Figure 2 : Lovecraft, H. P. (Howard Phillips), Moe, Maurice W., Moidel, Jacob, *et al.*, "The Shadow Over Innsmouth" (1931). Howard P. Lovecraft collection. Brown Digital Repository. Brown University Library.

<https://repository.library.brown.edu/studio/item/bdr:841785/> (consulté le 17 juin 2024)

Carte d'Innsmouth tracée par Lovecraft. Carte au crayon et à l'encre. Cette carte figure au dos du 14<sup>e</sup> feuillet du manuscrit conservé à Brown University. Curieusement, elle semble n'avoir jamais été publiée. Aucun des plans d'Innsmouth que j'ai pu consulter n'en dérive.

<sup>15</sup> Manuscrit disponible en ligne : <https://repository.library.brown.edu/studio/item/bdr:425269/> (consulté le 17 juin 2024). Le même manuscrit comporte aussi ce qui semble être le croquis publié, une coupe de l'hôtel Gillman, et un schéma détaillé du pâté de maisons que le narrateur traverse pour s'échapper de l'hôtel.

<sup>16</sup> Tous les noms de rue du plan d'Innsmouth par Lovecraft correspondent à des rues réelles des villes de Newburyport, Salem, et Providence.



Figure 3 : Interprétation du schéma de Lovecraft. Carte : H. Desbois

Parce qu'il y a une carte qui joue un rôle important au cœur du récit, *Le Cauchemar d'Innsmouth* est un cas un peu particulier dans l'articulation entre carte et fiction chez Lovecraft. Étant donné la manière dont l'univers de Lovecraft a été recyclé et étendu après sa mort, il n'est pas étonnant que les cartes d'Innsmouth aient proliféré. Cependant, le reste de la Nouvelle-Angleterre lovecraftienne a aussi donné lieu à une production cartographique très abondante, qui constitue un matériau fécond pour l'étude des relations entre fiction et géographie.

## Les cartes du Pays de Lovecraft

Ces cartes ont des natures, des fonctions, et des styles graphiques très divers. On peut en distinguer trois types, qui peuvent éventuellement se recouper, selon les fonctions qu'elles remplissent.

### Les cartes-guides de lecture

Une première catégorie de cartes correspond à des éclaircissements du récit. On pourrait les nommer des cartes-guides, puisqu'elles apportent une information sur la configuration spatiale de l'univers fictionnel. C'est le cas, par exemple, de la mise au propre du croquis d'Arkham réalisé par Lovecraft lui-même (voir plus bas). Dans la même catégorie, on peut trouver le schéma d'Innsmouth par Morales (voir note 13), ou la carte du pays de Lovecraft telle qu'elle figure dans Wikipédia (figure 4). Ces cartes interagissent avec les fictions lovecraftiennes de plusieurs façons.

Elles participent tout d'abord à la consolidation de l'univers fictionnel en lui donnant un cadre spatial fixe. La géographie précise du pays de Lovecraft peut bien être discutée par ses commentateurs, les cartes l'ont stabilisée dans une configuration, issue en grande partie du jeu de rôle, qui est plus ou moins celle de la carte issue de Wikipédia reproduite ici. Ces cartes ont généralement un style graphique dépouillé, tendant parfois vers le schéma, et ne cherchent pas à s'inscrire dans une tradition cartographique particulière. Dans le cas de la carte du Pays de Lovecraft de Wikipédia, la principale fantaisie graphique est l'usage, pour le titre, d'une police de caractères dans le style de celle du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.



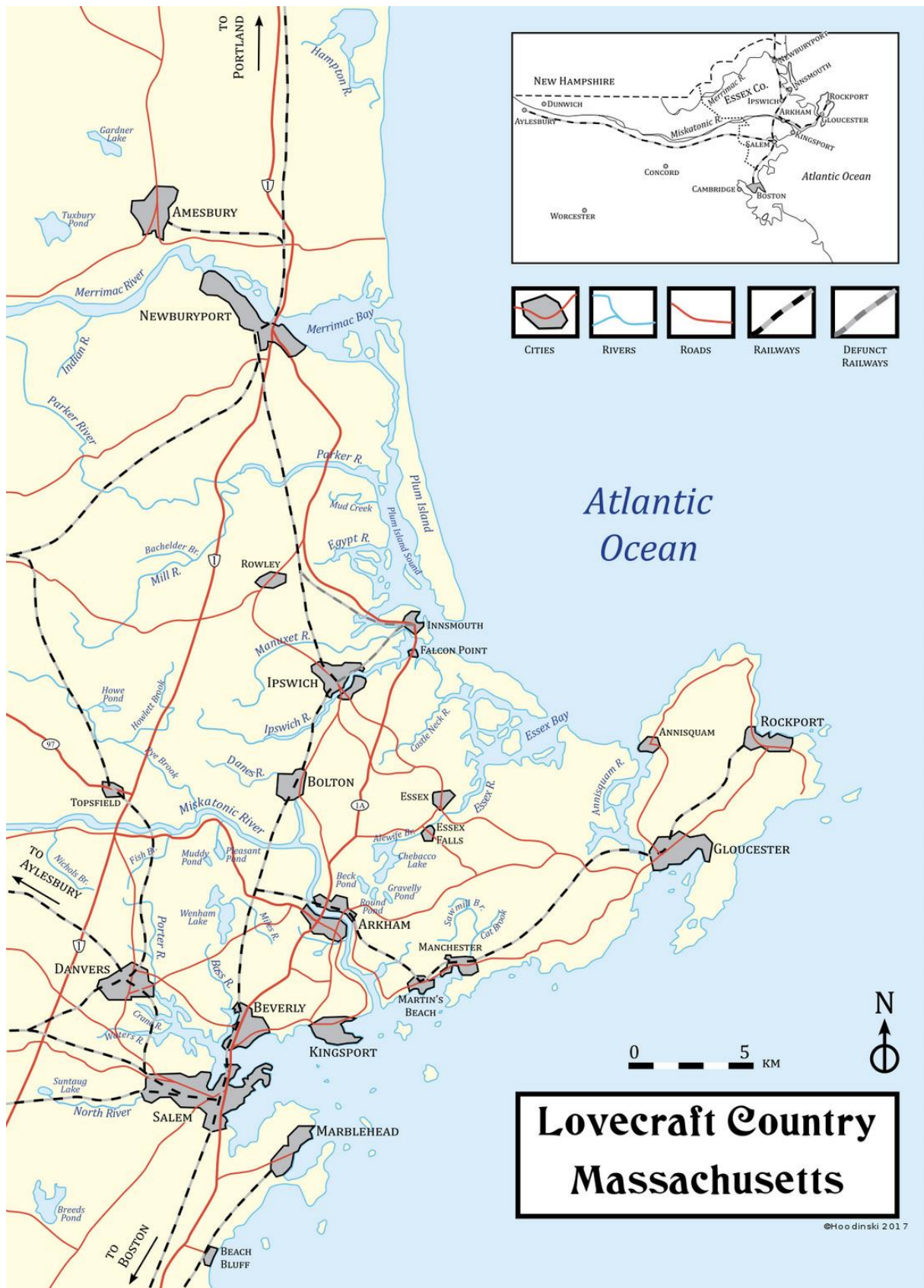


Figure 4 : Carte du pays de Lovecraft de Wikipédia, par l'utilisateur Hoodinski. Licence Creative common (CC BY-SA 3.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en>

La lecture de Lovecraft se fait aujourd'hui nécessairement dans le contexte de son univers fictionnel étendu, dont les cartes font partie. Ainsi, les pages de garde du volume de l'édition Mnémos consacré au cycle de Providence représentent-elles une carte d'Arkham. Ce plan est en partie inspiré d'un schéma d'Arkham dessiné par Lovecraft<sup>17</sup>, mais il doit surtout beaucoup à la carte élaborée en 1990 par Gus Dizerzga pour le supplément de jeu de rôle *Arkham Unveiled*, elle-même dérivée de la carte produite par Gahan Wilson en 1970 pour la revue *The Arkham Collector*<sup>18</sup>. La carte d'Arkham des éditions Mnémos réalisée par Stéphane Arson<sup>19</sup> est graphiquement beaucoup plus élaborée que la carte de Wikipedia ou d'autres schémas du même genre. Elle imite le style des cartes anciennes, et s'apparente aux cartes-artefacts qu'on verra plus loin. Par sa position dans le livre, elle est en même temps une carteguide, fixant la topographie de la ville qui sert de cadre à de nombreux récits. Cependant, ce qui est donné à voir n'est pas tout à fait conforme à l'imagination de Lovecraft, qui, par exemple, n'a jamais détaillé la rive nord du fleuve (toutes les rues d'Arkham mentionnées dans ses nouvelles figurent sur son plan, et sont au sud du fleuve). Toute la partie nord de la ville est étrangère à l'œuvre de Lovecraft. Tant de personnes ont étendu l'univers lovecraftien qu'il est très difficile de déterminer les sources à l'origine de cette partie de la carte. Tout au plus peut-on attribuer la rue Curwen à Derleth, auteur en 1944 d'une nouvelle intitulée *The House on Curwen Street*. Il est fort possible que Gahan Wilson ait créé la plus grande partie de ces rues. Quoi qu'il en soit, nous sommes invités à lire Lovecraft en ayant pour référence une représentation d'Arkham qui excède la sienne en étendue et en précision.

Le fait de disposer de ces cartes altère aussi un peu les fictions qui les ont inspirées. Les éventuelles ambiguïtés des textes sont effacées par les interprétations imposées par les cartes, qui sont une mise en ordre d'un monde chaotique encore plus rigoureuse que celle qu'impose déjà le récit (Jourde, 1991, 104). La géographie de la Nouvelle-Angleterre de Lovecraft n'est pas aussi nettement définie que le suggèrent les cartes. Même en suivant les indications précises de Lovecraft, il faudrait modifier la forme de la côte pour rendre cohérente la géographie du comté d'Essex (Marten, 2011, 170), et la ville d'Arkham elle-même paraît différente d'un texte à l'autre (O'Brien, 2011). Quant à la topographie d'Innsmouth, elle est moins précise et plus cauchemardesque dans le texte de la nouvelle que dans son interprétation cartographique. Comme le remarque Maurice Lévy (1985, 50), la part fictive de la géographie de Lovecraft est de nature essentiellement onirique, et, de ce fait, rétive à la mise en ordre par la carte.

De même que cartographier un territoire réel, c'est agir sur lui en lui appliquant un acte de pouvoir symbolique et pratique, cartographier un espace de fiction, c'est le contraindre dans un cadre qui en bride les potentialités. Une part de la puissance de l'horreur lovecraftienne repose sur l'indétermination et l'irreprésentabilité. Selon James Kneale, cela s'applique aussi aux espaces qu'il évoque, qui sont souvent des points de contacts entre le familier et l'étrange. Dans son roman *Mason & Dixon*, Thomas Pynchon décrit l'avancée de la cartographie du territoire américain comme extinction progressive des utopies et des

---

<sup>17</sup> Le schéma, daté de début 1934, est conservé à la Brown University Library, et consultable en ligne : <https://repository.library.brown.edu/studio/item/bdr:425300/> (consulté le 17 juin 2024). Joshi et Schultz (2001, 6) mentionnent trois schémas d'Arkham. Ils sont tous assez similaires et ne représentent que la partie de la ville au sud du cours d'eau.

<sup>18</sup> Visible par exemple ici : <https://lovecraftzine.files.wordpress.com/2014/12/gahanwilsonmap-1.jpg> (consulté le 17 juin 2024).

<sup>19</sup> Cette carte, ainsi qu'une carte du Pays de Lovecraft dans le même style, est visible sur le site personnel de Stéphane Arson : <https://www.stephane-arson-maps.com/portfolio-2/project-one-e2fww> (consulté le 17 juin 2024).

possibles (Desbois, 2015, 176). Dans une certaine mesure, le territoire Lovecraftien appartient à l'incartographié : Innsmouth « n'apparaissait pas sur les cartes ordinaires » (Lovecraft, 2021, vol. 4, 313) et Dunwich, autre localité fictive importante, est d'abord présentée comme un endroit qu'on atteint lorsqu'on « se trompe de direction » (*ibid.*, 191).

Cela a quelque chose à voir avec la nature du fantastique des récits de Lovecraft. Lui-même préférait qualifier ses contes d'étranges (*weird*), plutôt que de fantastiques ou surnaturels. L'étrange commence ici par une géographie subtilement décalée. Cependant, les cartes, tout en tout en assignant la fiction à une actualisation univoque parmi toutes les potentialités topographiques qu'elle contenait, peuvent aussi fonctionner comme des extensions de cette même fiction, comme on va le voir avec les deux types suivants.

## Les cartes ludiques

Une deuxième catégorie de cartes, probablement les plus nombreuses, est celle des cartes produites pour les jeux. Ce sont celles que l'on retrouve dans les règles du jeu *L'Appel de Cthulhu* et dans ses suppléments, ou dans d'autres publications ludiques à thème lovecraftien (jeux de rôle, livres-jeux, jeux de plateau). Il existe dans cette catégorie des plans de toutes les localités lovecraftiennes fictives et réelles, ainsi que d'autres lieux innombrables dans et hors de la Nouvelle-Angleterre. La carte du Pays de Lovecraft, les plans d'Arkham et d'Innsmouth du jeu de rôle ont fortement influencé ceux qui ont été publiés depuis. Le style graphique des cartes publiées dans les années 1980 est assez peu élaboré, et s'appuie beaucoup sur des travaux antérieurs. On l'a vu au sujet du plan d'Arkham figurant dans la première édition du jeu (1981), et c'est également le cas de la carte du pays de Lovecraft dans la même édition, qui est une reproduction d'une vieille carte Rand McNally du Massachusetts sur laquelle les noms des localités fictives sont ajoutés en gras. La première carte d'Innsmouth publiée par Chaosium, dans le supplément *Fragments of Fear*<sup>20</sup>, est une copie à peine modifiée d'une carte dessinée en 1972 par Eric Carlson pour le n° 6 de la revue *Nyctalop* (p. 9).

Des cartes plus récentes sont plus élaborées, grâce au travail d'artistes comme Tom Kalichack, à qui on doit notamment la carte du Pays de Lovecraft du supplément *Adventures in Arkham Country* (1993)<sup>21</sup>, et la carte d'Innsmouth d'*Escape from Innsmouth* (1992)<sup>22</sup>. Ces cartes se distinguent par leur ornementation, l'usage de trames de points pour souligner les reliefs, et dans le cas d'Innsmouth, par des éléments graphiques figuratifs comme des bâtiments, des bateaux, des pontons, représentés en vue zénithale. La carte d'Arkham par Gus Dizerzga dont il a été question plus haut est d'une esthétique comparable, mais les éléments sont représentés en perspective isométrique. Ce foisonnement de détails remplit une fonction ludique : faire apparaître les lieux d'aventures potentielles. Ces cartes fonctionnent comme des fictions en puissance, des récits que Lovecraft n'a pas racontés. Cet usage des cartes n'est pas propre au jeu de rôle. Stevenson, dans ses *Essais sur l'art de la fiction*, en expliquant

---

<sup>20</sup> Elle est notamment visible en ligne ici : <https://i0.wp.com/www.theredactedfiles.com/wp-content/uploads/2017/05/0085c44b9ab9675e7ce4285acbd54a8e-1.gif> (consulté le 17 juin 2024). L'attribution de la carte à Carolyn Schultz a été contestée par Tani Jantsang. La mention « As originally drawn by H. P. Lovecraft » est trompeuse, comme on peut le constater par une comparaison avec la carte inédite (figures 2 et 3).

<sup>21</sup> Visible ici : <https://i.pinimg.com/736x/d0/81/36/d081360a1f73f7301c19c7e3dbaf74e4.jpg> (consulté le 17 juin 2024). C'est la carte qui fixe la géographie du Pays de Lovecraft, et dont dérive, par exemple, la carte de Wikipédia et les cartes ultérieures, comme celle de Stephanie McAlea pour la septième édition du jeu (2014).

<sup>22</sup> Cette carte se trouve facilement en ligne, par exemple ici : <https://i0.wp.com/www.lolailo.co.uk/wp-content/uploads/2017/11/Call-Of-Cthulhu-Adventure-1920-Escape-From-Innsmouth-Map.jpg> (consulté le 17 juin 2024).

comment son roman *L'Île au trésor* est né d'une carte qu'il avait dessinée, note comment la prolifération des signes sur les cartes est une invitation au travail de l'imagination (Stevenson, 2017, 336) :

Les noms, les formes des bois, les courbes des routes et des rivières, les empreintes de pas des hommes préhistoriques visibles encore sur le flanc des collines, dans les plis des vallées, les moulins et les ruines, les étangs et les bacs, peut-être le Menhir ou le Cercle druidique dans les bruyères : tant et tant de sujets de passion se trouvent rassemblés là, pour qui a simplement des yeux pour voir, ou une petite once d'imagination pour comprendre<sup>23</sup> !

Les cartes ludiques sont précisément conçues pour maximiser cet effet, à la fois en multipliant les lieux à explorer et en adoptant des conventions graphiques qui évoquent la littérature d'imagination, notamment les cartes de *L'Île au trésor* et du *Seigneur des anneaux*, par exemple dans la manière de figurer le relief ou les forêts, le lettrage, la rose de vents, le style des cartouches, etc. Tel est par exemple le cas de la carte de Dunwich créée par Carol Triplett-Smith pour le supplément *Dunwich, return to the forgotten village* (2002), qui reprend un peu tous ces codes<sup>24</sup>.

Par leur nombre, leur vaste circulation, et leur séduction graphique, les cartes ludiques ont joué un rôle fondamental dans l'établissement d'une géographie lovecraftienne stabilisée. Elles sont à la fois une extension du monde fictionnel, le cadre dans lequel les fictions lovecraftiennes, y compris les récits de Lovecraft lui-même prennent place, et une invitation à imaginer de nouveaux récits. On a mentionné les liens qui unissent la plus jeune génération des auteurs lovecraftiens et le jeu de rôle. Il ne paraît pas déraisonnable d'imaginer que la cartographie ludique a aussi eu sa part dans la floraison de ces fictions depuis une trentaine d'années, même si nombre d'entre elles n'ont pas pour cadre la Nouvelle-Angleterre.

### Les cartes-artefacts

Enfin, la dernière catégorie de cartes est constituée d'artefacts qui sont conçus comme des documents que l'on pourrait trouver dans le monde fictionnel de Lovecraft. Leur véritable intérêt réside davantage dans leur aspect, voire, dans quelques cas, dans leur matérialité, que dans leur contenu d'information géographique. Leur style est mimétique des cartes réelles de l'époque de Lovecraft : carte routière, guide touristique, relevés topographiques, carte marine, etc. Un exemple de ce genre de cartes est la carte routière qui figure en page de garde de l'ouvrage de Kenneth Hite. Réalisée par Mark Richardson et Kenneth Hite, elle représente la vallée du Miskatonic en reprenant le graphisme des cartes touristiques pour automobilistes des années 1930 (figure 5). À une autre échelle, l'utilisateur du site DeviantArt connu sous le pseudonyme de BlueCollarLove a créé une carte de la région d'Arkham sur le modèle des cartes topographique USGS au 62500<sup>e</sup> du début du xx<sup>e</sup> siècle<sup>25</sup>. Des cartes-artefacts accompagnent aussi certains CD des enregistrements des contes de Lovecraft produits par la H. P. Lovecraft

---

<sup>23</sup> « *The names, the shapes of the woodlands, the courses of the roads and rivers, the prehistoric footsteps of man still distinctly traceable up hill and down dale, the mills and the ruins, the ponds and the ferries, perhaps the Standing Stone or the Druidic Circle on the heath; here is an inexhaustible fund of interest for any man with eyes to see or twopence-worth of imagination to understand with!* » (Stevenson, 2010, 64).

<sup>24</sup> La carte n'est pas entièrement disponible en ligne, on peut cependant en voir une partie ici : <https://lebibliothequecaire.blogspot.com/2015/12/les-chroniques-delbib-labomination-de.html> (consulté le 17 juin 2024).

<sup>25</sup> <https://www.deviantart.com/bluecollarlove/art/Arkham-350381740> (consulté le 17 juin 2024).



Historical Society. La plus notable est celle du *Cauchemar d'Innsmouth*, qui se présente comme un plan manuscrit au dos d'un papier d'emballage de la chaîne d'épicerie First National, supposément semblable à celui qui guide le narrateur de la nouvelle<sup>26</sup>.

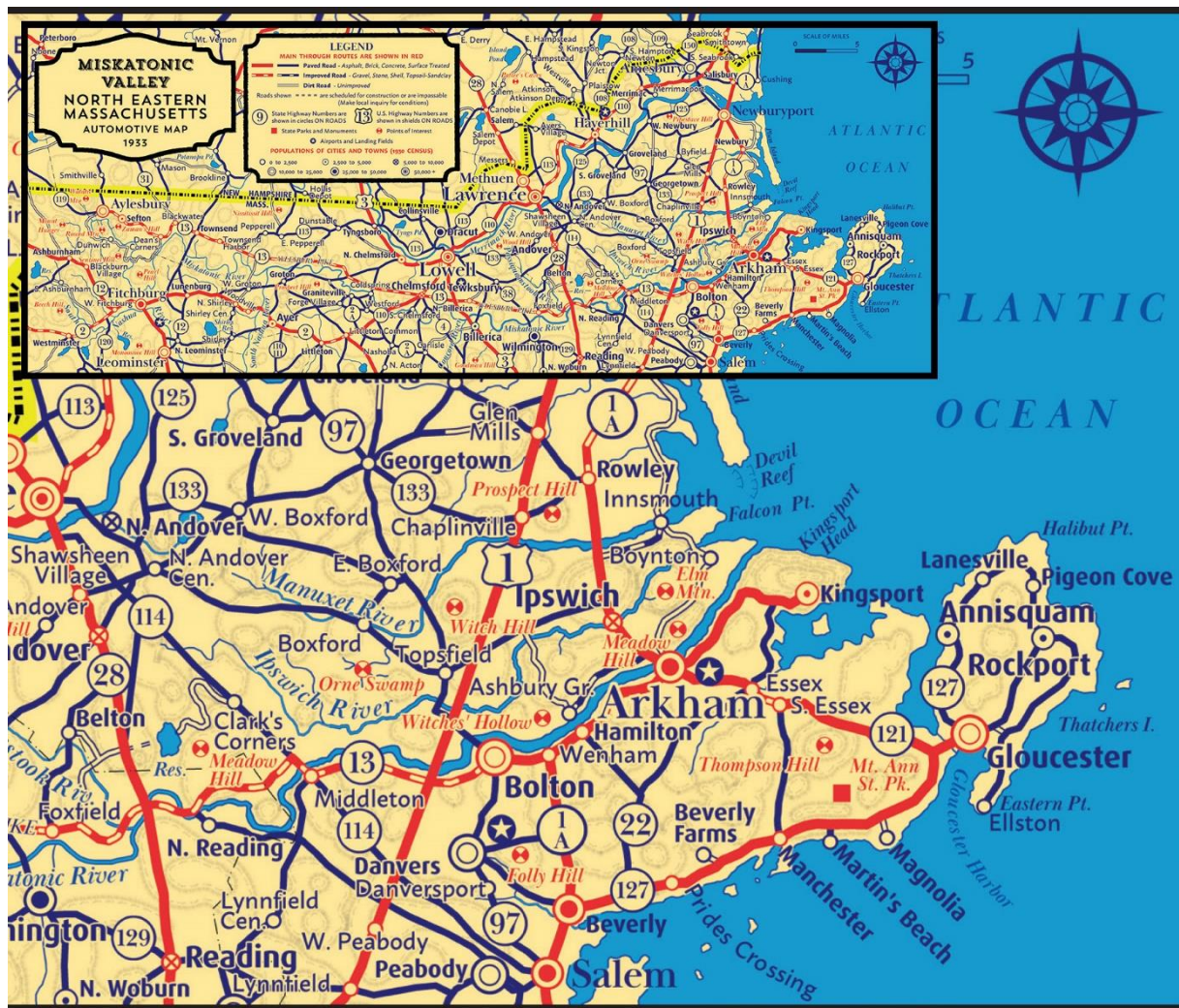


Figure 5 : Carte routière de la Vallée du Miskatonic, par Mark Richardson et Kenneth Hite (détail). Contrairement à presque toutes les cartes en circulation, celle-ci diverge de la carte du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, en plaçant Kingsport au nord de Cape Ann. Ce choix est cohérent avec les descriptions du *Cauchemar d'Innsmouth*. Reproduite avec l'autorisation de l'éditeur.

L'objet de ces cartes n'est pas d'éclaircir la géographie du monde de Lovecraft, ni de l'étendre pour en multiplier les fictions potentielles. Il s'agit de faire apparaître dans le monde réel quelque chose qui semble provenir du monde fictif. Le spectacle n'est pas tant dans la chose représentée que dans l'habileté à conférer à une géographie fictive les apparences du réel. On pourrait nommer ces cartes des cartes à la Borges, en référence à la nouvelle « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius », du recueil *Fictions*, dans laquelle des éléments de fiction apparaissent dans le monde réel.

<sup>26</sup> Une partie de la carte est visible sur le site de l'HPLHS, ici :

[https://store.hplhs.org/cdn/shop/products/soioprop4\\_1024x1024.jpg?v=1591544558](https://store.hplhs.org/cdn/shop/products/soioprop4_1024x1024.jpg?v=1591544558) (consulté le 17 juin 2024). La reproduction ne rend pas justice au caractère étonnant de l'objet. Je ne suis pas en mesure de confirmer que la carte est imprégnée d'une odeur de poisson, comme le prétend le site. Je propose, figure 6, ma propre carte-artefact d'Innsmouth.

Ce type de cartes s'accorde à la conception de la littérature de l'étrange défendue par Lovecraft. En effet, il a plusieurs fois affirmé dans sa correspondance construire ses fictions comme des mystifications<sup>27</sup> (*hoaxes*), écrivant ainsi, à Clark Ashton Smith, le 17 octobre 1930 :

Selon moi, aucun récit dans le genre de l'étrange ne peut susciter la terreur à moins d'être conçu avec toute la minutie et l'apparence de réalité d'une véritable mystification. L'auteur doit tout oublier des « techniques de la nouvelle » et construire un compte rendu simple et austère, plein de détails triviaux convaincants, exactement comme s'il essayait dans la vie réelle d'élaborer une supercherie suffisamment habile pour leurrer des adultes. Ma position personnelle quand j'écris est toujours celle d'un mystificateur... J'essaie alors d'oublier les questions littéraires, pour juste concevoir un mensonge aussi minutieusement qu'un témoin corrompu préparerait sa déposition pour le contre-interrogatoire des juges<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> Je choisis « mystification », parmi les traductions possibles de « hoax », en reprenant la traduction par Jacques Parsons d'un texte de Derleth sur le *Nécronomicon*, pour les cahiers de l'Herne (Derleth, 1984, 279).

<sup>28</sup> « *My own rule is that no weird story can truly produce terror unless it is devised with all the care and verisimilitude of an actual hoax. The author must forget all about « short story technique » and build up a stark, simple account, full of homely corroborative details, just as if he were trying to « put across » a deception in real life— a deception clever enough to make adults believe it. My own attitude in writing is always that of a hoax weaver... For the time being I try to forget formal literature, and simply devise a lie as carefully as a crooked witness prepares a line of testimony with cross-examining lawyers in his mind.* » Traduction personnelle. (Lovecraft, 1971, 193) ; voir également Evans (2018, 131).

# CITY OF INNSMOUTH .



Figure 6 : Une carte-artefact d'Innsmouth. La carte suit le schéma de Lovecraft, augmenté de rues supplémentaires au sud. Les noms de rues qui ne figurent pas sur le plan de Lovecraft sont des noms de rues de Salem. Le style graphique est inspiré des cartes américaines de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et en particulier de celles figurant dans *Atlas Of Massachusetts*, par O.W. Walker, Geo. H. Walker & Co., Boston, 1891. Carte par H. Desbois.

Il est moins paradoxal qu'on pourrait le penser de définir une fiction comme mystification, tant nous sommes habitués à forger nos idées sur le monde à partir d'histoires inventées. Nous tenons pour acquis que toute fiction entretient avec le réel un certain rapport, et qu'au moins une partie de ses éléments (la psychologie des personnages, le cadre physique de l'action) sont vrais, ou, au minimum, plausibles.



Cette technique de la mystification ou du canular correspond à ce que Saler (2012, 30) appelle « l'imagination ironique », soit une manière d'aborder la fiction différente de la suspension d'incrédulité de Coleridge, où la personne qui produit ou qui consomme la fiction n'aurait pas comme attitude *a priori* l'incrédulité, mais se placerait dans un état d'esprit de croyance volontaire dans des mondes imaginaires, sans jamais se départir complètement de la conscience de l'illusion. Lovecraft exprime une idée très similaire :

J'adore prendre la réalité simplement comme elle est, en acceptant toutes les limites de la science la plus conventionnelle, et à partir des faits avérés, lâcher la bride à ma faculté créatrice pour extrapoler une construction aux possibilités potentiellement infinies dont les tours sans sommet n'appartiennent à aucun cosmos ni à aucune dimension accessible aux forces contraires de l'inexorable et tyrannique intellect. Mais tout le secret du plaisir que j'y prends, c'est que je ne sais que trop bien qu'il n'en est rien<sup>29</sup>.

C'est en cela que cette imagination est ironique : elle suppose d'adhérer à la fiction, tout en savourant l'habileté de la supercherie qu'elle met en œuvre. Les cartes-artefacts sont séduisantes parce qu'elles montrent des lieux qui n'existent pas tout en imitant les cartes réelles, et il est nécessaire de savoir que ce qu'elles montrent est faux pour les apprécier. Elles sollicitent la même imagination paradoxale que les contes de Lovecraft, dont elles sont, en ajoutant une dimension à la mystification, le prolongement<sup>30</sup>.

Contrairement aux cartes guides ou aux cartes ludiques, ces cartes-artefacts déploient la rhétorique graphique de l'autorité. Depuis au moins le XVIII<sup>e</sup> siècle, la carte topographique, du moins dans ses versions nationales officielles, incarne une forme d'autorité qui est supposée garantir l'exactitude des informations qui y figurent (Desbois, 2018). Hors de tout contexte, et abstraction faite des connaissances géographiques qu'on pourrait avoir des régions représentées, les cartes-artefacts sont bien « une supercherie suffisamment habile pour leurrer des adultes », puisqu'elles adoptent les codes graphiques des cartes sincères. Peuvent-elles pour autant tromper leur monde, et en ont-elles vocation ? Examinons d'abord le pouvoir d'illusion de la fiction lovecraftienne en général, avant de nous attacher plus spécifiquement à la question de la géographie et des cartes.

La posture de l'imagination ironique suppose un équilibre délicat entre l'adhésion et la distance, entre la crédulité et la lucidité. Quelque séduisante que soit cette conception, elle ne paraît pas tout à fait compatible avec une littérature de la terreur. Une fiction est en effet plus à même d'inspirer de la peur lorsqu'elle produit sur son public un effet d'immersion suffisant pour faire oublier, au moins momentanément, son aspect fictionnel. Peut-être faut-il imaginer une lecture en deux temps, d'abord dans l'immersion de l'illusion, puis plus distanciée. Ces deux temps peuvent s'inscrire dans des moments biographiques différents. Par exemple l'enfance ou l'adolescence, qui, pour beaucoup, est le moment de la découverte de Lovecraft<sup>31</sup>,

---

<sup>29</sup> « *My big kick comes from taking reality just as it is – accepting all the limitations of the most orthodox science- and then permitting my symbolizing faculty to build outward from existing facts; rearing a structure of indefinite promise and possibility whose topeless towers are in no cosmos or dimension penetrable by the contradicting-power of the tyrannous and inexorable intellect. But the whole secret of the kick is that I know damn well it isn't so.* » (Lettre à James Ferdinand Morton du premier avril 1930, Lovecraft, 1971, 140). Traduction personnelle.

<sup>30</sup> L'entreprise la plus ambitieuse dans ce genre, sortant du domaine strict de la cartographie, est probablement la réécriture de la nouvelle « L'Appel de Cthulhu » par l'HPLHS, sous la forme d'une récréation de la boîte contenant les documents qui révèlent toute l'histoire au narrateur.

<https://store.hplhs.org/collections/games-props/products/the-angell-box> (consulté le 17 juin 2024).

<sup>31</sup> Comme le fait remarquer Miéville (Weinstock et Miéville, 2016, 231), Lovecraft est assez typiquement une lecture de jeunesse, comme beaucoup de littératures de genre. David Punter (2016, 189) suggère que les textes de Lovecraft sont

puis l'âge adulte. Lovecraft serait dans cette perspective un auteur qui se prêterait à la relecture, soit qu'on cherche, généralement en vain, à éprouver à nouveau le frisson originel<sup>32</sup>, soit qu'on trouve de nouveaux charmes dans la découverte des subterfuges qui l'ont provoqué.

Rationaliste et matérialiste, Lovecraft ne croyait pas au surnaturel. Gilles Menegaldo (2002) a notamment montré comment sa mise en scène d'éléments occultes ne cherche pas à construire une appréhension cohérente du monde dans la tradition ésotérique, mais plutôt à entretenir une atmosphère de mystère en multipliant les références extra-textuelles (en particulier par la mention de titres d'ouvrages) tantôt authentiques, tantôt inexacts, et tantôt inventées. La densité de ces allusions et la cohérence de la mythologie qu'elles dessinent contribuent à donner à l'ensemble un vernis d'authenticité. Lovecraft s'amusait d'un lecteur qui pensait avoir vu le véritable *Necronomicon* (Menegaldo, 2002, 282), et pourtant cet ouvrage fictif a acquis une certaine aura dans quelques cercles occultistes. Bien que Lovecraft lui-même ait conclu à l'impossibilité de pousser la mystification jusqu'à la production d'un texte complet du *Necronomicon* (Price, 1990, 142), plusieurs éditions de ce livre sont apparues après sa mort, certaines ouvertement comme des prolongements de ses fictions, d'autres prétendant à l'authenticité, parfois en mettant en œuvre des canulars assez élaborés, comme celui de George Hay. Plus étonnant, les mystifications de Lovecraft ont eu pour conséquence la création de l'Ordre Ésotérique de Dagon, un groupe qui non seulement revendique le nom du culte en vigueur à Insmouth, mais aussi professe que Lovecraft, à son insu, révélait dans ses fictions des vérités profondes sur la nature du cosmos (Engle, 2014, 92).

Le statut fictionnel des récits de Lovecraft n'est donc pas universellement admis, du moins en ce qui concerne sa mythologie. Sa géographie, cependant, n'est pas l'objet des mêmes malentendus. Si de faux *Necronomicons* peuvent persuader quelques personnes de l'existence des Grands Anciens, une carte du comté d'Essex, même parfaitement imitée de l'USGS, où figureraient Arkham et Insmouth n'aurait pas un effet similaire : pour quelqu'un qui ne connaîtrait ni Lovecraft, ni la géographie du Massachusetts, cela ne serait qu'une carte banale. Pour les fans de Lovecraft, ce serait un signe de reconnaissance, une extension de l'univers de fiction – ce que Matt Hills (2002, 104), appelle l'« hyperdiégèse », ce vaste espace narratif, en grande part créé par les fans, dont seule une petite portion apparaît dans les textes qui l'ont inspiré–, et non une preuve de la réalité de ces localités. Il n'en demeure pas moins que sans être à proprement parler trompeuses, ces cartes-artefacts manifestent une tentative de brouiller la frontière entre monde fictionnel et monde réel. Elles sont aussi un moyen de prolonger le plaisir de la lecture en se livrant à cet exercice aussi vieux que la diffusion des atlas imprimés<sup>33</sup> : le voyage cartographique.

---

traversés par une tension entre le puéril et l'adulte, qui les rend aptes à servir de fictions transitionnelles au moment de l'adolescence. Ajoutons qu'il y a probablement dans le lectorat de Lovecraft un fort biais de genre, qui apparaît par exemple dans la liste, très masculine, des souscripteurs de la nouvelle traduction française aux éditions Mnémos (merci à David Camus d'avoir attiré mon attention sur ce point).

<sup>32</sup> Une évocation personnelle : j'ai découvert Lovecraft enfant, par hasard, en lisant « La maison de la sorcière », dans le recueil *Dans l'abîme du temps* publié par Denoël (1970). J'ai encore un souvenir vif de l'horreur mêlée de fascination que j'avais alors éprouvée, et peu de lectures m'ont fait aussi forte impression. Ce n'est pourtant pas une nouvelle souvent citée parmi les meilleures de Lovecraft, ni certainement une traduction exempte de reproches. J'en garde cependant une certaine tendresse pour ce texte.

<sup>33</sup> Une des premières évocations détaillées de cet usage des cartes se rencontre en 1621 chez Robert Burton, dans *l'Anatomie de la mélancolie* (2-4-4). Cette pratique consistant à se projeter en imagination dans des lieux lointains par l'examen de leurs cartes a depuis été très souvent décrite.

Nos voyages réels sont eux-mêmes sous l'influence de cette géographie parallèle<sup>34</sup>. De même que nous lisons désormais Lovecraft dans le contexte de son univers étendu, notamment par les cartes, notre perception de la réalité géographique de la Nouvelle-Angleterre est elle aussi transformée par les échos de son double fictionnel. Dans le roman de Peng Shepherd *Les Cartographes*, une erreur volontairement introduite dans une carte fait apparaître un lieu imaginaire accessible aux seules personnes qui circulent en se fiant à la carte en question. Un des aspects les plus fascinants de ce roman est qu'il est inspiré par une histoire vraie : la General Drafting Corporation avait publié une carte routière de l'État de New-York, en y insérant une localité fictive, Algoe, destinée à piéger les éventuels plagiaires. Les habitants du voisinage, voyant le toponyme sur la carte, l'adoptèrent et s'y installèrent (Shepherd, 2023, 470). Le roman peut se lire comme une amusante fantaisie, ou comme une allégorie du pouvoir des cartes. Les cartes lovecraftiennes ne vont pas, comme dans le roman, faire apparaître Innsmouth, Arkham ou Dunwich en Nouvelle-Angleterre, mais notre expérience des lieux est imprégnée par les fictions qui y sont associées. Ce que j'appelle diplotopie n'est pas uniquement une construction littéraire imaginaire, mais aussi un mode de perception d'une réalité géographique subtilement contaminée par son double fictionnel. Le tourisme lovecraftien, sous sa forme commerciale, existe surtout à Providence (festival de cinéma, convention de fans, boutique de souvenirs), et, dans une moindre mesure, à Salem, ville qu'on présente ordinairement comme le modèle d'Arkham, et où il est possible de suivre des visites guidées à thème autour de Lovecraft<sup>35</sup>. Dans un genre moins institutionnalisé, de nombreux sites web proposent de faire l'expérience du Pays de Lovecraft. Par exemple, un site offre une liste de « 6 destinations banales de Nouvelle-Angleterre rendues passionnantes par H. P. Lovecraft<sup>36</sup> ». Il s'agit en l'occurrence de retrouver les modèles des lieux de la géographie fictive de Lovecraft, tout en avertissant les touristes que la visite risque d'être décevante.

## Conclusion

Quand avons-nous cessé de croire à nos fictions, et y avons-nous cru autant que nous l'imaginons ? La façon dont l'univers fictionnel de Lovecraft s'est propagé à travers les médias les plus variés nous interroge sur la nature et les fonctions des histoires que nous inventons. Les cartes, par leur nombre et la variété des formes qu'elles prennent, offrent sur ces questions des perspectives d'autant plus intéressantes que Lovecraft est très soucieux de faire ressentir l'atmosphère des lieux, et que son attachement à la Nouvelle-Angleterre rend son œuvre indissociable de son cadre géographique. Dans un registre qui va du ludique à l'existential, les cartes lovecraftiennes étendent et approfondissent l'œuvre d'origine, au point d'en modifier la perception. Davantage que les récits dont elles sont issues, ce sont elles qui instituent le Pays de Lovecraft, un peu comme Derleth et le jeu de rôle ont stabilisé le mythe de Cthulhu sous une forme que Lovecraft n'avait jamais envisagée lui-même. Ainsi lisons-nous ses contes à la lumière du vaste univers qu'ils ont engendré.

---

<sup>34</sup> Il existe des études assez nombreuses sur les liens entre littérature et tourisme. Voir par exemple Molina (2015), ou le n° 37-1 (2018) de la revue *Théoros*, notamment l'introduction par Fournier et Le Bel.

<sup>35</sup> <https://www.getyourguide.fr/salem-1896/salem-visite-a-pied-de-hp-lovecraft-connection-avec-un-guide-t416980/> (consulté le 17 juin 2024).

<sup>36</sup> « 6 Boring New England Destinations Made Awesome by H. P. Lovecraft » <https://www.toplessrobot.com/2010/07/6-boring-new-england-destinations-made-awesome-by.php> (consulté le 17 juin 2024).

Cet univers brouille aussi les frontières entre la fiction et la réalité. Les cartes de la Nouvelle-Angleterre où figurent des localités fictives, les plans de villes imaginaires à l'allure authentique témoignent non seulement de notre goût pour la mystification partagée, mais font aussi déborder la diptopie dans le monde réel. Le poète Alberto Blanco affirme que la carte d'un monde réel n'est pas moins imaginaire que la carte d'un monde imaginaire (Blanco, 2009) ; on peut aussi renverser la proposition et soutenir que la carte d'un monde imaginaire n'est pas moins réelle que la carte d'un monde réel. C'est pourquoi je sais que si jamais le hasard ou la curiosité me conduisent un jour sur la côte du comté d'Essex, au sud de Newburyport, je chercherai du regard, au-delà de la pointe de Plum Island, la ligne sombre de Devil Reef.

### Ouvrages cités

- BARTHES, Roland, « L'effet de réel », *Communications*, 11, 1968, p. 84-89.
- BEAR, Elizabeth, *Shoggoths in Bloom*, Gaithersburg MD, Prime Books, 2012.
- BESSON, Anne, *Constellations*, Paris, CNRS éditions, 2015.
- BLANCO, Alberto. « Maps », *The Literary Review*, vol. 52, no. 4, été 2009, p. 120-126.
- BRECCIA, Alberto, *Cthulhu*, Paris, les Humanoïdes associés, 1979.
- BRIDLE, Deborah, « The Geography of Horror: Lovecraft's (Re)construction of New England », *Journal of the Short Story in English*, 71 | 2018, p. 149-172.
- BUTLER, James O., « Terror and Terrain: The Environmental Semantics of Lovecraft County », *Lovecraft Annual*, 8, 2014, p. 131-149.
- CAMARA, Anthony, « How to Hack Lovecraft, Make Friends with His Monsters, and Hijack His Mythos : Reading Biology and Racism in Elizabeth Bear's "Shoggoths in Bloom" », *Studies in the Fantastic*, n° 4, Winter 2016/Spring 2017, p. 24-47.
- CARAYOL, Martin, « Anders Fager et la tradition du récit post-lovecraftien », *Litteraria Copernicana*, n° 4 (40), 2021, p. 95-105.
- CARTER, Angela, « Lovecraft and Landscape », in Hay, G. (ed.), *The Necronomicon*, Londres, Skoob, 1992, p. 173-181.
- DERLETH, August, « Genèse d'une mystification », in Truchaud, F., *Lovecraft* (Cahiers de l'Herne), Paris, l'Herne, 1984, p. 279-282.
- DESBOIS, Henri, « L'œil et la toise : l'objectivité cartographique du XVIII<sup>e</sup> à nos jours », *Cartes & Géomatique*, n° 235-236, 2018, p. 67-78.
- , *Les mesures du territoire*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2015.
- DUPUY, Lionel, *L'imaginaire géographique, essai de géographie littéraire*, Pau, Presses de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2019.
- ENGLÉ, John, « Cults of Lovecraft: The Impact of H. P. Lovecraft's Fiction on Contemporary Occult Practices », *Mythlore*, vol. 33, N° 1 (125), 2014, p. 85-98.
- EVANS, T. H., « Slender Man, H. P. Lovecraft, and the Dynamics of Horror Cultures », in Blank, T.J. and McNeill, L. S. (ed.), *Slender Man Is Coming: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*, Logan, Utah State University Press, 2018, p. 128-140.
- FOURNIER, Mauricette, LE BEL, Pierre-Mathieu, « Le tourisme littéraire, lire entre les lieux », *Téoros*, 37, 1 | 2018, en ligne : <http://journals.openedition.org/teoros/3258> (consulté le 17 juin 2024).
- GOHO, James, « The Shape of Darkness, Origins for H. P. Lovecraft within the American Gothic Tradition », in Waugh, R. (ed.), *Lovecraft and Influence, His Predecessors and Successors*, Lanham, MD, 2013, p. 21-33.

- GOUDSWARD, David, *H. P. Lovecraft in the Merrimack Valley*, New York, Hippocampus press, 2013.
- HAY, George (ed.), *The Necronomicon*, Londres, Skoob, 1992.
- HILLS, Mathew, *Fan Cultures*, Londres et New York, 2002.
- HITE, Kenneth, *Tour de Lovecraft, The Destinations*, Alexandria, VA, Atomic Overmind Press, 2021.
- HUDSON, Kathleen, « Racial (In)Visibility, Cosmic Indifference, Reimagining H. P. Lovecraft's Legacy in Victor LaValle's *The Ballad of Black Tom* (2016) », in Gonzalez, A., Sederholm C. H. (dir), *Lovecraft in the 21st Century*, New York, Routledge, 2022, p. 326-349.
- JANICKER, Rebecca, « New England Narratives: Space and Place in the Fiction of H. P. Lovecraft », *Extrapolation*, 48.1, 2007, p. 56-72.
- JONES, Mark, « Tentacles and Teeth: The Lovecraftian Being in Popular Culture » in Simmons, D., *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*, New York, Palgrave MacMillan, 2013, p. 227-247.
- JOSHI, S. T., *Je suis Providence*, Chambéry, ActuSF, 2022.
- , *The Rise, Fall, And Rise of the Cthulhu Mythos*, New York, Hippocampus Press, 2015.
- JOSHI, S. T., SCHULTZ, David E., « Introduction », in Lovecraft, H. P., *The Shadow over Innsmouth*, West Warwick R.I., Necronomicon Press, 1994.
- , *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*, Westport CT, Greenwood Press, 2001.
- JOURDE, Pierre, *Géographies imaginaires*, Paris, José Corti, 1991.
- KIERNAN, Caitlin R, *Houses Under the Sea: Mythos Tales*, Burton, MI, Subterranean Press, 2019.
- KNEALE, James, « From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror » *Cultural Geographies*, vol. 13, N° 1 (janvier 2006), p. 106-126.
- LANZENDÖRFER, Tim, DREYSSE PASSOS DO CARVALHO, Max José (ed.), *The Medial Afterlives of H. P. Lovecraft*, New York, Palgrave MacMillan, 2023.
- LAVALLE, Victor, *The Ballad of Black Tom*, New York, Tor, 2016.
- LEAVENWORTH, Van, « The Developing Storyworld of H. P. Lovecraft », in Ryan, M.-L. et Tho, J. N., *Storyworlds across Media*, Lincoln NE, University of Nebraska Press, 2014, p. 332-350.
- LÉVY, Maurice, *Lovecraft*, Paris, Christian Bourgeois, 1985.
- LOOS, Martin, « Affirmative Lovecraft Fandom: Beyond Disavowal and Apologism as Approaches to Lovecraft's Racism », *Journal of Fantasy and Fan Culture*, n° 2, 2022, p. 1-17.
- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Collected Essays*, vol. 4, *Travel*, New-York, Hippocampus Press, 2005.
- , *Dans l'abîme du temps*, Paris, Denoël, 1970.
- , *Intégrale*, Saint-Laurent d'Oingt, Mnénos, 2021, 7 volumes.
- , *Selected letters*, III, 1929-1931, Sauk City, WI, Arkham House, 1971.
- , *The Shadow over Innsmouth*, West Warwick, Necronomicon Press, 1997.
- MARTEN, Robert D., « Arkham Country: in Rescue of the Lost Searchers », in Joshi, S. T., *Dissecting Cthulhu*, Lakeland FL, Miskatonic River Press, 2011, p. 151-185.
- MCHALE, Brian, *Postmodernist Fiction*, Londres et New-York, Routledge, 1989.
- MENEGALDO, Gilles, « La ville dans l'œuvre de H. P. Lovecraft », *Caliban*, n° 16, 1979, p. 99-110.
- , « Le métadiscours ésotérique au service du fantastique dans l'œuvre de H. P. Lovecraft », in Menegaldo G. et alii, *H. P. Lovecraft, Fantastique, mythe et modernité (Colloque de Cerisy)*, Paris, Dervy, 2002, p. 259-283.
- MEUR, Diane, *Sous le ciel des hommes*, Paris, Sabine Wespieser, 2020.



- MOLINA, Géraldine, « Lorsque l'imaginaire géographique littéraire déborde les frontières du livre... et s'inscrit dans l'espace » in Puyo, J.-Y., Dupuy, L. (dir.) *L'imaginaire géographique. Entre géographie, langue et littérature*, Pau, Presses universitaires de Pau et Pays de l'Adour, 2015, p. 245-267.
- MORELAND, Sean (ed.), *New Directions in Supernatural Horror Literature; The Critical Influence of H. P. Lovecraft*, New York, Palgrave Macmillan, 2018.
- O'BRIEN, Edna W. Jr, « Lovecraft's Two Views of Arkham », in Joshi, S. T., *Dissecting Cthulhu*, Lakeland FL, Miskatonic River Press, 2011, p. 196-201.
- PETERSEN, Sandy, *Call of Cthulhu*, Hayward CA, Chaosium, 1981.
- PRICE, Robert M., *H. P. Lovecraft and the Cthulhu Mythos*, Mercer Island WA, Starmont House, 1990.
- PUNTER, D. « Lovecraft : Suspicion, Pattern Recognition, Paranoia », in Serderholm, C. H. et Weinstock, J. A., *The Age of Lovecraft*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2016, p. 183-198.
- RIOS, Oscar, (dir.), *Heroes of Red Hook*, New York, Golden Goblin, 2016.
- RUFF, Matt, *Lovecraft Country*, New York, HarperCollins, 2016.
- SALER, Michael, *As If, Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press, 2012.
- SCHWADER Ann K., *Dark Equinox and Other Tales of Lovecraftian Horror*, New York, Hippocampus Press, 2015.
- SHEPHERD, Peng, *Les cartographes*, Paris, Albin Michel, 2023.
- STEVENSON Robert Louis, *Essays in the Art of Writing*, Valence (Espagne), JPM, 2010.
- , *Essais sur l'art de la fiction*, traduit de l'anglais par M.-F. Watkins et M. Le Bris, Paris, Payot, 2017.
- SZUMSKYJ, Ben J. S., JOSHI, S. T. (ed), *Fritz Leibert and H. P. Lovecraft: Writers of the Dark*, Holicong PA, Wildside Press, 2003.
- TABAS, Brad, « Dark Places : Ecology, Place, and the Metaphysics of Horror Fiction », *Miranda*, 11, 2005, en ligne : <https://journals.openedition.org/miranda/7012> (consulté le 17 juin 2024).
- WEINSTOCK, Jeffrey Andrew, MIÉVILLE, China, « Afterword : Interview with China Miéville », in Serderholm, C. H. et Weinstock, J. A., *The Age of Lovecraft*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2016, p. 231-243.
- WESTPHAL, Bertrand, *La Géocritique, réel, fiction, espace*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2007.
- WHEELOCK, Alan S., « Dark Mountain: H. P. Lovecraft and The "Vermont Horror" », *Vermont History, The proceedings of the Vermont Historical Society*, vol. 45, n° 4, 1977, p. 221-228.
- WISKER, G., « Speaking the Unspeakable: Women, Sex, and the Dismorphmythic in Lovecraft, Angela Carter, Caitlín R. Kiernan, and Beyond », in Moreland, S., *New Directions in Supernatural Horror Literature, The Critical Influence of H. P. Lovecraft*, Londres, Palgrave Macmillan, 2018, p. 209-234.

## Notice

Maître de conférences en géographie à l'Université Paris-Nanterre. Co-auteur, avec Philippe Gervais-Lambony de "*Les lieux que nous avons connus...*"; *Deux essais sur la géographie, l'humain et la littérature*, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2017.