

KATARZYNA GADOMSKA

Université de Silésie, Katowice

## LE CHRONOTOPE DANS LES RÉCITS DE H. P. LOVECRAFT

"I am for ever dreaming of strange barren landscapes,  
cliffs, stretches of ocean, and deserted cities with towers  
and domes..."

[lettre de Lovecraft à un ami]

Abstract. Gadomska Katarzyna, *Le chronotope dans les récits de H. P. Lovecraft* [Chronotope in the stories of H.P. Lovecraft]. *Studia Romanica Posnaniensia*, Adam Mickiewicz University Press, Poznań, vol. XXXI: 2004, pp. 35-48. ISBN 83-232-1353-4, ISSN 0137-2475.

The present work is a study of the chronotope in the short stories of H.P. Lovecraft. Particular attention should be drawn to the dichotomy of time and space. Afterwards, the structures typical for the topology of the world presented in the fantastic production of H.P. Lovecraft are analyzed. At last, the characteristic distortions, space and time paradoxes are indicated in this paper.

Le temps et l'espace, ou le chronotope pour employer le terme forgé par M. Bakhtine<sup>1</sup>, constituent deux concepts principaux qui, en toile de fond, permettent d'organiser et d'ordonner l'univers romanesque. Pourtant, leur rôle dans les récits de H. P. Lovecraft nous paraît beaucoup plus complexe. En fait il existe tout un réseau important de rapports spatio-temporels que nous voudrions présenter par la suite, vu qu'à notre connaissance ce problème n'est pas encore abordé par la critique. Notre analyse sera organisée sur trois axes: tout d'abord nous parlerons de la dichotomie du cadre spatio-temporel; ensuite des structures récurrentes de la topologie lovecraftienne; enfin nous montrerons les distorsions du temps et de l'espace dans les récits de H. P. Lovecraft.

Il est très difficile de déterminer le genre littéraire auquel appartiennent les nouvelles de l'écrivain en question. Elles se situent, d'après nous, à la lisière du récit fantastique, de l'épouvante et de l'horreur ainsi que de la science-fiction.

---

<sup>1</sup> M. Bakhtine, *Formes du temps et du chronotope dans le roman in Esthétique et théorie dans le roman*. Gallimard, Paris 1978, pp. 384-398.

Cependant, en créant le cadre spatio-temporel Lovecraft se sert assez souvent du procédé appelé **illusion référentielle**<sup>2</sup> ou **mimétique** qui caractérise le fantastique du XIX<sup>e</sup> siècle. Pour introduire un phénomène surnaturel, pour rendre crédible ce qui ne l'est pas, le fantastique a besoin d'une caution apportée d'un côté par un lieu réel, existant ou au moins vraisemblable, quotidien, parfois même banal; de l'autre côté par une époque historique bien déterminée et des indications temporelles précises. C'est pourquoi dans la majorité des cas l'action des récits de Lovecraft se passe à l'époque qui lui est contemporaine, c'est-à-dire dans les années vingt et trente du XX<sup>e</sup> siècle aux Etats-Unis, et surtout en Nouvelle Angleterre, pays natal de l'auteur.

Afin de construire le cadre spatial Lovecraft exploite également un autre procédé beaucoup plus traditionnel, appelé **le retour des lieux**. Le nombre des lieux réels dans ses récits est plutôt restreint. Très souvent il met en scène des villes qu'il connaît bien lui-même comme Providence, Salem, Boston, Marblehead, Portsmouth, Newport etc. L'auteur décrit avec une minutie étonnante leurs rues sombres et obscures où se trouvent les anciennes maisons coloniales avec des fenêtres aux doubles rideaux qui cachent les secrets les plus terribles de leurs habitants. S'y promener, c'est traverser non seulement l'espace mais aussi le temps car chaque demeure a sa propre et étrange histoire.

Il nous paraît convenable de souligner ici que la Nouvelle Angleterre est une des plus anciennes régions des Etats-Unis. Son passé est inextricablement lié aux événements historiques terrifiants, comme la chasse aux sorcières par laquelle la société puritaine cherchait à résoudre ses névroses dans la cruauté collective. Les croyances populaires et folkloriques révèlent également les histoires des cultes impies et des rites diaboliques qui constituent d'ailleurs les principaux motifs fantastiques mentionnés, entre autres, par L. Vax<sup>3</sup>, R. Caillois et D. Sayers. La Nouvelle Angleterre devient donc un lieu de prédilection pour la nouvelle de Lovecraft: existant en réalité, elle est capable de créer l'«illusion référentielle» – indispensable pour l'effet fantastique, et son histoire étrange favorise encore l'intrusion du surnaturel.

Dans les récits de Lovecraft, à l'espace et au temps réels se superposent ceux imaginaires<sup>4</sup>. C'est pourquoi nous appelons ce cadre spatio-temporel **dichotomique**: les indications réelles, vraies, sont toujours accompagnées par celles complètement imaginaires. Même des lieux inventés par l'auteur s'inscrivent dans le cadre réel de la Nouvelle Angleterre.

L'image de trois villes: **Arkham**, **Innsmouth** et **Dunwich** en apporte un exemple convaincant et réclame une attention plus particulière.

<sup>2</sup> V. Jouve, *La poétique du roman*, Sedes, Paris 1997, p. 108.

<sup>3</sup> L. Vax, *La séduction de l'étrange*, P.U.F., Paris 1965, pp. 54-55.

<sup>4</sup> Etant borné par le cadre restreint de la présente étude, nous omettons volontairement l'aspect mythologique de l'œuvre de H. P. Lovecraft et notamment l'image des cités mythiques comme Sarnath, R'lyeh, Kaddath. Nous y reviendrons par l'article consacré à la mythologie lovecraftienne.

**Arkham** c'est «une très vieille ville pleine de légendes de sorcières»<sup>5</sup>, c'est un «lieu maudit»<sup>6</sup> où les maisons en état de ruine exhalent une odeur malsaine et «méditent sur les antiques secrets de la Nouvelle Angleterre»<sup>7</sup>. Cette ville est isolée du monde par des «bois profonds dans lesquels nulle hache n'a jamais pratiqué de trouée»<sup>8</sup>; «on trouve [dans ces bois – K. G.] des gorges étroites et sombres où les arbres s'inclinent étrangement, où filtrent de minces ruisselets qui ne connaissent pas la lumière du soleil»<sup>9</sup>. Dans les descriptions des forêts qui entourent Arkham Lovecraft souligne l'aspect monstrueux de la nature: les troncs des arbres paraissent trop gros, un trop grand silence y règne, des feuilles putréfiées depuis des années couvrent le sol. Le caractère insolite du paysage est encore renforcé par la technique utilisée par Lovecraft, à savoir l'«optique prédictive» qui constitue la négation de la technique fantastique traditionnelle. Le lecteur, d'après l'opinion de M. Wandzioch, «est préparé d'avance aux extravagances accumulées au fil des pages grâce aux stratégies typiquement fantastiques [...]»<sup>10</sup>. L'aspect lugubre de la ville est signalé dès le début par les commentaires du narrateur: «Le pays est funeste à l'imagination et n'apporte point de rêves reposants»<sup>11</sup>; la ville «ressemblait trop à une gravure sur bois illustrant un conte fantastique»<sup>12</sup>. Grâce à cette stratégie des signes avertisseurs le lecteur attend et se délecte d'avance de l'horreur qui va advenir.

La ville d'Arkham, espace fantastique par excellence, n'est pas homogène; conformément à la théorie de L. Vax<sup>13</sup>, elle possède son centre où l'épouvante se condense et d'où paraît rayonner le maléfice. Ce lieu est appelé par les habitants superstitieux «une lande foudroyée»<sup>14</sup>. La lande est toute couverte par une fine poussière grisâtre, il n'y a pas la moindre trace de végétation et les animaux qui l'habitent sont physiquement déformés. Les paysans évitent ce lieu maudit. Mais, jadis la famille Gardner tenait la lande en sa possession, y avait la ferme entourée de vergers et de jardins fertiles. En 1880, un météorite est tombé sur la lande et cet événement a déclenché toute une série de catastrophes mystérieuses. Les vergers de Gardner ont donné des fruits très grands et en abondance mais pas un seul n'était mangeable. La végétation avait tout d'abord un aspect anormal, puis s'est complètement desséchée. Les animaux domestiques crèvent. Les Gardner éprouvent un malaise indéfinissable, puis ils sombrent dans la folie et finalement meurent. La

<sup>5</sup> H. P. Lovecraft, *La couleur tombée du ciel*, Denoël, Paris 1954, p. 12.

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Ibidem, p. 11.

<sup>9</sup> Ibidem.

<sup>10</sup> M. Wandzioch, *Le romanésque horrifiant de Barbey d'Aurevilly*, Wydawnictwo US, Katowice 1991, p. 84.

<sup>11</sup> H. P. Lovecraft, *La couleur...*, p. 11.

<sup>12</sup> Ibidem, p. 13.

<sup>13</sup> L. Vax, *La séduction...*, p. 197.

<sup>14</sup> Lovecraft emprunt ce terme à *Macbeth* de W. Shakespeare.

lande reste un lieu désert et aride. Les paysans en ont peur et prétendent qu'elle a toujours «une influence pernicieuse sur le cerveau»<sup>15</sup>.

D'après Ch. Grivel «le récit fantastique est, avant tout, l'exposition d'un lieu»<sup>16</sup>. Dans *La couleur tombée du ciel* le lieu constitue la source principale de l'insolite et de l'angoisse. Ce qui accroît encore la terreur c'est l'origine mystérieuse du météorite qui change tellement la lande. Il ne provient pas de notre monde et engendre la peur cosmique devant l'Inconnu.

La ville d'**Innsmouth** dont nous voudrions dire quelques mots, est un lieu différent. En créant son image Lovecraft use encore une fois du procédé dichotomique qui consiste à insérer un espace purement imaginaire dans celui bien réel de la Nouvelle Angleterre: Innsmouth serait un ancien, puissant port de pêche qui se trouverait près de Massachussets. Tout comme Arkham isolé du monde par de profondes forêts qui l'entourent, la ville Innsmouth est séparée de l'intérieur des terres par de vastes marécages déserts. La citée n'est ni portée sur les cartes géographiques, ni mentionnée dans les guides touristiques. Lovecraft décrit le déclin de cette ville fantôme, presque déserte, inspirant une si grande terreur que les gens l'évitent à tout prix. Le narrateur du récit *Le cauchemar d'Innsmouth* qui doit, par hasard, y passer la nuit remarque: «La dissimulation et le mystère semblaient régner universellement dans cette cité de silence et de mort»<sup>17</sup>; «[...] la terreur inspirée par une demeure déserte croît en proportion géométrique et non arithmétique à mesure que les maisons se multiplient pour former une cité affreusement désolée»<sup>18</sup>. De tels commentaires du narrateur, des intersignes qui augmentent l'angoisse et en même temps le plaisir du lecteur, révèlent l'utilisation fréquente de l'optique prédictive, dont nous avons parlé. Cette ville agonisante et dépeuplée est baignée dans l'obscurité complète car les rues étroites et sombres ne possèdent pas de réverbères et l'action se passe, d'après la règle éprouvée du genre, pendant la nuit oppressante qui affaiblit la perception du protagoniste. Le clair de lune spectral confère à la ville un aspect surnaturel et maléfique.

Peu nombreux, les habitants de cette ville maudite se distinguent par une apparence physique particulière appelée **le masque d'Innsmouth**. Par ce terme on désigne l'ensemble de bizarres transformations anatomiques propres aux indigènes et qui leur confèrent une hideur reptilienne, par exemple les yeux fixes, qui ne se ferment jamais. C'est la proximité de l'océan qui laisse son empreinte sur la ville et ses habitants. Jadis, le capitaine Obed Marsh a conclu un pacte diabolique avec les **shoggoths** – les démons de la mer. Les monstres ont procuré aux gens d'Innsmouth une abondance extraordinaire de poissons. En échange, les hommes étaient obligés d'épouser les femelles de shoggoths. C'est leur progéniture qui habite la ville, ce

<sup>15</sup> H. P. Lovecraft, *La couleur...*, p. 41.

<sup>16</sup> Ch. Grivel, *Fantastique-Fiction*, P.U.F., Paris 1992, p. 29.

<sup>17</sup> H. P. Lovecraft, *Le cauchemar d'Innsmouth* in: *La couleur...*, p. 114.

<sup>18</sup> Ibidem, pp. 113-114.

qui explique le phénomène du «masque d'Innsmouth». La race d'Innsmouth est dégénérée non seulement physiquement, mais aussi mentalement: tous les habitants sont les adeptes du culte satanique et sanguinaire de Dagon – le dieu marin dont la vue seule fait perdre la raison. Ils lui font des sacrifices des étrangers, qui s'aventurent imprudemment à Innsmouth, sur le Récif du Diable, le centre de cet espace fantastique, le rocher noir dans la Côte Atlantique.

Comme chaque espace fantastique, Innsmouth exerce une influence néfaste très forte sur les visiteurs; le protagoniste de la nouvelle *Le cauchemar d'Innsmouth* dit: «La ville affectait de plus en plus mon système nerveux»<sup>19</sup>. Pris de panique, il s'enfuit de la ville. Pourtant la véritable évasion de cette influence pernicieuse n'est pas possible. Nous ne pourrions que souscrire à l'opinion judicieuse de L. Vax, selon laquelle «le héros-victime finit par transporter son espace maléfique avec lui. Fuit-il? Le maléfice le rattrape et trace autour de lui le cercle de son épouvante»<sup>20</sup>. L'espace s'unit au temps: le protagoniste explore son passé, il apprend à être le descendant d'Obed Marsh et d'une créature de la race des shoggoths. Un jour, il ne voit plus son image dans la glace, il scrute du regard angoissé le masque d'Innsmouth. Il ne lui reste que de revenir dans la cité maudite à laquelle il appartient corps et âme.

Une autre région «étrange et désolée»<sup>21</sup> de la Nouvelle Angleterre, c'est la ville imaginaire **Dunwich**. Par la technique déjà éprouvée de l'optique prédictive Lovecraft signale d'emblée le caractère lugubre de la ville: «[...]les vieilles maisons éparses ont toutes le même aspect sordide et délabré»<sup>22</sup>. Ce paysage inspire au narrateur «une aversion instinctive»<sup>23</sup> qui «devient crainte après la tombée de la nuit»<sup>24</sup>. Dans le village on sent «une légère odeur pernicieuse, odeur de pourriture entassée au cours de siècles»<sup>25</sup>.

Dunwich jouit d'une mauvaise gloire: les plus anciennes familles qui ont fondé la ville sont issues de quelques sorcières rescapées de Salem en 1692, pendant la chasse aux sorcières. Peut-être est-ce pour cette raison que l'appellation de la ville – Dunwich – fait penser immédiatement au mot anglais «*witch*» qui veut dire la sorcière. La chronique de la ville damnée est riche en dépravations, meurtres, incestes, actes de violence et de perversité de toute sorte. Ses habitants présentent «des stigmates très nets de décadence physique et mentale due aux mariages entre consanguins»<sup>26</sup>. Dans le récit *L'abomination de Dunwich* le nécromancien Wilbur Whateley s'avère être le fils de redoutable Yog-Sothoth, divinité monstrueuse,

<sup>19</sup> H. P. Lovecraft, *Le cauchemar...*, p. 114.

<sup>20</sup> L. Vax, *La séduction...*, p. 209.

<sup>21</sup> H. P. Lovecraft, *L'abomination de Dunwich* in: *La couleur...*, p. 44.

<sup>22</sup> Ibidem.

<sup>23</sup> Ibidem.

<sup>24</sup> Ibidem.

<sup>25</sup> Ibidem, p. 45.

<sup>26</sup> Ibidem.

souvent évoquée par les personnages lovecraftiens. Certains d'eux pratiquent également le culte de Satan.

Dunwich est une ville ancienne et isolée du monde par des forêts inexploitées où, jadis, se réunissaient les Indiens pour pratiquer leurs rites impies. Les animaux et les hommes évitent cette région maudite. Pourtant les psychopompes<sup>27</sup> n'en ont pas peur. Dans l'univers lovecraftien, ce sont les oiseaux qui «guettent les âmes des agonisants et rythment leurs cris étranges sur le souffle haletant des malades prêts à trépasser. S'ils parviennent à saisir l'âme au moment où elle quitte le corps, ils s'envolent sans plus tarder en poussant des ricanements démoniaques»<sup>28</sup>.

L'image de trois villes: Arkham, Innsmouth, Dunwich révèle la dichotomie du cadre spatio-temporel dans les récits de Lovecraft. Les lieux inventés par l'auteur s'inscrivent toujours dans le cadre réel et précis de la Nouvelle Angleterre. Ce procédé de **réalisme fantastique**<sup>29</sup> facilite l'acceptation du lecteur. L'insertion du monde imaginaire dans le cadre repérable sur une carte géographique augmente la crédibilité du récit. C'est aussi dans ce dessein de la vraisemblance que l'auteur donne toujours des indications temporelles si précises que le lecteur y adhère. De plus, il munit chacun des lieux inventés d'une histoire crédible qui se réfère aux événements historiques des Etats-Unis.

L'espace lovecraftien, inventé ou réel, affectionne un nombre restreint de structures topologiques récurrentes dont les plus importantes, à savoir la maison, le cimetière et la mer, méritent une attention particulière.

**La maison hantée** est un espace fantastique par excellence, agressif, menaçant, mais doté d'un pouvoir de séduction dangereux et irrésistible à la fois. L'importance de cette figure spatiale est déjà exprimée dans les titres où elle apparaît presque comme un héros éponyme. Citons quelques-uns qui en témoignent: *La maison maudite*, *La maison de la sorcière*, *L'étrange maison haute de la brume*. Chaque fois, l'épithète qui détermine le lieu («étrange», «maudite») souligne son aspect maléfique. Dans les récits lovecraftiens, la maison hantée est une structure complexe, la chose-univers avec ses propres lois spatio-temporelles où le temps accélère, ralentit, inverse ou arrête son flux, où l'espace se déconstruit ou bien subit différentes hérésies géométriques. Le récit *La maison de la sorcière* en apporte un exemple convaincant: la demeure de la sorcière rescapée de Salem constitue la porte entre différents univers alternatifs. La maison est donc hors du temps et de l'espace «normaux», son seuil est la frontière entre le monde des vivants et celui des monstres venus des étoiles. Fréquemment la demeure hantée d'un accès difficile, isolée du monde par les marécages ou les forêts, devient le siège des atrocités de toute sorte. Dans *La peur qui rôde* la maison de la famille Martens est

<sup>27</sup> Lovecraft emprunte le terme à la mythologie grecque d'après laquelle cette épithète est appliquée à Apollon, Hermès, Orphée et désigne le conducteur des âmes des morts.

<sup>28</sup> H. P. Lovecraft, *L'abomination...*, pp. 46-47.

<sup>29</sup> M. Wandzioch, *Nouvelles fantastiques au XIX siècle: jeu avec la peur*, Wydawnictwo US, Katowice 2001, p. 112.

hantée à minuit par le démon qui provoque le massacre de tous les habitants. *La maison maudite*, dans le récit portant ce titre significatif, tue les nouveaux-nés qui y viennent au monde, elle est aussi responsable des maladies mortelles qui tuent ses habitants successifs.

Chez Lovecraft, la demeure hantée se distingue toujours par son aspect extérieur repoussant, elle est ancienne, en état de ruine, entourée par une aura de mal, d'antiquité et de putréfaction. Ses murs exhalent une puanteur, une odeur de pourriture et d'humidité. Dans le récit *Horreur à Red Hook*, en décrivant sa vieille demeure ancestrale, le héros souffre de l'abomination de cette maison «rongée par la lèpre»<sup>30</sup>. Lovecraft y fait allusion au vieux mot hébraïque «tsaros» qui désigne la lèpre mais en même temps la maison hantée.

Il nous paraît également nécessaire de noter au passage que chez notre auteur le mal se situe toujours vers le bas, vers les profondeurs de la maison, conformément à la thèse de Gaston Bachelard d'après qui «la terreur nous rend à la terre»<sup>31</sup>. Ces vieilles demeures hantées semblent être sorties directement de sol, de terre pourrie, tout comme des plantes pathologiquement déformées<sup>32</sup>. Mentionnons comme exemple le récit *La maison maudite* où, sous le sol de la cave<sup>33</sup>, est enterré le vampire, ou bien la nouvelle *La peur qui rôde*: les galeries souterraines d'une ancienne maison coloniale sont habitées par des êtres hybrides, mi-humains, mi-animaliers.

La figure de la maison dans le récit lovecraftien s'appuie sur le renversement conscient des valeurs: d'après la tradition, la maison est conçue comme un lieu sécurisant, porteur des valeurs positives. Chez Lovecraft la maison devient un lieu d'abomination et de perdition où convergent trois motifs architecturaux: le labyrinthe – le lieu où l'on se trompe, où la perception fait défaut; la prison – l'univers clos qui exclut la communication avec autrui, qui condamne le héros à la solitude; enfin la ruine – l'espace de la mort et du passé. L'exploration de la maison hantée a toujours lieu la nuit, la demeure plongée dans l'obscurité horrifie beaucoup plus, c'est aussi à minuit, l'heure de fantômes, que se manifestent des phénomènes étranges. La corrélation du temps et de l'espace s'opère même au niveau des structures topographiques fixes.

**Les vieux cimetières** de la Nouvelle Angleterre, oubliés par les gens et visités également à minuit, les anciennes tombes – lieux où se fait l'échange entre le monde de vivants et de morts, constituent des éléments susceptibles de créer le climat d'épouvante et d'horreur. Les héros lovecraftiens sont souvent des solitaires qui recherchent consciemment cette solitude en rejetant la société incapable de les comprendre. Enclins à la rêverie, ils préfèrent des lieux isolés et déserts que les hommes «normaux» évitent de peur. Jervas Hyde est le protagoniste du récit au titre

<sup>30</sup> H. P. Lovecraft, *Horreur à Red Hook*, in: *Dagon*, Ed. J'ai Lu, Paris 1973, p. 196.

<sup>31</sup> G. Bachelard, *La poétique de l'espace*, P.U.F., Paris 1957, p. 35.

<sup>32</sup> La Nature, étant traditionnellement conçue comme la matrice du Bien, chez Lovecraft revêt un aspect corrompu, morbide (cf. *La peur qui rôde*, *La tombe*).

<sup>33</sup> Lieu significatif (cf. G. Bachelard, *La poétique de l'espace*, P.U.F., Paris 1957).

significatif *La tombe*. Il se plaît à passer tout son temps dans «une étrange vallée boisée, aux profondeurs crépusculaires»<sup>34</sup> où se trouve le tombeau oublié de sa famille. Le héros explique cette incompréhensible attirance de la façon suivante: la tombe «semblait évoquer au fond de moi des souvenirs enfouis dans un passé au-delà de toute mémoire, remontant sans doute à une époque où je ne possédais pas encore le corps que j'habite à présent»<sup>35</sup>; «dans de tels lieux, l'esprit perd son objectivité, le temps et l'espace deviennent futiles, irréels, des échos d'un passé oublié d'avant l'histoire, viennent frapper avec insistance la conscience captivée»<sup>36</sup>. Le comportement de Jervas fait penser à une monomanie, c'est-à-dire au délire portant sur un objet unique. Contre le gré de ses parents, il passe près de la tombe non seulement les jours mais aussi les nuits. A tout prix le héros veut retrouver la clé perdue du tombeau et explorer son intérieur. Ce lieu réveille en lui les appels des époques très éloignées, d'un passé jadis vécu par lui mais déjà oublié. Sa personnalité change, il parle un anglais archaïque et raffiné, il fait étalage d'une érudition qui ne correspond pas à la formation qu'il a reçue. Déclaré fou par ses parents, Jervas est enfermé dans un asile. Pourtant l'influence maléfique du lieu se prolonge: chaque nuit, dans ses rêves, il voit la tombe qui l'appelle. Dans cette nouvelle la tombe constitue non seulement le centre de l'espace fantastique où l'épouvante se condense mais aussi elle accomplit le rôle du phénomène surnaturel. Le protagoniste ne peut pas résister à l'attraction du phénomène qui change sa vie de façon néfaste une fois pour toutes: le héros sombre dans la folie qui est une mort spirituelle. La corrélation spatio-temporelle dans le récit est très stricte: c'est la tombe qui constitue la porte vers un passé inconnu et mystérieux.

La figure du **tombeau** est récurrente pour la topographie de l'univers lovecraftien. Elle apparaît également dans la nouvelle *The hound* où les héros, voleurs des tombes, fouillent d'anciens caveaux à la recherche des antiquités. Une bizarre relique retrouvée dans un tombeau leur apporte la mort.

Le récit *In the vault* raconte l'histoire d'un homme qui, à cause d'un hasard malencontreux, est enfermé dans une tombe et est obligé d'y passer la nuit. Le matin, le héros est enfin libéré, mais son corps porte les traces d'étranges blessures. L'homme, affolé de peur, prétend qu'il a été mordu par les cadavres.

Les cimetières, les tombes sont des lieux qu'on évite traditionnellement à minuit. Cet espace de mort marque symboliquement le passage vers l'Au-Delà. Ces lieux typiquement fantastiques, lieux de perte provoquent toujours la chute du protagoniste: sa mort ou sa folie.

Le personnage lovecraftien n'est nulle part en sécurité: le danger peut même venir de **la mer**. L'odeur ou plutôt la puanteur de la mer, signe avertisseur du mal, se sent dans les villes maudites déjà évoquées, comme par exemple Innsmouth. La mer occupe une place capitale dans la mythologie lovecraftienne. Le gouffre marin

<sup>34</sup> H. P. Lovecraft, *La Tombe*, in: *Dagon*, p. 416.

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 420.

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 418.



est habité par des monstres appelés «shoggoths» – des êtres hybrides qui ne s'écartent pas radicalement de l'homme, mais qui en même temps s'apparentent, comme par une sorte de pollution collective, à une espèce animale inconnue. Ils adorent **Dagon**, divinité gigantesque, si horrifiante que sa vue seule fait perdre la raison aux navigateurs égarés. Lovecraft ne décrit jamais Dagon de façon précise, mais son aspect vague augmente encore l'angoisse du lecteur. Dans le récit intitulé *Dagon* l'action se déroule quelque part au sud de l'Equateur. La description, que nous pourrions nommer surréaliste, révèle le sol jonché de pourriture, la mer couverte par une étendue de fange, la région entièrement putride avec le soleil noir. Le protagoniste voit de loin cette redoutable divinité, sa silhouette gigantesque, aux bras énormes recouverts d'écailles, qui grimpe après un monolithe démentiel dressé dans ce paysage cauchemardesque. Le monolithe est orné d'étranges fresques représentant des êtres immondes, d'allure humaine mais aux mains et aux pieds palmés, avec des lèvres flasques, des yeux saillants et vitreux. Le héros survit à cette rencontre, pourtant sa vie est bouleversée une fois pour toutes. La drogue ne lui suffit pas pour oublier. A bout de forces psychiques et physiques, il finit par se suicider, pour échapper à la présence massive et visqueuse qu'il sent derrière la porte de sa chambre dans un asile d'aliénés.

L'histoire racontée par un personnage dont l'équilibre mental est basculé peut éveiller la fameuse **hésitation**<sup>37</sup> chez le lecteur. Cependant le narrateur du récit *Le temple*, Karl Heinrich, comte d'Altberg-Ehrenstein, paraît plus digne de confiance. Le héros est le commandant du sous-marin U-29 de la flotte impériale allemande, il est un Prussien obsédé par les idées nazies et la grandeur de la nation germanique. Les indications spatio-temporelles précises contribuent à créer l'illusion de vérité: l'action se déroule pendant la première guerre mondiale, le sous-marin allemand tombe en panne à une certaine position sur l'océan Atlantique entre 25° de latitude nord et 35° de longitude ouest. Les abîmes océaniques au fond desquels est emprisonné le bateau se distinguent par une vaste étendue, l'obscurité, l'éloignement et le mystère. Toute l'équipe du sous-marin est touchée par une inexplicable folie et le narrateur les tue sans scrupules. Il reste seul dans le bateau au fond des océans, mais ne désespère pas, au contraire, habillé en scaphandre, il explore le gouffre marin. Le héros remarque avec étonnement un grand nombre d'édifices dont l'architecture ne relève d'aucun style précis connu par l'homme: «Le plan général de ce paysage était, en fait, celui d'une grande ville au cœur d'une étroite vallée avec de nombreux temples isolés et des villas sur les pentes»<sup>38</sup>. Cette cité engloutie a «un air de splendeur ancienne, immémoriale»<sup>39</sup> et reste «intacte, inviolée dans la nuit infinie [temps – K.G.] du gouffre marin [espace – K.G.]»<sup>40</sup>. Le centre de cette ville sous-marine constitue un temple taillé dans un roc, «bâtiment cyclopéen»<sup>41</sup> d'une

<sup>37</sup> Cf. Tz. Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, Paris 1970, p. 29.

<sup>38</sup> H. P. Lovecraft, *Le temple*, in: *Dagon*, p. 137.

<sup>39</sup> *Ibidem*, p. 138.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 139.

indéniable beauté. Le protagoniste, qui possède de vastes connaissances en histoire de l'art, n'est pas capable d'identifier le style architectural du temple: «Une telle impression d'ancienneté s'en dégageait, qu'on l'aurait cru antérieur encore à l'art de la civilisation qui fut elle-même l'ancêtre de la Grèce»<sup>42</sup>. Chaque jour le héros visite la cité et c'est le temple qui l'attire le plus. Pourtant, il a peur de pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Le narrateur analyse ses fresques et tableaux sur les murs et arrive à une conclusion surprenante: le temple est le fruit d'«une culture qui connut son épanouissement à une époque où l'Europe était habitée par les hommes de cavernes et où il n'y avait personne encore sur les rives du Nil»<sup>43</sup>. Le temple exerce une influence très forte sur l'état d'esprit du héros, l'attire de plus en plus, il est uniquement préoccupé par la volonté d'y entrer, ce qui fait même penser à une monomanie. Une nuit, le protagoniste entend des chants étranges et des rires démoniaques qui résonnent dans l'intérieur du temple; ne pouvant plus résister, il y entre. L'espace fantastique s'enferme encore une fois sur sa victime.

La maison, le cimetière, la tombe, enfin la mer sont des structures récurrentes, pour ne pas dire obsédantes, de la topologie lovecraftienne. Ces lieux tout à fait ordinaires revêtent un aspect maléfique dans l'univers lovecraftien. Le fantastique y repose sur la destruction constante de ces quotidiennes structures spatiales à laquelle s'ajoute la collaboration du temps: l'horreur vient toujours de l'exploration du passé du protagoniste.

Les **distorsions spatio-temporelles** qui caractérisent la majorité des récits de Lovecraft constituent le dernier point de notre analyse du chronotope lovecraftien. Si l'espace que l'homme connaît de son expérience quotidienne, c'est-à-dire celui tridimensionnel, homogène, continu, réversible apparaît dans les récits lovecraftiens, c'est uniquement pour changer au cours de l'action en espace fantastique: discontinu, individuel ou bien quadridimensionnel. De même le temps subit différentes altérations; il devient brusquement réversible, se dilate, accélère, ralentit ou arrête son flux. Toutes les distorsions citées ci-dessus s'expriment par excellence dans le thème caractéristique pour l'ensemble des œuvres de Lovecraft, à savoir celui des univers parallèles. Cette notion repose sur l'hypothèse qu'à côté de notre univers existe un ailleurs inouï dont l'accès est généralement interdit à l'homme. I. et G. Bogdanoff reconnaissent trois types d'univers parallèles<sup>44</sup>:

1) **les espaces topologiques**, qui se distinguent du nôtre par un ensemble de paradoxes logiques affectant le temps et les trois dimensions de l'espace,

2) **les univers naturels**, structurellement semblables au nôtre, qui pourtant diffèrent par des détails,

3) **les univers artificiels-simulacres** (dont nous ne parlerons pas car ils ne sont pas représentés dans les récits en question).

Essayons d'examiner deux premières catégories de façon plus détaillée.

<sup>42</sup> H. P. Lovecraft, *Le temple*, in: *Dagon*, p. 139.

<sup>43</sup> *Ibidem*, p. 140.

<sup>44</sup> I. et G. Bogdanoff, *Les clés pour la science-fiction*, Seghers, Paris 1976, p. 177.

Un espace topologique est caractérisé par un ensemble de distorsions, de paradoxes spatiaux et d'hérésies géométriques par rapport à notre univers. Dans les récits de Lovecraft les espaces topologiques revêtent fréquemment des formes déconstruites, impossibles, qui se dissolvent en pentatroides, qui se distinguent par l'instabilité: les va-et-vient verticaux, les rotations et les escamotages spatiaux. L'exemple canonique en est la nouvelle *Les rêves dans la maison de la sorcière* qui décrit l'espace topologique accessible grâce aux ressources de la magie, des mathématiques et du rêve. Walter Gilman, étudiant très doué en mathématiques, loue la chambre habitée jadis par la sorcière Keziah Mason évadée de la prison de Salem dans des circonstances mystérieuses en 1692. La pièce est de forme curieuse et irrégulière: «le mur nord s'inclinait très nettement du haut en bas vers l'intérieur, tandis que le plafond s'inclinait vers le plancher dans la même direction»<sup>45</sup>. Les murailles sont couvertes des lignes courbes et des angles tracés avec un liquide rouge et visqueux. La maison exerce une influence maléfique sur l'état de l'esprit du protagoniste: chaque nuit dans ses rêves ou plutôt dans ses cauchemars, Gilman visite des abîmes crépusculaires de la quatrième dimension basés sur une symétrie étrangère aux lois de la Terre. Le héros découvre que la sorcière Keziah, disposant d'un savoir magique transcendant les travaux de Planck, Heisenberg et Einstein, a acquis la faculté de passer dans des mondes à plus de trois dimensions. Gilman devient obsédé par la possibilité de voyager dans les univers parallèles existant à côté du nôtre. Avec un intérêt morbide, il s'abandonne aux rêves de plus en plus cauchemardesques et envahissants. Pourtant, la rencontre du protagoniste avec le phénomène fantastique finit toujours de la même manière néfaste: la chute du héros. En effet, Gilman est retrouvé mort dans sa chambre la nuit de Walpurgis (date significative), son corps porte les traces d'étranges blessures. A ce propos L. Vax remarque: «La fascination qu'éprouve l'étudiant Gilman, dans l'esprit de qui les plus hautes spéculations mathématiques concordent avec les plus horribles superstitions, n'est autre chose que le goût maladif de l'horrible»<sup>46</sup>.

Le thème des espaces topologiques revient, entre autres, dans *La maison maudite* où la maison éponyme est décrite comme un chaos géométrique de choses bien connues en surprenantes et inexplicables combinaisons, ou bien dans *Montagnes hallucinées* où les altérations des proportions, de la perspective, les anomalies et dérèglements de toutes sortes forment un espace topologique opposé à l'espace d'Euclide.

Le deuxième type des univers parallèles reconnu par les frères Bogdanoff est constitué par les univers naturels qui existent à côté de notre monde. Ils peuvent prendre des formes diverses: adjacentes, perpendiculaires, connexes etc. Chacun de ces univers diffère du nôtre soit par des détails, soit par de profondes altérations. Un exemple probant en est le récit *Lui* où l'univers parallèle s'appuie sur l'image

<sup>45</sup> H. P. Lovecraft, *Les rêves dans la maison de la sorcière*, in: *La grande anthologie du fantastique*, (réd. J. Goimard, R. Stragliati), Omnibus, Paris 1999, p. 743.

<sup>46</sup> L. Vax, *La séduction...*, p. 189.

double – diurne et nocturne – de New York. Dès le début, le héros signale deux univers différents qui forment le labyrinthe ténébreux de la ville. Le jour révèle la cité sale, laide, repoussante, habitée par des monstres<sup>47</sup>. La nuit change la ville en une véritable merveille. Le protagoniste exprime ce contraste frappant de façon suivante: «Là où la lune n'avait donné l'illusion de la beauté et du charme, la lumière crue du jour ne me révéla que le sordide, l'aspect étranger et la malsaine prolifération d'une pierre qui s'épandait en largeur et en hauteur...»<sup>48</sup> Le héros erre à travers la cité uniquement la nuit. Une fois, il rencontre un inconnu qui l'invite dans sa maison. L'ancêtre de l'inconnu, un grand nécromancien «faisait fi de l'inviolabilité d'éléments aussi considérables que le temps et l'espace»<sup>49</sup>. Son descendant possède le même don: dans une sorte de voyage spatio-temporel le sorcier montre au narrateur l'image de la Terre avant Jésus-Christ et ensuite à l'époque encore plus éloignée et indéfinie. Cette transgression de l'espace et du temps provoque également la transgression des normes: dans le New York de Lovecraft, dans les années vingt et trente du XX<sup>e</sup> siècle, on organise des sabbats diaboliques de sorciers et on pratique des cultes impies. Le passé y vit et dure, le temps est comme suspendu.

Le plus souvent la communication entre les univers parallèles est difficile. La porte des mondes, moyen purement science-fictionnesque, peut rendre cette communication possible. La nouvelle *Le descendant* aborde ce thème à la manière allégorique de Lord Dunsany, d'ailleurs l'un des maîtres de Lovecraft. Le protagoniste, lord Northam, le descendant d'une famille dont les origines se perdent dans la nuit des temps, rêve des «royaumes imaginaires et chimériques, jadis familiers, aujourd'hui invisibles sur cette terre»<sup>50</sup>. Il s'adonne aux sciences occultes pour retrouver la mystérieuse porte «permettant à celui qui la traversait de pénétrer dans les profondeurs des mystères dont les échos obsédaient sa mémoire»<sup>51</sup>.

Il est également admis qu'un objet magique peut faciliter cette communication entre les univers alternatifs. Dans le récit *Le livre* le héros entre en possession d'un livre très ancien, probablement le fameux **Necronomicon**, qui lui rend possible le voyage spatio-temporel vers une cité monstrueuse. Il faut noter au passage que ce voyage fait penser à un parcours intérieur, imaginaire, et n'exige pas de la part du héros des moyens de communication spécifiques, ni même de déplacement. Les ingrédients traditionnels du fantastique apparaissent dans ce récit, entre autres le mystérieux brocanteur qui vend le livre, ainsi que le quartier étrange, hors de temps, dans lequel se trouve la boutique de l'antiquaire.

<sup>47</sup> Certains critiques y voient les préjugés raciaux de Lovecraft envers les Nègres, les Jaunes, les Indiens et les Slaves (cf. M. Lévy, *Lovecraft*, Union Générale d'Ed., Paris 1972).

<sup>48</sup> H. P. Lovecraft, *Lui*, in: *Dagon*, p. 326.

<sup>49</sup> *Ibidem*, p. 333.

<sup>50</sup> H. P. Lovecraft, *Le descendant*, in: *Dagon*, p. 248.

<sup>51</sup> *Idem*, *Le livre*, in: *Dagon*, p. 250.

Dans les récits de Lovecraft, l'image du cadre spatio-temporel peut faire penser à la science-fiction, genre littéraire qui développe souvent les thèmes des paradoxes spatio-temporels et des voyages dans le temps et l'espace. Pourtant, il faut absolument souligner que cette ressemblance n'est que superficielle. Chez H. P. Lovecraft, le temps et l'espace sont organisés de manière à éveiller l'horreur immense devant l'Inconnu. Les distorsions spatio-temporelles ne sont jamais expliquées de façon logique, rationnelle et scientifique. Dans la mythologie lovecraftienne, le dieu qui régit l'espace et le temps est d'ailleurs Azathoth, la divinité du chaos. De plus, les moyens qui permettent l'accès aux temps et espaces éloignés, c'est-à-dire le rêve, la magie noire, diffèrent nettement de la machine à explorer le temps, élément caractéristique pour la science-fiction.

La science-fiction aborde cette problématique de façon opposée: les altérations spatio-temporelles engendrent, conformément aux lois de la physique, des paradoxes logiques expliqués toujours par la (para)science (cf. «la hard S-F»). Les distorsions ne provoquent pas la peur chez le protagoniste dont l'attitude est conditionnée par la science, elles ont plutôt la fonction ludique dans le déroulement de l'intrigue.

Les récits de H. P. Lovecraft, qui restent toujours à la lisière du fantastique, de l'horreur et de la science-fiction, révèlent une stricte corrélation spatio-temporelle. Il nous semble qu'elle est due avant tout à ce mélange constant des genres. Afin de construire le cadre spatio-temporel crédible, Lovecraft emprunte au fantastique certains de ses procédés traditionnels. Il situe souvent l'action de ses récits dans la région géographique facilement repérable sur la carte, à savoir sa patrie – la Nouvelle Angleterre, à l'époque historique bien déterminée, soit au début du XX<sup>e</sup> siècle. Ce procédé de l'illusion référentielle, apportant la nécessaire caution du réel, permet la mise en scène des événements les plus étranges et terrifiants.

A ce cadre spatio-temporel réel notre auteur superpose le cadre imaginaire, mais toujours crédible, de trois villes damnées: Arkham, Innsmouth, Dunwich. Lovecraft décrit les trois villes en ayant recours à la technique de l'optique prédictive: par la gradation des signes avertisseurs il prépare le lecteur aux événements surnaturels. Les trois villes maudites avec leurs habitants dégénérés, avec la nature pourrie et hostile constituent également l'espace fantastique par excellence où l'épouvante se condense, d'où rayonne le maléfice et dont l'influence sur le héros est toujours néfaste, mais irrésistible. Le temps y est comme suspendu: le passé avec des rites diaboliques et des cultes impies, vit à l'éternité.

Ce cadre réel et imaginaire possède alors ce que l'on peut appeler la structure dichotomique, binaire (par exemple réel / fantastique; réel / imaginaire), celle qui est en opposition et qui se complète en même temps, le réel étant la condition *sine qua non* du fantastique.

Il faut également souligner le procédé très traditionnel du retour des lieux: l'action se passe toujours dans les mêmes endroits: réels (Providence, Salem, Boston etc.) et inventés (Arkham, Innsmouth, Dunwich). Grâce à ce procédé, le

cadre spatial de l'œuvre de Lovecraft se distingue par l'homogénéité, appelée par certains critiques<sup>52</sup>, avec qui nous ne sommes point d'accord, la monotonie.

L'espace lovecraftien affectionne toujours un nombre restreint de structures topologiques récurrentes, telles la maison, le cimetière, la tombe et la mer. Les trois premières figures sont d'ailleurs empruntées aux romans d'épouvante et d'horreur. Leur rôle dans les récits de Lovecraft est semblable: elles génèrent avant tout la peur. De plus, le temps collabore avec l'espace à créer l'effet angoissant, les figures en question étant visitées par le héros à minuit, l'heure de l'épouvante absolue.

Le chronotope se manifeste également au niveau des altérations spatio-temporelles qui semblent être reprises de la science-fiction. Au cours de l'action l'espace devient discontinu, détraqué, multidimensionnel; le temps se dilate ou se contracte. À côté de notre univers existent de bizarres mondes alternatifs où le héros pénètre grâce à l'usage de la magie noire et des sciences occultes. Néanmoins la fonction de ces distorsions est tout à fait différente de celles dans la science-fiction: elles ne sont jamais explicables à l'aide de l'appareil mathématique et servent à exprimer l'horreur cosmique devant l'inconnu.

En inventant le cadre spatio-temporel de ses nouvelles, Lovecraft profite des autres genres littéraires et de leurs procédés traditionnels. Pourtant il ne se réduit pas à l'imitation servile, il transforme et renouvelle ces procédés par leur constant et surprenant mélange.

L'univers lovecraftien demeure un monde pourri aux dimensions bizarres et instables où le temps et l'espace sont toujours de mèche: ils s'étirent ou se contractent d'incompréhensible manière afin de jeter sur le lecteur leur charme maléfique, mais irrésistible.

---

<sup>52</sup> Cf. L. Vax, *Art et littérature fantastiques*, P.U.F., Paris 1960, pp. 101-103.