



HAL
open science

Science et mythologie dans les oeuvres d'Howard Phillips Lovecraft

Elisa Gorusuk

► **To cite this version:**

Elisa Gorusuk. Science et mythologie dans les oeuvres d'Howard Phillips Lovecraft. Littératures. 2013. dumas-00933952

HAL Id: dumas-00933952

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00933952>

Submitted on 21 Jan 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Science et mythologie dans les œuvres d'Howard Phillips Lovecraft

Nom : **GORUSUK**
Prénom : **Elisa**

UFR ETUDES ANGLOPHONES

Mémoire de master **2 recherche**

crédits - **Mention**

Spécialité ou Parcours : **Littérature américaine**

Sous la direction de **Mme Maniez Claire**

Année universitaire 2012-2013

Remerciements

Je remercie ma Directrice de recherche, Mme Claire Maniez pour la disponibilité, le soutien, les conseils et l'aide précieuse qu'elle a pu fournir pour la réalisation de ce mémoire.

DECLARATION

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : CLORUSUX PRENOM : Elisa

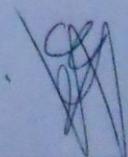
DATE : 19/08/2013 SIGNATURE : 

Table des matières

Remerciements	2
Table des matières	4
Introduction	5
I. Le terrain fictionnel de la raison	10
I-A. L'influence des sciences dans la fiction de Lovecraft.....	14
I-A-1. L'astronomie et la vision métaphysique du cosmos lovecraftien	16
I-A-2. Un hommage aux explorateurs et scientifiques	19
I-A-3. Le courant "weird science" et les sciences du passé	23
I-B. Les enquêtes et les recherches	26
I-B-1. Des personnages savants et intellectuels	28
I-B-2. Le parcours herméneutique	31
II. L'univers inconnu de l'irrationnel	38
II-A. La connaissance interdite.....	42
II-A-1. Quête de l'origine et du passé	45
II-A-2. L'insignifiance de l'homme et la transgression du secret	48
II-B. Rites.....	50
II-B-1. L'occultisme	57
II-B-2. Le Necronomicon, un ouvrage fictif	59
II-C. Mythes et légendes	64
II-C-1. La mythologie de Cthulhu.....	67
II-C-2. Le panthéisme issu de divers mythes	71
II-C-3. Le caractère illusoire du mythe américain	74
III. L'interaction du sublime et du grotesque	77
III-A. Un environnement gothique de l'horreur	81
III-A-1. Le "régionalisme cosmique"	84
III-A-2. L'horreur qui éveille les sens	90
III-B. Monstruosité et aliénation	93
III-B-1. Altérité animale	95
III-B-2. Le racisme et l'immigration aux Etats-Unis	99
III-B-3. Le double lovecraftien	101
III-C. Une frontière entre fantastique et science-fiction	106
III-C-1. Les conventions classiques du fantastique remis en cause	108
III-C-2. L'activité onirique	110
III-C-3. La modernisation du merveilleux	112
Conclusion.....	114
Bibliographie	117
Sigles et abréviations utilisés.....	123

Introduction

La fiction de Lovecraft suscite une grande divergence d'opinions parmi ses lecteurs. Entre les critiques négatives telles que celle d'Edmund Wilson dans *The New Yorker* en 1945, accusant Lovecraft de posséder un « bad taste and bad art » (Bloch, xi) et l'avis favorable des lecteurs de revues *pulps*¹, Lovecraft ne laisse pas indifférent.

Né en 1890 à Providence dans le Rhode Island, aux Etats-Unis et mort en 1937 au même endroit, Howard Phillips Lovecraft, auteur de romans d'épouvante et de science-fiction est souvent considéré comme l'héritier d'Edgar Allan Poe. Il continue d'ailleurs d'influencer les générations d'écrivains qui ont choisi de s'inscrire dans la littérature fantastique marquée par l'horreur (Burlinson, 3). En dehors de ce lectorat fidèle, Lovecraft demeure relativement inconnu du grand public, de son vivant. Toutefois, il est connu pour sa correspondance massive (estimée à plus de 60 000 lettres) avec ses contemporains, qu'ils soient auteurs ou lecteurs et qui forment « the Lovecraft Circle » (Bloch, x). En France, l'auteur ne connaît une certaine renommée qu'après l'intervention de Louis Pauwels et Jacques Bergier qui le découvrent et le mentionnent dans *Le Matin des Magiciens*² tout en publiant un de ses contes dans le premier numéro édité par *Planète*³. (Levy, 9).

La biographie de Lovecraft semble ici significative puisqu'il est connu pour avoir été précoce dans sa quête de la connaissance, notamment à travers un intérêt particulier pour des auteurs tels que Grimm, Poe et Hawthorne, qui auraient ainsi pu l'inscrire dans la tradition du conte fantastique. Dans sa jeunesse, Lovecraft nourrit sa passion pour la mythologie gréco-romaine en s'adonnant à des jeux qui consistent à vénérer et à bâtir des autels pour des divinités telles que Pan, Minerve ou Apollon. Mais l'on sait également qu'il développe dans son enfance un goût pour la science à travers le petit laboratoire de chimie qu'il possède au sous-sol ou encore son engouement pour les constellations qu'il découvre à douze ans grâce au petit télescope qu'il possède (Levy, 19-20). Bien qu'étant

¹ Succédant aux *dime novels*, le *pulp magazine* est une publication peu coûteuse très populaire aux Etats-Unis au début du XXème siècle et qui regroupe des récits appartenant essentiellement au genre fantastique.

² Publié en 1960, l'ouvrage sert d'introduction au réalisme fantastique et aborde des thèmes essentiellement basés sur des connaissances secrètes, telles que l'ésotérisme, l'occultisme, les anciennes civilisations, les faits insolites, l'alchimie, etc.

³ Editée entre 1961 et 1971, *Planète* est une revue bimestrielle reprenant les sujets étudiés dans *Le Matin des Magiciens* (cf. Note précédente).

influencé par ses précurseurs britanniques de la littérature gothique, Lovecraft se positionne en marge des conventions. Ainsi, il crée sa propre mythologie dans laquelle le monde réel est menacé par des forces obscures et anciennes ayant pour but de rétablir leur suprématie en dépit de la présence des hommes.

Dans l'impossibilité de couvrir tout l'ensemble de l'œuvre lovecraftienne, il convient de justifier le choix du corpus traité dans cette étude. En effet, l'œuvre la plus ancienne de Lovecraft étudiée ici est « The Call of Cthulhu ». Ce choix n'est pas anodin dans la mesure où la nouvelle inaugure une sorte de maturation dans l'écriture de Lovecraft que l'auteur acquiert vers la fin de sa vie. En effet, ses récits précédents ne possèdent pas le pouvoir du non dit, de la suggestion qu'il est possible de voir dans les œuvres étudiées. Avec le temps, son approche et son style se font plus réalistes et sont l'objet d'une retenue plus marquée envers l'évocation de l'horreur. Ses premiers récits peuvent être envisagés comme des fictions plus ancrées dans le genre fantastique traditionnel, notamment à travers des figures et motifs conventionnels tels que les fantômes, les vampires, les tombes etc. Il associe à cela une dimension scientifique où les lois classiques sont renversées. Il garde tous ces aspects dans les œuvres étudiées mais le lecteur peut sentir la différence de ton qui émerge dans les récits plus tardifs. Peu à peu les récits « se font sensiblement plus longs, l'atmosphère s'alourdit, la vision s'élargit et la thématique se précise » (Versins, 30).

D'autre part, les œuvres mentionnées dans ce travail permettent d'élaborer un cheminement, celui d'un fantastique conventionnel vers un merveilleux moderne. « The Call of Cthulhu », « The Case of Charles Dexter Ward » et « The Shadow Over Innsmouth » écrites entre 1926 et 1931 présentent des intrigues marquées par l'ésotérisme, que ce soit à travers les rites du mythe de Cthulhu ou encore les incantations et autres formules destinées à invoquer des forces obscures. Contrairement à ces récits, Lovecraft commence à créer un environnement plus scientifique avec son roman court « At the Mountains of Madness » et la nouvelle « The Shadow Out of Time » écrites entre 1931 et 1934. En effet, il est possible dans ces œuvres de découvrir une technologie extraterrestre dissimulée dans des cités découvertes par le professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness » et le professeur Peaslee dans « The Shadow Out of Time ». Fidèles représentants de la science-fiction, des thématiques tels que les voyages interstellaires, les extraterrestres, les voyages dans le temps, les cités post cataclysmiques, les machines, la transformation de l'homme ou encore les catastrophes de dimension cosmique apparaissent dans ces derniers récits mentionnés.

De plus, l'originalité des œuvres de cet auteur que l'on nomme maître de Providence, réside dans la position qu'elles occupent entre un ésotérisme que Lovecraft crée de toutes pièces et un matérialisme qui repousse la futilité des croyances religieuses. C'est avec cette contradiction qu'il crée un monde imaginaire influencé par le contexte américain de l'entre-deux-guerres. Les changements et tensions engendrés par les années vingt et trente lui inspirent cet univers placé sous le signe de la démence et des progrès scientifiques.

Afin de mieux cerner la portée de l'œuvre de Lovecraft, il convient, au risque de faire une digression, de définir le contexte américain dans lequel vit l'auteur ainsi que la mythologie qui s'y rattache. En effet, la nation américaine, bien qu'ayant une histoire plus récente que d'autres pays, possède ses propres mythes. Mais avant de s'y attarder, il faut remarquer que ces mythes sont issus de la guerre d'indépendance, marquant la naissance d'une nouvelle nation en 1776. A partir de là, la notion de nation se confond avec celle de l'Etat. Toutefois, les politiques fascistes tels que le nazisme, apparus dès la Première guerre mondiale, mènent à une réflexion sur un Etat qui positionne la nation comme un élément dangereux. D'autre part, à l'aube de la naissance des Etats-Unis, la citoyenneté américaine n'est accordée qu'aux habitants d'origine anglo-saxonne afin « qu'il devienne impossible à certains (les Noirs et les Indiens, en particulier) de s'en réclamer » (Marienstras, 15). Une telle approche semble posséder des similitudes avec celle de Lovecraft dans ses récits. L'auteur est d'ailleurs souvent considéré comme un raciste.

Pourtant, cette étude s'efforce de démontrer que cette affirmation doit être nuancée car, tout comme le continent américain et son histoire, Lovecraft connaît des changements importants au niveau de son idéologie, qui se reflètent dans son œuvre. L'auteur a peut-être, au contraire, cherché à démontrer les dangers du fascisme, qui risque de parvenir d'Europe jusqu'aux Etats-Unis. Son art peut donc être envisagé comme un avertissement qui dénonce le danger d'une alliance avec ce genre d'idéologie, notamment le nazisme avec l'arrivée au pouvoir d'Hitler en Allemagne. Cet avertissement est similaire et comparable à la portée du roman de Philip Roth, *The Plot Against America*⁴. C'est l'une des raisons pour lesquelles cette étude se base essentiellement sur des œuvres écrites vers la fin de sa vie.

⁴ Ouvrage publié en 2004 et écrit par Philip Roth. Il s'agit d'une uchronie qui réécrit l'histoire avec l'arrivée au poste de Président, de Charles Lindbergh (partisan de l'idéologie nazie) au lieu d'une réélection du Président Franklin Delano Roosevelt en 1941. Philip Roth trouve ainsi le moyen de refléter l'antisémitisme grandissant de la société américaine de l'époque.

Pourtant, le pays est connu par son identité fragmentée à travers plusieurs ethnies et une politique fédérale, d'où le célèbre terme du *melting-pot*. Le fédéralisme est souvent traité comme un élément salvateur qui aurait épargné, au pays, les bouleversements dont ont été victimes les pays de l'Europe. De là est né un mythe de héros fondateurs, d'un destin providentiel (*Manifest Destiny*)⁵. Cette volonté d'expansion territoriale est appuyée par la thèse de Turner concernant la notion de « *frontier* »⁶.

Les années vingt et trente aux Etats-Unis sont également marquées par les bouleversements économiques, qu'il s'agisse du progrès des années vingt ou de la crise de 1929. Il n'est donc pas surprenant de voir le capitalisme mercantile du pays faire partie de l'élaboration de mythes, avec celui du « *self-made man* » et l'expression « *from rags to riches* »⁷.

D'autre part, l'idée d'une nation nouvelle, proclamée par l'indépendance de treize colonies en Amérique fonctionne comme une genèse que Marienstras considère comme une « discontinuité historique » (Marienstras, 41). C'est également ce qu'il se produit lorsque les personnages de Lovecraft insèrent dans leurs univers une notion nouvelle : celle de l'existence des extraterrestres. Dans le roman « *At the Mountains of Madness* », le professeur Dyer se rend compte que sa découverte ouvre la voie vers la réécriture de lois physiques mais également une reconsidération de l'histoire semble s'imposer puisque ces êtres étaient présents sur terre bien avant l'homme. Cet élément peut également faire écho à la présence des Amérindiens sur le continent américain bien avant les premiers colons. Mais Lovecraft détourne cette réalité en faisant de ses extraterrestres une civilisation bien plus avancée dans les sciences que le peuple amérindien de l'époque des colons.

Ainsi, la signification d'une dynamique entre modernité et modèles archaïques pourra être abordée avec la supposition qu'il s'agit peut-être d'un avertissement concernant l'éventuel effondrement du mythe américain. Dès lors, le lecteur peut se demander en quoi

⁵ Idéologie défendue par les républicains-démocrates aux Etats-Unis, qui revendique la nation américaine comme porteuse d'une mission divine visant à démocratiser et civiliser l'Ouest du territoire. Ce concept entraîna un mouvement politique qui impliqua une guerre avec le Mexique et une législation visant les Indiens. L'idéal de cette expansion territoriale est marqué par une volonté de briser toute autre culture non anglo-saxonne (Mountjoy, 12).

⁶ Notion complexe qui renvoie à la frontière de la colonisation américaine. Le professeur Frederick Jackson Turner fut le premier, en 1893, à remarquer et à étudier cette notion de frontière (McNeese, 94).

⁷ Concept qui s'appuie sur le libéralisme de la société américaine et qui sous-tend le mythe du rêve américain. L'exemple qui illustre ce concept est celui de l'homme qui parvient à réussir financièrement grâce à son travail et son courage. L'idée d'une réussite méritoire n'est possible que dans un pays où règne la liberté individuelle (Delmotte, 58).

la combinaison de la mythologie inventée par Lovecraft et l'imaginaire scientifique de ses œuvres permet de refléter le chaos et l'horreur engendrée par l'effondrement du mythe américain dans le contexte des années vingt et trente aux États-Unis.

C'est sur cette problématique que ce projet de recherche s'appuie avec en premier lieu un aperçu de l'utilisation de la science. En second lieu, l'ésotérisme fictionnel mis en place par Lovecraft sera approfondi pour comprendre le lien potentiel avec les mythes de la nation américaine. Enfin, une dernière partie sera consacrée à l'interaction entre le sublime et le grotesque afin d'aboutir sur l'explication éventuelle d'un genre de littérature fantastique nouveau auquel se prête l'œuvre de Lovecraft et qui sous-tend des éléments propres à la science-fiction. Cette conciliation entre l'occulte et la science vaut la peine d'être analysée afin d'en déceler les enjeux dans un contexte américain.

I. Le terrain fictionnel de la raison

Pour tenter de comprendre une approche aussi rationnelle que celle affichée dans les œuvres de Lovecraft, il convient de souligner l'intérêt de l'époque pour les sciences. Mais il est évident qu'une telle analyse ne peut se compléter sans mentionner l'aspect érudit de l'écrivain lui-même. Cette étude propose ainsi de porter une attention particulière à ces deux éléments.

Ainsi, le XX^{ème} siècle donne lieu à de nombreuses découvertes et s'inscrit dans un courant de pensée rationnelle qui se veut révélatrice des vérités du monde. C'est une période durant laquelle la confiance que l'homme nourrit envers la science grandit. Lovecraft prend d'ailleurs soin d'utiliser cette vision rationnelle dans ses propres œuvres et ainsi refléter son temps. Toutefois, il faut nuancer cette source contextuelle puisque l'auteur ne puise pas seulement ses sources à travers le milieu scientifique contemporain. Il use également d'une imagination qu'il est possible d'illustrer par les êtres qu'il invente et qui se révèlent être des maîtres en matière d'avancée scientifique. L'inventivité de Lovecraft s'affirme donc à travers des machines et divers objets sophistiqués, témoins conventionnels de la science-fiction. Le discours scientifique d'une fiction ne peut en effet être évoqué sans mentionner la science-fiction. Ce genre littéraire peut se définir comme un imaginaire qui emprunte des éléments à la science. Certes, ces éléments sont parfois modifiés pour mettre en place une technologie plus avancée mais le processus est bien présent chez Lovecraft.

L'exemple de l'appareil créé par le personnage de Nathaniel Wingate Peaslee, un humain habité par l'esprit d'une entité parasite dans la nouvelle « The Shadow Out of Time » est représentatif du niveau de technologie maîtrisé par ces êtres anciens. « Here I installed a mechanism of the most curious aspect, constructed piecemeal by different makers of scientific apparatus in Europe and America, and guarded carefully from the sight of anyone intelligent enough to analyse it » (SOT, 374). Peaslee fournit au lecteur un moyen d'estimer les capacités de ces extraterrestres en affirmant qu'aucune intelligence ne serait, selon lui, en mesure d'étudier un tel appareil. D'ailleurs, le récit fournit une description remarquable de l'environnement dans lequel vivent ces créatures. Le narrateur, possédé par une conscience non humaine qui voyage dans le temps et les esprits, décrit les moyens de transports futuristes: « it was allowed to rove all over the habitable world in titan airships or in the huge boat-like atomic-engined vehicles which traversed the great roads, and to delve freely into the libraries containing the records of the planet's past and future » (SOT, 387). Cette citation regroupe à elle-seule plusieurs thématiques propres à la

science-fiction. Selon Baudou, la science-fiction « est avant tout une littérature thématique » contrairement à d'autres genres littéraires (Baudou, 65). La description fournie par la citation inclue le voyage dans l'espace et le vaisseau spatial, des thèmes classiques. Il faut aussi noter le parallélisme entre ces machines et le champ lexical marin, notamment avec le suffixe « -ship » dans « airship » ou encore « boat-like » car il existe un lien traditionnel entre ces deux éléments. Pour Baudou, les voyages interstellaires « présentent quelque ressemblances avec ceux qui ont prévalu sur notre bonne vieille terre. L'utilisation de nombreux termes marins souligne d'ailleurs leur parallélisme (Baudou, 72).

D'autres thèmes tels que la civilisation extraterrestre et le voyage dans le temps sont également présents dans la citation à travers l'évocation d'une bibliothèque regroupant les savoirs du passé et de l'avenir. En effet, ces extraterrestres maîtrisent une technologie leur permettant de voyager dans le temps en s'installant comme des parasites dans les corps d'êtres ayant vécu dans le passé ou d'êtres qui vivront dans l'avenir. H.G. Wells, précurseur de la science-fiction, est le premier à évoquer cette thématique dans son œuvre intitulée *The Time Machine*.⁸ De plus, le voyage dans le temps est un thème qui possède une dimension métaphysique manifeste. Il entraîne à l'évidence un questionnement existentiel de la part du lecteur mais il reflète également les pensées métaphysiques d'un auteur qui tente de comprendre son temps. Pourquoi la première guerre mondiale a-t-elle eu lieu ? Pourquoi une crise économique ? Que nous réserve l'avenir ? Seule une machine à voyager dans le temps peut lui permettre d'errer entre ces questionnements. L'imaginaire de la science-fiction vient alors combler l'absence de cette technologie.

C'est ainsi que la nouvelle introduit l'un des appareils qui suscite le plus d'intérêt dans la poursuite de la connaissance. « With suitable mechanical aid a mind would project itself forward in time, feeling its dim, extra-sensory way till it approached the desired period » (SOT, 386). L'existence d'une telle capacité scientifique ne peut qu'ébranler la conscience du lecteur qui reconnaît dès lors l'infériorité et la fragilité des humains. D'ailleurs, c'est en ayant approché le mode de vie et la structure sociale de ces êtres que le narrateur reconnaît l'étendue de l'intelligence extraterrestre. « From their rate of reading, writing, and operating their machines – those on the tables seemed somehow connected with thought – I concluded that their intelligence was enormously greater than man's » (SOT, 393). Dès lors, il est possible d'affirmer que l'homme est en quelque sorte

⁸ Roman de science-fiction écrit par H.G. Wells en 1895.

marginalisé au rang d'être inférieur. Cette insignifiance de l'homme dépeint par Lovecraft peut aider le lecteur à comprendre le mode de pensée affiché par l'auteur en ce qui concerne d'autres domaines tels que la politique ou la sociologie. L'imagination fictive devient donc un intermédiaire qui exprime les troubles du monde contemporain à Lovecraft, surtout lorsque la période en question est un moment d'entre deux guerres.

Il semble naturel que Lovecraft ait participé à l'engouement scientifique de son temps pour en déceler les dangers et les enjeux sociaux à travers son imagination. D'autre part, la science reste souvent synonyme de progrès et d'avenir. Mais aux yeux de Lovecraft cet avenir semble incertain et sombre. La supériorité scientifique d'une autre espèce que celle des hommes devient donc une métaphore à travers laquelle Lovecraft semble vouloir exprimer la menace d'une possession de technologies de pointe par des nations étrangères en temps de guerre. Il est possible de voir dans la fiction lovecraftienne une inquiétude de l'avancée scientifique, surtout par ce qui adviendra ensuite lors des événements de la seconde guerre mondiale et de toute une nouvelle politique de dissuasion engendrée par la création de l'arme nucléaire. Certes, Lovecraft ne peut prédire tout cela, mais il a le mérite d'avoir saisi les dangers d'une avancée scientifique. Cette menace technologique pèse lourdement dans les constatations et découvertes exprimées dans « *At the Mountains of Madness* », où un géologue, le professeur William Dyer découvre dans les montagnes une cité de pierre immense et abandonnée.

Evidently their scientific and mechanical knowledge far surpassed man's today, though they made use of its more widespread and elaborate forms only when obliged to. Some of the sculptures suggested that they had passed through a stage of mechanised life on other planets, but had receded upon finding its effects emotionally unsatisfying (MM, 62).

Le fait que ces êtres n'utilisent leur puissante technologie que lorsque cela s'avère nécessaire rappelle la politique de l'arme nucléaire (utilisée en dernier recours) provoquée quelques années après l'écriture de ce roman. Ces deux éléments peuvent être rapprochés si l'on considère que l'arme nucléaire est « la forme la plus élaborée » de la technologie humaine. Ce passage souligne l'indépendance des êtres nommés « *Elder Things* » et anticipe les événements historiques de l'humanité.

Par ailleurs, ce présage des dangers futurs laisse entrevoir un auteur érudit. Lovecraft s'affirme comme un intellectuel de son temps, un autodidacte qui s'est nourri de l'enseignement familial, ayant passé une enfance parmi les livres de la bibliothèque de son grand-père. Malgré son abandon d'études supérieures, à l'âge de vingt-quatre ans, il

développe ses travaux d'écriture grâce aux nombreuses correspondances qu'il commence à entretenir avec les autres membres d'une association d'amateurs de la presse (Levy, 21).

Bien qu'il soit très souvent considéré comme un personnage reclus et peu entreprenant, il développe ses connaissances à travers des expéditions et des recherches archéologiques qu'il entame en voyageant à travers des lieux tels que Salem, Portsmouth, Boston ou bien Marblehead (Levy, 23). Ces activités témoignent l'intérêt grandissant de Lovecraft envers la connaissance en général.

Ce que les travaux de Lovecraft ont souvent de plus déroutant réside dans l'interaction entre le naturel et le surnaturel. En effet, le lecteur, tout comme le narrateur, se retrouve conditionné à envisager des lois nouvelles puisque ce qui avant, pouvait semblait surnaturel, intervient ensuite dans l'univers naturel. Dès lors, le narrateur de la nouvelle « At the Mountains of Madness », William Dyer, fait part de ses étranges péripéties et semble admettre que les êtres dont il fait la découverte appartiennent au même monde que le sien : « In other words, it could not be other than a sort of camp – a camp made by questing beings who like us had been turned back by the unexpectedly choked way to the abyss » (MM, 82). Le rapprochement qu'il effectue entre les deux espèces les réunit grâce à un but commun, celui de la connaissance. Mais force est d'admettre que l'homme ne détient qu'une infime partie de cette connaissance, l'objet de toutes les convoitises lovecraftiennes.

-A. L'influence des sciences dans la fiction de Lovecraft

C'est donc une vraie quête vers la connaissance qui marque l'époque de Lovecraft puisque les découvertes dans les domaines tels que l'astronomie, l'archéologie et la paléontologie se sont accrues au cours des années vingt et trente. Bien que les récits lovecraftiens regorgent déjà de cités archaïques peuplées d'habitants à la nature douteuse, cette floraison a fourni un outil considérable à l'auteur qui bâtit son univers ainsi, en prenant en compte des bouleversements engendrés par les découvertes de son temps.

Meurger dresse une liste imposante des découvertes majeures de l'époque (Meurger, 190), notamment avec la découverte en 1922 de la tombe de Toutankhamon et du célèbre mobilier funéraire qui en ressortit. Cette découverte a suscité un suivi de la presse non négligeable. D'autre part, la nature archéologique de cette découverte se révèle être importante dans l'étude de l'aspect scientifique des travaux de Lovecraft puisqu'il semble

s'en inspirer. Cette inspiration lui permet d'ajouter la touche archaïque qui marque son univers faussement moderniste au premier abord. C'est pourquoi, il est nécessaire d'analyser plus loin dans l'étude, l'esprit archéologique qui découle de ses récits.

Le fait que ces découvertes aient pu fournir à Lovecraft un contexte en cohérence avec ses œuvres, prouve que le maître de Providence ne baigne pas seulement dans une perspective futuriste ou liée au passé. Bien qu'il ait été souvent perçu comme étant un homme hors de son temps, force est d'admettre qu'il en faisait partie en termes d'intérêts scientifiques.

Meurger signale également le retour en 1925 d'une expédition importante initiée par le « *Museum of Natural History* ». En effet, des exploreurs se rendent en Asie centrale pour effectuer des recherches sur l'origine de l'humanité mais l'équipe revient avec la découverte d'œufs de dinosaures. Ceci rappelle étrangement le récit de Lovecraft dans « *At the Mountains of Madness* » où des explorateurs découvrent dans une grotte souterraine l'existence de spécimens inconnus, antérieure à l'homme grâce à l'analyse de fossiles et de coquilles.

This was my first word of the discovery, and it told of the identification of early shells, bones of ganoids and placoderms, remnants of labyrinthodonts and thecodonts, great mosasaur skull fragments, dinosaur vertebrae and armor plates, pterodactyl teeth and wing bones, Archaeopteryx debris, Miocene sharks' teeth, primitive bird skulls, and other bones of archaic mammals such as palaeotheres, Xiphodonts, Eohippi, Oreodonts, and titanotheres. There was nothing as recent as a mastodon, elephant, true camel, deer, or bovine animal; hence Lake concluded that the last deposits had occurred during the Oligocene Age, and that the hollowed stratum had lain in its present dried, dead, and inaccessible state for at least thirty million years (MM, 18).

Hormis la description très détaillée et scientifique qu'il peint de ces découvertes, Lovecraft installe déjà un mélange d'inquiétude et d'émerveillement. L'enthousiasme des explorateurs est souvent présent à chaque découverte de l'inconnu. En effet, suite à cette découverte, le narrateur fait part de l'état de son équipe d'explorateurs. « The sensations of Pabodie and myself at receipt of this report were almost beyond description, nor were our companions much behind us in enthusiasm » (MM, 22).

Mais cette découverte de l'inconnu est également synonyme de menace et dans ce cas, il s'agit d'une menace qui provient d'êtres venus d'ailleurs. La présence de cette distance cosmique de l'inconnu peut trouver sa source dans les nombreuses découvertes en astronomie, notamment en 1924 avec Edwin Hubble qui découvre la première galaxie nouvelle en dehors de la nôtre. Suite à cela, des théories importantes surviennent telles que

celles énoncées en 1927 par Georges Lemaitre et qui met en place la théorie du Big-Bang pour expliquer l'origine de l'Univers. La quête de l'origine est un motif qui a une importance prépondérante dans les récits de Lovecraft.

Par ailleurs, peu avant la publication du roman « At the Mountains of Madness », l'astronome américain Clyde Tombaugh découvre la planète Pluton. Cette découverte a pu fournir une inspiration grandissante pour Lovecraft dont les personnages proviennent souvent d'autres planètes.

A travers toutes ces découvertes et leurs liens possibles dans l'imagination de Lovecraft, il est difficile de ne pas envisager que l'auteur se soit servi de ces éléments dans son imagination étendue. Lovecraft a su faire appel à ses connaissances, que ce fut en tant qu'astronome, explorateur ou archéologue amateur.

Bien que Lovecraft ait pu prôner un discours qui se veut rationnel et scientifique dans ses œuvres, la force de la raison dans ce type de récit se retrouve inefficace face aux mystères qui peuplent ses écrits. Pour lui, la science ne peut en effet que révéler le caractère impuissant de l'homme et non la vaincre. L'utilisation de la science dans ses œuvres permet à Lovecraft de minimiser la place de l'homme qui se retrouve ainsi piégé dans un environnement matérialiste. L'analyse des éléments scientifiques que l'auteur utilise permet de mieux cerner l'idéologie de Lovecraft. En effet, si les récits de Lovecraft reflètent une quelconque position de l'auteur sur le plan social ou politique, les éléments scientifiques peuvent fournir au lecteur des indices, dans la mesure où les progrès scientifiques vont de pair avec l'histoire.

I-A-1. L'astronomie et la vision métaphysique du cosmos lovecraftien

C'est en 1902 que Lovecraft découvre l'astronomie à travers les livres de sa grand-mère. Il se procure ainsi une bibliothèque spécialisée dans le domaine et découvre le « caractère passager et transitoire de toute chose » et la « fatuité qu'il y a à accorder trop d'importance à l'homme » (Monget, 8). Nathaniel Wingate Peaslee dans « The Shadow Out of Time » avertit le lecteur dès le début du récit en ce qui concerne les dangers du cosmos et de la place de l'homme dans cet univers.

If the thing did happen, then man must be prepared to accept notions of the cosmos, and of his own place in the seething vortex of time, whose merest mention is paralysing. He must too, be placed on guard against a specific, lurking peril which, though it will never engulf the

whole race, may impose monstrous and unguessable horrors upon certain venturesome members of it (SOT, 368).

L'astronomie permet non seulement à l'auteur d'inclure ses œuvres dans un cosmos qu'il crée lui-même mais il lui fournit également les bases d'une vision métaphysique à laquelle il se retrouve fasciné par la pluralité abondante des mondes. Cette fascination apparaît dans ses récits où l'homme est confronté à diverses entités extraterrestres. Tout comme l'ouest américain, qui fut longtemps sublimé par la conception d'un mythe autour du « frontier », l'espace devient pour l'avenir le nouveau territoire à conquérir et s'avère prometteur par son caractère infini. Toutefois, Lovecraft renverse ce mythe en faisant de l'homme le conquis et de l'inconnu le conquérant tout comme le suggère Lévy :

Le Cosmos, dans les récits de science fiction, est un espace vierge, un espace à conquérir, un lieu de sublimation ; le temps, un temps à venir. Chez Lovecraft, l'espace est perçu comme un vide, une profondeur ; le temps, comme celui, mythique, des commencements. Et du fond du temps, de l'autre bout du Cosmos, menace l'abomination. Ce n'est pas l'homme qui, téméraire va explorer sur des engins prodigieux les mondes nouveaux : c'est l'inconnu qui, sous des formes diverses mais toujours immondes, déferle sur notre planète. L'initiative n'est pas du côté de l'espèce humaine, qui sert au contraire de champ d'observation et... d'expérimentation à des êtres fabuleusement différents, ayant sur l'homme, dans le domaine scientifique et technique, une phénoménale avance (Levy, 116).

D'ailleurs, le professeur William Dyer dans « At the Mountains of Madness », fournit au lecteur l'histoire de l'arrivée des entités extraterrestres, à laquelle il a accès à travers son exploration de la cité des « Old Ones ». « Myth or otherwise, the sculptures told of the coming of those star-headed things to the nascent, lifeless earth out of cosmic space – their coming and the coming of many other alien entities such as at certain times embark upon spatial pioneering » (MM, 61). Il semble décrire une véritable conquête de la planète terre par des conquérants appartenant à plusieurs espèces. Ainsi, il est contraint d'accepter que l'homme n'est pas seul dans l'univers, tout comme l'affirme le petit neveu du professeur Angell dans « The Call of the Cthulhu » : « Mankind was not absolutely alone among the conscious things of earth, for shapes came out of the dark to visit the faithful few » (CC, 139). Il fait ce constat après avoir lu le témoignage de l'inspecteur Legrasse lors d'un culte organisé par des créatures étranges pour adorer un dieu impie répondant au nom de Cthulhu. Ils y vénèrent les « Great Old Ones » (CC, 139), qui firent leur arrivée alors que la terre était encore jeune. Et bien qu'ils soient enfouis dans la terre et la mer, le culte voué à leur espèce demeure intact.

Mais l'angoisse, caractéristique inhérente de la littérature lovecraftienne provient justement de l'inconnu, qu'il s'agisse de l'univers ou de l'envahisseur extraterrestre. Ce qui est inconnu pour l'homme est un savoir maîtrisé par les extraterrestres. Nathaniel Wingate Peaslee, le narrateur de « The Shadow Out of Time » le découvre lorsqu'il parcourt le monde de l'esprit qui l'habite : « I beheld constellations which were nearly beyond recognition. Known outlines were sometimes approximated, but seldom duplicated; and from the position of the few groups I could recognize, I felt I must be in the earth's southern hemisphere, near the Tropic of Capricorn » (SOT, 382). Sans connaissances, il lui est impossible de s'orienter et seul, la familiarité des lieux peut le sortir de ce dilemme. Mais ce n'est pas toujours le cas, et Mariconda le souligne bien lorsqu'il dit : « H.P. Lovecraft's weird tales are distinguished by their unique cosmic orientation – the horror stems not from traditional supernatural themes, but from the concept of an indifferent and unknowable universe. During his career Lovecraft evolved a characteristic set of imagery to convey this cosmic horror, imagery reflecting his view of the universe as a vast, purposeless machine » (Mariconda, 188).

Les motifs qui émergent de la vision cosmique de Lovecraft sont étroitement liés à sa conception du monde et offrent une ouverture sur la dimension métaphysique de sa philosophie. Les proportions géométriques et leur régularités, les asymétries qui emplissent les cités découvertes par les explorateurs de ses œuvres et tout le chaos qui en résulte témoigne une horreur cosmique qui devient précisément la « marque de fabrique » de la fiction lovecraftienne car la distorsion géométrique devient synonyme d'angoisse. Elle représente l'inconnu pour l'homme qui n'y trouve rien de familier à son univers. D'où l'idée que la science, censée à la base faciliter les vies peut malgré tout mener à un sentiment de peur, surtout lorsqu'elle n'est pas maîtrisée ou possédée. L'asymétrie réside également dans le contraste entre l'impuissance des personnages et l'étrange immensité des cités et des technologies extraterrestres qui le cernent.

L'importance et l'influence de cette géométrie inhabituelle sont marquées par le cinquième chapitre dans « At the Mountains of Madness » qui dresse une description théâtrale de la cité des « Old Ones ». Ces derniers maîtrisent les mathématiques d'une manière qui leur permet de mettre en place une architecture déroutante, composée d'une géométrie hors norme. Leur cité « displayed a profound use of mathematical principles, and were made up of obscurely symmetrical curves and angles » (MM, 56). Inconnus des hommes, ces principes de mathématique engendrent une géométrie inhabituelle pour l'homme qui n'est pas familier aux formes de ces lois scientifiques extraterrestres.

Van Herp résume bien cette architecture des plus étranges en mentionnant certains des éléments qui la composent :

Qu'ils viennent de la planète transplutonienne, des lointaines étoiles, des gouffres noirs du ciel où tournent les nébuleuses obscures ou qu'ils dorment avec le grand Cthulhu dans la cité engloutie de R'lyeh, tous ces êtres multiplient les tours noires et aveugles, les labyrinthes de couloirs basaltiques, cercles de colonnes, tables de pierre, frises de symboles mathématiques. Les bijoux, tiaras et ornements reflètent le cauchemar permanent des géométries non euclidiennes où tout est distors, déroutant et cependant harmonieux. Leur univers ignore la sphère, l'angle droit, les couleurs et les dégradés. C'est un monde d'une uniformité cyclopéenne et sombre, écrasante, ou encore prodigieusement répugnante et obscène (Van Herp, 149).

Il est difficile de voir dans un tel paysage un avenir prometteur. Sans doute Lovecraft cherche-t-il à illustrer de cette manière le paysage qui entoure son époque selon lui. Toutefois, ses personnages n'hésitent pas à s'engouffrer dans ces cités extraterrestres, afin d'explorer les moindres recoins de la terre et remonter l'histoire.

I-A-2. Un hommage aux explorateurs et scientifiques

Dans son œuvre intitulé « At the Mountains of Madness », Lovecraft n'hésite pas à s'inspirer d'une expédition réelle qui a eu lieu entre 1928 et 1930 (c'est-à-dire, précisément peu avant l'écriture de « At the Mountains of Madness »), celle de l'aviateur américain de l'US Navy et explorateur polaire, Richard Evelyn Byrd. Selon Manhire, Lovecraft aurait même mentionné plusieurs fois le nom de Byrd au cours de ses nombreuses correspondances. D'autre part, Manhire met en parallèle les deux expéditions, l'une réelle et l'autre fictive, grâce au fait que Byrd et ses géologues ont découvert plusieurs fossiles, témoins d'un passé tropical (Manhire, 315).

Il en est de même dans le récit de Lovecraft lorsque les explorateurs, après avoir travaillé la roche, parviennent à trouver les témoins d'existences antérieures :

In certain of the sandstones, dynamited and chiselled after boring revealed their nature, we found some highly interesting fossil markings and fragments – notably ferns, seaweeds, trilobites, crinoids, and such molluscs as lingulellae and gasteropods – all of which seemed of real significance in connexion with the region's primordial history (MM, 10).

Lovecraft semble également rendre hommage à d'autres explorateurs lorsqu'il évoque le mont Nansen en Antarctique. « At last we were truly entering the white, aeon-dead world of the ultimate south, and even as we realised it we saw the peak of Mt. Nansen

in the eastern distance, towering up to its height of almost 15,000 feet » (MM, 10). L'expédition qui a conduit à la découverte de ce mont entre 1901 et 1904 a été en effet menée avec l'assistance d'un consultant technique répondant au nom de Fridtjof Nansen. Ce qu'il y a de surprenant dans cet élément est la double fonction qu'occupe ce scientifique. En effet, il est non seulement un explorateur polaire reconnu mais il est également un diplomate et homme d'Etat norvégien qui est le fondateur du certificat connu comme étant le « passeport Nansen », destiné aux apatrides. Ceci peut devenir important lorsque l'on connaît la vision politique très particulière de Lovecraft concernant l'idée de nation et qui sera plus détaillé dans la seconde partie de cette étude.

Par ailleurs, la bibliothèque du laboratoire du jeune Ward dans *The Case of Charles Dexter Ward* regroupe les noms de divers scientifiques, et le visiteur Mr. Meritt ne peut qu'apprécier cette collection qu'il juge admirable. « His admiration for his host's ample shelves, which besides the Greek, Latin, and English classics were equipped with a remarkable battery of philosophical, mathematical, and scientific works including Paracelsus, Agricola, Van Helmont, Sylvius, Glauber, Boyle, Boerhaave, Becher, and Stahl.» (CCDW, 121).

La cosmogonie fictionnelle que Lovecraft produit gagne une dimension complexe à travers les pensées scientifiques de son temps qu'il n'hésite pas à inclure. Il utilise les légendes et lieux de la tradition gothique pour y ajouter des théories scientifiques provenant de grands savants qui ont marqué son temps tels qu'Einstein, Heisenberg ou Planck.

Mais le plus récurrent semble être Einstein. En effet, dans « At the Mountains of Madness », lorsque Lake fait parvenir l'un de ses messages à ses confrères, il insiste sur l'importance de sa découverte en utilisant le nom d'un scientifique connu de tous. « Emphasize importance of discovery in press. Will mean to biology what Einstein has meant to mathematics and physics » (MM, 19). Bien qu'il ne dispose que de quelques mots pour décrire dans un rapport bref sa découverte, Lake choisit de réduire son expérience à une comparaison avec les travaux d'Einstein. Mais ce choix n'est pas anodin puisqu'il est possible de retrouver dans d'autres récits le même phénomène.

En effet, le personnage de Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward », va jusqu'à considérer que ses recherches basées sur les documents laissées par son ancêtre Joseph Curwen aboutissent à une pensée plus révolutionnaire que les travaux d'Einstein. « Not even Einstein, he declared, could more profoundly revolutionise the current conception of things » (CCDW, 161). Ward insiste aussi sur les secrets contenus dans les

documents qu'il étudie et il affirme fièrement que son ancêtre était en avance sur son temps. « He stated that the papers of his ancestor had contained some remarkable secrets of early scientific knowledge » (CCDW, 160-161).

Dans les deux cas, Einstein devient une référence qui semble représenter l'apogée de la découverte scientifique et qui élève donc les trouvailles de ces personnages à un rang supérieur. Levy considère d'ailleurs que les théories d'Einstein procurent une aide considérable dans la conception imaginaire de Lovecraft. Ce dernier « ne fait que jouer avec ses peurs et ses rêves, comme aussi avec les possibilités nouvelles ouvertes à l'imagination par les thèses d'Einstein sur le Continuum Espace-Temps. Dès 1923, Lovecraft, épris d'astronomie, avait découvert avec enthousiasme la théorie de la relativité, où il avait cru pouvoir trouver la justification de son pessimisme absolu » (Levy, 70-71).

La façon de considérer l'espace et le temps devient cruciale, surtout pour Nathaniel Wingate Peaslee, le narrateur dans « The Shadow Out of Time ». Suite à des rêves bizarres qui le hantent la nuit et le début de la guerre mondiale, Peaslee commence à tourner son attention vers l'histoire et ses événements. Il décrit son expérience ainsi:

My conception of time – my ability to distinguish between consecutiveness and simultaneousness – seemed subtly disordered; so that I formed chimerical notions about living in one age and casting one's mind all over eternity for knowledge of past and future ages. The war gave me strange impressions of remembering some of its far-off consequences – as if I knew how it was coming out and could look back upon it in the light of future information (SOT, 376).

Ces sensations et impressions sont dues à l'entité étrangère qui l'habite et qui possède la capacité de voyager dans les esprits, le temps et l'espace. Mais ce passage semble faire bien plus que décrire une expérience étrange. Ce que vit Peaslee peut aussi s'appliquer à la littérature lovecraftienne puisque l'auteur est justement lui aussi capable de parcourir l'espace, le temps et les esprits dans son récit. De plus, la guerre est l'élément déclencheur qui suscite de telles réactions non seulement pour Peaslee mais également pour Lovecraft qui épanche ses idées et conceptions dans son écriture. La guerre devient un échantillon à analyser grâce à des retours en arrière et des visions sur les conséquences, tout cela pour tenter de décrypter la relation de cause à conséquence afin de mieux cerner cet événement traumatisant.

Ce qui arrive à Peaslee l'inquiète tout naturellement, il fait donc part de ses impressions à son entourage et décrit leurs réactions.

Some persons looked uncomfortably at me, but men in the mathematics department spoke of new developments in those theories of relativity – then discussed only in learned circles –

which were later to become so famous. Dr. Albert Einstein, they said, was rapidly reducing time to the status of a mere dimension (SOT, 376).

Les débats sur l'amnésie de Peaslee (causée par le parasite extraterrestre) permettent à Lovecraft de revenir sur Einstein et de le mentionner comme un scientifique étant sur le point d'apporter sa contribution à la science et de révolutionner la conception du temps et de l'espace. Sa fameuse théorie n'étant pas encore apparue, il est possible pour Lovecraft de faire planer le doute autour de son personnage qui se pose maintes questions. Mais l'auteur crée ainsi un lien avec un lecteur qui est déjà au courant des travaux d'Einstein et qui se retrouve ainsi à analyser une période dans laquelle cette théorie n'existait pas encore. Tout s'aligne pour former un doute pesant, que ce soit pour le personnage ou pour le lecteur. Pour Levy, l'objectif va plus loin et atteint les profondeurs de l'esprit du lecteur.

Pour mieux rendre l'homme dérisoire. Lovecraft l'installe dans une nouvelle 'pluralité des mondes' que les théories scientifiques du jour autorisent. Mais ne nous y trompons pas ; les lois qui président aux métamorphoses de l'espace dans ses contes ne sont pas celles qui découlent de stricts principes. Les références à Einstein ne sont là que pour justifier grossièrement et populairement une démarche autrement signifiante : l'exploration hasardeuse, hésitante, des profondeurs intimes d'une psyché. L'important est que le lecteur se sente désorienté, perdu, impuissant : et comment mieux parvenir à cette fin qu'en le faisant pénétrer dans les mille et un labyrinthes d'un délire... savamment contrôlé ? Ce n'est que lorsque le décor familial s'effondre que l'aventure fantastique commence (Levy, 74).

Lovecraft parvient donc à atteindre son lecteur de façon subtile. Le délire de Peaslee et la référence aux théories scientifiques ne peuvent que dérouter tout lecteur qui se hasarde dans le récit lovecraftien.

Néanmoins, Einstein n'est pas le seul à être mentionné par Lovecraft. En effet, c'est en explorant les annales des « Old Ones » que le narrateur dans « At the Mountains of Madness » trouve une carte géographique sculptée qui représente l'évolution de la terre. Cette carte lui permet de faire appel à des théories existantes, notamment celle de la dérive des continents.

In certain cases existing science will require revision, while in other cases its bold deductions are magnificently confirmed. As I have said, the hypothesis of Taylor, Wegener, and Joly that all the continents are fragments of an original antarctic land mass which cracked from centrifugal force and drifted apart over a technically viscous lower surface – an hypothesis suggested by such things as the complementary outlines of Africa and South America, and the way the great mountain chains are rolled and shoved up – receives striking support from this uncanny source (MM, 69).

C'est en explorant les connaissances des « Old Ones » que le narrateur comprend que la science qu'il connaît peut avoir ses certitudes tout comme ses erreurs. Lovecraft semble adresser ici un message assez clair en ce qui concerne l'exactitude des sciences de l'homme. Rien n'est certain. La seule chose sûre demeure l'influence des sciences dans l'imaginaire lovecraftien.

I-A-3. Le courant « *weird science* » et les sciences du passé

Le terme « *weird science* » est employé pour désigner une catégorie de science-fiction qui fut principalement représenté dans le *pulp magazine* « *Weird Tales* » (Meurger, 175). Ce courant délimite un goût pour l'archéologie et la paléontologie qui se développe à travers l'intérêt des lecteurs américains pour les sciences du passé, elles-mêmes mises en avant par des découvertes majeures de l'époque dont la presse s'empare. Ce phénomène connaît un point culminant en 1926, année déterminante non seulement au niveau des savoirs acquis par l'homme mais également au niveau de l'écriture de Lovecraft qui rédige « *The Call of Cthulhu* », une nouvelle qui inscrit l'auteur dans une appartenance littéraire le plaçant au sein de son époque et de ses événements.

Mais il faut nuancer une telle affirmation car le passé a toute son importance ; il permet d'anticiper l'avenir. Il est ainsi possible de concevoir la provenance antérieure des extraterrestres chez Lovecraft comme un besoin de se tourner vers le passé.

C'est ainsi que dans *Les Montagnes hallucinées* est exposée avec suffisamment de détails et une grande cohérence l'Histoire du passé de notre globe et de cinq civilisations préhumaines au moins, avec l'arrivée successive sur la Terre de trois espèces d'extra-terrestres non-humanoides : d'abord les Anciens, puis les hordes de Cthulhu (*L'Appel de Cthulhu* et *Le Cauchemar d'Innsmouth*), enfin les Mi-Go venus de Yuggoth (Pluton) (Versins, 31).

Tout comme le décrit Versins, la terre devient un carrefour où se croisent plusieurs espèces et civilisations successives. Tout cela se déroule dans un temps antérieur à l'homme et dénote une avancée par rapport à ce dernier. Cet élément ne peut que renforcer le sentiment d'insécurité de l'homme.

Van Herp déclare que le genre fantastique des travaux lovecraftiens « est d'essence archéologique » (Van Herp, 153). En effet, Lovecraft n'hésite pas à s'inspirer de ses connaissances étendues pour imaginer des lieux tels que la cité de « R'lyeh », ou demeure Cthulhu, le dieu de référence de la mythologie que Lovecraft crée. Il tisse tout une civilisation en s'inspirant d'anciens peuples mégalithiques et des souvenirs de Stonehenge.

Il suffit de constater les propos du narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth », qui au cours de son voyage à travers la Nouvelle-Angleterre, se retrouve dans un musée où les bijoux sont faits de matériaux étranges. Il semble être particulièrement intéressé par une tiare qu'il décrit ainsi:

All other art objects I had ever seen either belonged to some known racial or national stream, or else were consciously modernistic defiances of every recognised stream. This tiara was neither. It clearly belonged to some settled technique of infinite maturity and perfection, yet that technique was utterly remote from any – Eastern or Western, ancient or modern – which I had ever heard of or seen exemplified. It was as if the workmanship were that of another planet (SOI, 311).

Le goût marqué dans le domaine de l'archéologie est ici évident. La description des bijoux est curieusement proche de celle qu'il est possible de trouver dans les romans d'exploration archéologiques. Minutieusement étudiés, ces d'objets servent de preuves concernant l'existence d'anciennes civilisations. Mais dans ce passage, le narrateur parvient à déduire la provenance cosmique de la tiare sans pour autant reconnaître son éventuelle ancienneté ou modernité. Le bijou ne présente rien de familier pour le narrateur. Lovecraft détourne ici le concept de l'archéologie, traditionnellement destiné à déterrer le passé. Dans son imaginaire le passé peut révéler une plus grande modernité que le présent.

D'ailleurs, bien que Lovecraft semble s'inspirer de son intérêt pour l'archéologie, Van Herp rappelle que « Lovecraft sut le repenser, le retravailler. Peu importe les éléments disparates qu'il rassembla, le tout fut fondu en un ensemble non seulement cohérent mais harmonieux, impressionnant, minutieux jusqu'à donner l'impression du réel » (Van Herp, 154). Cette supposition fournit un élément essentiel pour tenter de comprendre l'omniprésence de la science chez Lovecraft. Le terrain fictionnel lovecraftien ne peut se passer d'une science qui agit justement comme un ingrédient de base pour l'effet du réel. Et ce réel s'avère indispensable pour l'effet produit sur le lecteur lorsque des entités et des lois inconnues font surface.

Dans une même perspective, les décors lovecraftiens comportent très souvent des constructions en pierre avec des mégalithes ou monolithes. Le lieu où est réalisé le culte de Cthulhu dans « The Cult of Cthulhu » est un des endroits qu'il est possible de citer en tant qu'exemple: « Void of clothing, this hybrid spawn were braying, bellowing, and writhing about a monstrous ring-shaped bonfire; in the centre of which, revealed by occasional rifts in the curtain of flame, stood a great granite monolith some eight feet in height » (CC,

138). Il semblerait que la récurrence de ces mégalithes dans ses œuvres, soient inspirés du site archéologique de Salem, un endroit où Lovecraft s'était déjà rendu. D'ailleurs, Rothovius affirme que « l'éminent archéologue du Musée Carnegie, le Dr James L. Swauger, examinant le site de Salem, remarquait que Lovecraft était le seul à avoir pu rendre justice à des constructions aussi fantastiques et mystérieuses » (Rothovius, 345). De là, il est possible de reconnaître l'engouement particulier de Lovecraft dans le domaine. L'auteur conserve son côté « archaïque » non seulement dans les sciences à travers l'archéologie, mais également en termes de quête en ce qui concerne l'origine et la place de l'homme dans l'univers.

L'époque de la floraison littéraire de Lovecraft est marquée par un intérêt pour la question, devenue populaire, des origines. En effet, dès les années vingt, des protestants conservateurs luttent contre l'enseignement de la théorie de l'évolution dans les établissements scolaires américains. Ce combat acharné contre un enseignement qui réduit le statut de l'homme dans la nature obtient des résultats concluants dans certaines régions du sud des Etats-Unis (Meurger, 192). Mais ce conflit de pensées s'ancre davantage en 1925, à travers le procès Scopes ou le « procès du singe ». Ce procès est une confrontation représentative de deux visions du monde, entre un discours conservateur religieux (de la tradition chrétienne) et un discours qui prône une modernité libérale et scientifique.

Un tel débat a donc pu être une source majeure dans la création lovecraftienne qui semble soutenir la seconde vision. En effet, les oeuvres de Lovecraft placent l'homme comme un être qui n'a aucune importance majeure dans l'univers.

Les rivaux de l'homme dans les récits de Lovecraft sont des monstres pour la plupart non humanoïdes, et qui s'apparentent aux espèces reptiles ou encore marines tel que le dieu Cthulhu ou les habitants d'Innsmouth dans « The Shadow Over Innsmouth ». Bref, il s'agit d'êtres qui en apparence sont semblables à des espèces souvent reconnues comme inférieures à l'homme. De là s'établit une hiérarchie qui se retrouve renversée chez Lovecraft puisque ces êtres non humanoïdes possèdent des technologies et des connaissances plus avancées que celles de l'homme. Généralement, les auteurs de science-fiction utilisent cette méthode pour créer le personnage du rival. Wells fut le précurseur de cette technique mais contrairement à lui, Lovecraft ne place pas le rival seulement dans un futur proche mais également dans un passé antédiluvien. Il semble alors forcer le lecteur à prendre davantage conscience de la place insignifiante de l'homme dans un univers où le passé, le présent et le futur sont dominés par d'autres êtres que lui.

I-B. Les enquêtes et les recherches

Malgré l'ignorance préconisée par Lovecraft, les personnages de l'auteur, qu'ils soient humains ou pas, se lancent toujours dans des recherches et enquêtes, poussés par une volonté visant à obtenir le pouvoir fourni par les sciences ou encore par une curiosité débordante. Le but de cette partie consacrée aux enquêtes et à la recherche vise donc à cerner une attitude qui semble inévitable, surtout après un événement tel que la première guerre mondiale, où les intellectuels ont souvent eu besoin d'exprimer leurs idées en étudiant les événements minutieusement. Lovecraft lui-même semble s'y mettre à travers ses œuvres mais il semble en conclure que l'horreur de ses découvertes est trop importante.

L'attrance des personnages lovecraftiens envers la recherche est manifeste puisqu'ils sont pour la plupart d'éminents savants qui mettent tout en œuvre pour mener à bien leurs investigations. Ils sont attirés par un inconnu qui doit être déchiffré et souvent il s'agit d'un passé lointain. C'est dans cette poursuite que se lance l'expédition scientifique en Antarctique dans « *At the Mountains of Madness* ». L'analyse des échantillons recueillis dans la roche permet aux personnages d'affirmer l'existence d'organismes qui datent de plusieurs millénaires. La distance et le caractère mystérieux de ce passé sont similaires au manque de connaissances sur l'univers et son infinité. Ainsi, ce temps et cet espace inconnus attirent l'intérêt des plus curieux.

Lors de cette expédition, le lecteur fait face à une avancée progressive de l'exploration et de ses effets. Pour Levy, l'exploration revient à effectuer un voyage dans le temps.

Ici encore l'exploration d'un passé mythique coïncide avec la descente des deux survivants de l'expédition le long des galeries souterraines et de plans inclinés hélicoïdaux, dans les ruines de l'antique cité qui se dresse encore sur les étendues désertiques et inaccessibles du maléfique plateau de Leng. Les fresques qu'ils admirent à mesure qu'ils s'enfoncent dans la nuit du gouffre, disent l'histoire de ceux qui jadis vécurent là, instituant une espèce de chronologie inversée. Les métamorphoses de l'univers au cours des âges géologiques et les étapes de l'existence fabuleuse des Grands Anciens défilent ainsi à rebours sous nos yeux. La descente aux entrailles de la terre correspond à une remontée dans le temps. Jusqu'au moment où, au fond de l'abîme et au terme de leur quête, les aventuriers rencontrent un organisme primordial toujours vivant... (Levy, 99).

La découverte macabre qui s'ensuit peut être perçue comme un avertissement de l'auteur dans un cadre plus sociologique. Une fois les horreurs de la guerre mondiale

découvertes, un homme ne peut demeurer le même. Le fait de ressasser les événements de la guerre a un effet dévastateur sur l'homme qui fait face aux monstruosité que sa propre nature est capable de réaliser. D'où l'importance d'effectuer enquêtes et recherches pour mieux comprendre son passé et mieux appréhender l'avenir. Dans le cas du récit lovecraftien, l'homme fait face au monstre venu d'une autre planète. Mais peut-être s'agit-il d'une métaphore qui désigne la déshumanisation des hommes en temps de guerre.

Cette nature obscure, lorsqu'elle apparaît aux yeux de l'homme, constitue un élément déclencheur qui le conduit à mener son enquête et effectuer des recherches poussées. D'ailleurs, le narrateur dans « *The Shadow Over Innsmouth* » débute ses péripéties après avoir entrepris de parcourir en tant que touriste la Nouvelle Angleterre et de tomber sur le village d'Innsmouth, terre de ses origines. Charles Dexter Ward subit presque le même destin dans « *The Case of Charles Dexter Ward* » puisqu'il entreprend des recherches après avoir compris qu'il est le descendant de Joseph Curwen.

Souvent, lorsqu'il y a un récit d'exploration, le scientifique n'est pas seul, il est entouré d'une équipe dont il a besoin. Dans « *At the Mountains of Madness* », le professeur Dyer mentionne le fait que son exploration en Antarctique l'a mené à découvrir l'existence d'espèces jusque là inconnues et que l'avis de toute son équipe lui est nécessaire pour tenter de dissuader toute future expédition.

In the end I must rely on the judgement and standing of the few scientific leaders who have, on the one hand, sufficient independance of thought to weigh my data on its own hideously convincing merits or in the light of certain primordial and higly baffling myth-cycles; and on the other hand, sufficient influence to deter the exploring world in general from any rash and overambitious programme in the region of those mountains of madness. It is an unfortunate fact that relatively obscure men like myself and my associates, connected only with a small university, have little chance of making an impression where matters of a wildly bizarre or higly controversial nature are concerned (MM, 3-4).

Les recherches peuvent donc parfois aboutir à un avertissement qui préconise justement la fin de toute idée d'enquête ou exploration. Ce processus déclenche parfois la découverte d'une vérité qui n'est pas toujours aisément acceptée. Les effets en sont visibles dans « *The Shadow Out of Time* », lorsque Peaslee décide d'enquêter sur les visions qui lui apparaissent lors des ses rêves étranges, et ses recherches le mènent à l'état suivant : « *Piecing together the scattered records, ancient and modern, anthropological and medical, I found a fairly consistent mixture of myth and hallucination whose scope and wildness left me utterly dazed* » (SOT, 384). L'enquête semble être un parcours inévitable pour

l'homme, curieux de nature mais les conséquences en sont souvent dévastatrices. Lovecraft semble ainsi avertir son lecteur que la connaissance ne fournit pas toujours aux scientifiques les vérités espérées.

I-B-1. Des personnages savants et intellectuels

Lovecraft utilise souvent des figures scientifiques et savantes en tant que profil pour ses personnages. Ce choix peut suggérer une volonté de fournir plus de crédibilité et d'autorité dans les pensées des personnages et fournir une échelle du monde réel. Leurs statuts en tant que scientifiques font d'eux des personnes douées de raison et dignes de confiance et d'autorité. Le lecteur ne peut qu'être plus fasciné par l'insolite qui surgit dans les vies de ces personnes. Cette méthode peut également susciter une horreur chez le lecteur qui découvre que de tels personnages, censés incarner la pensée rationnelle, ne sont pas aptes à venir à bout de l'impuissance humaine dans l'univers.

En effet, dans « The Call of Cthulhu », l'exemple de la réunion du « American Archaeological Society » (CC, 133) démontre que malgré l'effort des spécialistes suite à la demande de l'inspecteur Legrasse pour déchiffrer un objet païen qui semble ne pas appartenir à la Terre, la science se retrouve démunie et incapable de fournir une réponse satisfaisante.

Par ailleurs, les personnages humains ne semblent pas être les seuls savants qui peuplent les récits de Lovecraft. Les êtres imaginaires, les monstres, les extraterrestres le sont également, en ayant toutefois une avancée scientifique qui ne présage rien de bon pour l'homme.

Au cours des analyses faites par le professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness », ce dernier découvre la civilisation des « Old Ones » et son génie à travers leur histoire tracée sur des gravures. « Decadent though their style undoubtedly was, these latest carvings had a truly epic quality where they told of the building of the new city in the carven sea. The Old Ones had gone about it scientifically » (MM, 75). Bien que cette civilisation semble parfaite, une révolte d'esclaves, c'est-à-dire des « shoggoths » employés et conçus pour les travaux les plus lourds a pu engendrer le déclin des « Old Ones ». L'avertissement récurrent chez Lovecraft semble s'alourdir dans ce cas puisque l'avancée scientifique contient ses limites, même pour une civilisation aussi avancée que celle des « Old Ones ».

Au début de ce récit, le professeur Dyer qui relate les faits en tant que narrateur, précise les raisons pour lesquelles son expédition peut être considérée comme un échec.

It is further against us that we are not, in the strictest sense, specialists in the fields which came primarily to be concerned. As a geologist my object in leading the Miskatonic University Expedition was wholly that of securing deep-level specimens of rock and soil from various parts of the antarctic continent, aided by the remarkable drill devised by Prof. Frank H. Pabodie of our engineering department (MM, 4).

En effet, le professeur Dyer n'est qu'un géologue dont les compétences, demeurent limitées pour une expédition qui s'ouvre à toute une autre conception de l'histoire terrestre. Il dresse ensuite une liste des membres de son équipe qui sont pour la plupart d'éminents intellectuels en provenance de la fameuse « Miskatonic University » qu'il est possible de croiser dans plusieurs récits lovecraftiens. « We consisted of four men from the University – Pabodie, Lake of the biology department, Atwood of the physics department (also a meteorologist), and I representing geology and having nominal command – besides sixteen assistants; seven graduate students from Miskatonic and nine skilled mechanics » (MM, 5).

Quand au récit dans « The Case of Charles Dexter Ward », il n'y a certes pas d'expédition qui puisse regrouper des intellectuels mais il y a l'affaire d'un patient étrange, le jeune Charles Dexter Ward. Son cas engendre l'approche et l'étude de plusieurs psychiatres qui tentent de délimiter les contours de sa maladie et de déterminer quel fut l'élément déclencheur de sa folie. Ward lui-même, jeune étudiant en archéologie, apparaît comme un savant amateur à travers son intérêt pour le passé. « Ward, it is true, was always a scholar and an antiquarian; but even his most brilliant early work did not shew the prodigious grasp and insight displayed during his last examinations by the alienists » (CCDW, 108). Son expérience le conduit même à bâtir un laboratoire chez lui. « In the lean-to of this house was the laboratory where most of the chemical experiments were conducted » (CCDW, 119).

Dans le récit présenté par la nouvelle « The Call of Cthulhu », le rassemblement du « American Archaeological Society » (CC, 133) devient le moment opportun où les grands esprits se rencontrent et ce, pour un but bien précis : « to offer questions for correct answering and problems for expert solution » (CC, 133). L'objet qui attise la curiosité de cette réunion demeure toutefois un mystère malgré les efforts du professeur Angell pour aborder la question: « He questioned the sculptor with scientific minuteness; and studied

with almost frantic intensity the bas-relief on which the youth had found himself working » (CC, 129).

Par ailleurs, dans « The Shadow Over Innsmouth », le narrateur, qui parcourt la Nouvelle-Angleterre et se retrouve à Innsmouth, développe un intérêt de plus en plus marqué pour les lieux. « To my architectural and historical anticipations was now added an acute anthropological zeal » (SOI, 313). Son engouement témoigne de l'attitude scientifique qu'il développe par la suite avec ses recherches. Malgré les étrangetés qui lui arrivent par la suite, il tente de garder un esprit rationnel et l'histoire légendaire contée par le vieux Zadok lors de son investigation ne suffit pas à le convaincre. « Not for a moment did I believe that the tale had any really substantial foundation » (SOI, 334).

Quant aux scientifiques dans « The Shadow Out of Time », ils proviennent tout comme dans « At the Mountain of Madness », de la Miskatonic University. D'ailleurs, Nathaniel Wingate Peaslee, le narrateur, y travaille: « I entered Miskatonic University as instructor of political economy » (SOT, 370). Il en est de même pour son fils qui l'aide dans ses recherches et à qui il écrit pour qu'il puisse transmettre l'expérience étrange qu'il a vécue. « My son was at this time just entering in the post-graduate studies leading to his present professorship, and we worked together a great deal » (SOT, 391).

Leurs travaux les mènent à entreprendre des voyages, notamment en Australie, suite à des informations fournies par une lettre qui admet reconnaître les descriptions faites par Peaslee de symboles et ruines présents dans ses rêves. Une équipe se met donc en place et parmi les membres, il est possible de retrouver le professeur Dyer, le narrateur dans « At the Mountains of Madness ». Une véritable coopération et interaction se met donc en place parmi les différents scientifiques du récit lovecraftien. Ils semblent tous faire partie d'une communauté unique dont Lovecraft tisse les récits à travers plusieurs nouvelles et aventures. Il est possible d'envisager ses personnages sous un même angle, comme le suggère Levy.

Ce sont pour la plupart des individus éminemment respectables, qui descendent des plus vieilles familles de la Nouvelle Angleterre : professeurs d'université – de cette célèbre Université du Miskatonic qui figure, dans les rêves de l'auteur, celle de Brown – médecins réputés, notables entourés de la considération générale. Tous mènent, au sein de leur communauté, une vie active, paisible, utile, jusqu'au jour où, dans leur existence abritée, surgit monstrueusement l'insolite. Pourtant, de par la place qu'ils occupent dans la société, ils représentent une élite. Détenteurs de La Culture, ils professent le scepticisme absolu qui est l'apanage de leur classe : à l'égard du surnaturel, ils ont tous la même attitude de parfaite incrédulité que Lovecraft (Levy, 58).

Dans « The Shadow Out of Time », il est possible de constater l'engouement des entités parasites (« The Great Race ») pour la connaissance. L'expérience de Peaslee, habité par ces « démons » intérieurs, démontre à quel point le rival de l'homme a une capacité surhumaine pour accumuler des connaissances ; « a wholesale acquisition of scientific, historic, artistic, and anthropologic knowledge ; an acquisition carried on with feverish zest and with a wholly abnormal absorptive power » (SOT, 378). Ces êtres sont tellement redoutables qu'ils provoquent la fuite des scientifiques qui les découvrent. Pourtant, un être aussi rationnel que l'homme scientifique doit aller au bout de ses recherches. Et malgré une peur éventuelle, il lui serait possible de revenir sur les lieux en étant mieux préparé et équipé. Mais Lovecraft présente au lecteur des profils de scientifiques qui fuient cet inconnu. Cette fuite de l'homme rationnel laisse alors imaginer au lecteur ce que la littérature lovecraftienne a de plus angoissant à offrir.

I-B-2. Le parcours herméneutique

Il y a un parcours herméneutique qui se met en place dans la plupart des récits de Lovecraft puisque très souvent, l'intrigue implique une enquête et l'univers cryptique de ces œuvres fournit un environnement idéal pour les étapes de l'activité herméneutique définies par Barthes. Bien que Barthes centre davantage ce parcours herméneutique autour du lecteur, il est possible de l'appliquer pour l'intrigue et les personnages de Lovecraft. Barthes perçoit en effet le parcours comme « l'ensemble des unités qui ont pour fonction [...] de formuler une énigme et d'amener son déchiffrement » (Barthes, 24). Ce parcours s'effectue donc par étapes.

L'une des premières étapes consiste à formuler l'énigme et cela se fait souvent à travers des questions chez Lovecraft. Ces interrogations agissent également en tant que suppositions, éléments inhérents au parcours herméneutique. Il est donc possible de croiser des passages où les questions se posent successivement. C'est le cas dans « At the Mountains of Madness », lorsque le narrateur se pose toutes les questions qu'il est possible de formuler face à la découverte surprenante de la cité des « Old Ones ».

What had happened afterward we could only guess. How long had the sea-cavern city survived ? Was it still down there, a stony corpse in eternal blackness? Had the subterranean waters frozen at last? To what fate had the ocean-bottom cities of the outer world been delivered? Has any of the Old Ones shifted north ahead of the creeping ice cap? Existing

geology shows no trace of their presence. Had the frightful Mi-Go been still a menace in the outer land world of the north? Could one be sure of what might or might not linger, even to this day, in the lightless and unplumbed abysses of earth's deepest waters? Those things had seemingly been able to withstand any amount of pressure – and men of the sea had fished up curious objects at times (MM, 76).

Ce passage traduit la volonté de décoder l'énigme que constitue la cité. En effet, le narrateur cherche à comprendre ce qui a conduit la cité à sombrer. Les quelques sculptures qu'il a pu déchiffrer auparavant lui donne un aperçu de l'histoire de ces extraterrestres mais la suite est floue. C'est d'ailleurs ce qu'il exprime avec la première phrase du passage. Les questions qu'il formule constituent des hypothèses. Le professeur Dyer étudie les indices qu'il possède mais il passe également en revue le savoir qu'il possède en tant que géologue lorsqu'il dit « Existing geology shews no trace of their presence ». L'observation des lieux lui permet de parvenir à des déductions, notamment lorsqu'il ajoute, au sujet des extraterrestres : « Those things had seemingly been able to withstand any amount of pressure ». Si l'on considère que l'herméneutique, dans son sens général, renvoie à l'interprétation et l'explication d'un texte, il est possible d'émettre l'hypothèse que le personnage fictif utilise également ce procédé, non pas en lisant un texte certes, mais en lisant les indices qui l'entourent. Tout comme le lecteur, il développe une interprétation. Le but de l'étude scientifique dans le récit est d'atteindre une vérité rationnelle, en l'occurrence il s'agit là de l'histoire d'une civilisation extraterrestre. Le lecteur d'un texte, quant à lui, vise à atteindre les objectifs et intentions de l'auteur. Dans les deux cas, la méthodologie est similaire. C'est pourquoi, toute fiction, surtout lorsqu'elle s'inscrit dans le genre du roman policier, est potentiellement susceptible de susciter un parcours herméneutique non seulement pour le lecteur mais aussi pour un personnage, voire plusieurs.

Dans ce sens, le roman court « The Case of Charles Dexter Ward » peut être analysé sous cet angle dans la mesure où l'intrigue est similaire à celle d'un roman policier. En effet, les questions formulées vers la fin du récit agissent en tant que résumé des faits et une sorte d'inventaire des indices recoltés tout au long de l'enquête sur l'affaire Charles Dexter Ward.

« The false beard and glasses – the crabbed Curwen penmanship – the old portrait and its tiny scar – and the altered youth in the hospital with such a scar – that deep, hollow voice on the telephone – was it not of this that Mr. Ward was reminded when his son barked forth those pitiable tones to which he now claimed to be reduced? Who had ever seen Charles and Allen together? Yes, the officials had once, but who later on? Was it not when Allen left that

Charles suddenly lost his growing fright and began to live wholly at the bungalow? Curwen–Allen –Ward – in what blasphemous and abominable fusion had two ages and two persons become involved? That damnable resemblance of the picture to Charles – had it not used to stare and stare, and follow the boy around the room with its eyes? Why, too, did both Allen and Charles copy Joseph Curwen’s handwriting, even when alone and off guard? And then the frightful work of those people–the lost crypt of horrors that had aged the doctor overnight; the starving monsters in the noisome pits; the awful formula which had yielded such nameless results; the message in minuscules found in Willett’s pocket; the papers and the letters and all the talk of graves and “salts” and discoveries – whither did everything lead? » (CCDW, 225)

Ce passage regroupe tous les éléments qui permettent au narrateur de déduire que l’esprit qui se trouve dans le corps du jeune Ward, n’est pas celui du jeune homme. Le Dr. Willett commence à comprendre que le Dr. Allen, Ward et Curwen semblent être liés. Le lecteur prend conscience de la vérité en même temps que le narrateur. Le parcours herméneutique tisse donc un lien de complicité entre le personnage et le lecteur qui déduisent que Joseph Curwen est en possession du corps de Ward et qu’il se fait également passer pour le Dr. Willett. L’indice le plus marquant de cette déduction étant l’écriture manuscrite de Joseph Curwen.

Suite au manque de nouvelles de l’expédition, le narrateur de « At the Mountains of Madness » prend une décision qui marque le début du parcours herméneutique. « By six o’clock our fears had become intense and definite, and after a wireless consultation with Douglas and Thorfinnssen I resolved to take steps toward investigation » (MM, 27). L’entrée en scène d’un élément perturbateur conduit le personnage à débiter une enquête et formuler l’énigme du parcours herméneutique.

« The Case of Charles Dexter Ward » se révèle être une œuvre qu’il serait possible de qualifier de « policier ». Le titre à lui seul laisse supposer le récit d’une enquête. Souvent de tels récits aboutissent à une solution qui restaure la situation de départ pour mettre de l’ordre dans le chaos engendré par l’élément perturbateur. Mais dans ce récit, les inquiétudes du narrateur, le Docteur Willett, deviennent de plus en plus importantes à force de pousser l’investigation plus loin : « Those investigations and discoveries have left their mark upon him ; so that his voice trembles when he tells them, and his hand trembles when he tries to write of them (CCDW, 111).

Bien qu’il ne soit pas détective, le Docteur Willett semble être l’investigateur principal dans l’affaire du jeune Ward. Mais il faut admettre que le parcours herméneutique dans ce récit s’articule autour de trois niveaux. Le premier concerne bien évidemment le Docteur Willett puisqu’il implique l’état de santé de son patient. Le second se focalise autour des détectives, quand au troisième, il se situe dans la conscience du jeune

Ward, possédé par l'esprit de son ancêtre qui enquête sur toutes les nouveautés d'un monde qu'il redécouvre. Le Docteur Willett fait part des ses impressions et de ses soupçons lorsqu'il étudie son patient de près. « Willett was studying these scraping tones with extreme care, but studying even more closely the face of the speaker. Something, he felt, was wrong » (CCDW, 187). Le père du jeune Ward a le même ressenti que Willett, c'est pourquoi il entreprend une enquête avec ce dernier, soucieux de l'état de son fils. « Now definitely leagued together to do all they could toward the youth's mental salvation, Mr. Ward and Dr. Willett set about collecting every scrap of data which the case might afford. Pawtuxet gossip was the first item they studied, and this was relatively easy to glean since both had friends in that region » (CCDW, 189). En effet, la collecte d'indices fait partie intégrante du parcours herméneutique afin de pouvoir ensuite déchiffrer ces indices. Les deux hommes n'hésitent d'ailleurs pas à s'aventurer au fin fond d'une exploration tenue secrète.

Willett and Mr. Ward, conscious of the sceptical attitude of the alienists, resolved during their final conference to undertake a joint secret exploration of unparalleled thoroughness ; and agreed to meet at the bungalow on the following morning with valises and with certain tools and accessories suited to architectural search and underground exploration (CCDW, 200).

Quand au jeune Ward, il se crée un espace reclus où il s'adonne à des expériences et des recherches sur son ancêtre. Son parcours demeure beaucoup plus mystique et confus. « his hours were spent mainly at home, in rambling walks, in his classes and drills, and in pursuit of antiquarian and genealogical data at the City Hall, the State House, the Public Library, the Athenaeum, the Historical Society, the John Carter Brown and John Hay Libraries of Brown University, and the newly opened Shepley Library in Benefit Street » (CCDW, 112).

Son engouement est tel qu'il rejette ses études, au profit de ses recherches personnelles. « The opening of school, where he now began his senior year, seemed a great bore to him; and he frequently asserted his determination never to bother with college. He had, he said, important special investigations to make, which would provide him with more avenues toward knowledge and the humanities than any university which the world could boast » (CCDW, 158).

Alors que des indices apparaissent peu à peu, il parvient à récolter de plus en plus de preuves. « When he came across the Smith diary and archives and encountered the letter from Jedediah Orne he decided to visit Salem and look up Curwen's early activities and connexions there, which he did during the Easter vacation of 1919 » (CCDW, 149). Les lettres figurent souvent comme des indices qui guident ses recherches. Par exemple, une lettre écrite par Curwen fournit au jeune Ward une preuve tangible qui lui permet de retrouver le lieu d'habitation de l'aïeul : « This letter, oddly enough, was what first gave Ward the exact location of Curwen's Providence home; for none of the records encountered up to that time had been at all specific » (CCDW, 152).

La fin du récit est très caractéristique d'une affaire policière qui aurait abouti de façon concluante malgré la mort de Ward. « The madness out of time had subsided, and the case of Charles Dexter Ward was closed » (CCDW, 234).

Par ailleurs, la nouvelle « The Call of Cthulhu » offre le début d'un parcours herméneutique lorsque Francis Thurston hérite des documents de son grand-oncle Angell, mort dans des circonstances douteuses. Parmi ces documents, se trouve un bas-relief sur laquelle un monstre est représenté avec des hiéroglyphes indéchiffrables, des coupures de presse et un manuscrit sur le culte de Cthulhu. Ce sont grâce à ces indices que Thurston est en mesure de rencontrer Wilcox, un sculpteur qui avait représenté sur des tablettes ce qu'il voyait en rêve et qu'il espérait déchiffrer avec l'aide d'Angell, professeur de langues sémitiques. Ce dernier fait référence au sculpteur dans la première partie de son manuscrit, et dans la seconde il est question du témoignage de l'inspecteur Legrasse d'une descente de police contre un culte destiné à honorer des dieux impies. Lors de cet événement, il trouve une statuette sur laquelle il est possible d'identifier le monstre représenté sur la tablette du sculpteur. Ces éléments seuls, parviennent à convaincre le narrateur de se rendre à Providence.

La phrase d'ouverture de la nouvelle « The Shadow Over Innsmouth » donne d'emblée un aperçu en ce qui concerne le parcours herméneutique. « During the winter of 1927-28 officials of the Federal government made a strange investigation of certain conditions in the ancient Massachusetts seaport of Innsmouth » (SOI, 303). Cette enquête traduit l'inquiétude qui règne dans les lieux suite à des attaques délibérées et d'incendies dans des maisons abandonnées sur la côte. Intrigué d'apprendre qu'il est en train de parcourir les terres de ses ancêtres il s'évertue à faire la connaissance d'Innsmouth, un lieu pour le moins étrange et il décide de mener ses recherches de façon méthodique, à travers des interrogations destinées aux habitants. « For some reason or other I chose to make my

first inquiries at the chain grocery, whose personnel was not likely to be native to Innsmouth » (SOI, 320). Il en arrive ensuite à récolter des données sur sa propre généalogie qu'il devra ensuite déchiffrer. « I did, however, improve my stay in Arkham by collecting some genealogical notes I had long wished to possess; very rough and hasty data, it is true, but capable of good use later on when I might have time to collate and codify them » (SOI, 362).

Il en va de même pour le narrateur dans « The Shadow Out of Time », puisque le professeur Peaslee adresse une sorte de confession relatant son expérience avec la «Great Race » à son fils, lui-même professeur à la Miskatonic University. L'écriture devient donc un moyen pour ces personnages de transmettre leur savoir, leurs expériences mais il s'agit surtout d'un avertissement. Le professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness » tente d'expliquer l'importance de se retirer de toute exploration dans les montagnes en Antarctique. « Those who followed the newspapers will remember the excitement created among men of science by that afternoon's reports – reports which have finally led, after all these years, to the organisation of that very Starkweather-Moore Expedition which I am so anxious to dissuade from its purposes » (MM, 19). Les rapports scientifiques et revues de la presse n'ont fait qu'attiser la curiosité de ses semblables et Lovecraft semble vouloir ici dénoncer le rôle des médias et l'impact de la propagande à son époque.

Toutes ces sources, articles, manuscrits, journaux... révèlent une importance accordée à l'écriture manuscrite et à son pouvoir. « A chronological survey shows just how pervasive is the handwritten word in his fiction – notably in the shape of letters, diaries and manuscripts » (Cannon, 149). L'écriture permet au narrateur de se rendre de nouveau sur le chemin du parcours herméneutique. Il devient le lecteur de sa propre expérience. L'omniprésence de l'écriture manuscrite est nécessaire à Lovecraft par souci d'authenticité pour le terrain fictionnel de rationalité qu'il cherche à créer. Selon Cannon, cette importance vouée à l'écriture pourrait traduire une angoisse chez Lovecraft.

By the end of his life Lovecraft clearly had come to regard the act of writing as one of the most noble of human endeavors. The anxiety his characters so often express over the survival of their various manuscripts reflects his own insecurity about his work, which to his disappointment received almost no attention from the literary establishment of his day (Cannon, 158).

Il cherche à préserver son art tout comme Peaslee, Willett ou Dyer par souci de transmettre un message à l'humanité. C'est ainsi que Peaslee conçoit son témoignage. « I began to feel that my experience – together with the kindred cases and the related folklore

– ought to be definitely summarised and published for the benefit of serious students » (SOT, 403). Tout comme dans le récit présenté dans la nouvelle « The Case of Charles Dexter Ward », le personnage central dans « The Shadow Out of Time » semble représenter la présence extraterrestre en quête de connaissance sur le temps et les habitudes humaines. Nathaniel Wingate Peaslee tente de définir le contour des souvenirs qu’il lui reste de son expérience et affirme s’être acharné en termes de recherches.

Indeed, I seemed anomalously avid to absorb the speech, customs, and perspectives of the age around me; as if I were a studious traveller from a far, foreign land. As soon as permitted, I haunted the college library at all hours; and shortly began to arrange for those odd travels, and special courses at American and European universities, which evoked so much comment during the next few years (SOT, 372).

Ce passage fait référence aux recherches que l’être qui habite son corps veut effectuer pour se fondre dans l’environnement de Peaslee. Mais le narrateur effectue également des recherches sur lui-même et ses visons, inquiet de son amnésie grave.

I commenced a scientific study of other cases in order to see how typical or non-typical such visions might be among amnesia victims. My results, aided by psychologists, historians, anthropologists, and mental specialists of wide experience, and by a study that included all records of split personalities from the days of daemonic-possession legends to the medically realistic present, at first bothered me more than they consoled me (SOT, 377).

Les recherches peuvent donc parfois aboutir à des voies sans issue, au grand désespoir de l’enquêteur. Dans cette nouvelle, le parcours herméneutique se traduit à travers les voyages temporels effectués par des entités parasites dont Peaslee prend conscience à mesure que le temps passe. Il les identifie comme appartenant à la « Great Race ». Que leurs hôtes soient des animaux ou des végétaux, rien n’empêche ces parasites de mener leur quête de la connaissance. « the fabulous invaders supposed to displace men’s minds – and had thus embarked upon quests for knowledge » (SOT, 390).

Mais sous les dessous d’une fiction qui en apparence se veut cartésienne et revêt l’aspect de science-fiction, une tout autre réalité demeure ; celle d’un récit peuplé de créatures et rituels qui entrent dans un domaine plus traditionnel et fantastique.

II. L'univers inconnu de l'irrationnel

Lovecraft utilise à l'évidence une certaine base scientifique dans ses récits qui reflètent la position de la science à son époque. Mais la superstition persiste à exister. C'est en se positionnant contre l'intellectualisme et le rationalisme de la société américaine qu'une sorte de mythe émerge chez Lovecraft, celui de la supposition d'existences intelligentes en dehors de l'homme sur la planète.

Cette partie de l'étude vise donc à analyser dans quelle mesure l'irrationalité émerge dans les récits de Lovecraft. Cet aspect est fortement marqué par un discours ésotérique chez l'auteur de Providence.

Pour tenter de comprendre ce type de discours, il convient de définir les contours de l'ésotérisme. Ce dernier implique en effet une idée de secret, de savoir réservé qui n'est transmis que de maître à disciple. Il révèle d'autre part une connaissance qui se qualifie comme intuitive et transcendante. Pour Lovecraft, la connaissance revêt exactement ce type de qualité puisqu'elle ne doit pas être accessible. Il a d'ailleurs côtoyé le prestidigitateur Harry Houdini qui lui avait proposé en 1925 de rédiger un ouvrage sur la tendance des hommes à se tourner vers la superstition et à créer un univers à part entière sur un socle de mythes et légendes. Bien que Lovecraft n'ait pas eu le temps de réaliser ce projet, Levy nous signale qu'il en reste un plan minutieux indiquant comme titre *Le Cancer de la Superstition* (Levy, 127). Le titre laisse présager le point de vue négatif de l'auteur concernant le domaine.

C'est pourquoi un tel projet ne doit pas reléguer Lovecraft au statut de pur croyant irrationnel. Il n'est pas rare de croiser des pensées qui ont tendance à placer l'auteur d'épouvante comme un personnage ésotérique, membre d'une quelconque secte obscure à cause des éléments fictifs et fantastiques qu'il utilise. Mais si l'on se réfère à sa correspondance massive, il est possible d'en dégager une personnalité éloignée de toute superstition. Ceci devient important pour comprendre la signification que Lovecraft insère dans son œuvre.

En effet, au lieu de percevoir l'ésotérisme dans la littérature lovecraftienne comme un élément qui découle des propres croyances de l'auteur, il faut y déceler au contraire, une volonté d'inverser la tendance. Ce qui est justement purement lovecraftien dans les récits étudiés est l'idée de transgression, l'idée que plus rien n'obéit aux lois précédemment connues et que des entités étrangères instaurent une menace d'invasion.

Cette partie vise ainsi à analyser certains motifs propres à l'ésotérisme lovecraftien. C'est dans cette perspective que l'on verra l'aspect conventionnel que Lovecraft attribue à

son ésotérisme à travers des motifs tels que l'idée d'un savoir interdit et secret ou encore les images et symboles renvoyés par les rites, l'occultisme...

A première vue, le discours ésotérique de Lovecraft se présente comme un amalgame de références qui visent à servir l'écriture fictionnelle de l'écrivain. Dès les premières pages du roman « At the Mountains of Madness », Lovecraft livre à son lecteur un aperçu du discours ésotérique de ses œuvres lorsqu'il décrit la réaction de la population face aux rapports envoyés par l'explorateur Lake. « Popular imagination, I judge, responded actively to our wireless bulletins of Lake's start northwestward into regions never trodden by human foot or penetrated by human imagination » (MM, 12). On y décèle clairement un lieu qui se tient éloigné de toute connaissance ou même de toute imagination humaine. L'Antarctique est ainsi perçu comme un lieu où peut s'épanouir la créativité de l'homme. D'ailleurs, le narrateur de ce récit poursuit en disant : « Imagination could conceive almost anything in connexion with this place » (MM, 55). Cette affirmation semble inciter le lecteur à développer toutes sortes de suppositions concernant les lieux explorés, qu'elles soient rationnelles ou complètement détachées de toute approche scientifique.

Lorsque le géologue découvre les morceaux de bas-reliefs illustrant l'histoire véritable du monde, celle qui précède l'homme et la trace d'une civilisation avancée de ceux qu'il nomme « the Old Ones », il décrit tout l'aspect hétérogène de leur culture :

Of course, the infinitely early parts of the patchwork tale – representing the pre-terrestrial life of the star-headed beings on other planets, in other galaxies, and in other universes – can readily be interpreted as the fantastic mythology of those beings themselves; yet such parts sometimes involved designs and diagrams so uncannily close to the latest findings of mathematics and astrophysics that I scarcely know what to think (MM, 60).

Dans ce passage, le narrateur, le Professeur William Dyer fait part du doute qui le saisit lorsqu'il se retrouve face à une culture si avancée. Cette civilisation a déjà vécu sur d'autres planètes avant de s'aventurer sur terre. Cet aspect de leur histoire, le narrateur le qualifie de « fantastic mythology » sans hésitation puisqu'il emploie le terme « readily ». Toutefois, il en vient à nuancer ses propos en reconnaissant l'avancée scientifique de ces êtres dont les découvertes entraînent le narrateur dans une sorte d'hésitation entre imagination cosmique mettant en scène des êtres voyageant à travers l'espace et l'explication rationnelle d'une civilisation très avancée.

Il se retrouve donc dans une situation délicate où il ignore comment interpréter sa découverte. Malgré son statut de géologue, il est tiraillé entre une explication superstitieuse

et une interprétation rationnelle, se retrouvant ainsi en suspens. Lovecraft dévoile ici une faiblesse de l'homme qui est déjà présente parmi les marins mentionnés dans la nouvelle « The Case of Charles Dexter Ward ». Comme l'indique le narrateur lorsqu'il mentionne les rumeurs concernant le personnage de Joseph Curwen, « Sailors are superstitious folk » (CCDW, 122). Cette affirmation positionne les marins comme des personnes ayant une vision plus ou moins ésotérique du monde. Or, le narrateur, le médecin du patient Ward, devient lui-même vers la fin du récit, l'auteur de rites. C'est en détournant ainsi les croyances des personnages les plus rationnels que Lovecraft parvient à dresser un portrait plus horrifiant d'une humanité en proie aux événements qui le cernent.

C'est d'ailleurs dans cette lignée que s'inscrivent les impressions du jeune narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » qui ressent un mélange de dégoût et de fascination envers la ville d'Innsmouth. D'une part, il est dérouté par l'apparence des habitants, similaire à des poissons. D'autre part, il demeure admiratif face au passé et à l'architecture ancienne de la ville, épargnée par l'histoire. Afin de comprendre l'étrangeté qui semble se tramer autour de la ville d'Innsmouth, il décide de questionner un vieil autochtone, Zadok Allen. Ce dernier lui conte un récit dénué de rationalité mais qui laisse cependant le jeune étudiant perplexe comme il l'exprime ici : « Puerile though the story was, old Zadok's insane earnestness and horror had communicated to me a mounting unrest which joined with my earlier sense of loathing for the town and its blight of intangible shadow » (SOI, 341). C'est donc avec le refus catégorique d'une quelconque véracité qu'il considère les faits rapportés par le vieil homme. Malgré cela, il est tenté d'en ressentir de l'horreur accompagnée d'un dégoût. Lovecraft dénote ici l'impact des superstitions sur l'homme, qu'il soit de nature rationnelle ou superstitieuse. Peu à peu, il en perd ses moyens, surtout après avoir découvert de ses propres yeux l'existence d'être mi-hommes, mi-poissons, en train de s'adonner à un culte lié à Dagon et à l'Ordre Ésotérique de Dagon. Il illustre son doute avec les propos suivants : « Who can be sure of reality after hearing things like the tale of old Zadok Allen? » (SOI, 359) Le narrateur accorde dès lors du crédit à ce qu'il percevait auparavant comme quelque chose de puéril et impossible à valider. Par de tels détournements de conceptions, et sans pour autant entrer dans le détail de ces actes ésotériques, Lovecraft parvient à insérer un univers totalement irrationnel.

La nouvelle « The Shadow Out of Time » contient une description des entités qui menacent « the Great Race ». Ces derniers sont en effet eux-mêmes victimes d'un danger représenté par des êtres dont le nom n'apparaît pas dans la nouvelle. Toutefois, Peaslee décrit leur invasion ainsi : « Then they had sealed the entrances and left them to their fate,

afterward occupying most of their great cities and preserving certain important buildings for reasons connected more with superstition than with indifference, boldness, or scientific and historical zeal » (SOT, 401). Ces envahisseurs ne sont donc en rien comparables aux puissantes civilisations précédentes dont le pouvoir s'expliquait généralement par l'avancée scientifique. Dans ce cas, ces êtres non nommés possèdent non seulement des instruments de pointe mais également une capacité intuitive et physique supérieure.

En effet, ils ne sont pas pourvus du sens de la vue par exemple, mais d'un système non-visuel d'impressions. Le fonctionnement même de leur organisme suggère un caractère intuitif marqué par leur manière d'envahir le peuple de la « Great Race ». Ils semblent accorder une place importante à leurs superstitions, qui les poussent ainsi à préserver les constructions d'autres civilisations. Lovecraft semble ici dénoter le fait que l'irrationnel a peut-être une richesse à fournir que l'homme ignore. Ou bien cherche-t-il tout simplement à embrumer les réflexions du lecteur qui tente de démêler le nœud gordien de l'imaginaire lovecraftien.

Tout cela enclenche bien sûr un sentiment d'inquiétude, de peur et d'infériorité chez le narrateur. Son doute s'opère par fluctuations de pensées, vacillant entre explication rationnelle et impression superstitieuse. Après avoir rêvé d'une pierre sombre, qu'il associe aux légendes les plus horribles, Peaslee panique. Mais peu de temps s'écoule avant qu'il songe à sa réaction et qu'il finisse par s'avouer ceci : « I remained awake all night, but by dawn realised how silly I had been to let the shadow of a myth upset me. Instead of being frightened, I should have had a discoverer's enthusiasm » (SOT, 409). Justement, Lovecraft fait de ses savants des personnages en proie à des doutes dans leurs quêtes de la connaissance pour démontrer que cette connaissance ne doit pas être destinée à être dévoilée.

II-A. La connaissance interdite

Le doute instauré dans les nouvelles permet ainsi de positionner la connaissance comme un but presque impossible à atteindre. Lovecraft pourrait donc bien envisager cette connaissance comme quelque chose qui doit demeurer secret et interdit afin de ne pas aboutir à des conséquences dramatiques. D'ailleurs, ses avertissements sont bien présents au sein de ses récits.

Tout comme le professeur William Dyer dans « At the Mountains of Madness », le narrateur dans « The Shadow Out of Time » cherche à mettre en garde ses collègues qui seraient tentés de réaliser l'expédition qu'il a entreprise pour l'Australie. Il le fait dès les premières lignes, ce qui est d'ailleurs un procédé assez récurrent chez Lovecraft : « After twenty-two years of nightmare and terror, saved only by a desperate conviction of the mythical source of certain impressions, I am unwilling to vouch for the truth of that which I think I found in Western Australia on the night of 17-18 July 1935 » (SOT, 368). C'est un tout autre aspect de l'irrationnel qui s'offre au lecteur ici. En effet, Lovecraft admet également les effets bénéfiques de l'irrationnel. Le narrateur explique que c'est en envisageant pendant des décennies l'aspect mythique de ses impressions et en y accordant ainsi moins de crédibilité qu'il est parvenu à ne pas sombrer complètement dans l'horreur. Toutefois, il s'agit encore là d'une faiblesse. L'homme en vient ici à faire de ses croyances une arme qui se révèle catastrophique une fois que la vérité lui apparaît.

L'homme selon Lovecraft, doit rester ignorant des sujets cosmiques qui dépassent son entendement. Il souligne cette pensée à travers le fameux premier paragraphe de la nouvelle « The Call of Cthulhu ».

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age (CC 125)

Il est donc dans la nature de l'homme de n'être qu'une présence périphérique parmi tant d'autres. L'ignorance est perçue comme une chose bienfaisante et selon Lovecraft, l'homme n'a aucunement été créé dans l'intention de voyager à travers des découvertes vers l'infini du cosmos. Le narrateur du récit ne condamne pas de façon catégorique les sciences. Ce qu'il craint est la pluralité des sources de connaissance. La réalité qui en découlerait serait trop difficile à supporter et ce qu'il qualifie de « new dark age » semble faire référence à une époque lointaine où l'homme était encore ignorant, tel que le moyen-âge.

L'homme doit demeurer ignorant de certaines connaissances car dans le cas contraire il encourt des dangers innommables comme le suggère la fin de la nouvelle. « But I do not think my life will be long. As my uncle went, as poor Johansen went, so I shall go. I know

too much, and the cult still lives » (CC 154). Tout comme l'annonce le narrateur, le sort de ceux qui en savent trop se traduit par la mort ou la démence. L'avertissement est omniprésent dans le récit, dès le début et jusqu'à la fin.

Les documents codés de Joseph Curwen dans le roman « The Case of Charles Dexter Ward » ajoutent une dimension cryptique qui se doit d'exister pour empêcher l'homme d'atteindre une connaissance qui lui est nuisible. D'ailleurs le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » découvre qu'il est génétiquement lié à des créatures non humaines. Ce savoir ne peut être que nocif pour celui qui le découvre. La nouvelle « The Shadow Out of Time » inclut un dilemme similaire lorsque Nathaniel Wingate Peaslee réalise l'insignifiance de l'homme sur la planète lorsqu'il est comparé à la variété incalculable des formes de vie qui partagent avec lui la même planète.

Lorsque le Professeur William Dyer dans « At the Mountains of Madness » tente de décrire le mystère qui entoure les montagnes où se rend l'expédition, il affirme que les mots ne pourront pas lui venir en aide. Au contraire, une sorte de capacité intuitive semble être requise: « Rather was it an affair of vague psychological symbolism and aesthetic association – a thing mixed up with exotic poetry and paintings, and with archaic myths lurking in shunned and forbidden volumes » (MM, 43). Dès lors, la description même des lieux évoque l'idée de l'interdit. Un interdit qui se manifeste à travers des mythes dissimulés dans des ouvrages peu recommandables. Lovecraft tente de développer ainsi le goût pour l'interdit de son lecteur en affichant un mystère de plus à élucider. Bien que cet élément vienne entrer en conflit avec l'idée d'une connaissance à bannir, c'est précisément cette contradiction qui pousse le lecteur à vouloir chercher plus loin ce que le récit a à révéler.

Dans « The Shadow Over Innsmouth », lorsque le narrateur tente d'en savoir plus sur la ville d'Innsmouth, il fait d'abord appel à la seule personne qui lui semble être normale, un épicier qui ne possède pas l'apparence des autochtones. Ce dernier lui révèle l'existence de lieux qui ne doivent pas être franchis.

Certain spots were almost forbidden territory, as he had learned at considerable cost. One must not, for example, linger much around the Marsh refinery, or around any of the still used churches, or around the pillared Order of Dagon Hall at New Church Green. Those churches were very odd – all violently disavowed by their respective denominations elsewhere, and apparently using the queerest kind of ceremonials and clerical vestments. Their creeds were heterodox and mysterious, involving hints of certain marvelous transformations leading to bodily immortality – of a sort – on this earth. The youth's own pastor – Dr. Wallace of Asbury M. E. Church in Arkham – had gravely urged him not to join any church in Innsmouth (SOI, 320-321).

Cette liste de lieux au sein d'Innsmouth correspond à une sorte de topographie des lieux à éviter. Ces endroits renferment des cultes, des pratiques et des croyances menant à des notions ésotériques tels que l'obtention de l'immortalité. Bien que les habitants adhèrent à de telles pratiques, l'épicier déconseille vivement au narrateur de s'y rendre. Lovecraft installe ici le mystère de la ville en créant toute une cartographie de lieux bannis. L'interdit fonctionne donc comme un élément essentiel dans la fiction de Lovecraft puisqu'il lui permet de faire en sorte que le lecteur adhère au récit en suscitant son intérêt.

Il existe un élément récurrent dans les récits de Lovecraft qui introduit également la notion de l'interdit et elle se trouve dans le livre fictif que l'auteur a intitulé le *Necronomicon*. Cité dans la plupart de ses œuvres, ce livre renferme justement la connaissance interdite à laquelle personne ne devrait avoir accès. Vion-Dury perçoit les personnages qui sont à la poursuite de cette connaissance et de ce livre comme les « nouveaux Faust du savoir et de l'éternelle jeunesse... » (Vion-Dury, 72). Le mythe de Faust n'est pas le seul à être utilisé par Lovecraft et ceci sera approfondi plus tard dans cette étude. Cet aspect faustien des récits de Lovecraft se manifeste souvent suite à l'intérêt d'un personnage pour son passé ou sa généalogie.

II-A-1. Quête de l'origine et du passé

Les puissances anciennes mises en avant par Lovecraft dans ses récits accordent une importance cruciale aux événements inscrits dans le passé. Ces événements fondateurs contribuent à l'avancement de l'intrigue et ont des répercussions majeures sur la signification du passé aux yeux de Lovecraft. Ceci reste visible dans l'écriture et les motifs qu'il emploie. En effet, il confèrait une supériorité aux modes de vie et langages du dix-huitième siècle qui le rendaient admiratif. Bloch dresse d'ailleurs un portrait représentatif de cet intérêt pour le passé : « Privately he often declared a longing to have lived as a loyal colonial subject of King George III in pre-Revolutionary days, and perhaps he truly believed this. With tongue more obviously in cheek he began referring to himself as an 'old gentleman' and signing his letters 'Grandpas' while still in his thirties » (Bloch, xiv). L'importance accordée à l'âge et au vieillissement est également visible dans son œuvre, lorsqu'on sait que l'ésotérisme est marqué par un souci de préservation de jeunesse et d'autres thèmes faustiens. Le jeune Ward se retrouve ainsi possédé par l'esprit de son aïeul

dans « The Case of Charles Dexter Ward » tandis que Nathaniel Wingate Peaslee dans « The Shadow Out of Time » abrite un être parasite qui assure sa pérennité en voyageant dans les esprits de ses hôtes. L'un découle d'un pacte impie qui rappelle le mythe de Faust tandis que l'autre est engendré par une technologie surpassant celle de l'homme. Que ce soit de manière rationnelle ou non, les personnages lovecraftiens veulent souvent atteindre un idéal qui se trouve dans le passé ou qui provient du passé.

Hormis les personnages, les décors et objets révèlent également l'omniprésence du passé dans ces récits. Qu'il s'agisse des vieilles bâtisses de la ville d'Innsmouth dans « The Shadow Over Innsmouth » ou des statuettes destinées à être utilisées pour vouer un culte à Cthulhu dans « The Call of Cthulhu », beaucoup d'éléments revêtent un aspect vétuste, en provenance d'une époque lointaine. Très souvent, ces éléments contribuent à renfermer une connaissance secrète et interdite.

Par ailleurs, au niveau des personnages, la quête de l'origine est souvent liée à la démence et au narrateur qui est à la recherche de secrets familiaux et dont les parents sont plus ou moins absents. Cette recherche aboutit à des secrets liés à des cultes étranges. C'est le cas dans « The Call of Cthulhu », où un grand-oncle transmet à son neveu une légende où la sexualité renvoie à la démence tandis que dans le roman « The Case of Charles Dexter Ward, Ward » fuit un asile d'aliénés. La folie est due à la recherche généalogique en lien avec des pratiques occultes. Le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth », effectue une recherche généalogique qui le mène vers une ville maudite. Il y découvre sa parenté avec des créatures cosmiques. « I began to acquire a kind of terror of my own ancestry » (SOI, 364). De tels exemples mènent à penser que les ancêtres ont un pouvoir déterminant sur leurs descendances. Les vies de ces derniers semblent complètement guidées par la volonté des aïeux et ce jusqu'à effacer toute individualité chez le descendant. D'ou l'idée que Lovecraft pourrait envoyer le message d'un passé qui domine et guide l'avenir. Il s'agit d'ailleurs souvent d'un passé plus glorieux, qu'il s'agisse du passé des hommes ou celui d'êtres en provenance d'autres mondes. Les figures telles que l'entité parasite abritée par Peaslee ou encore Curwen ne transcendent pas uniquement leur temps dans le but de survivre mais également par souci d'acquérir la connaissance d'un autre temps. Joseph Curwen dans « The Case of Charles Dexter Ward », n'hésite pas à recourir à l'aide de son descendant en lui laissant une sorte d'instruction à travers un manuscrit comportant un message précis sur l'identité du destinataire :

When Dr. Willett asked to see the mystic documents, Ward displayed much reluctance and tried to put him off with such things as photostatic copies of the Hutchinson cipher and Orne formulae and diagrams; but finally shewed him the exteriors of some of the real Curwen finds – the 'Journall and Notes', the cipher (title in cipher also), and the formula-filled message 'To Him Who Shal Come After' – and let him glance inside such as were in obscure characters (CCDW, 161).

A première vue, ce qui conduit les narrateurs à tomber dans le piège de leur passé provient de la curiosité qu'ils nourrissent envers leurs découvertes scientifiques et généalogiques. Schnabel précise d'ailleurs que la quête généalogique dans les récits de Lovecraft est un chemin vers la mort qui ne laisse aucune place à la science (Schnabel, 2003, 64-65). La recherche des origines et du passé devient un danger menant au désastre puisque les divinités monstrueuses et extraterrestres viennent démanteler un monde américain, à la base ordonné et régi par des lois scientifiques et rationnelles. Lovecraft crée son univers à l'image de ce qu'il conçoit comme la menace qui pèse sur l'homme.

Tel un mythe découvert sur les motifs d'un vase en terre cuite, déterré d'un site archéologique, le Professeur William Dyer dans « At the Mountains of Madness », décrypte la venue des « Old Ones » sur terre à partir des représentations sculpturales de la cité découverte. « Myth or otherwise, the sculptures told of the coming of those star-headed things to the nascent, lifeless earth out of cosmic space » (MM, 61). Cette description fonctionne comme un mythe de l'origine qui décrit l'arrivée de l'espèce sur terre. Certes, la quête vers le passé cherche à remonter jusqu'à l'ancêtre chez Lovecraft mais elle parvient également jusqu'à l'origine même d'une civilisation. Un tel procédé fait souvent appel à une mythologie spécialisée dans la genèse de l'existence. Bozzetto définit ce concept en affirmant que « chaque culture a tenté de donner un sens à sa présence dans l'Univers, et pour ce faire a inventé des mythes qui fondent pour un peuple le droit à l'existence, et le qualificatif d'humain. Ce que le mythe dit, se comprend comme une question qu'une culture pose à l'Univers, ainsi que la réponse de l'Univers à cette question » (Bozzetto, 9). Les sculptures laissées par les « Old Ones » deviennent alors les témoins des questionnements d'une civilisation sur son origine. Mais ce type d'interrogation va plus loin chez Lovecraft.

En effet, hormis le mythe faustien, Lovecraft s'attarde également sur le mythe de l'Atlantide à travers les cités englouties des entités extraterrestres. Ce mythe se démarque de beaucoup d'autres, comme le démontre Foucrier.

A cause de son thème historique et cosmologique, le mythe platonicien eut vocation, en tout état de cause, à figurer en bonne place dans le champ épistémologique des savoirs et des interrogations sur l'origine. Il se distingue, en cela, des mythes centrés sur l'héroïsation de grandes figures qui, à l'instar d'Orphée, Antigone, Œdipe, Prométhée, etc., interrogent surtout le mystère de la condition humaine, l'identité de l'Homme dans sa relation à l'Autre (conjugale, familiale, sociale, politique), et dans son rapport au sacré (Foucrier, 16).

Au lieu de focaliser son œuvre sur l'individualité d'un personnage, Lovecraft présente une nette tendance à le marginaliser et à positionner le cosmos comme un environnement où de plus grandes forces en provenance d'un autre temps entrent en conflit. Ses personnages ne sont pas des héros mais des victimes de forces ayant beaucoup plus d'impact dans le cosmos.

II-A-2. L'insignifiance de l'homme et la transgression du secret

Toutes ces quêtes et ces recherches pour atteindre la connaissance débouchent sur un résultat nuisible à l'homme. Il découvre qu'il ne représente presque rien dans l'univers et la révélation de cette vérité permet de mieux cerner la portée de l'œuvre lovecraftienne. Lovecraft insiste sur l'insignifiance de l'homme par rapport à l'univers. Pour lui, l'anthropocentrisme doit être écarté pour laisser place à l'idée que l'homme, synonyme de poussière dans l'univers, n'a pas à chercher à promouvoir son individualité tel que les mythes américains peuvent préconiser.

La marginalisation de cette individualité est également validée par Foucrier qui pense que chez Lovecraft « l'individu n'est pas tourmenté par la faute et le rachat, comme c'est le cas chez Hawthorne ou Melville. Il est tout simplement écrasé par la certitude d'être le jouet des puissances maléfiques qui régissent le monde » (Foucrier, 67). Lovecraft semble ainsi se détacher clairement de ses contemporains dans sa vision métaphysique.

Parmi les adorateurs de Cthulhu dans « The Call of Cthulhu », se dresse le personnage nommé Old Castro. Ce dernier mentionne les entités extraterrestres de façon à les mettre en avant pour réduire la place de l'homme dans l'univers.

Old Castro remembered bits of hideous legend that paled the speculations of theosophists and made man and the world seem recent and transient indeed. There had been aeons when other Things ruled on the earth, and They had had great cities. Remains of Them, he said the deathless Chinamen had told him, were still to be found as Cyclopean stones on islands in the Pacific. They all died vast epochs of time before men came, but there were arts which could revive Them when the stars had come round again to the right positions in the cycle of

eternity. They had, indeed, come themselves from the stars, and brought Their images with Them (CC, 140).

Les pronoms employés pour désigner les entités extraterrestres comportent tous des majuscules. Ce procédé met davantage l'accent sur des êtres qui ne sont pas humains. L'homme est relégué à une position beaucoup moins cruciale. Cette vision correspond au cosmicisme de Lovecraft qui rejette l'idée que l'homme puisse détenir un quelconque but élevé. Aucun changement ne peut être envisagé de la part des personnages lovecraftiens, du moins, ils ne peuvent l'effectuer eux-mêmes. L'homme dans ces récits n'a pas accès aux luttes et pouvoir cosmiques, son existence équivaut à une insignifiance. Ce statut de l'homme révèle une vision chez Lovecraft. La science a beau mener l'homme vers l'ouverture d'espaces inconnus encore plus infinis et mystérieux, cet inconnu ne le mène pas vers la découverte espérée.

The element of horror in his stories, then was the disclosure to humans of their own insignificance in a cosmos that it not anthropocentric. What had been so disorienting about the discoveries of Copernicus and Darwin was not their conflict with the literal sense of Holy Scripture but rather their inevitable implication that humanity does not hold center stage in the universe and is not really different from the animals. The recognition of our position as flotsam and jetsam in the blind cosmic whirlpool is too much for our feeble, egocentric minds to bear, so we will take refuge in any know-nothing creed or head-in-the-sand superstition to avoid it (Price, 247).

Cette ouverture vers l'espace signifie pour lui que l'humanité est complètement désemparée face à l'immensité de l'univers. La tendance de Lovecraft à marginaliser l'homme révèle aussi une remise en question de l'humanité. Les découvertes scientifiques de son époque peuvent mener à songer au statut de l'homme et à ce qu'il en subsiste. Cet aspect de l'œuvre lovecraftienne pourrait laisser supposer que l'auteur utilise un point de vue très pessimiste. Pourtant la menace qui pèse sur l'homme ne provient pas tellement des entités extraterrestres. Ces dernières ne s'affichent pas comme des vivants malfaisants en quête d'une destruction de l'humanité. Au contraire, l'homme est totalement ignoré parmi les enjeux du cosmos lovecraftien. L'univers ne peut être compris par un être humain dont les capacités sont limitées.

C'est pour cette raison qu'ils interprètent souvent les forces cosmiques et extraterrestres comme des événements magiques et ésotériques. La curiosité humaine tente malgré tout de transgresser l'interdiction de la connaissance malgré les avertissements récurrents à travers les récits. La connaissance n'est nuisible qu'à l'homme et ne change en

rien l'état des choses comme le souligne le narrateur dans « The Call of Cthulhu ». « But I do not think my life will be long. As my uncle went, as poor Johansen went, so I shall go. I know too much, and the cult still lives » (CC, 154). La solution réside dans l'acte de mourir.

La connaissance, bien qu'interdite ou secrète laisse ses traces à travers des ouvrages pour la plupart inaccessibles et d'autres indices placés dans les objets ou le décor. Le travail d'enquêteur du personnage ne consiste pas seulement à rassembler de tels éléments, mais également à acquérir une connaissance différente. Ainsi, Menegaldo déclare que ce personnage « doit également assimiler, par l'expérience rituelle ou la lecture de textes appropriés, un type de savoir qui contribue, le plus souvent, à miner ses certitudes et remettre en cause son identité même, en favorisant son accès à d'autres plans de conscience (ou en mettant sa vie en péril) » (Menegaldo 261). Le parcours du personnage lovecraftien revient à transgresser un interdit quitte à y laisser sa vie ou sa conscience.

II-B. Rites

La notion d'irrationnel dans les récits de Lovecraft invoque souvent certains rites. Le fait de les approcher peut nous aider à cerner ce qui vient contrecarrer les études scientifiques des personnages, c'est-à-dire des pratiques occultes indiquées dans un livre obscur répondant au nom de *Necronomicon*. Les matériaux et ingrédients auxquels Charles Ward a recours lors de ses recherches généalogiques dans « The Case of Charles Dexter Ward » sont aussi de provenance douteuse. « At that time he had little to do with his family, but spent most of his hours with the curious books he had brought from Europe, and the strange chemicals which came for him on ships from England, France, and Holland » (CCDW, 149). Cette citation débute avec une précision concernant la période de l'évènement raconté. L'expression « At that time » introduit une distanciation temporelle marquant le changement profond du personnage qui devient au cours de ses recherches un homme reclus et asocial. La pratique liturgique est une forme de connaissance qui implique tout autant de recherches que la science rationnelle. Dans les deux cas le but visé est le savoir. Le discours épistémologique est donc une partie inhérente de l'œuvre lovecraftienne.

Par ailleurs, le rite est un terme très général qui désigne l'ensemble des pratiques, cérémonies et règles d'une communauté particulière. Ces habitudes liturgiques mènent

parfois à des groupes qui s'adonnent à la magie chez Lovecraft. L'utilisation de tels moyens vise à guider une énergie occulte vers une réalisation précise. Le rite apparaît donc sous plusieurs formes à travers les récits de Lovecraft. Il peut être réalisé individuellement comme c'est le cas dans « The Case of Charles Dexter Ward », un des récits sans doute les plus représentatifs de l'ésotérisme lovecraftien avec Ward s'adonnant à des pratiques occultes pour raviver l'esprit de son ancêtre. Mais le rite s'effectue aussi en collectivité, comme le démontre la nouvelle « The Call of Cthulhu », et dans laquelle tout un groupe de créatures étranges vouent un culte à un dieu païen qu'ils vénèrent, Cthulhu.

The statuette, idol, fetish, or whatever it was, had been captured some months before in the wooded swamps south of New Orleans during a raid on a supposed voodoo meeting; and so singular and hideous were the rites connected with it, that the police could not but realise that they had stumbled on a dark cult totally unknown to them, and infinitely more diabolic than even the blackest of the African voodoo circles (CC, 133).

Le rite de Cthulhu est ici comparé à des pratiques vaudous à caractère sataniste qui permet à Lovecraft de diaboliser l'ésotérisme. Toutefois, parmi les rites les plus connus, existe celle de l'exorcisme, supposé purifier et libérer l'âme d'un être possédé. « Satan became the scapegoat. And exorcism – that ancient, half-forgotten ritual to rid us of our demons – suddenly captured the imagination and attention of the masses » (Bloch, xxiii). Bien que le résultat final provoque la destruction en cendres du jeune Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward », le Docteur Willet effectue bel et bien une sorte d'exorcisme visant à détruire ce qu'il reste de Joseph Curwen dans le corps de Ward.

An eye for an eye – magic for magic – let the outcome shew how well the lesson of the abyss had been learned! So in a clear voice Marinus Bicknell Willett began the second of that pair of formulae whose first had raised the writer of those minuscules – the cryptic invocation whose heading was the Dragon's Tail, sign of the descending node – OGTROD AIF GEB'L – EE'H YOG-SOTHOTH 'NGAH'NG AI'Y ZHRO! (CCDW, 233-234)

Lovecraft utilise la loi du talion pour introduire le rite que le Docteur Willett s'apprête à effectuer. Le mal se guérit par le mal et il incombe au médecin de s'en charger bien qu'il ne soit pas mage, nécromancien ou encore alchimiste. Il a eu accès à un savoir ésotérique qui lui permet de mettre fin au calvaire de son patient de façon radicale et définitive. C'est en citant l'incantation à l'envers qu'il parvient à défaire ce qui avait été fait. Ce processus rappelle la tendance de Lovecraft à remonter dans le temps, non seulement par un processus narratif qui met en scène un narrateur relatant des faits

antérieurs mais aussi à travers les voyages temporels des créatures de la « Great Race » dans « The Shadow Out of Time ». Il envisage ainsi l'analyse du temps comme une solution aux problèmes de l'homme. En remontant ainsi dans le temps ou à travers ses formules, Lovecraft suggère peut-être l'idée qu'il ne faut pas répéter les erreurs du passé, telle que l'erreur de l'homme au moment de la première guerre mondiale.

Si l'on remonte plus loin dans les débuts du roman « The Case of Charles Dexter Ward », on constate que Borellus est cité dans le texte de Lovecraft en tant qu'épigraphe, soulignant dès le départ l'essence du récit qui suit. En effet, il y est question d'alchimie et de renaissance. Le récit présente justement Joseph Curwen comme un homme ayant l'objectif de renaître grâce au portrait qu'il reste de lui. Ce portrait comporte des sels spéciaux dont Borellus parle dans l'épigraphe. Ce sont précisément ces sels qui sont à l'origine de l'acte rituel visant à prolonger la vie du personnage. L'épigraphe est non seulement mis en avant en précédant le récit mais il apparaît à deux reprises.

The essential Saltes of Animals may be so prepared and/ preserved, that an ingenious Man may have the whole Ark/ of Noah in his own Studie, and raise the fine Shape of an/ Animal out of its Ashes at his Pleasure; and by the lyke/ Method from the essential Saltes of humane Dust, a Phi-/ losopher may, without any criminal Necromancy, call up/ the Shape of any dead Ancestour from the Dust whereinto/ his Bodie has been incinerated BORELLUS (CCDW, 107 et 122).

En effet, c'est en analysant les documents et ouvrages de Ward, que le Docteur Willett tombe par hasard sur un livre ouvert à la page contenant le paragraphe cité. Ce paragraphe l'intrigue car il est accompagné d'une multitude de notes et coups de crayons. Par la suite il reconnaît la véracité des propos de Borellus.

There had, it seems, been some truth in chimerical old Borellus when he wrote of preparing from even the most antique remains certain "Essential Saltes" from which the shade of a long-dead living thing might be raised up. There was a formula for evoking such a shade, and another for putting it down; and it had now been so perfected that it could be taught successfully. One must be careful about evocations, for the markers of old graves are not always accurate (CCDW, 199).

Il découvre ici une solution plausible à travers une incantation qui peut l'aider à guérir le mal de son patient. L'aspect scientifique des rites apparaît lorsqu'il sous-entend l'idée que ces incantations subissent des périodes d'essai avant de parvenir à un résultat concluant. Si l'on ajoute à cela son statut de médecin, le discours épistémologique de l'ésotérisme comme un domaine sérieux n'en est que plus crédible. C'est d'ailleurs grâce à

cette information qu'il parvient à mettre fin aux sombres desseins de Joseph Curwen pour finalement le réduire en cendres. Menegaldo affirme que les sources de Lovecraft pour créer une atmosphère ésotérique sont multiples. « Dans ses récits, il amalgame des éléments du folklore, des bribes de savoir, des formules magiques appartenant à différentes cultures et différentes époques : ainsi associe-t-il rites vaudous, vampirisme et sorcellerie » (Menegaldo, 271). Dans ce cas précis, il s'agit de nécromancie. Ce domaine intervient pour établir une communication entre les morts et les vivants. Une référence biblique en lien avec cette notion de résurrection est même présente parmi les lettres retrouvées par Ward. « The more mystical phases of the letter, which he took to be some extravagant kind of symbolism, frankly baffled him; though he noted with a thrill of curiosity that the Biblical passage referred to Job 14,14 was the familiar verse, 'If a man die, shall he live again? All the days of my appointed time will I wait, until my change come.' » (CCDW, 153).

Toutefois, les recherches de Ward, bien que poussées, ne lui permettent d'obtenir un résultat rapide. Il procède par quatre étapes dont la première est décrite par la citation de Borellus. Cette étape implique l'utilisation des cendres, c'est-à-dire des sels spéciaux (ou « essential salts ») de Joseph Curwen.

En second lieu, Ward se charge de répéter pendant deux heures l'incantation suivante : « Per Adonai Eloim, Adonai Jehova, Adonai Sabaoth, Metraton On Agla Mathon, verbum pythonicum, mysterium salamandrae, conventus sylvorum, antra gnomorum, daemonia Coeli God, Almonsin, Gibor, Jehosua, Evam, Zariatnatmik, veni, veni, veni » (CCDW, 170). Suite à cette invocation, quelques phénomènes commencent à surgir, tels que les aboiements des chiens de tout le voisinage ou encore l'odeur infecte de la maison Ward dont l'intérieur brille d'un éclair lumineux. D'après l'indication des experts travaillant en collaboration avec le Docteur Willett, il s'agirait d'une incantation proche des écrits d'un certain Eliphas Lévi. Or, ce personnage existe bel et bien en tant que figure importante de l'occultisme. Il s'agit d'un ecclésiastique français du XIX^{ème} siècle. Ce dernier partage d'ailleurs une pensée similaire à celle de Lovecraft concernant la maîtrise d'un tel savoir. Il affirme en effet que

Les évoquations doivent toujours être motivées et avoir un but louable; autrement, ce sont des opérations de ténèbres et de folie, très dangereuses pour la raison et pour la santé. Evoquer par pure curiosité et pour savoir si l'on verra quelque chose, c'est être disposé d'avance à se fatiguer en pure perte. Les hautes sciences n'admettent ni le doute ni les puérilités (Lévi, 183-184).

Justement, Joseph Curwen va à l'encontre de ce type de règles, ses motivations semblent peu recommandables d'après les personnes qui l'ont côtoyé: « In many cases, diarists have recorded with some awe, Curwen shewed almost the power of a wizard in unearthing family secrets for questionable use » (CCDW, 125). De plus Charles Ward ne semble pas non plus avoir une motivation légitime lorsqu'il décide de s'adonner à toutes ces pratiques. Les secrets familiaux et ésotériques se confondent pour former une connaissance dont il faut s'éloigner. Le choix de référence à Lévi par Lovecraft n'est pas anodin car selon Wilson « the spirit of magic underwent a complete transformation in the nineteenth century. With Paracelsus it had been a science. With Cagliostro it became the instrument of his religion of the regeneration of mankind. But with Levi and Lytton it became a romantic literary property, surrounded by dense clouds of incense » (Wilson, 329). L'irrationnel revêt une forme plus littéraire avec la renaissance d'un engouement pour l'occulte, qui selon Wilson est inauguré par Lévi. Lovecraft inclut ainsi un élément du siècle précédent (tout comme ses récurrences en matière de retour en arrière), celui de l'occulte.

Peu de temps s'écoule avant que Ward enchaîne son rite par une autre incantation. « And yet it was only this fragment of an archaic and forgotten language : « DIES MIES JESCHET BOENE DOESEF DOUVEMA ENITEMAUS » (CCDW, 171). La voix qui profère ce langage incompréhensible est étrangère d'après le narrateur lorsqu'il en fournit une description : « and then was heard the voice that no listener can ever forget because of its thunderous remoteness, its incredible depth, and its eldritch dissimilarity to Charles Ward's voice » (CCDW, 171). Puisque cette voix diffère de celle de Ward, il est possible de tirer la conclusion suivante : l'incantation précédente a bel et bien invoqué un être dont on ne connaît que l'effet produit par sa voix. Sa présence est révélée tout en étant dissimulée et il s'agit justement d'une technique souvent employée par Lovecraft pour dire l'indicible. Cet être est censé venir en aide à Ward pour faire renaître l'esprit de Curwen.

Quant à la signification de ces incantations, elle est confuse et Levy y voit ce qu'il appelle un « dépaysement linguistique » (137 Levy) visant à dérouter davantage le lecteur. Il ajoute d'ailleurs que Lovecraft compose lui-même ces récitation incantatoires en accordant une importance particulière « à la qualité diabolique de certains sons » (Levy, 138). Par exemple, la voix de Charles Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » adopte un son complètement étranger signalant la présence d'une autre entité en lui. Il en est de même avec les sons et chants impies proférés par les adeptes du culte de Cthulhu dans « The Call of Cthulhu ».

Le rite ne cesse qu'après avoir connu une autre incantation : « Charles was chanting again now and his mother could hear syllables that sounded like 'Yi-nash-Yog-Sothoth-helgeb-fi-throdog'- ending in a 'Yah !' whose maniacal force mounted in an ear-splitting crescendo » (CCDW, 171). Le rite cesse seulement avec le rire victorieux de Joseph Curwen : « A second later all previous memories were effaced by the wailing scream which burst out with frantic explosiveness and gradually changed form to a paroxysm of diabolic and hysterical laughter » (CCDW, 171).

There were chantings and repetitions, and thunderous declamations in uncanny rhythms; and although these sounds were always in Ward's own voice, there was something in the quality of that voice, and in the accents of the formulae it pronounced, which could not by chill the blood of every hearer. It was noticed that Nig, the venerable and beloved black cat of the household, bristled and arched his back perceptibly when certain of the tones were heard (CCDW, 166).

Mais il convient de noter la façon dont l'événement est retranscrit à partir de ce qu'a vu la mère de Curwen. En effet, les faits ne sont pas directement rapportés par la personne qui les a vécus, en l'occurrence Ward. Dans ce cas le lecteur aurait obtenu plus de détails concernant l'aspect ésotérique du processus. Mais le savoir demeure interdit et dissimulé au maximum pour n'en garder que des traces. D'ailleurs Menegaldo décrit bien cette méthode lorsqu'il dit que « Lovecraft ne retient que des aspects ponctuels, sous forme de références épisodiques à l'alchimie et surtout à la magie (noire plus que blanche, et en cela ses références se situent en marge de celles de l'ésotérisme ainsi compris) » (Menegaldo, 262). Le point de vue de Mrs. Ward devient le seul point d'observation du lecteur qui ne peut que deviner ce qui se trame derrière la porte du laboratoire domestique de Ward.

The droning of monotonous formulae and the chanting of bizarre rhythms recurred at intervals, while at other times occasional listeners could detect the sound of tinkling glass, hissing chemicals, running water, or roaring gas flames. Odours of the most unplaceable quality, wholly unlike any before noted, hung at times around the door; and the air of tension observable in the young recluse whenever he did venture briefly forth was such as to excite the keenest speculation (CCDW, 169).

L'ésotérisme, contrairement à la science, est marginalisé car il doit demeurer un savoir secret. Dans le cas contraire il aboutirait à des conséquences néfastes lorsqu'il se retrouve entre les mains de personnages tels que Joseph Curwen.

C'est au cours des descriptions fournies par l'inspecteur Legrasse dans « The Call of Cthulhu » que l'ésotérisme possède une dimension universelle. En effet, le culte de

Cthulhu y est comparé avec d'autres rites effectués à travers le globe. L'inspecteur donne l'exemple d'un professeur d'anthropologie à l'université de Princeton qui découvre à l'ouest du Groenland, une tribu d'inuits pratiquant un culte diabolique et sanglant.

Besides nameless rites and human sacrifices there were certain queer hereditary rituals addressed to a supreme elder devil or tornasuk; and of this Professor Webb had taken a careful phonetic copy from an aged angekok or wizard-priest, expressing the sounds in Roman letters as best he knew how. But just now of prime significance was the fetish which this cult had cherished, and around which they danced when the aurora leaped high over the ice cliffs (CC, 135).

Tornasuk est le nom d'une divinité qui existe bel et bien dans la mythologie inuite. Il y est considéré comme une entité qui vient en aide aux personnes mais également comme un esprit de l'océan qui attire l'homme vers sa mort. Le terme « angekok », quant à lui, renvoie au shaman qui a le pouvoir d'accéder au monde des esprits. Lovecraft adopte ici un point de vue purement victorien, période durant laquelle les croyances inuites étaient méprisées comme des rites malsains. Lovecraft remonte ainsi le temps prouvant une fois de plus le lien particulier que l'auteur de Providence possède avec le passé.

Bien que la nouvelle « The Shadow Over Innsmouth » possède moins de références aux pratiques ésotériques, il est possible d'en apercevoir les traces à travers le récit d'une tierce personne comme c'est le cas avec Mrs. Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward ». Après avoir interrogé l'épicier de la ville d'Innsmouth concernant les étrangetés qui y règnent, le jeune narrateur fait appel au vieux Zadok, qui lui révèle les activités magiques du Capitaine Obed, l'épicentre des événements paranormaux d'Innsmouth. « Walakea he shewed Obed a lot o' rites an' incantations as had to do with the sea things, an' let him see some o' the folks in the village as had changed a lot from human shape » (SOI, 332). Il fait référence ici à un être du nom de Walakea, qui tout comme l'être maléfique et étranger dans « The Case of Charles Dexter Ward » vient en aide à des humains à travers des pactes impies. La notion de pacte et de thème faustien est récurrent à travers les récits de Lovecraft, notamment avec le pacte effectué entre les monstres et les habitants d'Innsmouth dans « The Shadow Over Innsmouth », entre Cthulhu et ses adorateurs dans « The Call of Cthulhu », et entre Charles Ward et une entité malfaisante qui l'emmène à faire renaître son aïeul.

Quand à la nouvelle « The Shadow Out of Time », bien que les voyages temporels et spatiaux s'effectuent à travers des instruments de haute technologie extraterrestre, l'ésotérisme n'en est pas totalement absent. En effet, Peaslee se rappelle avoir rencontré

plusieurs intellectuels au cours de ses voyages rendus possibles par l'être parasite qui l'habite. « I talked with the mind of Nug-Soth, a magician of the dark conquerors of 16,000 A.D. » (SOT, 395). L'image renvoyée de l'homme éclairé n'est pas seulement celui du scientifique traditionnel et rationnel. Ces intellectuels peuvent donc être des hommes voués à des pratiques occultes, du moins dans la littérature lovecraftienne.

II-B-1. L'occultisme

L'étymologie même du terme occultisme révèle le caractère secret de sa signification. Il provient en effet du latin *occultus* qui signifie secret ou caché. Un tel domaine n'est donc réservé qu'à des initiés et ne peut être abordé par la compréhension matérialiste des sciences reconnues comme officielles. Il convient de le différencier du terme « ésotérisme » car il existe en effet une nuance notable entre les deux mots. L'ésotérisme s'applique pour un mode de pensée et renvoie à la conservation de connaissances accumulées durant des années et réservée à des initiés. Il comprend des théories se basant sur l'irrationnel. Quant à l'occultisme, il s'agit d'un art qui consiste à maîtriser des forces invisibles dont l'origine demeure floue. Certains ont parfois reproché à Lovecraft d'avoir confondu les deux mais cette partie englobe les pratiques occultes qui existent dans ses récits, d'où l'appellation d'occultisme.

Loin de tout rationalité, l'occultisme suscite tout de même l'intérêt des personnages rationnel de Lovecraft. Bien qu'ils s'intéressent aux phénomènes étranges issus de l'ésotérisme, il ne parviennent qu'à en recueillir des bribes d'information pour la plupart. Le cas de Charles Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » est sans doute une exception. En dépit de son ancien intérêt pour l'histoire et l'archéologie, au fur et à mesure qu'il découvre ses origines, il se tourne vers l'occultisme que son ancêtre lui transmet indirectement à travers les reliques et documents qu'il lui laisse. « During October Ward began visiting the libraries again, but no longer for the antiquarian matter of his former days. Witchcraft and magic, occultism and daemonology, were what he sought now » (CCDW, 159). Toutefois, cette conversion ne se fait pas d'une manière simple comme nous l'avons vu précédemment. Elle requiert des recherches approfondies à travers diverses sources. Mais l'ancêtre de Ward guide le jeune Charles vers une connaissance tournée vers la magie noire puisque le patient s'intéresse ici à des domaines tel que la démonologie.

L'une des figures les plus importantes parmi les initiés de ce savoir secret est sans doute le personnage reconnu et dénommé en tant que sorcier, Joseph Curwen. Lovecraft crée ainsi ses initiés : « ce sont des alchimistes, des sorciers très particuliers, parvenus, au terme de toute une vie d'un commerce étroit avec le *Necronomicon*, à un degré d'initiation qui leur permet de stupéfiantes réalisations » (Levy, 133). Bien que l'entité étrangère qui aide Ward à faire apparaître un mort soit le provocateur d'un acte impie, celui qui joue le rôle du malsain demeure Joseph Curwen.

Joseph Curwen, as revealed by the rambling legends embodied in what Ward heard and unearthed, was a very astonishing, enigmatic, and obscurely horrible individual. He had fled from Salem to Providence – that universal haven of the odd, the free, and the dissenting – at the beginning of the great witchcraft panic; being in fear of accusation because of his solitary ways and queer chemical or alchemical experiments (CCDW, 117).

C'est pour cette raison que la force obscure qui réalise le méfait n'est qu'un intermédiaire. Lovecraft réduit le rôle de cet être étranger tout en méprisant la pratique occulte. Van Herp souligne cette pensée de Lovecraft lorsqu'il dit qu'il « méprise ouvertement l'occultisme, et n'a pas de mots assez durs pour le qualifier. Et quand il s'adonnera au fantastique ce sera en rusant sans cesse avec ses thèmes, habillant de matérialité tous les esprits de l'au-delà qu'il évoque, et se refusant à avouer ce qu'ils sont » (Van Herp, 148). Cet être parvenu d'un autre monde, censé être supérieur à l'homme, se retrouve ainsi relégué à un rôle certes déterminant mais qui n'est pas mis en avant dans le récit.

Lorsque les notables de la ville parviennent enfin à le réduire à néant, ils sont loins de se douter qu'il réapparaîtra des décennies plus tard dans le corps d'un jeune homme. Ce côté immortel a quelque chose d'inquiétant et c'est cette invincibilité relative qui confère à Curwen l'image d'un redoutable personnage. Il représente ce que l'homme a de plus bas, de moins noble. La mauvaise utilisation de l'occultisme permet ainsi à Lovecraft d'introduire des personnages représentant la bassesse de l'homme.

L'occultisme dans les nouvelles et romans étudiés est très souvent introduit à travers des livres contenant des formules et des incantations destinées à invoquer des forces obscures, des divinités qui proviennent d'un autre monde. Lovecraft n'hésite d'ailleurs pas à créer des sociétés secrètes tel que l'Ordre Esotérique de Dagon dans « The Shadow Over Innsmouth. » « It was called, she said, "The Esoteric Order of Dagon", and was undoubtedly a debased, quasi-pagan thing imported from the East a century before, at a time when the Innsmouth fisheries seemed to be going barren » (SOI, 312). Le malaise

provient donc d'un ailleurs cosmique bien qu'il soit ici référencé comme une provenant de l'Est. Nombreux sont ceux qui y voient la vision de Lovecraft sur l'immigration aux Etats-Unis et ses mauvais effets sur la société. Ce qui demeure certain est la multiplicité des méthodes de connaissance qui ne sont pas toujours maîtrisés par l'homme, en l'occurrence c'est le cas de l'occultisme.

Quand à la magie noire, elle est pratiquée par des personnages animés d'un désir faustien et se matérialise à travers des scènes d'invocation d'esprits. La nouvelle « The Call of Cthulhu » met en scène le témoignage de l'inspecteur Legrasse qui assiste involontairement à un rite de type vaudou et à diverses cérémonies sacrificielles qui viennent ancrer le récit dans l'horreur.

Le narrateur dans « The Case of Charles Dexter Ward » synthétise la situation de Ward en énumérant tous les éléments ésotériques qui ont contribué à le rendre fou :

after a trip to strange foreign places had been made, and some terrible invocations chanted under strange and secret circumstances; after certain answers to these invocations had been plainly indicated, and a frantic letter penned under agonising and inexplicable conditions ; after the wave of vampirism and the ominous Pawtuxet gossip; and after the patient's memory commenced to exclude contemporary images whilst his voice failed and his physical aspect underwent the subtle modification so many subsequently noticed (CCDW, 111).

Ce récit est représentatif du danger apporté par la connaissance interdite. Ces éléments ésotériques sont le reflet du malaise de la société américaine à l'époque de Lovecraft. Certes, le savoir s'est considérablement développé mais qu'en est-il de l'homme et de la place accordée à son existence dans l'univers ? C'est sur cette incertitude et ce questionnement que Lovecraft repose son discours ésotérisant, un discours qui révèle des vérités difficiles à accepter mais que les récits confirment.

II-B-2. Le *Necronomicon*, un ouvrage fictif

Le *Necronomicon* est un livre interdit et blasphématoire inventé par Lovecraft et qui apparaît dans la nouvelle « At the Mountains of Madness » comme un ouvrage de mise en garde. En effet, le *Necronomicon*, écrit par l'Arabe dément Abdul Alhazred est souvent accompagné de citations courtes et des descriptions de cités gigantesques vieilles de plusieurs millions d'années. A titre d'exemple se dresse Irem, la cité des piliers, également connue comme la Cité sans Nom située dans le désert d'Arabie.

No book had ever really hinted of it, though the deathless Chinamen said that there were double meanings in the *Necronomicon* of the mad Arab Abdul Alhazred which the initiated might read as they chose, especially the much-discussed couplet:

That is not dead which can eternal lie,

And which strange aeons even death may die (CC 10).

Cette citation est représentative du refus de la primauté de l'homme que l'auteur défend. Tout comme les éléments ésotériques et occultistes précédemment étudiés, les références au *Necronomicon* dans le texte demeurent réduits dans leurs contenus. En effet, le lecteur n'obtient jamais une description détaillée des secrets que le livre renferme. Ce procédé renforce le mystère qui entoure le discours ésotérique de Lovecraft. Hormis quelques passages, le lecteur n'a aucun moyen d'accès à ce savoir, ni à une quelconque « possibilité de s'informer sur la littérature des courants ésotériques » (Menegaldo, 271). D'où l'idée que ce discours fonctionne comme un intermédiaire à des fins fictionnelles ou encore esthétiques.

D'autre part, les « Ancient Ones » ont existé bien avant la venue des hommes sur terre et le *Necronomicon* se charge d'en tracer l'histoire et le savoir. « Arrangement reminds me of certain monsters of primal myth, especially fabled Elder Things in *Necronomicon* » (MM, 20). Mais cette connaissance s'avère dangereuse : lorsque William Dyer découvre dans « *At the Mountains of Madness* », les fossiles de ces dieux, il parvient à conclure qu'ils ont été tués par les esclaves qu'ils ont eux-mêmes créés: les Shoggoths.

Lovecraft déploie ainsi une véritable légende à chaque fois qu'il mentionne ce livre mystérieux. Repris dans plusieurs de ses récits, cet ouvrage est la source primaire de toute connaissance interdite. Il s'agit de la quintessence de l'occultisme lovecraftien. Pour Juin, il est même « à l'arrière-plan de tout ce qu'écrit Lovecraft : ce livre devient un lieu, et dans ce lieu coexistent les possibles de l'espace-temps. Encore que c'est à l'image de ce 'lieu' mythologique que s'inventait l'entreprise de Lovecraft » (Juin, 116). L'ouvrage va au-delà d'un simple outil fictionnel, il devient la base de la mythologie créée par Lovecraft.

D'ailleurs, il n'hésite pas à retracer l'histoire de l'ouvrage. En effet, l'auteur a mis en place un projet intitulé *Histoire et Chronologie du Necronomicon*. Le livre interdit aurait été retiré parmi les ruines de la cité de Babylone par Alhazred, l'auteur de l'ouvrage. Et selon Lovecraft, les secrets contenus font références à des vérités horribles découvertes dans le désert d'Arabie. Les monstres lovecraftiens tels que Cthulhu ou encore les « Elder

Ones » y sont mentionnés (Levy, 129). Il est également possible de trouver l'histoire des traductions successives que l'ouvrage a connues selon Bloch. « The original Arabic version had been lost, but the text was translated into Greek, then Latin, and the volume was sought after by both those who worshipped and those who opposed the Ancient Ones » (xvii Bloch). Ces informations sur le *Necronomicon* ne font qu'amplifier l'aspect crédible qu'il possède. Le lecteur en vient même à douter de l'existence de cet ouvrage puisqu'il existe encore aujourd'hui des personnes admiratives de Lovecraft qui recherchent avidement ce livre.

Par ailleurs, l'ouvrage est souvent accompagné de termes révélateurs de sa nature. « I was rather sorry, later on, that I had ever looked into that monstrous book at the college library » (MM, 7). Hormis ce qualificatif de « monstrous », il n'est pas rare de croiser d'autres termes tout aussi négatifs et péjoratifs : « the abhorred Necronomicon » (MM, 30) ; « his frightful Necronomicon » (MM, 62) ; « the forbidden books of the Arabs » (CCDW, 144) ou encore « the dreaded Necronomicon » (SOT, 374). Ces adjectifs permettent à Lovecraft de nommer ce qu'il perçoit comme étant l'innommable. D'ailleurs, l'auteur de l'ouvrage n'est pas épargné, il est souvent désigné comme étant fou : « the mad Arab Abdul Alhazred. » (SOT, 374) ; « the mad author of the Necronomicon » (MM, 70 et 95). Cette énumération n'est évidemment pas exhaustive mais elle reflète déjà la tendance de Lovecraft à qualifier l'origine occulte de ses récits. Ce procédé permet en quelque sorte à l'auteur de remplacer le manque de références aux contenus du livre. Ces adjectifs fonctionnent également comme des avertissements que Lovecraft s'efforce de fournir partout dans sa création.

Etant un livre dangereux, le *Necronomicon* et ses copies se trouvent souvent dans des lieux où leur accès est limité : « Danforth, indeed, is known to be among the few who have ever dared to go completely through that worm-riddled copy of the Necronomicon kept under lock and key in the college library » (MM, 106). Ceci renvoie au caractère exclusif de l'occultisme qui n'est accessible qu'aux initiés.

Par ailleurs, le *Necronomicon* apparaît parfois sous un autre nom. C'est le cas dans le roman « The Case of Charles Dexter Ward » où il est mentionné comme suit, lorsque le Docteur Willet déambule à travers les ouvrages consultés par son patient :

Mr. Merritt turned pale when, upon taking down a fine volume conspicuously labelled as the Qanoon-e-Islam, he found it was in truth the forbidden Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred, of which he had heard such monstrous things whispered some years

previously after the exposure of nameless rites at the strange little fishing village of Kingsport, in the province of the Massachussetts-Bay (CCDW, 121).

Le livre dissimule donc son savoir à travers le titre qu'il revêt. Mais ce titre n'est pas anodin. En effet, « Quanoon-e-Islam » fait référence à un ouvrage bel et bien réel, destiné à décrire la culture et les rituels des Indiens musulmans au XIX^{ème} siècle. Lovecraft rajoute ici une couche de mystère supplémentaire pour agrémenter son récit d'occultisme. Mais pour Vion-Dury, la portée du message va plus loin puisqu'il suppose que « Le Necronomicon devient alors l'envers sombre du Coran » (Vion-Dury, 78). Cette hypothèse sous-tend l'idée que l'occultisme vient assombrir tout ce qu'il touche, y compris la religion.

Toutefois, il ne faut pas oublier que malgré l'importance accordée au *Necronomicon*, il n'est pas le seul ouvrage occulte récurrent dans les travaux de Lovecraft. En effet, les « Pnakotic Manuscripts », écrits fictifs inventés par Lovecraft et mentionnés dans « At the Mountains of Madness » et « The Shadow Out of Time », sont des manuscrits regroupant les connaissances de la race des Siths. Le narrateur de « At the Mountains of Madness » fait référence aux « Elder Ones » et à leur arrivée sur terre : « They were the makers and enslavers of that life, and above all doubt the originals of the fiendish elder myths which things like the Pnakotic Manuscripts and the Necronomicon affrightedly hint about » (MM, 59). Ces livres ont donc des contenus en commun et regroupent des connaissances refusées à l'homme. Son existence est même insignifiante dans ces livres dont la liste est longue.

A l'instar du *Necronomicon* ou des *Pnakotic Manuscripts*, il existe d'autres ouvrages occultes ou bien réels qui ne sont pas toujours inventés par Lovecraft. Dans « The Shadow Out of Time », lorsque Peaslee se rappelle des recherches effectuées par l'entité parasite qui l'a habité, il trouve des notes renvoyant aux ouvrages suivants :

There is tangible proof – in the form of marginal notes – that I went minutely through such things as the Comte d'Erlette's Cultes des Goules,⁹ Ludvig Prinn's De Vermis Mysteriis,¹⁰ the

⁹ Livre fictif mentionné dans la nouvelle *The Suicide in the Study* (1935) par Robert Bloch, contemporain et ami de Lovecraft. La nouvelle présente l'auteur de ce livre comme étant le Comte François-Honoré Balfour d'Erlette qui se trouve être le patronyme d'August Derleth, un écrivain disciple et ami de Lovecraft. Le livre contient des éléments de magie noire et de sorcellerie mais il est surtout centré sur le cannibalisme. Ouvrage accusé de sorcellerie, sa publication est ainsi interdite par l'Eglise.

¹⁰ Ou les *Mystères du Ver* : imaginés par Robert Bloch dans sa nouvelle *Le Tueur stellaire* (1935), ces mystères auraient été rédigés par un personnage répondant au nom de Ludvig Prinn lorsqu'il était en prison.

Unaussprechlichen Kulten of von Junzt,¹¹ the surviving fragments of the puzzling Book of Eibon,¹² and the dreaded Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred. Then, too, it is undeniable that a fresh and evil wave of underground cult activity set in about the time of my odd mutation (SOT, 374).

Ces livres proviennent souvent de l'imagination d'auteurs contemporains et connus de Lovecraft. C'est grâce à sa correspondance massive et à son adhésion au cercle fermé des auteurs du magazine *Weird Tales* que Lovecraft a pu créer des liens aussi étroits avec ces auteurs. Ils se sont mutuellement fournis des éléments fictifs et l'une des raisons qui explique la richesse de la cosmogonie de la mythologie de Lovecraft réside dans cet amalgame de contributions intertextuelles.

Pour Truchaud, la multiplicité d'une telle « bibliothèque » engendre une certaine authenticité concernant l'effet produit sur le lecteur (Truchaud, 19). Il ajoute également que le contenu des livres n'est pas le seul élément important dans ces récits. En effet, ces ouvrages permettent le développement de tout un réseau entre les initiés de l'univers ésotérique. Ces derniers se transmettent une connaissance visant à atteindre des voyages temporels ou encore la résurrection. La nouvelle « The Shadow Out of Time » contient d'ailleurs cette référence aux voyages dans le temps lorsque Peaslee évoque les cultes voués aux êtres parasites : « There probably never was a time when groups or cults did not secretly cherish certain of these hints. In the *Necronomicon* the presence of such a cult among human beings was suggested - a cult that sometimes gave aid to minds voyaging down the aeons from the days of the Great Race » (SOT, 389). Les adeptes du culte mentionné se portent ainsi volontaires pour aider des êtres à survivre au temps et à voyager dans les corps et les espaces. Ces membres du culte ésotérique ont eut accès à une connaissance fournie par le *Necronomicon*, ce qui vient à dire que l'ouvrage peut devenir un véritable outil de pouvoir pour les êtres interstellaires de Lovecraft.

Truchaud précise ainsi que tout débute par la lecture de ces livres, notamment à la fameuse Miskatonic University. Les lieux sont pour lui d'une importance majeure puisqu'ils sont aussi symboliques que les ouvrages qu'ils accueillent. Hormis la Miskatonic University, certaines villes européennes renferment dans leurs « bibliothèques nationales les 'livres maudits' qui recèlent les précieux secrets du passé » (Truchaud, 20).

¹¹ Ou *Cultes Sans Noms*, également connu sous le titre *Livre Noir* et inventé par Lovecraft dans les nouvelles *Les Enfants de la nuit* et *La Pierre noire* (1931), il est présenté comme étant écrit par le personnage ésotériste Friedrich Von Junst.

¹² Ou *Liber Ivonis*, imaginé et mentionné dans la nouvelle *Ubbo-Sathla* (1933), écrite par Clark Ashton Smith. L'auteur le présente comme étant rédigé par un sorcier d'Hyperborée.

Bien que la Miskatonic University n'existe pas, les bibliothèques nationales européennes sont bien réelles et permettent d'installer le doute quand à la véritable existence des ouvrages. Tout comme les bibliothèques, les ouvrages aussi ne sont pas toujours fictifs. Ceci permet d'affirmer que Lovecraft compose un mélange imaginaire et réel pour dérouter son lecteur.

Force est d'admettre que Lovecraft parvient à créer tout un univers à partir d'une multitude de références, qu'elles soient fictives ou non. Il n'est donc pas surprenant que son œuvre soit toujours aussi adulée des années après sa mort. Marigny n'hésite pas à décrire son art en déclarant que « Lovecraft a mis sa vaste culture au service d'une œuvre d'imagination extrêmement riche et complexe qui s'est pérennisé après sa mort et qui reste vivante de nos jours. C'est là sans doute un cas unique dans l'histoire de la littérature fantastique » (Marigny, 296).

II-C. Mythes et légendes

Les mythes et les légendes viennent également contrecarrer l'aspect rationnel et scientifique des récits de Lovecraft. Levy va jusqu'à le considérer comme un « mythographe » pour qui « au commencement était l'exemple, la perfection, [...] selon lui, la science et l'intelligence sont au début des temps. Puis l'homme oublia, la race humaine dégénéra... » (172 Levy) C'est ainsi que la vision de Lovecraft envisage la tournure de ses récits qui prennent donc logiquement une dimension tout aussi mythologique que tragique.

De plus, la mythologie lovecraftienne renouvelle la métaphysique à travers une conception du cosmos très personnelle, propre à l'auteur de Providence. La cosmogonie est souvent très liée au concept de mythe. D'où l'idée que Lovecraft ait pu créer une mythologie personnelle. « Lovecraft ne chercha en effet jamais à exploiter un mythe singulier en se limitant à des sources et à des structures bien circonscrites. Il fut bien plutôt un compilateur de mythes, et aussi l'inventeur d'une mythologie personnelle » (Foucrier, 68) En effet, nombreuses sont les références mythologiques auxquelles Lovecraft renvoie son lecteur.

Par exemple, dans « At the Mountains of Madness », le professeur William Dyer raconte les étapes de l'expédition en Antarctique et fait référence à un élément qui n'est pas anodin. « I need not repeat what the newspapers have already published about our early

work : of our ascent of Mt. Erebus » (MM, 9). En effet, le Mont Erebus, un volcan en activité qui existe bel et bien, tient son nom d'une divinité tirée de la mythologie grecque. Selon cette mythologie, Erèbe est un dieu infernal né à partir du Chaos. Il est la représentation de l'obscurité des enfers. Son nom est aussi utilisé pour une région de passage entre l'enfer et le monde des vivants. Ce à quoi renvoie ce nom présage déjà la tournure de l'expédition. Le lecteur peut dès le début de l'expédition avoir un aperçu de ce qui l'attend par la suite. Les mythes créent ainsi chez Lovecraft un réseau de références plus ou moins accessibles au lecteur et qui contribue au sentiment d'inquiétude que Lovecraft cherche à installer dans ses récits. Cette accessibilité à des références communes a son avantage. Il implique davantage un lecteur avec qui Lovecraft crée une certaine complicité intellectuelle. La réalité de la diégèse n'en devient que plus convaincante et le lecteur est embarqué plus profondément dans ce qu'on appelle « the temporary suspension of disbelief ».

De plus, parmi les documents légués par le grand-oncle à son neveu dans « The Call of Cthulhu », le narrateur déniche des écrits qui correspondent aux références suivantes : « comments on long-surviving secret societies and hidden cults, with references to passages in such mythological and anthropological source-books as Frazer's *Golden Bough* and Miss Murray's¹³ *Witch-Cult in Western Europe*¹⁴ » (CC, 128). Le livre écrit par Miss Murray existe et il énonce le point de vue de Murray concernant les preuves au cours des procès de sorcellerie. Cette œuvre cherche en fait à démontrer l'existence d'une croyance païenne en Europe lors de la Renaissance. Une sorte de néopaganisme apparaît également chez Lovecraft à travers la quantité de cultes voués à des divinités interstellaires. Mais cette référence contribue au discours épisémiologique de Lovecraft en affichant la sorcellerie comme un élément sérieux à étudier.

D'autre part, afin de bâtir sa propre mythologie, Lovecraft recrée à sa manière le cosmos. D'ailleurs, si l'on se réfère à la définition de Mircea Eliade concernant le mythe, il est possible d'en conclure que les récits de Lovecraft rejoignent la notion de mythe. Pour Eliade, le mythe

raconte une histoire sacrée; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des "commencements". Autrement dit, le mythe raconte comment, grâce aux

¹³ Margaret Alice Murray (1863-1963) : égyptologue et anthropologue britannique connue pour ses études sur la religion païenne préchrétienne célébrant le dieu cornu mais également sur le néopaganisme et la sorcellerie.

¹⁴ *The Witch-cult in Western Europe* (1921) ou *Le Culte des sorciers en Europe occidentale*.

exploits des Êtres Surnaturels, une réalité est venue à l'existence, que ce soit la réalité totale, le Cosmos, ou seulement un fragment: une île, une espèce végétale, un comportement humain, une institution. C'est donc toujours le récit d'une "création": on rapporte comment quelque chose a été produit, a commencé à *être*. [...] Les mythes révèlent donc leur activité créatrice et dévoilent la sacralité (ou simplement la "sur-naturalité") de leurs oeuvres. En somme, les mythes décrivent les diverses, et parfois dramatiques, irruptions du sacré (ou du "sur-naturel") dans le Monde. C'est cette irruption du sacré qui fonde réellement le Monde et qui le fait tel qu'il est aujourd'hui (Eliade, 15).

Le mythe est donc profondément ancré dans l'idée d'un récit de création, de commencement. Il fonctionne comme l'explication de la réalité environnante à l'homme. L'origine selon le mythe est souvent liée à des êtres surhumains, dotés de pouvoirs exceptionnels capables d'agir en conséquence sur l'univers et sur le destin de l'homme. Cette description correspond assez bien à la cosmogonie de Lovecraft, notamment avec les membres de la « Great Race » pouvant voyager à travers la conscience de tout vivant, l'espace et le temps dans « The Shadow Out of Time ». Ils sont à l'origine des bouleversements intérieurs qui saisissent les personnages et leur présence sur terre, antécédante à l'homme, renforce l'idée d'une arrivée mythologique au commencement de la vie sur terre.

La mythologie fait également partie intégrante des sujets étudiés par les personnages savants de Lovecraft.

How it could have undergone its tremendously complex evolution on a new-born earth in time to leave prints in Archaean rocks was so far beyond conception as to make Lake whimsically recall the primal myths about Great Old Ones who filtered down from the stars and concocted earth-life as a joke or mistake; and the wild tales of cosmic hill things from Outside told by a folklorist colleague in Miskatonic's English department (MM, 25).

Leurs découvertes mènent ces scientifiques à faire appel à une autre forme de connaissance, plus culturelle et ethnique. Dans ce cas précis, l'avis d'un folkloriste est requis, il vient d'ailleurs du département d'Anglais de la Miskatonic University. Les sciences humaines sont donc mises en avant pour tenter de comprendre cette nouvelle espèce qui s'offre aux yeux des membres de l'expédition. En dépit de leurs mépris envers les mythes que ces savants croisent à travers les récits, ils sont forcés d'admettre leur échec face à la véracité des certains mythes. « Our own first sight of the actual buried entities formed a horrible moment, and sent the imaginations of Pabodie and myself back to some of the shocking primal myths we had read and heard » (MM, 39). Le paysage même est révélé comme un lieu en provenance de mythes, comme c'est le cas pour le lieu des

découvertes faites par l'expédition Pabodie. « I felt, too, another wave of uneasy consciousness of Archaean mythical resemblances ; of how disturbingly this lethal realm corresponded to the evilly famed plateau of Leng in the primal writings. Mythologists have placed Leng in Central Asia » (MM, 29). Le plateau de Leng est un lieu fictif inventé par Lovecraft et indiqué comme étant mentionné dans le *Necronomicon*. Il s'agit d'un lieu impossible à localiser car il se trouve au point où toutes les vérités convergent. Or la vérité n'est pas censée être accessible chez Lovecraft. Le mythe qu'il tisse autour d'un tel lieu a pour ambition de transmettre une idée, ouverte à l'interprétation. C'est ce qui différencie le mythe de la fable, il n'y a pas de morale. L'issue est construite par le lecteur.

Dépourvu de toute solution, le narrateur dans « The Shadow Out of Time », Peaslee, tente de décrire son expérience en racontant comment il a cherché à trouver des cas d'amnésie similaires à la sienne, et d'après lui, les sources sont variées: « Some of them were bits of ancient folklore; others were case histories in the annals of medicine; one or two were anecdotes obscurely buried in standard histories » (SOT, 377). Les histoires et autres récits de légendes, qu'ils soient mythologiques ou pas, interviennent la plupart du temps dans les récits de Lovecraft en tant qu'éléments déroutants. Nathaniel Peaslee semble citer tout l'amalgame de références employé par Lovecraft pour mettre en place son discours ésotérisant et mythologique.

II-C-1. La mythologie de *Cthulhu*

Le « mythe de Cthulhu » est entièrement issu de l'univers créé par Lovecraft. Le lecteur le retrouve dans plusieurs de ses récits. Il apparaît pour la première fois dans la nouvelle « The Call of Cthulhu » lorsque le narrateur découvre un manuscrit ayant appartenu à son grand-oncle: « What seemed to be the main document was headed “CTHULHU CULT” in characters painstakingly printed to avoid the erroneous reading of a word so unheard-of » (CC, 127). Bien que Lovecraft n'ait jamais validé l'existence de cette mythologie sous ce nom, c'est August Derleth¹⁵ qui reprend le terme pour désigner l'ensemble de ce mythe si récurrent chez Lovecraft (Marigny, 360). La récurrence de ce mythe permet à Lacassin d'annoncer que « l'auteur a eu l'habileté d'ordonner ses récits en

¹⁵ August Derleth (1909-1971) : écrivain et éditeur américain connu pour avoir contribué à promouvoir l'œuvre de Lovecraft.

une comédie inhumaine où Cthulhu et son cortège d'ombres maléfiques réapparaissent tels des acteurs » (Lacassin, 107). Le lecteur éprouve ainsi une expérience nouvelle puisque Lovecraft lui permet de retrouver les personnages auxquels il s'est attaché dans des récits précédents. Ces réapparitions de thèmes ou de personnages peuvent s'expliquer par le fait que Lovecraft écrivait avant tout pour des magazines. Il a certes, écrit plus de nouvelles et ses romans n'atteignent qu'à peine plus d'une centaine de pages mais son œuvre peut être envisagée comme un tout en termes de mythologie lovecraftienne. Il aurait ainsi tissé de manière épisodique sa marque de fabrique: le mythe de Cthulhu.

Ce mythe peut être défini comme un mythe moderne qui répond à un système théogonique fortement hiérarchisé avec une conception originale de la divinité et qui emprunte beaucoup d'éléments aux religions et aux mythes classiques tels que ceux de l'Égypte ancienne, de la Grèce ou encore de l'Amérique précolombienne. Selon Menegaldo, Lovecraft fait également références à des mythes qu'il revisite, tels que l'Atlantide (Menegaldo, 265). La façon dont Lovecraft utilise le mythe de l'Atlantide sera analysée de plus près, plus loin dans cette étude.

Lovecraft est également connu pour avoir entretenu d'étroites relations avec les auteurs contemporains du magazine dans lequel étaient publiés ses œuvres. Il y a ici une influence de son maître Lord Dunsany¹⁶, lui-même créateur d'une théogonie fantastique. Bloch définit l'origine du mythe de Cthulhu en l'attribuant à Arthur Machen¹⁷ qui a imaginé une race d'être primitifs menant une existence secrète dans les collines du Pays de Galles. Impressionné par cette notion, Lovecraft songe à y ajouter une existence préhumaine de ces êtres dans une cosmologie qu'il crée lui-même. Il en vient ainsi à décrire le commencement de toute existence. Et pour Bloch le mythe de Cthulhu « is a literary creation far surpassing the word-worlds of Cabell, C.S. Lewis, or Tolkien in breadth and scope » (Bloch, xvii) Selon cette cosmogonie, les Grands Anciens et Ceux de la Grande Race (ou les « Elder Ones » et les membres de la « Great Race ») régnaient sur l'univers à l'origine des temps. Ces deux peuples s'opposèrent et la Grande Race dut trouver refuge dans les corps d'insectes. Les Grands Anciens profitèrent de cette victoire pour se révolter contre leurs propres créateurs les Anciens Dieux. Ces derniers les punirent en les emprisonnant à travers divers endroits dans l'univers. Cette punition est perçue

¹⁶ Lord Dunsany ou Edward Plunkett (1898-1957), écrivain irlandais de fantasy.

¹⁷ Arthur Llewelyn Jones ou Arthur Machen : 1863-1947, écrivain britannique de littérature fantastique.

comme une malédiction matérialisée par un sceau, une étoile à cinq branches avec un œil au centre.

D'après Vion-Dury, il convient d'étudier les aspects liés au temps et à l'espace dans toute approche vers la mythologie de Cthulhu. Car, pour lui ces « considérations spatio-temporelles (...) sont nées de la lecture d'Einstein puis d'une élaboration fantasmatique autour de la découverte de la relativité par Lovecraft. Nées, tout autant, d'une tentative exceptionnellement réussie pour communiquer son expérience psychique, subjective, d'existence dans le temps et dans l'espace » (Vion-Dury, 57). Lovecraft est un personnage que cette étude doit tenter de cerner afin de délimiter les enjeux de sa vision sur sa création. C'est d'ailleurs en termes de spatialité que l'inspecteur Legrasse décrit l'horreur du culte voué à Cthulhu et dont il est témoin :

There were legends of a hidden lake unglimped by mortal sight, in which dwelt a huge, formless white polypous thing with luminous eyes; and squatters whispered that bat-winged devils flew up out of caverns in inner earth to worship it at midnight. They said it had been there before D'Iberville¹⁸, before La Salle, before the Indians, and before even the wholesome beasts and birds of the woods. It was nightmare itself, and to see it was to die. But it made men dream, and so they knew enough to keep away. The present voodoo orgy was, indeed, on the merest fringe of this abhorred area, but that location was bad enough; hence perhaps the very place of the worship had terrified the squatters more than the shocking sounds and incidents (CC, 137).

Il débute ici en mentionnant la légende d'un lac dissimulé que nul homme n'a pu voir. L'utilisation de cette légende permet à Lovecraft de faire probablement une référence discrète à la légende du monstre du Loch Ness. L'engouement pour cette légende suscite dès la fin des années 1930, des départs vers les eaux du Loch Ness dans l'espoir d'observer la créature. Cette date correspond à l'émergence du monstre dans le monde moderne. Le lac dont parle l'inspecteur dans « The Call of Cthulu » abrite un être vénéré par des créatures aux airs de chauve-souris sortant de leurs cavernes et il est possible de créer le lien entre ce récit et la légende du Loch Ness qui attirait du temps de Lovecraft une foule curieuse comme le monstre du récit de Lovecraft attire des partisans à son culte.

Par ailleurs, la présence de cet être est si vieille qu'elle précède le passé colonial des Etats-Unis si l'on se réfère aux éléments qui tentent de dater l'existence du monstre

¹⁸ Pierre Le Moyne d'Iberville et d'Ardillières (1661-1706) : militaire, explorateur, navigateur et commerçant canadien, il fut le fondateur de la colonie de la Louisiane et des villes comme Biloxi et Mobile.

avec « before D'Iberville¹⁹, before La Salle, before the Indians... ». Cette omniprésence du temps reculé et lointain qui fait que l'être interstellaire précède l'homme permet à Levy d'établir un schéma mythologique. Selon lui « le 'pattern', disent les mythologues – du 'Mythe de Cthulhu' est celui du retour au principe, à la source, à 'l'arché' » (Levy, 164). C'est tout un mythe de l'origine, une genèse qui se met en place, notamment à travers ce qu'illustrent les fresques découvertes sur les murs des ruines dans « At the Mountains of Madness ». Le récit de Lovecraft peut être perçu comme un conte dans la mesure où ce qui fait référence au temps mythique devient le temps de l'apogée de Cthulhu, dans un passé éloigné.

Le lieu du culte orgiaque dans « The Call of Cthulhu » est suffisamment terrifiant pour faire fuir les arrivants. Comme l'indique Van Herp, « Les cultes de Cthulhu et d'Innsmouth nous sont présentés comme impies et blasphématoires, blasphématoires aussi l'existence de certains êtres » (Van Herp, 151). Mais ces cultes font partie de la mythologie mise en place par Lovecraft et leur côté impie n'est qu'un artifice utilisé par Lovecraft pour dénoncer la vision négative qu'il a de la société dans laquelle il vit.

De plus, un autre élément mythologique intervient en termes de spatialité, celui de l'Atlantide. Cthulhu réside en effet dans la cité de R'lyeh, engloutie dans le Pacifique. « Then suddenly the land of the Pacific sank again, taking with them the frightful stone city of R'lyeh and the cosmic octopi, so that the Old Ones were again supreme on the planet except for one shadowy fear about which they did not like to speak » (MM, 66). Bien que l'événement ne soit pas narré de façon détaillée et mentionné qu'à partir de quelques preuves, Lovecraft insère bel et bien un mythe de l'Atlantide dans sa propre mythologie. Ce lieu utopique et sa disparition entraînent l'arrivée d'une ère sombre, teintée d'une peur qui n'est pas nommée. Y compris dans sa façon de transmettre sa mythologie, Lovecraft hésite à nommer.

Quant au culte de Cthulhu en lui-même, il est destiné à faire renaître la cité de R'lyeh et son maître Cthulhu.

They worshipped, so they said, the Great Old Ones who lived ages before there were any men, and who came to the young world out of the sky. Those Old Ones were gone now, inside the earth and under the sea; but their dead bodies had told their secrets in dreams to the first men, who formed a cult which had never died. This was that cult, and the prisoners said it had always existed and always would exist, hidden in distant wastes and dark places

¹⁹ Pierre Le Moyne d'Iberville et d'Ardillières (1661-1706) : militaire, explorateur, navigateur et commerçant canadien, il fut le fondateur de la colonie de la Louisiane et des villes comme Biloxi et Mobile.

all over the world until the time when the great priest Cthulhu, from his dark house in the mighty city of R'lyeh under the waters, should rise and bring the earth again beneath his sway. Some day he would call, when the stars were ready, and the secret cult would always be waiting to liberate him (CC, 139).

Le culte est donc un moyen d'avoir accès à la connaissance interdite si peu recommandée par les narrateurs des récits lovecraftiens. L'homme peut donc acquérir le savoir secret en vénérant les cadavres de ces êtres disparus. Cette connaissance est véhiculée à travers des rêves dont sont victimes les artistes dans « The Call of Cthulhu ». Tout comme Lovecraft l'avait déjà suggéré auparavant, l'intelligence humaine n'est pas le moyen le plus sûr d'atteindre la connaissance. Ce savoir s'adresse à des initiés, suffisamment pourvus d'une intuition ésotérique pour tenter de s'engouffrer dans l'abîme de l'occultisme.

II-C-2. Le panthéisme issu de divers mythes

Le panthéon lovecraftien repose sur une approche matérialiste et rationnelle même s'il est pourvu de dieux informes tels que Nyarlathotep ou Azathoth. Les dieux primordiaux de ce panthéon sont Cthulhu et Nyarlathotep. Cthulhu est un dieu de la mer tandis que Nyarlathotep mène une vie souterraine. La nouvelle « The Shadow Over Innsmouth » reprend bien l'idée que ces créatures, parfois mentionnées comme la Grande Race ou les Grands Anciens, laissent derrière eux des vestiges de leur vies passées dans des cités.

Selon Elsa Grasso cette cosmogonie est gérée par un panthéon largement inspiré de la mythologie grecque, dont Lovecraft a fait la connaissance lors de son enfance à travers le mythe de Pan (Grasso, 195). La monstruosité réside dans ce panthéon même. Les divinités qui s'y trouvent sont également des extra-terrestres et des monstres. Ces créatures proposées par Lovecraft engendrent une pratique de cultes qui contribue à l'aspect religieux de cette cosmogonie.

Contrairement au panthéon gréco-romain, celui de Lovecraft ne se base pas sur la croyance. Il s'agit avant tout d'un univers qui repose sur une métaphysique bien matérialiste. Toutefois, malgré ce matérialisme qui s'éloigne des croyances irrationnelles et qui prône la science, l'ésotérisme chez Lovecraft est bien présente dans ses œuvres. Il bâtit

un univers en l'accompagnant d'une mythologie nouvelle qui provient de son imagination tout en conservant un point de vue rationnel, propre à son environnement scientifique.

Ces divinités sont les membres d'une hiérarchie bien précise où Azathoth, dans « The Call of Cthulhu », est en quelque sorte ce que Zeus est par rapport aux autres dieux dans la mythologie classique gréco-romaine. Il en est le maître. Il existe depuis l'origine du temps selon Lovecraft et il n'est autre qu'un chaos nucléaire et terrifiant. A lui seul il représente l'origine de toute existence. Il a dirigé une rébellion tenue par les « Elder Ones ». Puni, il se retrouve banni sur terre. Siégeant au sommet du destin de l'homme, il en est le maître. Peut-être Lovecraft a-t-il cherché justement à faire d'Azathoth l'incarnation du « matérialisme mécaniste » (Levy, 120) auquel il n'adhère pas. Le nom même de cet être est représentatif du message qu'il semble véhiculer. Il s'agit d'un nom composé de plusieurs références, tout comme le serait une œuvre entière de Lovecraft où les clins d'oeils sont multiples. En effet, le nom, composé de « 'Thoth' le Dieu égyptien des morts, 'Azazel', référence à la démonologie chrétienne et peut-être aussi 'Azoth', référence au gaz élémentaire), est un bon exemple de l'identité fluctuante des dieux » (Menegaldo, 272).

La référence au mythe de l'Atlantide est significative dans le panthéon lovecraftien. En effet, lorsque le professeur Dyer découvre la cité des Anciens, il établit un lien avec la fameuse cité d'Atlantide.

Here sprawled a palaeogean megalopolis compared with which the fabled Atlantis and Lemuria, Commoriom and Uzuldaroum, and Olathoë in the land of Lomar are recent things of today – not even of yesterday ; a megalopolis ranking with such whispered pre-human blasphemies as Valusia, R'lyeh, Ib in the land of Mnar, and the Nameless City of Arabia Deserta (MM, 47).

Afin de mieux comprendre le lien entre les cités lovecraftiennes et celle d'Atlantide, il convient de résumer le mythe dont il est issu. La première évocation à ce mythe remonte à Platon qui écrit *Timée* et qui mentionne la disparition d'Athéniens sous la mer, entourés d'une fange trop dense pour pouvoir sortir. Bien qu'il n'existe aucun vestige d'une telle île, son existence a toujours été une source de débats. La cité est supposée avoir été un lieu puissant riche et très civilisé, ce qui rappelle les cités des êtres interstellaires imaginés par Lovecraft. La civilisation de l'Atlantide a été frappée par un cataclysme qui l'a menée à sa disparition. Cette haute civilisation connaît le même sort que les divinités lovecraftiennes dont les cités se retrouvent englouties par la terre ou la mer. Ils sont venus sur terre en tant

qu'exilés et leur maître suprême est une divinité de la mer : Cthulhu dont l'aspect est marin à cause de sa tête de pieuvre. Il est accompagné d'un serviteur répondant au nom de Dagon, qui se trouve être un monstre pourvu d'écailles et à qui tout un ordre ésotérique est dédié dans « *The Shadow Over Innsmouth* ». Lovecraft introduit également des cataclysmes dans son œuvre tels que les naufrages. Pour Foucier, il existe un « mythe » qui lie le mythe platonicien et le mythe lovecraftien. Il s'agit en fait du « drame primitif selon lequel la mer aurait jadis englouti des surhommes » (Foucier, 63). Dans les deux cas, des civilisations dépassant celles des hommes finissent par sombrer. Lovecraft a gardé du mythe platonicien ce qu'il en interpréta. Ce qui revient à dire que Lovecraft retient de l'Atlantide sa splendeur et sa chute qui n'en est que plus grande. De plus, le titre même de la nouvelle « *The Call of Cthulhu* », renvoie à l'idée d'un appel incitant à rejoindre le cercle du culte. Tout comme l'appel de Cthulhu attire, « l'Atlantide attire le naufragé, ou plutôt, tel un monstre marin, elle l'avale » (Foucier, 65). Une fois confrontés, d'autres similitudes peuvent surgir entre les deux mythes. « On note le même artifice narratif (des mémoires d'outre-tombe), les mêmes circonstances dramatiques (un naufrage) » (Foucier, 66).

Au final, ce que nous pouvons déduire du panthéisme lovecraftien réside dans le caractère toujours aussi mystérieux qu'il revêt. C'est derrière tout un système de sous-entendus et un procédé d'adjectivation implicite que Lovecraft désigne ses personnages les plus déroutants. Il ne nomme pas mais décrit. Ce système est assez proche de la notion de sacré qui a tendance à être dissimulée. A la fois exilés monstrueux et divinités vénérées, les Anciens et leur culte est toute aussi réelle qu'une quelconque religion. C'est en tout cas ce qu'affirme Price lorsqu'il dit :

Despite the fact that the cult of the Old Ones is as false as any other religion, the Old Ones being simply superior extraterrestrials, Lovecraft devoted considerable imaginative energy to constructing a convincing body of mythical lore concerning them. This was made necessary by Lovecraft's wise choice of allusion and implication. Rather than introducing his horrors directly, he allowed the reader to piece together scattered intimations and to discern the terrible scientific truth through the distorting medium of legend (Price, 251).

Peut-être Lovecraft a-t-il tout simplement cherché à refléter sa vision sur la religion qui selon lui, s'interprète de manière subjective, et peut donner lieu à des modes de pensée divergents. La littérature lovecraftienne n'aurait en effet pas eu le même impact si l'auteur s'était contenté d'établir la vérité de manière trop rationnelle. L'implication de l'ésotérisme et d'éléments mythologiques permet un mélange fluctuant entre raison et folie.

II-C-3. Le caractère illusoire du mythe américain

Lovecraft se veut critique des valeurs véhiculées par l'idéologie américaine. En effet, le mythe américain trouve ses racines dans la croyance que l'Amérique est le seul endroit au monde susceptible de fournir l'égalité des chances et la liberté. Le mythe de l'Ouest américain qui prône le pionner et la réussite collective dans l'agriculture, notamment grâce à l'abondance des terres, connaît un changement après la guerre civile américaine de 1860-1865. En effet, la richesse de l'agriculture laisse place à un mythe de la ville où l'industrie, l'argent et le progrès prolifèrent. Le nouveau mythe américain se situe donc en ville et la littérature a parfois tendance à renverser ce mythe. Bien que les années vingt soient synonymes de croissance économique suite aux bénéfices réalisés par les Etats-Unis à la fin de la première guerre mondiale, l'élément perturbateur survient dans les années trente. Une crise économique émerge, surtout dans les villes ouvrières et des mesures politiques tel que le New Deal (1933-1938) tentent de venir à bout de cette Grande Dépression. Lovecraft illustre cette chute urbaine à travers sa description de la ville d'Innsmouth comme un lieu isolé, « badly cut off from the rest of the country by marshes and creeks » (SOI 307) et peuplé d'habitants déçus.

Pourtant, le mythe du rêve américain se caractérise par l'idée que n'importe qui peut prétendre atteindre la prospérité aux Etats-Unis, du moment qu'il demeure déterminé et entreprenant. Cette croyance est aussi âgée que la découverte du continent américain lui-même, synonyme d'un nouveau monde ouvert à des nouvelles perspectives. Bien que ce mythe ait connu d'autres appellations et diverses formes tels que la conquête de l'Ouest, « the frontier », « from rags to riches », le résultat est le même pour Lovecraft. Le désenchantement est au rendez-vous. C'est d'ailleurs ce qui lui arrive lorsqu'il quitte Providence pour New York pendant quelques temps avec son épouse.

Résolument en dehors de son époque, il se complut dans l'étude du XVIII^e siècle américain, l'époque où il aurait aimé vivre, il visita les vieilles villes des Etats-Unis, se consacra à l'étude du folklore mondial, des rêveries sur le passé de l'humanité et les civilisation préhumaines. Il donna ainsi corps à cette mythologie de Cthulhu qui lui appartient en propre, même s'il autorisa d'autres écrivains à l'utiliser (Van Herp, 147).

Son séjour à New York s'avère un véritable échec et son art ne lui permet pas de subvenir à ses besoins. Cet épisode de sa vie pourrait donc expliquer sa vision concernant

la société de son pays et comment il en est arrivé à créer sa propre mythologie. Sa littérature tournée souvent vers le passé agit comme une avancée à reculons qui ne peut être que nostalgique.

Le choix de Lovecraft concernant la mise en place d'une mythologie personnelle avec des pratiques impies et des croyances païennes n'est pas sans intérêt. En effet, tout ce qui revêt un caractère positif et bienfaisant pour l'homme y est détourné comme si Lovecraft cherchait à faire comprendre que tout n'est qu'illusion.

Souvent considéré comme un auteur raciste, certains peuvent voir dans le retour de Lovecraft vers un mythe d'origine une illustration de sa volonté d'atteindre un passé où la race était encore pure et non envahie par des étrangers. Selon Houellebecq, Lovecraft ne semble pas appartenir à ceux qui croient au mythe de la réussite américaine.

Résolument anti-commercial, il méprise l'argent, considère la démocratie comme une sottise et le progrès comme une illusion. Le mot 'liberté', cher aux américains, ne lui arrache que des ricanements attristés. Il conservera toute sa vie une attitude typiquement aristocratique de mépris de l'humanité en général, joint à une extrême gentillesse pour les individus en particulier (Houellebecq, 15).

La vision de Lovecraft est bien pessimiste et il fuit cette réalité sociale en l'investissant dans une création littéraire qui lui est propre. Ses récits sont truffés de références bibliques, mythologiques et légendaires et le parcours herméneutique du lecteur l'amène à traverser l'histoire américaine et son passé colonial. Ses références sont pour la plupart liées à la culture américaine. Malgré l'aspect ésotérique qui s'en dégage, il s'agit au final d'un ensemble réunissant les nouveautés de son époque, les acquis de savoir tels que le progrès scientifique mais également les appréhensions à travers un questionnement sur le destin de l'humanité dans ce tourbillon d'avancées. De plus, une dimension propre à l'auteur vient compléter cet ensemble avec une vision ethnocentrique qui dénonce l'industrialisation. Le regroupement de tous ces éléments synthétise la vision subjective d'une époque. C'est pourquoi Menegaldo considère que « la thématique du Retour des Dieux Archaiques (typiques de l'époque) peut aussi se lire comme métaphore de la pulsion entropique propre à la civilisation américaine au temps de Lovecraft » (Menegaldo, 281). La vérité sociale du contexte américain a pu mener Lovecraft vers la création de sa propre cosmogonie et mythologie. D'ailleurs un mythe n'est-il pas l'explication des vérités du monde ?

Le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » fournit une définition assez claire de ce qu'est un mythe lorsqu'il dit : « After all, the strangest and maddest of myths are often merely symbols or allegories based upon truth – and old Zadok must have seen everything which went on around Innsmouth for the last ninety years » (SOI, 327). Cette affirmation contribue à comprendre ce que Lovecraft cherche à faire. Sa mythologie n'est qu'une surface qui est censée révéler certaines vérités concernant l'homme en général, mais également concernant la situation américaine de son temps.

La mythologie employée par Lovecraft permet une prise de conscience que le narrateur dans « The Shadow Out of Time » semble décrire lorsqu'il dit : « For was not this whole experience – this shocking familiarity with a set of unknown ruins, and this monstrously exact identity of everything before me with what only dreams and scraps of myth could have suggested – a horror beyond all reason? » (SOT, 423) Il admet que les légendes peuvent renvoyer à des indices concernant une vérité à laquelle il est difficile de faire face.

Lovecraft se détourne ainsi de la société américaine et se détache de ce qui est perçu comme étant le rêve américain. Artiste reclus et méconnu de son époque, il travaille de nuit sur des textes qui seront à peine vendus de son vivant. Ses récits s'éloignent parfois de l'univers scientifique qu'il utilise comme environnement de base pour atteindre une dimension plus cosmique et irrationnelle. L'imaginaire et la réalité entrent donc en conflit pour tirer l'homme vers l'abîme qu'est la folie.

III. L'interaction du sublime et du grotesque

L'horreur et la démence apparaissent chez Lovecraft à travers des créatures grotesques et monstrueuses, ou encore par la sublimation de grands thèmes propres à Lovecraft tels que la recherche de la connaissance et la fascination envers l'innommable. D'où l'idée que l'aspect scientifique de sa fiction représente une forme de sublime avec un intérêt et une fascination constante, soulignée lors des quêtes et expéditions, envers le savoir. A ce monde idéal et hautement intellectuel s'ajoute un tout autre univers qu'est l'ésotérisme et les rites qui en résultent avec toute une panoplie de créatures interstellaires, grotesques en apparence mais sublimes dans leur possession de connaissances. D'ailleurs, selon Burwick, « Just as the sublime makes the mind witness its limited capacities of rationality, the grotesque confronts the mind with its lurking impulses of irrationality » (Burwick, 136). C'est en effet le sublime, agissant comme un élément déclencheur chez le personnage savant de Lovecraft qui découvre les limites de son savoir. Cette nouvelle lucidité éveille ensuite dans la plupart des cas, un intérêt soudain envers l'irrationnel. Le personnage se tourne alors vers un chemin guidé par le grotesque.

Cette étude a tenté jusqu'à présent de délimiter les contours et de définir les portées de ces deux aspects : science et ésotérisme. Il convient dès lors d'admettre que ces deux univers, bien que distincts, se côtoient. Le but de cette partie est donc d'établir dans quelle mesure ceci s'effectue et quel est l'effet qui en résulte. Cette alliance n'est pas anodine si l'on se fie aux dires de Victor Hugo : « c'est de la féconde union du type grotesque au type sublime que naît le génie moderne, si complexe, si varié dans ses formes, si inépuisable dans ses créations » (Hugo, 12). La présence d'éléments surnaturels intervient donc dans la fiction de Lovecraft comme un moyen d'introduire non seulement du sublime mais aussi du grotesque puisque la connaissance secrète est poursuivie avec fascination tout en provoquant un sentiment d'inquiétude concernant les conséquences. Le narrateur dans « At the Mountains of Madness » admet que les résultats de son expédition sont concluants grâce à la nouvelle espèce qu'il découvre mais cet enthousiasme est rapidement rejoint par une inquiétude lorsqu'il fait référence aux « Old Ones » : « Well known and mundane though they were, their presence in this remote world of death was more unexpected and unnerving than any grotesque or fabulous tones could possibly have been—since they gave a fresh upsetting to all our notions of cosmic harmony (MM, 87). » La conception de l'existence d'une telle espèce devient un élément perturbateur dans la conscience du narrateur qui devine les dangers que sa propre espèce encourt. Cette découverte engendre une difformité grotesque dans sa conception d'un univers hétérogène. C'est en bouleversant les normes rationnelles des consciences de ses personnages que Lovecraft

mêle le grotesque au sublime. La dimension cosmique de ses récits devient une forme de sublimation qui représente peut-être une société américaine dans laquelle il vit et dont les indices restent implicites. Truchaud indique d'ailleurs qu'il existe chez Lovecraft un « mélange intime de l'attraction et de la répulsion de la chose désirée » (Truchaud, 17).

Cette chose désirée demeure indicible mais elle apparaît souvent comme l'élément central de son œuvre. Paradoxalement, Lovecraft n'hésite pas à nommer l'innommable en affirmant l'existence de ce dernier. C'est le cas lorsque le professeur Dyer et ses collègues découvrent les cadavres des « Old Ones », tués par la révolte des shoggoths. : « To find them in this state was wholly unexpected, and we wondered what sort of monstrous struggle had occurred down here in the dark » (MM, 93). L'adjectif « monstrous » qualifie déjà ces êtres et laisse au lecteur la liberté d'imaginer quelle apparence ou attitude monstrueuse ils peuvent posséder.

Dans « The Case of Charles Dexter Ward », lorsque le jeune Ward fait part des faits décrits dans le journal de son oncle Eleazar Smith concernant le lieu où il vit : « Something about the bearing of the messenger carried a conviction which his mere words could never have conveyed; [...] And from that single messenger the party at the shore caught a nameless awe which almost sealed their own lips » (CCDW, 143). L'horreur entraîne instinctivement un silence pesant et les mots ne suffisent pas, selon le narrateur, à transmettre la vérité. L'indicible est donc, à défaut, décrit à travers d'autres termes: « And yet I saw them in a limitless stream—flopping, hopping, croaking, bleating—surging inhumanly through the spectral moonlight in a grotesque, malignant saraband of fantastic nightmare » (SOI, 360). Cette accumulation de termes plutôt péjoratifs témoigne du caractère repoussant de ces monstres grotesques.

Mais ce sentiment de rejet ou de fascination n'est pas seulement valable pour les entités surnaturelles de Lovecraft. Il existe également envers les objets comme la tiare dans « The Shadow Over Innsmouth ». En effet, le narrateur décrit l'intérêt de sa grand-mère pour des bijoux qui témoignent de sa famille : « They were, he said, of very grotesque and almost repulsive design, and had never to his knowledge been publicly worn; though my grandmother used to enjoy looking at them » (SOI, 364). L'objet est ici décrit comme étant grotesque et cela suffit à créer une curiosité quant à la véritable provenance de l'ornement. Lovecraft continue de demeurer mystérieux sur cet indicible lorsque le professeur Dyer résume son expédition en ces termes : « Of what had set us fleeing from the darkness of earth's secret and archaic gulfs we said nothing at all » (MM, 102). La mystérieuse cité de pierre découverte par ses travaux et ceux de ses collègues est décrite par son caractère

obscur et obsolète. Mais le narrateur choisit de ne pas nommer ce qui l'a fait fuir de ces lieux. Il se contente d'une description topographique brève. Cette réticence permet non seulement d'envisager le danger comme une anomalie grotesque et inquiétante, mais aussi de terminer le récit sur un effet de sublimation qui laisse libre cours à l'imagination du lecteur. Peut-être est-ce là ce que Victor Hugo a défini comme étant le grotesque. C'est-à-dire un « un temps d'arrêt, un terme de comparaison, un point de départ d'où l'on s'élève vers le beau avec une perception plus fraîche et plus excitée » (Hugo, 15). C'est pourquoi l'expédition du professeur Dyer attire tout un engouement scientifique qui mène le narrateur à décrire son expérience afin de mettre en garde les humains. Malgré son avertissement, la fascination est trop forte et la curiosité humaine l'emporte. C'est aussi le cas pour un lecteur, avide de découvrir ce qui se cache dans l'innommable lovecraftien.

Néanmoins, cette attirance pour le mystère provoque souvent un aller simple vers la démence tout comme le suggère l'état du personnage de Danforth. Selon le narrateur « Danforth will never be the same again. I have said that Danforth refused to tell me what final horror made him scream out so insanely—a horror which, I feel sadly sure, is mainly responsible for his present breakdown » (MM, 105). L'indicible a des conséquences néfastes sur les personnages qui l'ont perçu.

En guise d'exemple, la réaction du narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » s'avère approprié. En effet, suite au récit surnaturel et perturbé du vieux Zadok, il tente de transposer son expérience à travers les mots suivants : « I can hardly describe the mood in which I was left by this harrowing episode—an episode at once mad and pitiful, grotesque and terrifying. The grocery boy had prepared me for it, yet the reality left me none the less bewildered and disturbed » (SOI, 340-341). Cet extrait est significatif dans le sens où il résume à lui seul la tendance de Lovecraft à qualifier l'innommable à travers une accumulation d'adjectifs tels que « mad ; pitiful ; grotesque, terrifying ». Mais il est également suivi d'un constat qui résume l'effet de l'épouvante. Cette dernière conduit à une conscience « bewildered and disturbed » et dans laquelle se mêlent sublime et grotesque. C'est ainsi que le narrateur définit sa réalité. Certains critiques tels que Schnabel n'hésitent d'ailleurs pas à expliquer le choix d'appartenance de Lovecraft au genre du fantastique par sa propre vision sur la réalité. « C'est parce qu'il voyait le grotesque côtoyer le réel qu'il cherchait un exutoire dans le fantastique » (2003, Schnabel, 9). C'est pourquoi cette partie cherchera tout d'abord à analyser l'environnement gothique pour ensuite s'attarder en détails sur le thème de la monstruosité et enfin aboutir sur une redéfinition du fantastique chez Lovecraft.

III-A. Un environnement gothique de l'horreur

« The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown » (1985, Lovecraft, 1). C'est ainsi que débute l'essai de Lovecraft sur la fiction de l'horreur. Cette assertion venant de Lovecraft présente les caractéristiques de sa fiction basée sur la présence quasi constante du sentiment de peur mais également de l'inconnu, en d'autres termes l'innommable ou encore l'indicible. Bien que certains critiques tels que Edmund Wilson aient méprisé le style littéraire de Lovecraft, le maître de Providence a toujours été adulé par des lecteurs et auteurs. Comme nous l'avons constaté précédemment, le mythe de sa création contient les contributions de ses correspondants, à qui il donnait son accord pour qu'ils puissent emprunter tel ou tel élément de sa fiction. Il était donc imité à travers l'emprunt de divers éléments qui peuplent l'univers d'horreur de sa fiction.

Ainsi, il est possible d'inscrire l'œuvre de Lovecraft dans le genre littéraire du gothique inauguré au XVIII^{ème} siècle avec le roman *Le Château d'Otrante* par Horace Walpole. Ce mouvement d'origine britannique avait développé toute une esthétique de la mort basée sur un goût pour les ruines du passé, les tombes... Selon Miles cette esthétique précède de loin l'œuvre de Walpole et marque une prédominance du passé. (Miles, 30). Ce dernier exerce ainsi une autorité nouvelle et il n'est pas étonnant de constater que Lovecraft utilise de tels motifs pour traduire son engouement du passé. Les thèmes récurrents de ce genre littéraire englobent ainsi des motifs spatiaux bien déterminés et inspirés d'une époque lointaine tels que le moyen âge. C'est donc à travers des décors sombres, labyrinthes, dédales, jardins, cavernes, couloirs obscurs, châteaux, églises et autres lieux hantés que l'obscurantisme du gothique s'installe. Le but est de créer une atmosphère inquiétante mêlée d'une fascination pour le caractère sublime de ce type de lieux.

Tout comme le suggère la réaction du professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness », face à la cité qu'il découvre, les paysages lovecraftiens entraînent une horreur particulière : « Something about this whole place, with its polished and almost glistening floor, struck us as more vaguely baffling and horrible than any of the monstrous things we had previously encountered » (MM, 91). Plus que n'importe quel secret qui se cache derrière des livres interdits ou des savoirs ésotérique, l'environnement est apte chez

Lovecraft à créer l'attente et la peur. C'est pourquoi il convient d'en étudier quelques caractéristiques proches du gothique.

Nous pouvons citer en tant qu'exemple, la description fournie par le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » lorsque ce dernier parvient à destination (c'est-à-dire Innsmouth) et découvre les locaux de l'Ordre Esotérique de Dagon. Il est occupé à déchiffrer les inscriptions affichées sur les murs de ces lieux lorsque le son d'un vieux clocher attire son attention :

The sound came from a squat-towered stone church of manifestly later date than most of the houses, built in a clumsy Gothic fashion and having a disproportionately high basement with shuttered windows. Though the hands of its clock were missing on the side I glimpsed, I knew that those hoarse strokes were telling the hour of eleven. Then suddenly all thoughts of time were blotted out by an onrushing image of sharp intensity and unaccountable horror which had seized me before I knew what it really was (SOI, 318).

Non seulement l'architecture de l'église est ouvertement gothique, mais sa difformité entraîne un sentiment d'horreur chez le narrateur qu'il ne parvient d'ailleurs pas à nommer directement. Ainsi, le roman gothique envisage une architecture précise qui enferme les personnages dans des lieux plus ou moins clos et où tout devient étranger. Le voyage du narrateur à travers cette ville gothique ne s'arrête pas là et il continue à découvrir tout le caractère macabre des lieux à travers d'autres églises : « Re-crossing the gorge on the Main Street bridge, I struck a region of utter desertion which somehow made me shudder. Collapsing huddles of gambrel roofs formed a jagged and fantastic skyline, above which rose the ghoulish, decapitated steeple of an ancient church » (SOI, 324). Ce lieu désert inspire au narrateur une inquiétude engendrée par les ruines des toits et clochers qui l'entourent. Pourtant l'église est traditionnellement considérée comme un lieu sacré qui inspire une certaine solennité. Ici elle est accompagnée d'un sentiment de peur qui introduit la difformité du grotesque dans le sublime de la fonction des lieux.

Si l'on considère que l'aspect difforme et tortueux du topos lovecraftien fait partie de la dimension grotesque de son style, il convient de dévoiler la figure du labyrinthe. Cette figure est destinée à égarer celui qui s'y trouve. C'est ce qu'il se produit lorsque le Docteur Willett dans « The Case of Charles Dexter Ward » décide de se lancer à la recherche du laboratoire secret de son patient Ward. Il se retrouve donc dans un couloir sombre où les bougies et les torches s'éteignent peu à peu. La perspective de devoir avancer dans l'obscurité le conduit à avancer plus vite : « The thought of being lost in utter darkness without matches amidst this underground world of nightmare labyrinths impelled him to

rise to his feet and run, which he could safely do now that he had passed the open pit » (CCDW, 209). Ce dédale peut fonctionner ici comme une allégorie. En effet, le labyrinthe est décrit de manière négative. Situé dans une partie souterraine de la maison, c'est un lieu cauchemardesque qui suscite l'éloignement rapide du personnage. Plus que cela, il faudrait peut-être envisager ce labyrinthe comme une métaphore de la condition humaine. Après tout, le Docteur Willett est l'archétype de l'humain impuissant face à des forces mystérieuses. Ici le labyrinthe illustre l'errance de la conscience humaine. Bien que ce paysage renvoie à des considérations plus abstraites, il existe de manière tangible pour le personnage qui s'y engouffre. C'est ainsi que Lovecraft introduit l'horreur et la peur dans l'environnement de sa fiction. De plus, le labyrinthe est un élément purement humain, il n'est pas créé par la nature. Ce qui revient à dire que l'homme s'auto-détruit mentalement en s'égarant dans les méandres de sa propre création. Ce motif du labyrinthe existe depuis l'antiquité, notamment avec le mythe du centaure mais il transmet une vérité universelle qui est celle de l'égarement humain. D'autre part, le paysage labyrinthe peut-être envisagé comme compatible avec le XX^{ème} siècle. Lovecraft a pu ainsi démontrer l'absence de repères d'une société où les institutions politiques ne lui convenaient guère.

Les activités mystérieuses qu'entreprend l'entité parasite qui habite l'esprit du narrateur dans « The Shadow Out of Time » erre également dans ce type d'environnement, notamment lorsque Nathaniel Wingate Peaslee fait référence à son voyage en Virginie : « Later in that year I spent weeks alone beyond the limits of previous or subsequent exploration in the vast limestone cavern systems of western Virginia—black labyrinths so complex that no retracing of my steps could even be considered » (SOT, 373). Ces passages cavernes et labyrinthes obscurs correspondent à l'environnement gothique que Lovecraft s'évertue à tisser autour des personnages. Le caractère sombre et confus de ces lieux permet à l'auteur de mieux dissimuler les mystères qui doivent rester secret, notamment la connaissance interdite. Ce que le narrateur nomme comme étant la Grande Race des Yiths vit dans une cité de pierre dont il se rappelle l'architecture cyclopéenne et les jardins aux formes loins d'être familières :

The omnipresent gardens were almost terrifying in their strangeness, with bizarre and unfamiliar forms of vegetation nodding over broad paths lined with curiously carven monoliths. Abnormally vast fern-like growths predominated; some green, and some of a ghastly, fungoid pallor. Among them rose great spectral things resembling calamites, whose bamboo-like trunks towered to fabulous heights. Then there were tufted forms like fabulous cycads, and grotesque dark-green shrubs and trees of coniferous aspect (SOT, 381).

Ce passage délivre un champ lexical riche et propre au gothique, notamment à travers des termes tels que « terrifying ; strangeness ; bizarre ; unfamiliar ; curiously ; abnormally ; ghastly ; pallor ; spectral ; grotesque ; dark... » Tout est mis en place pour que le personnage humain soit dérouté dans ce qui est non familier, obscur et étrange. Cet amalgame de termes déroutants crée une atmosphère de macabre où même les objets les plus simples suggèrent des formes liées à l'esthétique de la mort. C'est le cas pour les caisses de marchandises navales dans « The Case of Charles Dexter Ward », lorsqu'en 1767, les marins employés par Curwen transportent d'étranges caisses sur la côte : « The cargo consisted almost wholly of boxes and cases, of which a large proportion were oblong and heavy and disturbingly suggestive of coffins » (CCDW, 130). Une telle vision laisse au lecteur le libre choix d'imaginer toutes les atrocités suggérées. Des atrocités qui ne sont jamais vraiment directement nommées mais présentées comme « a hideously amplified world of lurking horror » (MM, 28) selon le professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness ». La topographie lovecraftienne devient ainsi un élément à part entière qui vaut la peine d'être analysé et de se demander d'où provient une telle imagination.

III-A-1. Le « Régionalisme cosmique »

Nous avons jusqu'à présent étudié le caractère sombre et gothique du paysage lovecraftien. Toutefois, il existe d'autres aspects dans ce paysage auquel nous pouvons nous attarder selon Waugh qui catégorise l'univers complexe de Lovecraft en quatre parties avec un paysage sombre, personnel, double et idéal (Waugh, 221).

Afin d'aborder le caractère personnel de ce paysage, il convient de cerner l'expression de « régionalisme cosmique ». Elle provient de Michel Meurger qui soutient l'idée que Lovecraft s'ancre massivement dans ses propres expériences et voyages pour créer l'univers qui l'a rendu si connu dans la littérature américaine (Meurger, 188). En effet, Lovecraft puise son inspiration dans ses origines, en Nouvelle-Angleterre. Les villes imaginaires qu'il présente sous les noms d'*Innsmouth* ou encore *Arkham* ne sont en réalité que les formes sublimées de cités auxquelles Lovecraft tient beaucoup. Ce « régionalisme cosmique » contribue à l'idée que le paysage lui-même est un personnage à part entière dans les écrits de l'auteur. Ce choix de condenser son univers en Nouvelle-Angleterre n'est pas anodin puisqu'il s'agit de la terre natale de la nation américaine. Ce lieu où s'enracine les Etats-Unis est propice à créer un effet de fantastique, grâce aux nombreux mythes et

légendes de ce territoire. En effet, la présence d'une réalité historique accorde plus de contrastes à l'irruption du surnaturel, technique de prédilection du fantastique selon Todorov.

Par ailleurs, la Nouvelle-Angleterre présente un autre avantage en termes de création fictive ; elle est la terre d'une culture riche en histoires et légendes diaboliques de sorcellerie tout en présentant un paysage merveilleux où se mêlent forêts mystérieuses, monts élevés et abîmes profonds. Il s'agit donc d'un lieu propice à l'invasion du macabre et il demeure personnel dans la mesure où il provient de l'expérience propre à Lovecraft. Il crée ainsi une région du nom d'Arkham qui est dangereusement proche du monde américain industrialisé. C'est dans ce lieu hautement riche en légendes populaires et fantastiques que Lovecraft implante un univers personnel « où Providence prend le nom d'Arkham, en référence à Salem (Kingsport prenant celui d'Innsmouth), contraction de deux villes en une seule : Arkham devient le lieu géométrique idéal pour Lovecraft, où se concentrent toutes les forces maléfiques de l'univers » (Truchaud, 16-17).

Mais il est un lieu auquel Lovecraft tient par-dessus tout : Providence. Cet attachement se traduit par une vision de cette ville comme un havre de paix, où Lovecraft s'est volontiers exilé suite à son échec à New York. Sa fuite vers sa terre natale s'explique par une volonté de fuir un monde et une vérité auxquels Lovecraft a du mal à adhérer.

Old Providence! It was this place and the mysterious forces of its long, continuous history which had brought him into being, and which had drawn him back toward marvels and secrets whose boundaries no prophet might fix. Here lay the arcana, wondrous or dreadful as the case might be, for which all his years of travel and application had been preparing him. A taxicab whirled him through Post Office Square with its glimpse of the river, the old Market House, and the head of the bay, and up the steep curved slope of Waterman Street to Prospect, where the vast gleaming dome and sunset-flushed Ionic columns of the Christian Science Church beckoned northward (CCDW, 165-166).

Selon Schnabel, Providence est aux yeux de Lovecraft « un rempart contre la décadence et les transformations sociales » (2002, Schnabel, 8). C'est pourquoi il idéalise le passé colonial représenté par les habitations de ses récits.

His home was a great Georgian mansion atop the well-nigh precipitous hill that rises just east of the river; and from the rear windows of its rambling wings he could look dizzily out over all the clustered spires, domes, roofs, and skyscraper summits of the lower town to the purple hills of the countryside beyond. Here he was born, and from the lovely classic porch of the double-bayed brick facade his nurse had first wheeled him in his carriage; past the little white farmhouse of two hundred years before that the town had long ago overtaken, and on toward the stately colleges along the shady, sumptuous street, whose old square brick

mansions and smaller wooden houses with narrow, heavy-columned Doric porches dreamed solid and exclusive amidst their generous yards and gardens (CCDW, 113).

Cette description de la maison de Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » peut être insérée dans la catégorisation de Waugh en tant que paysage idéal. En effet, le narrateur idéalise le passé autrefois plus glorieux du jeune Ward avant qu'il ne connaisse le sort de la démence. La maison de type coloniale dans laquelle il vit se trouve dans un environnement pastoral auquel Lovecraft aspire pour la société américaine.

Tout comme Lovecraft lui-même, Charles Ward est passionné par l'architecture ancienne des habitations qui l'entourent et son engouement est mêlé d'une inquiétude déjà présente : « Here ran innumerable little lanes with leaning, huddled houses of immense antiquity; and fascinated though he was, it was long before he dared to thread their archaic verticality for fear they would turn out a dream or a gateway to unknown terrors. (CCDW, 114). Nous retrouvons ainsi la dualité constante entre fascination et répulsion chez Lovecraft.

Le narrateur de « The Shadow Over Innsmouth » partage cette même fascination lorsqu'il découvre les habitations anciennes d'Innsmouth bien qu'il dédaigne les lieux. « Though the golden light of late afternoon gave the ancient roofs and decrepit chimneys an air of mystic loveliness and peace, I could not help glancing over my shoulder now and then » (SOI, 341). La lumière du jour l'aide à découvrir l'autre aspect de cette ville dont il souhaite fuir au plus vite. Son rejet de la ville est tel qu'il va jusqu'à décrire l'hôtel où il séjourna ainsi : « I left behind me forever the morbid and horror-infested fabric of the Gilman House » (SOI, 349).

Toutefois les maisons chez Lovecraft fonctionnent comme des espaces souillés par l'incident surnaturel qui se répercute sur l'aspect des bâtiments par leur ancienneté et leur difformité. Le macabre est ainsi concentré et isolé en un seul lieu comme c'est le cas pour la maison de Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward ». Et franchir le seuil de son espace où se déroulent les expériences les plus étranges est un acte rendu interdit par le personnage.

Un autre espace est digne d'intérêt dans l'étude topographique des œuvres de Lovecraft, c'est-à-dire la mer ou le milieu aquatique en général. En effet, il s'agit d'un lieu idéal pour y abriter les créatures les plus mystérieuses du mythe lovecraftien. Shoggoths, Dagon, Cthulhu ou encore d'autres espèces inventées par Lovecraft à travers ses récits, y trouvent refuge guettant le moment propice pour dominer le monde habité à la surface par

l'homme. Les marins égarés sont leurs premières victimes. La mer fonctionne donc comme une sorte de labyrinthe, figure précédemment mentionnée. Au cours de leurs fouilles de l'expédition menée par le professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness », le narrateur se forge peu à peu une opinion concernant la provenance de l'espèce découverte. Il qualifie la cité sous-marine de R'lyeh comme une « Cyclopean water-city of that nighted, penguin-fringed abyss » (MM, 96). Il s'agit d'un lieu fictif hautement significatif dans la mesure où il rappelle la cité perdue de l'Atlantide, un lieu souvent sublimé. Mais la cité, également enfouie, de R'lyeh est perçue de manière plus négative par l'équipage de Johansen dans « The Call of Cthulhu ». Le groupe atteint une rive hostile décrite ainsi : « a coast-line of mingled mud, ooze, and weedy Cyclopean masonry which can be nothing less than the tangible substance of earth's supreme terror—the nightmare corpse-city of R'lyeh, that was built in measureless aeons behind history by the vast, loathsome shapes that seeped down from the dark stars » (CC, 150). Aucune sublimation ici, si ce n'est l'ancienneté des lieux. Cette réaction s'explique par le danger qui y sommeille et qui est personnifié par Cthulhu.

D'ailleurs, le narrateur de « The Call of Cthulhu » fait part de son inquiétude concernant l'invasion imminente des entités interstellaires qui émergeraient de leur cité plongée sous l'eau.

I shall never sleep calmly again when I think of the horrors that lurk ceaselessly behind life in time and in space, and of those unhallowed blasphemies from elder stars which dream beneath the sea, known and favoured by a nightmare cult ready and eager to loose them on the world whenever another earthquake shall heave their monstrous stone city again to the sun and air (CC, 149).

La probabilité que cette cité puisse de nouveau émerger suffit à installer une atmosphère inquiétante. Parmi les autres lieux inquiétants, se dresse Innsmouth. Cette ville côtière transmet bien cette idée de grotesque mêlé au sublime. En effet, c'est à cause de sa mauvaise réputation que le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » décide de visiter cet endroit méprisé par les habitants des villes alentours.

That was the first I ever heard of shadowed Innsmouth. Any reference to a town not shewn on common maps or listed in recent guide-books would have interested me, and the agent's odd manner of allusion roused something like real curiosity. A town able to inspire such dislike in its neighbours, I thought, must be at least rather unusual, and worthy of a tourist's attention (SOI, 305).

C'est une ville vivant de « fishing and lobstering » (SOI, 306) qui est aussi référencée dans la nouvelle comme « rumour-shadowed Innsmouth » (SOI, 316). Les apparences chez Lovecraft ne sont pas trompeuses et reflètent l'aspect sombre des lieux. D'ailleurs, le récif qui abrite les shoggoths est nommé « Devil Reef » (SOI, 316-317).

En somme, la topologie de la fiction lovecraftienne regroupe plusieurs paysages tels que lieux habités par des extraterrestres ou encore des lieux profondément ancrés dans un passé colonial si l'on considère les voyages effectués par Ward au cours de ses recherches dans la vieille Europe ou encore les vieilles demeures coloniales de la Nouvelle-Angleterre qui délimitent le contour des récits. Mais il convient de remarquer le choix d'environnements hostiles à l'homme et maîtrisé par la nature tels que la mer dans « The Shadow Over Innsmouth » ou encore la chaîne montagneuses dans « At the Mountains of Madness » dont le titre suggère déjà une atmosphère marquée par la folie. Le professeur Dyer délivre d'ailleurs un point de vue explicite concernant ces montagnes : « From the look of things, that daemon mountain wind must have been enough to drive any man mad in the midst of this centre of all earthly mystery and desolation. » (MM, 36). Cette approche est également renforcée par une comparaison avec les œuvres du peintre réel qu'est Nicholas Roerich.²⁰ Le narrateur compare à plusieurs reprises ce paysage montagneux aux travaux de ce peintre. « As we drew near the forbidding peaks, dark and sinister above the line of crevasse-riven snow and interstitial glaciers, we noticed more and more the curiously regular formations clinging to the slopes; and thought again of the strange Asian paintings of Nicholas Roerich » (MM, 41). Ce peintre a d'ailleurs mené plusieurs expéditions pendant la période d'entre-deux-guerres en Asie centrale. Ces œuvres traduisent son intérêt pour le mystérieux et le passé tout comme Lovecraft. L'atmosphère qui se dégage de ses tableaux est similaire à celle du récit du maître de Providence qui s'est probablement inspiré des montagnes gigantesques, hostiles et froides peintes par Roerich.

Mais l'horreur découle surtout de ce que renferment ces montagnes, à savoir une cité de pierre dont les formes et la structure révèlent le caractère grotesque de tout ce qui appartient à l'invention non humaine. « The foothills were more sparsely sprinkled with grotesque stone structures, linking the terrible city to the already familiar cubes and ramparts which evidently formed its mountain outposts » (MM, 45). Mais ce caractère grotesque réside peut-être aussi dans l'ancienneté des lieux. « Certainly, we were in one of the strangest, weirdest, and most terrible of all the corners of earth's globe. Of all existing

²⁰ Nicholas Roerich (1874-1947), peintre, philosophe, archéologue et orientaliste russe.

lands it was infinitely the most ancient » (MM, 70). Ce qui demeure certain est le sentiment d'étrangeté qui s'empare des personnages qui font face à de tels paysages. Cette cité extraterrestre est même mentionnée par le narrateur comme étant « the grotesque city » (MM, 103). Mais ce grotesque n'empêche pas la présence du sublime, présent à travers l'engouement des scientifiques face à un tel lieu. « For a second we gasped in admiration of the scene's unearthly cosmic beauty, and then vague horror began to creep into our souls. For this far violet line could be nothing else than the terrible mountains of the forbidden land—highest of earth's peaks and focus of earth's evil; harbourers of nameless horrors and Archaean secrets » (MM, 103).

Par ailleurs, le paysage peut servir de témoin des événements. Et tout comme le suggère la théorie du fantastique selon laquelle l'histoire et les faits réels donnent plus d'impact à l'invasion du surnaturel, Lovecraft n'hésite pas à faire référence à la guerre. C'est le cas lorsque le narrateur décrit ce qu'il reste d'Innsmouth suite à la guerre. « There were vague statements about disease and concentration camps, and later about dispersal in various naval and military prisons, but nothing positive ever developed. Innsmouth itself was left almost depopulated, and is even now only beginning to shew signs of a sluggishly revived existence. » (SOI, 303). Lovecraft a peut-être voulu faire part ici, du temps considérable qu'il faut pour qu'une ville se reconstruise après une guerre. Bien que la ville soit isolée et vouée à un état de décrépitude, le narrateur qui, après avoir découvert ses origines extraterrestres, développe une fascination envers cette ville qu'il n'hésite pas à qualifier de « marvel-shadowed Innsmouth » (SOI, 367) lorsqu'il décide de faire fuir son cousin d'un asile pour pouvoir rejoindre les siens dans la cité sous-marine de R'lyeh.

Le narrateur dans « The Shadow Out of Time » ne rejoint pas cette idée lorsqu'il parvient à décrire ce que l'entité parasite présent dans son esprit ressent vis-à-vis de son enveloppe humaine au moment où il arrive dans la cité des siens. « One thing only was unfamiliar, and that was my own size in relation to the monstrous masonry. I felt oppressed by a sense of unwonted smallness, as if the sight of these towering walls from a mere human body was something wholly new and abnormal. Again and again I looked nervously down at myself, vaguely disturbed by the human form I possessed » (SOT, 419). Nous avons déjà étudié l'importance minime que pouvait avoir l'homme dans l'univers selon la pensée de Lovecraft. Ici le point de vue d'un extraterrestre est directement fourni par l'expérience de Nathaniel Wingate Peaslee. C'est en se retrouvant face aux structures colossales de sa cité que l'entité parasite vit sa condition humaine comme une prise de conscience. Lovecraft ne réduit pas seulement la position de l'homme dans l'univers en

comparant les connaissances des deux espèces. Le paysage, par sa grandeur, fonctionne comme un outil visant à promouvoir les espèces non humaines et à inciter l'horreur chez l'humain. C'est ainsi que le paysage sublime l'horreur.

III-A. 2. L'horreur qui éveille les sens

L'horreur est souvent implicite chez Lovecraft, elle n'est pas montrée mais suggérée. D'ailleurs un des procédés qu'il utilise pour rendre compte de cette horreur est la perception sensorielle humaine. Les sens jouent un rôle crucial dans l'écriture de Lovecraft qui en fait un usage important. C'est d'ailleurs ce que confirme Juin lorsqu'il précise quels sont les sens les plus sollicités dans les œuvres de Lovecraft, à savoir « les trois sens principaux : la vue, l'ouïe, l'odorat » (Juin, 114). Les sens des personnages deviennent des intermédiaires entre le lecteur et l'horreur du récit.

D'ailleurs le point culminant de l'effet d'horreur est atteint lorsque la chose la plus crainte est perçue par l'œil humain. C'est ce que suggère du moins la description fournie par le narrateur dans « At the Mountains of Madness » lorsqu'il tente de faire part de sa découverte des shoggoths. « The words reaching the reader can never even suggest the awfulness of the sight itself » (MM, 100). Bien qu'il tente par la suite de décrire l'aspect de ces êtres, il ignore comment faire partager son sentiment d'horreur au lecteur. Il suggère l'idée que la vue d'une telle horreur est bien plus conséquente que le simple fait de la relater.

It is hard to explain just how a single sight of a tangible object with measureable dimensions could so shake and change a man; and we may only say that there is about certain outlines and entities a power of symbolism and suggestion which acts frightfully on a sensitive thinker's perspective and whispers terrible hints of obscure cosmic relationships and unnamable realities behind the protective illusions of common vision (CCDW, 207-208).

La sublimation se trouve ici dans l'effet produit par la simple vue d'une chose concrète. Le narrateur décrit ici un processus de réflexion chez l'homme qui implique tout un système d'interprétation de symboles. C'est cette interprétation qui va à l'encontre de ce qu'il nomme « common vision ». Il existe pour Lovecraft des « terrible hints », indices qui peuvent mener à une réalité dissimulée par les illusions humaines. Mais ce secret est qualifié comme étant un élément « protective » d'après le narrateur, ce qui accentue le

caractère négatif de l'horreur dissimulée. La vue fonctionne bel et bien comme un intermédiaire pour transmettre l'idée et la sensation de l'horreur.

Mais avant l'apothéose de l'horreur provoquée par la vue, l'ouïe des personnages intervient comme un avertissement de l'approche d'un danger. Cet élément est surtout présent lors des expériences mystérieuses réalisées par Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward ».

Muffled musketry sounded again, followed by a deep scream less piercing but even more horrible than those which had preceded it; a kind of throaty, nastily plastic cough or gurgle whose quality as a scream must have come more from its continuity and psychological import than from its actual acoustic value. Then the flaming thing burst into sight at a point where the Curwen farm ought to lie, and the human cries of desperate and frightened men were heard. Muskets flashed and cracked, and the flaming thing fell to the ground. A second flaming thing appeared, and a shriek of human origin was plainly distinguished (CCDW, 144).

La qualité de la voix détermine l'appartenance de cette dernière. Il en est de même lors du culte impie et païen réalisé par les créatures étranges dans « The Call of Cthulhu ». La voix intervient souvent comme un élément qui délimite ce qui est humain de ce qui ne l'est pas. « There were insane shouts and harrowing screams, soul-chilling chants and dancing devil-flames; and, the frightened messenger added, the people could stand it no more » (CC, 136).

Ces voix provoquent un rejet de la part de l'homme positionne l'extraterrestre comme un étranger à cause de la langue inconnue entendue. C'est d'ailleurs ce que fait le narrateur dans « The Case of Charles Dexter Ward » lorsqu'il évoque les voix entendues derrière la porte du laboratoire créé par Ward. « These voices, before 1766, were mere mumblings and negro whisperings and frenzied screams, coupled with curious chants or invocations » (CCDW, 131). Le terme « negro » tente de donner un nom à ce qui n'est pas connu du narrateur. Mais cette dénomination révèle chez Lovecraft un élément sociologique concernant l'immigration aux Etats-Unis et qui sera détaillé plus tard dans l'étude. D'autre part, le récit de l'inspecteur Legrasse dans « The Call of Cthulhu » va jusqu'à les catégoriser dans le rang des animaux. « There are vocal qualities peculiar to men, and vocal qualities peculiar to beasts » (CC, 137).

Ce caractère bestial transmis par les bruits est également présent dans « The Shadow Over Innsmouth » lorsque le narrateur devine l'approche des créatures qui peuplent Innsmouth. « the noises swelled to a bestial babel of croaking, baying, and barking without the least suggestion of human speech » (SOI, 359) Ou encore lorsqu'il dit « There

was a suggestion of sound, too, though the wind was blowing the other way—a suggestion of bestial scraping and bellowing » (SOI, 358). Ce qu'il nomme « suggestion of sound » semble être délibérément confus. Cette expression cherche peut-être à rendre l'étrangeté de ce qu'il entend et qu'aucun homme n'est censé avoir entendu ou connu. D'autre part, l'homme ne peut qu'émettre des hypothèses sur un son dont il ignorait l'existence auparavant. Puisque les suggestions de l'homme et son imagination sont suscitées, l'effet peut être facilement exagéré et prendre une forme de sublimation mentale. Le moindre bruit provoque une émotion et lorsqu'il grandit les pensées s'accumulent. « In the darkness every faint noise of the night seemed magnified, and a flood of doubly unpleasant thoughts swept over me » (SOI, 344). La réaction du narrateur dans « At the Mountains of Madness » face aux crix des shoggoths est représentative de ce processus d'images mentales qui apparaissent chez l'homme. Il le mène d'ailleurs à fuir et à tenter d'avertir tout explorateur qui se risquerait à se rendre en de tels lieux. « I think that both of us simultaneously cried out in mixed awe, wonder, terror, and disbelief in our own senses as we finally cleared the pass and saw what lay beyond. Of course we must have had some natural theory in the back of our heads to steady our faculties for the moment » (MM, 44). L'horreur est telle que le narrateur en vient à douter de ses sens. Chez Lovecraft, le moindre bruit, par sa qualité peut parvenir à détruire certaines conceptions.

De plus, il est un autre sens qui sert d'avertissement. Les odeurs présentes dans les récits de Lovecraft mettent en place un environnement spécifique, où l'odorat exprime le dégoût de l'homme face aux créatures lovecraftiennes. En effet, Fenner déclare dans son journal intime inclus dans « The Shadow Over Innsmouth » qu'une odeur, qualifiée de « intolérable stench » (CCDW, 144) provoque une frayeur chez sa famille. « This stench was nothing which any of the Fenners had ever encountered before, and produced a kind of clutching, amorphous fear » (CCDW, 144). Ces odeurs sont souvent assimilées à celles de la mort tout comme l'évoque la nouvelle « The Call of Cthulhu » lorsque le marin norvégien Johansen tente de braver ce qu'il nomme « the Thing » à bord de son bateau. « There was a bursting as of an exploding bladder, a slushy nastiness as of a cloven sunfish, a stench as of a thousand opened graves » (CC, 153). L'odeur même du danger chez Lovecraft revêt l'aspect et la suggestion de la mort. Ainsi, l'odorat permet à l'homme de connaître son sort en cas d'échec.

Toutefois ce sentiment de dégoût peut être nuancé par d'autres interventions qui limitent les dégâts provoqués par l'odeur infecte qui règne à Innsmouth dans la nouvelle « The Shadow Over Innsmouth ». En effet, le narrateur est tellement fasciné par

l'architecture ancienne de la ville qu'il en parvient à atténuer son sentiment de rejet. « As an amateur antiquarian I almost lost my olfactory disgust and my feeling of menace and repulsion amidst this rich, unaltered survival from the past » (SOI, 317-318). Déterminé à en découvrir davantage sur les lieux, il fait appel à Zadok. C'est pourquoi il ne souhaite rien laisser transparaître quant à son dégoût olfactif. « The air of death and desertion was ghoulish, and the smell of fish almost insufferable; but I was resolved to let nothing deter me. » (SOI, 328). L'environnement d'Innsmouth est déterminé par une odeur de mort. Cet élément peut fonctionner comme un présage concernant l'identité du narrateur qui se métamorphose peu à peu en créature sous-marine.

D'ailleurs, la présence de telles créatures est suggérée par le caractère marin de cette mauvaise odeur envrionnante. Cet aspect est récurrent dans la nouvelle à travers des expressions et termes tels que « the malodorous sea » (SOI, 340) ; « the town's general fishy odour » (SOI, 343) ; « the nauseous fishy odour of my environment » (SOI, 347) ; « the omnipresent fishy odour » (SOI, 353) ; « The fishy odour » (SOI, 355-356) ; « Innsmouth's abhorrent fishy odour » (SOI, 357) ; « that damnable fishy odour » (SOI, 358). Toute cette accumulation d'éveils sensoriels ne peut qu'ancrer la présence de l'horreur dans les récits. L'onirisation des récits s'effectue contradictoirement par le biais des sens humains, seuls repères fiables auxquels le lecteur s'attache.

III-B. Monstruosité et aliénation

La perception de l'homme envers les créatures lovecraftiennes demeure souvent comme un mouvement de rejet. Il convient donc de comprendre le symbolisme d'un tel dégoût et ainsi déterminer les enjeux qui peuvent exister. Le motif le plus significatif est le monstre. Lovecraft en crée toute une panoplie pour échaffauder son panthéon de l'horreur.

Il est courant de penser que le genre de l'horreur est utilisé par les écrivains pour qu'ils puissent transcrire sous forme de fictions leurs peurs les plus enfouies. Schnabel, en parlant de Lovecraft, n'hésite d'ailleurs pas à affirmer que ces monstres « remplissent le rôle du confessionnal où il pouvait se délivrer de ses angoisses et cauchemars » (2002, Schnabel, 15). Il semble donc que l'auteur de Providence ait créé un certain lien intime avec ces monstres qu'il invente comme une métaphore de ce qui l'entoure. Plusieurs études ont été consacrées à étudier les rapports entre le quotidien de Lovecraft et ses monstres fictifs. C'est peut-être pour cette raison que l'œuvre de Lovecraft est si riche, placée entre

réalité et fiction. Toutefois, nous adopterons un point de vue plus général afin de déceler les indices qui traduisent les circonstances idéologiques et sociologiques de l'époque durant laquelle les récits étudiés ont été écrits et publiés.

La figure du monstre est un élément récurrent dans la littérature fantastique et il incarne à lui seul la conception de Lovecraft concernant le monde. Très souvent, le monstre est le reflet d'un moi intériorisé qui doit être vaincu pour laisser place à un moi supérieur. Il s'agit d'une créature qui incarne le désordre et le chaos. D'ailleurs, selon Schnabel, le monstre chez Lovecraft est un moyen de symboliser « l'intrusion des étrangers qui, selon l'auteur, bouleversent l'harmonie de son pays natal et mettent en péril les institutions américaines. » (2003, Schnabel, 89). L'étranger, le métis, celui qui n'appartient pas aux Etats-Unis selon Lovecraft devient ainsi un monstre hybride qui rappelle parfois l'aspect d'un animal, un objet de haine et d'obsession pour l'auteur. Leur différence est marquée par leur provenance extraterrestre. Mais cette origine interstellaire permet aussi à l'auteur de quitter la réalité pour une destination qui englobe tout l'univers.

Le monstre dérive aussi de la tare généalogique dans certains récits tels que « The Shadow Over Innsmouth » ou « The Case of Charles Dexter Ward ». Dans l'un, le narrateur découvre ses origines parmi les créatures sous-marines de la ville, dans l'autre, Charles Ward est victime des desseins d'un ancêtre maléfique qui l'initie à l'invocation de monstres. Les antécédents du cercle familial accentuent le caractère grotesque de certaines attitudes jusqu'à causer une métamorphose, d'où l'importance d'étudier le thème du double.

Le monstre lovecraftien ne fait définitivement pas partie de la normalité représentée par les personnages humains des récits. C'est pourquoi il suscite souvent une curiosité mêlée de peur et de dégoût. Pourquoi un tel mélange ? Il est possible d'interpréter cette méthode en se référant à Victor Hugo. En effet, ce dernier pense que « le contact du difforme a donné au sublime moderne quelque chose de plus pur » (Hugo, 15). Ce serait ainsi un moyen pour Lovecraft d'heurter les mœurs d'un pays où l'acceptation d'autrui semblait naturelle lors des vagues d'immigrations de l'époque. Si la figure du monstre dans ces récits incarne l'autre ou encore l'étranger, force est d'admettre qu'il n'est pas le bienvenu parmi les hommes, mis à part la curiosité qu'il peut souvent susciter. C'est effectivement ce qu'il se produit lorsque le narrateur dans « At the Mountains of Madness » éprouve une certaine empathie à leur égard. « Poor devils! After all, they were not evil things of their kind. They were the men of another age and another order of being. Nature had played a hellish jest on them—as it will on any others that human madness,

callousness, or cruelty may hereafter drag up in that hideously dead or sleeping polar waste—and this was their tragic homecoming » (MM, 95-96). L'homme n'est donc pas le véritable responsable de l'exil de ces monstres. Il est bien trop insignifiant et impuissant pour cela. Seule la nature ou d'autres monstres sont en mesure de bannir de tels êtres. Ce fut d'ailleurs le sort des « Old Ones » dont la civilisation fut victime d'une rébellion des shoggoths.

Décrits comme « imperfect monstrosities » (MM, 33) ; « frightful amorphous entities » (MM, 104) « the Thing » (CC, 152) ; « daemons » (SOI, 307) ; « fabulous monsters of abhorrent grotesqueness and malignity—half ichthyic and half batrachian in suggestion » (SOI, 312) ; « blasphemous fish-frogs » (SOI, 312) ou bien « Things of inconceivable shape » (SOT, 385), il devient rare de croiser une description élogieuse de la nature de ces êtres excepté peut-être leur intelligence, mais cette dernière n'en demeure pas pour le moins inquiétante.

III-B-1. Altérité animale

Parmi les monstres les plus récurrents dans l'œuvre lovecraftienne se dresse Cthulhu. Lovecraft, d'après François Truchaud, aurait même souffert de cauchemars hantés par Cthulhu. Il remarque d'ailleurs la symbolique sexuelle de cette divinité qui possède la forme d'une pieuvre dont les tentacules sont démesurés (Truchaud, 20). Le symbole de Cthulhu sur les objets de culte laissé par ses partisans témoigne de l'effet que l'apparence seule du monstre peut avoir sur le narrateur dans « The Call of Cthulhu ». « It represented a monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery-looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind » (CC, 134). La figure de la pieuvre est significative et il convient d'en cerner les enjeux. En effet, la pieuvre fonctionne souvent comme le symbole du capitalisme (Quint, 63). Les nombreux tentacules de la pieuvre deviennent ainsi des ramifications rattachées à un corps mou sans visage, masque du pouvoir. C'est notamment dans la culture scandinave que l'on conçoit la pieuvre comme un monstre provoquant l'écoulement des navires, attirant les hommes par des tentacules. La propagande nazie s'est servie pendant longtemps de l'image des rats et d'autres bêtes grouillantes pour représenter la présence des juifs en Allemagne, telle une contamination. Mais ils évitaient l'iconographie de la pieuvre qui a une signification plus impériale et dotée de pouvoir.

Lovecraft se sert justement de cette image pour accentuer la menace d'une invasion intelligente et vouée à la réussite. Cet élément traduit la crainte d'une domination étrangère qui hante l'esprit de Lovecraft. L'animal a toujours été dans les fictions un élément récurrent pour agir en tant que métaphore et dans le cas des récits de Lovecraft, l'animal est un monstre qui représente une menace pour la nation américaine.

La métaphore du tentacule est tellement puissante qu'elle parvient à s'introduire dans les restes de souvenirs de Nathaniel Wingate Peaslee concernant l'entité parasite qui l'a habité. « Then, superimposed upon these pictures, were frightful momentary flashes of a non-visual consciousness involving desperate struggles, a writhing free from clutching tentacles of whistling wind, an insane, bat-like flight through half-solid air, a feverish burrowing through the cyclone-whipped dark, and a wild stumbling and scrambling over fallen masonry » (SOT, 431). Schnabel précise d'autre part que « La pieuvre (parfois le calmar géant) a souvent été employée comme représentation des esprits infernaux ou de l'enfer lui-même » (2002, Schnabel, 25). Lovecraft cherche donc à voir dans le capitalisme le mal incarné mais aussi un mal dont il est difficile d'envisager la fin.

Vivant sous l'eau, Cthulhu et ses partisans sont considérés dans « At the Mountains of Madness » comme des animaux par les scientifiques qui suivent de près l'expédition Pabodie. « Lake's reports of those biological monstrosities had aroused naturalists and palaeontologists to the highest pitch » (MM, 35). Cette expédition parvient d'ailleurs à fournir au lecteur une description détaillée des shoggoths grâce aux sculptures présentes dans la cité de pierre :

Sculptured images of these shoggoths filled Danforth and me with horror and loathing. They were normally shapeless entities composed of a viscous jelly which looked like an agglutination of bubbles; and each averaged about fifteen feet in diameter when a sphere. They had, however, a constantly shifting shape and volume; throwing out temporary developments or forming apparent organs of sight, hearing, and speech in imitation of their masters, either spontaneously or according to suggestion (MM, 67).

Le monstre a pour but d'effrayer un lecteur qui assiste peu à peu à l'égarement des personnages. Ce qu'il y a peut-être de plus inquiétant chez ces monstres est leur forme humanoïde la plupart du temps. L'homme peut facilement s'identifier à cet être curieux. Mais cette identification se base davantage sur la monstruosité du comportement plutôt que sur la nature biologique. Toutefois, ils diffèrent foncièrement de l'homme par le biais de divers éléments appartenant à des espèces animales. C'est sur ce caractère hybride que Lovecraft s'appuie pour susciter l'horreur chez son lecteur. Mais cette hybridité découle

justement de liaisons dangereuses et interdites entre les espèces. L'exemple le plus frappant demeure sans doute celui des habitants d'Innsmouth dont l'apparence rappelle curieusement des espèces marines. « As they reached the broad open space where I had had my first disquieting glimpse of the moonlit water I could see them plainly only a block away—and was horrified by the bestial abnormality of their faces and the dog-like sub-humanness of their crouching gait » (SOI, 356). Le narrateur fournit une description plus détaillée de ces monstres dont il est un parent :

I think their predominant colour was a greyish-green, though they had white bellies. They were mostly shiny and slippery, but the ridges of their backs were scaly. Their forms vaguely suggested the anthropoid, while their heads were the heads of fish, with prodigious bulging eyes that never closed. At the sides of their necks were palpitating gills, and their long paws were webbed. They hopped irregularly, sometimes on two legs and sometimes on four. I was somehow glad that they had no more than four limbs. Their croaking, baying voices, clearly used for articulate speech, held all the dark shades of expression which their staring faces lacked (SOI, 361).

La famille du narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » a été témoin et victime de ces mélanges entre espèces. Les monstres sous-marins d'Innsmouth se sont mêlés à des humains. Ceci rappelle la dégénérescence des cultures dont parle Spengler dans son œuvre *Le déclin de l'Occident*. La dégénérescence de cette communauté peut être perçue comme le microcosme de ce qui attend les Etats-Unis d'après la vision de Lovecraft. Toute l'horreur et la crainte du narrateur se centre d'ailleurs sur ce doute concernant les habitants d'Innsmouth. Mais il n'échappe pas à la prédestination familiale de son espèce. Le doute s'installe peu à peu à travers des indices tels que la présence de son cousin dans un asile d'aliénés ou encore le suicide mystérieux de son oncle. Le processus qui mène le narrateur à faire partie de ces monstres à la fin du récit est révélateur d'une angoisse envers une contamination à la fois génétique et culturelle. Le monstre est souvent abordé au début des récits comme l'objet de fascination ou l'objet de l'enquête. Mais le récit a tendance à s'articuler vers la fin autour du narrateur, il est donc positionné comme le héros. L'hérédité et les antécédents des personnages déterminent ainsi la monstrosité présente dans les récits. D'ailleurs, un membre de la famille des Marsh adopte ce caractère extraterrestre par son aspect animal. « One of the Marsh daughters was a repellent, reptilian-looking woman who wore an excess of weird jewellery clearly of the same exotic tradition as that to which the strange tiara belonged » (SOI, 323). Lovecraft semble ici indiquer que tout homme est susceptible de sombrer dans l'animalité et ses comportements les plus bas, surtout si l'on

considère une période d'entre-deux guerres durant laquelle les souvenirs de passé rappellent la nature ambivalente de l'homme, qui a tendance à sombrer dans l'horreur. Un autre exemple est celui de Joseph Curwen dans « The Case of Charles Dexter Ward ». En effet, ce dernier, à la recherche d'éléments sur son ancêtre, en arrive à un état dans lequel son humanité et son animalité se confondent. « What kept the talk alive was the notion that this body so far as could be seen in its burnt and twisted condition, was neither thoroughly human nor wholly allied to any animal which Pawtuxet folk had ever seen or read about » (CCDW, 146). La recherche généalogique entraîne un déclin. C'est le cas pour Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » et pour le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth ». La métamorphose est telle que le narrateur envisage de rejoindre les monstres sous-marins après avoir libéré son cousin de l'asile. L'aliénation a lieu dans l'esprit même du personnage principal qui refoule son humanité pour faire partie intégrante de ces entités monstrueuses.

Bien que l'animalité de ces monstres soient mise en avant, la nouvelle « At the Mountains of Madness » présente une histoire de guerre gravée dans les sculptures retrouvées par le professeur Dyer qui prouvent l'attitude violente de ces êtres. « Pictures of this war, and of the headless, slime-coated fashion in which the shoggoths typically left their slain victims, held a marvellously fearsome quality despite the intervening abyss of untold ages. The Old Ones had used curious weapons of molecular disturbance against the rebel entities, and in the end had achieved a complete victory » (MM, 67). Mais cette « animalité » du comportement est également présente chez l'homme, dont Lovecraft a pu constater les atrocités durant la première guerre mondiale. Lovecraft cherche peut-être à démontrer les dangers que les bas instincts de l'homme provoqueraient sur la civilisation américaine.

Par ailleurs, l'animalité de ces monstres est parfois analysée comme une étude scientifique sur leur habitat, dévoilant ainsi un être capable de s'adapter à tout environnement.

The abyss, it seems, had shelving shores of dry land at certain places; but the Old Ones built their new city under water—no doubt because of its greater certainty of uniform warmth. The depth of the hidden sea appears to have been very great, so that the earth's internal heat could ensure its habitability for an indefinite period. The beings seem to have had no trouble in adapting themselves to part-time—and eventually, of course, whole-time—residence under water; since they had never allowed their gill systems to atrophy (MM, 74).

D'où la sublimation du monstre animal à travers ses capacités malgré ses difformités. Cette difformité peut s'affirmer à travers la multiplicité de membres tels que les tentacules de Cthulhu, ou encore les innombrables yeux des « Old Ones » tel que le suggère le professeur Dyer dans « At the Mountains of Madness ». «It was a terrible, indescribable thing vaster than any subway train—a shapeless congeries of protoplasmic bubbles, faintly self-luminous, and with myriads of temporary eyes forming and unforming as pustules of greenish light all over the tunnel-filling front » (MM, 101).

Le monstre lovecraftien n'est pas toujours un extraterrestre doté d'une technologie de pointe. En effet, il peut parfois s'agir d'humains pris au piège, soit par leurs antécédents familiaux, soit par la pratique de cultes obscurs. « Both late wayfarers and sleepers with open windows were attacked, and those who lived to tell the tale spoke unanimously of a lean, lithe, leaping monster with burning eyes which fastened its teeth in the throat or upper arm and feasted ravenously » (CCDW, 178). Et dans ce cas, le monstre devient une figure classique de l'horreur qui rappelle celle du vampire. L'homme est réduit au statut d'appât.

III-B-2. Le racisme et l'immigration aux Etats-Unis

Le racisme découle souvent du refus de la différence et cette différence est d'origine biologique. L'aliénation s'effectue à cause d'une peur de cette différence. C'est d'ailleurs cette crainte qui conduit un raciste à percevoir l'autre comme un monstre, un monstre à la fois grotesque et sublime. Le racisme aux Etats-Unis a toujours été une partie intégrante de l'histoire nationale puisque face à l'engouement envers le rêve américain, de nombreuses mesures politiques et sociologiques ont été prises par le gouvernement.

A cause du rejet et de l'horreur engendré par le monstre lovecraftien qui incarne l'immigré arrivé aux Etats-Unis, l'auteur a souvent été jugé comme étant raciste. Il n'hésite d'ailleurs pas à assimiler la voix du monstre invoqué par Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » à une catégorie ethnique qui fait partie de l'une des minorités des Etats-Unis. « These voices, before 1766, were mere mumblings and negro whisperings and frenzied screams, coupled with curious chants or invocations » (CCDW, 131). D'autre part, le culte de Cthulhu est même comparé aux croyances de ces minorités qui peuplent le pays. En effet, dans « The Call of Cthulhu », durant l'enquête menée par l'inspecteur Legrasse concernant le culte, le profil des partisans est pour le moins surprenant.

Examined at headquarters after a trip of intense strain and weariness, the prisoners all proved to be men of a very low, mixed-blooded, and mentally aberrant type. Most were seamen, and a sprinkling of negroes and mulattoes, largely West Indians or Brava Portuguese from the Cape Verde Islands, gave a colouring of voodooism to the heterogeneous cult. But before many questions were asked, it became manifest that something far deeper and older than negro fetichism was involved. Degraded and ignorant as they were, the creatures held with surprising consistency to the central idea of their loathsome faith (CC, 139).

Non seulement leurs origines sont explicitement nommées, mais en plus ils sont présentés comme des personnages dont les facultés mentales sont méprisées à travers l'expression « mentally aberrant type ». Le fait de lier le culte impie de Cthulhu aux diverses croyances de ces ethnies démontre la vision pervertie par la peur de Lovecraft qui voit dans cette présence d'étrangers sur le territoire une menace équivalant presque à celle de Cthulhu. Pourtant

Toutefois, son intérêt envers Hitler était connu de tous et il déduit que les régimes fascistes européens de l'époque reflètent le seul moyen de ne pas sombrer dans ce qui a été prédit par Spengler concernant la dégénérescence des cultures causée par la démocratie. Il décrit d'ailleurs le système politique et social idéal qu'il imagine à travers la cité des extraterrestres dans « The Shadow Out of Time », où les extraterrestres portent d'ailleurs un nom bien explicite, à savoir « The Great Race ».

The Great Race seemed to form a single loosely knit nation or league, with major institutions in common, though there were four definite divisions. The political and economic system of each unit was a sort of fascistic socialism, with major resources rationally distributed, and power delegated to a small governing board elected by the votes of all able to pass certain educational and psychological tests. Family organisation was not overstressed, though ties among persons of common descent were recognised, and the young were generally reared by their parents (SOT, 399).

Au niveau financier, Lovecraft estime donc ici que le socialisme fasciste est en mesure de se débarrasser des maux causés par le capitalisme. Et bien que le racisme puisse en choquer plus d'un de nos jours, il n'était en général pas perçu de manière négative à l'époque de Lovecraft. Il faut savoir que certains envisageaient les Anglo-Saxons comme supérieurs sans que cela puisse outrer quiconque durant les années vingt et trente. Ceci est d'autant plus vrai pour la région de la Nouvelle-Angleterre, racine du pays, où les « véritables » Américains détiennent le pouvoir.

Pour beaucoup, l'anxiété et l'épouvante présentes dans les écrits de Lovecraft se traduisent donc parfois à travers la xénophobie et le racisme. La figure du monstre peut en effet faire référence à la phobie connue de Lovecraft envers les Noirs. L'hybridité du

monstre fait écho au métissage de l'Amérique qui, selon Lovecraft, est envahie par l'immigration. Le caractère extraterrestre des monstres lovecraftiens est peut-être un moyen d'illustrer l'autre en tant qu'individu envahisseur. Dès lors, son écriture devient « un acte de vengeance contres ces oppresseurs imaginaires » (2003, Schnabel, 89).

Le caractère hybride des habitants d'Innsmouth vu précédemment et oscillant entre l'homme et l'animal est sans doute synonyme de l'incompétence des Etats-Unis, selon Lovecraft, à faire intégrer les immigrants à la nation américaine, pourtant sensées promouvoir le rêve américain de la réussite. De plus, cette xénophobie est marquée par un paysage où s'engouffre impunément l'étranger. « His oddities certainly did not look Asiatic, Polynesian, Levantine, or negroid, yet I could see why the people found him alien. I myself would have thought of biological degeneration rather than alienage. » (SOI, 314). Cette fois, Lovecraft effectue une comparaison des minorités du pays et de ses propres monstres en se basant sur l'apparence. Il met à l'écart l'étranger à tous les niveaux. C'est en cela que Lovecraft sublime parfois ses paysages. En effet, il n'y intègre pas les étrangers. C'est le cas lorsqu'il relate le fait qu'Innsmouth rejette tout étranger. « Foreigners seldom settled there, and there was some discreetly veiled evidence that a number of Poles and Portuguese who had tried it had been scattered in a peculiarly drastic fashion. » (SOI, 310).

Toutefois l'affirmation selon laquelle Lovecraft est un raciste a besoin d'être nuancée, surtout lorsque l'on sait qu'il a épousé une juive²¹ et choisi pour agent littéraire un juif. D'ailleurs, Long précise que « Tout en respectant la valeur des autres cultures, il désirait préserver la culture de la Nouvelle-Angleterre de l'attaque des traditions et façons de vivre étrangères. C'était un traditionnaliste, un adorateur du passé, et non pas un raciste fanatique. » (Long, 122). La vision de Lovecraft demeure ainsi trouble et cette divergence d'opinions sur son racisme révèle la multiplicité des interprétations possibles de son œuvre.

III-B-3. Le double lovecraftien

Le double est un motif littéraire qui crée un malaise existentiel pour le personnage subissant les vices du dédoublement. C'est du moins ce dont semble souffrir Nathaniel Wingate Peaslee dans « The Shadow Out of Time » lorsqu'il évoque la réaction de ses

²¹ Sonia Greene (1883-1972) : écrivain de pulps et éditrice amateur, elle fut mariée à Lovecraft durant deux ans.

proches face à la possession de son corps par une entité extraterrestre. « Only my second son Wingate seemed able to conquer the terror and repulsion which my change aroused » (SOT, 373). Le double est donc synonyme de monstre chez Lovecraft. C'est également la signification traditionnelle du double dans la littérature en général. L'autre devient l'être repoussant et diabolique qu'il faut éradiquer.

Ce phénomène du double en littérature est né du romantisme allemand et Jean-Paul Richter a suggéré le terme de *Doppelgänger*, (Fonseca, 187) destiné à désigner ce phénomène. En revanche, dans la littérature fantastique, le double représente souvent l'aspect le moins connu et le plus sombre de l'homme. Depuis les mythologies de genèse, le double a été l'un des moyens d'expliquer l'univers, régi par des forces opposés qui s'affrontent et où une dualité manichéenne s'installe. L'existence du bien et du mal assure l'équilibre de l'univers. D'où une iconographie de bienfaisance pour le bien et une autre, repoussante du mal. Cette différenciation est perceptible à travers les caractères complètement opposés de Ward, jeune étudiant innocent qui incarne la figure de l'apprenti insouciant et qui représente le moi n'ayant pas encore subi de changement. Tandis que de l'autre versant, existe un personnage bien plus sombre, maléfique et monstrueux, c'est-à-dire Joseph Curwen, incarnant ainsi le double diabolique qui souille son descendant.

Le XIXème siècle inaugure un engouement nouveau pour le double. Hormis les questions inspirées du darwinisme, c'est surtout le domaine de la psychanalyse qui se penche sur le phénomène du double qui est interiorisé dans la conscience humaine et dont l'exemple le plus explicite demeure sans doute l'œuvre de Robert Louis Stevenson, *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*. Le récit de « The Case of Charles Dexter Ward » est très significatif de l'étude et de l'intérêt porté sur le cas du patient Ward. « the patient's memory commenced to exclude contemporary images whilst his voice failed and his physical aspect underwent the subtle modification so many subsequently noticed » (CCDW, 111). Le personnage est mentionné comme étant le patient, d'où le lien intime entre le double et la psychanalyse. Le rapport étrangement schizophrénique entre Nathaniel Wingate Peaslee et son entité parasite dans « The Shadow Out of Time » reflète la frontière floue entre les personnalités du dédoublement. « My head was aching, and I had a singular feeling—altogether new to me—that someone else was trying to get possession of my thoughts. » (SOT, 370). Lors de cette possession, la question de l'identité est remise en cause. Le narrateur n'hésite pas à affirmer ce qui peut être perçu comme étant lui-même, ne l'est pas. « But I do not wonder at the horror I caused—for certainly, the mind, voice, and facial expression of the being that awaked on May 15, 1908 were not those of

Nathaniel Wingate Peaslee. » (SOT, 373). Il se démarque ainsi de toute responsabilité envers une horreur que son changement a pu provoquer. Par cette affirmation, il se dédouble et admet l'existence d'une autre personnalité en son moi intérieur.

Par ailleurs, les liens familiaux deviennent un bon moyen pour Lovecraft de transmettre l'idée du double puisque cela implique l'idée de ressemblance physique ou même comportementale, notamment entre Charles Ward et son ancêtre Joseph Curwen. « The resemblance to the boy, despite an appearance of rather greater age, was marvellous; and it could be seen that through some trick of atavism the physical contours of Joseph Curwen had found precise duplication after a century and a half » (CCDW, 155). Ici la ressemblance est telle qu'il existe une certaine géméllité entre les deux personnages. Chez Lovecraft l'atavisme semble déterminer le sort de la descendance, surtout cet atavisme est impliqué dans un pacte diabolique qui transcende les générations. Ce pacte guide le descendant vers une transformation monstrueuse. Bien que le début du récit indique au lecteur que Ward est à la base un jeune homme tout ce qu'il y a de plus normal, le mal s'opère de façon insinueuse et indirectement. Ce sont à travers ses recherches que Ward découvre son double et le ressuscite. Le personnage lovecraftien est donc pourvu d'une personnalité manifeste, telle que celle de Ward qui peut être qualifiée de normale, du moins au début. Mais il possède également une personnalité latente qui englobe tout son passé généalogique. Lovecraft cherche peut-être par ce moyen à faire comprendre que quel que soit le progrès que l'homme peut faire, il sera toujours poursuivi par son passé et sera tenté de reproduire ses erreurs telles que les guerres qu'il a engendré. L'autre, le double sommeille en chacun des hommes et il peut se manifester à tout moment dans l'histoire.

De plus, le double fait partie de ce que Freud définit comme l'inquiétante étrangeté où tout ce qui aspire à la peur revêt un caractère familial. Le double s'adapte parfaitement à cette définition puisqu'il est par définition une copie plus ou moins parfaite du personnage qui le trouve ainsi familial.

Ce thème bien exploité par la littérature fantastique fait également partie de la science-fiction dans laquelle la confrontation a souvent lieu avec des extraterrestres ou des intelligences artificielles, notamment dans « The Shadow Out of Time » lorsque Peaslee se rend compte de l'intelligence élevée de l'être parasite qui l'habite. « My sojourns at the universities were marked by abnormally rapid assimilation, as if the secondary personality had an intelligence enormously superior to my own » (SOT, 373). Ceci ne fait que renforcer davantage le caractère dangereux de ce double qui semble avoir peu à peu le

monopole de tout ce à quoi il touche, que ce soit le monde ou bien le moi personnel et intérieur de l'homme. Cette différence cérébrale positionne l'extraterrestre comme un rival.

La signification du double s'opère ainsi autour de la diabolisation de ce dernier qui représente l'animalité de l'homme. D'ailleurs, les créatures divines imaginées par Lovecraft dans « At the Mountains of Madness » sont pourvues de qualités animales qui contribuent à ancrer leur hybridité dans la monstruosité. D'après William Schnabel, le héros dans « The Shadow Over Innsmouth » est décrit en tant que personnage innocent au début de l'œuvre, mais il perd cette qualité à travers son voyage destiné à la découverte de ses origines. A mesure qu'il se rend compte de sa parenté avec des créatures hybrides provenant des profondeurs d'*Innsmouth*, le narrateur fait face à son identité. Cette monstrueuse découverte est perçue par Schnabel comme « le stade du miroir », représentant la découverte identitaire d'un enfant qui, en se développant finit par comprendre que le reflet du miroir est le sien. (Schnabel, 2002, 91-92). A titre d'exemple, on peut citer celui de l'osmose fantastique entre Ward et Curwen dans « The Case of Charles Dexter Ward ». Généralement, dans ce type de situation, le double s'avère toujours être plus mauvais que l'original. D'après Lacan, la personnalité d'un individu s'élabore sur la mimésis de l'autre et ce processus se développe à partir du stade du miroir. « After the workmen went he moved his work into the study and sat down before it with his eyes half on the cipher and half on the portrait which stared back at him like a year-adding and century-recalling mirror » (CCDW, 158). Ainsi, le portrait que Charles Ward contemple pour admirer son ancêtre est représentatif de ce stade puisque le portrait reflète l'image d'un modèle passé. Ward regarde vers le passé mais il invoque son aïeul dans le présent. Cette ressemblance est si troublante, que le Docteur Willett en est perturbé. « That damnable resemblance of the picture to Charles—had it not used to stare and stare, and follow the boy around the room with its eyes? » (CCDW, 225). L'image du portrait-miroir rappelle l'œuvre d'Oscar Wilde intitulée *The Portrait of Dorian Gray*, dans laquelle le portrait de Dorian Gray vieillit à la place du personnage à cause d'une sorte de pacte diabolique qui provient du personnage lui-même, ou plutôt de son côté sombre. Le double ne peut donc pas être totalement envisagé comme un autre qui vit indépendamment de son double.

Par ailleurs, le miroir est l'objet de référence auquel le personnage se fie pour réaliser la présence de ce double. Il est un symbole représentatif de cette présence intérieure du double. Le miroir est l'outil de l'homme qui lui permet d'admirer sa personne et dans le cas des personnages de Lovecraft, puisque la transformation est non seulement

psychologique mais également physique, le miroir permet aux personnages de prendre conscience de la métamorphose qui s'opère en eux. Il peut s'agir d'un portrait ou bien d'un miroir tangible comme le suggère la fin de la nouvelle « The Shadow Over Innsmouth » lorsque le narrateur semble parvenir à la fin de sa métamorphose. « That morning the mirror definitely told me I had acquired *the Innsmouth look* » (SOI, 367). Le miroir est personifié et sert de personnage qui valide la transformation. Bien que le protagoniste semble heureux de ce changement à mesure que le temps passe, il n'en est pas de même pour Peaslee dans « The Shadow Out of Time » qui éprouve toute l'horreur que sa transformation implique :

There was, too, a feeling of profound and inexplicable horror concerning *myself*. I developed a queer fear of seeing my own form, as if my eyes would find it something utterly alien and inconceivably abhorrent. When I did glance down and behold the familiar human shape in quiet grey or blue clothing I always felt a curious relief, though in order to gain this relief I had to conquer an infinite dread. I shunned mirrors as much as possible, and was always shaved at the barber's (SOT, 379).

Contrairement au narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » qui se réjouit de pouvoir rejoindre les « grotesque fishes » (SOI, 366) de sa famille, Peaslee dans « The Shadow Out of Time », évite tout contact avec le miroir, craignant d'y découvrir la vérité de sa situation. Pourtant, avant cette transformation subite le narrateur de « The Shadow Over Innsmouth » ressent l'horreur que sa parenté avec des monstres implique. C'est d'ailleurs ce qu'il éprouve lorsqu'il dit : « I began to acquire a kind of terror of my own ancestry » (SOI, 364). Mais la métamorphose et son état final (qui se retrouve être son double) surmonte cette peur. Dans son cas les deux personnalités ne cohabitent jamais la même conscience en même temps, la transformation est progressive. Il est courant de croiser des personnages hantés par leurs doubles dans la littérature fantastique. Une sorte de révolte a lieu dans la conscience des personnages qui cherchent à mettre un terme au calvaire engendré par leur double. C'est notamment le cas lorsque Ward demande l'aide du Docteur Willett.

La figure du double existe également dans la relation que Lovecraft semble entretenir avec ses propres personnages. En effet, la création fictive qu'il élabore lui permet de transmettre son opinion sur divers sujets tels que l'état sociologique et politique de son pays.

III-C. Une frontière entre fantastique et science-fiction

Les récits de Lovecraft sont difficiles à classer lorsqu'il s'agit d'établir une distinction entre littérature fantastique et science-fiction. Affirmer que ses œuvres appartiennent à l'un et non à l'autre se révélerait trop catégorique ou du moins subjectif. Dans une perspective structuraliste, l'œuvre de Lovecraft peut donc être perçue comme une sorte de transition dans l'évolution qui a mené le fantastique à la science-fiction.

Pourtant, la majeure partie de l'œuvre de Lovecraft est apparue durant les années vingt et trente, une période qui a déjà connu l'émergence de la science-fiction moderne avec les premiers magazines populaires spécialisés. Dans l'hypothèse où Lovecraft constitue une transition, il est important de souligner le fait que deux courants de pensées s'opposent ici. En effet, le fantastique dans le sens classique diffère de la science-fiction. Il convient donc d'analyser ces courants également en dehors de leur contexte littéraire pour mieux cerner le contexte social dans lequel ils sont apparus.

Tout d'abord, le fantastique est né suite à l'effondrement de l'instance religieuse et des valeurs médiévales dans la culture occidentale à la fin du XVIII^{ème} siècle. Cette distanciation de l'homme par rapport à l'idée du surnaturel ne pouvait que renforcer l'effet du fantastique sur un lecteur rationnel. Il n'est pas surprenant que la littérature fantastique se soit davantage ancrée en Europe, vieux continent pourvu d'innombrables demeures vétustes et légendes et superstitions sombres. Cela peut expliquer pourquoi selon Levy, « la tradition américaine du fantastique manque d'unité et de profondeur. » (Levy, 14). En effet, la fiction fantastique provenait essentiellement d'Europe. Les Etats-Unis ont connu une indépendance politique relativement récente. Ce qui explique la dépendance du pays pour la littérature qui provenait d'Angleterre. De plus, les premiers récits de Lovecraft furent publiés dans des magazines *pulps* tel que *Weird Tales*. Or, le contenu de ce type de revues a été longtemps méprisé et rejeté du rang de la littérature (Murray, 106). Ce qui explique la maigre popularité de l'auteur de Providence.

Il aurait donc fallu que le fantastique s'inspire de mythes en provenance de temps immémoriaux. C'est pourtant ce que Lovecraft s'est efforcé à réaliser en s'appuyant sur sa terre natale, la Nouvelle-Angleterre et en s'inspirant de l'environnement ésotérique de Salem pour créer un univers fantastique. Quant aux créatures qui habitent le récit fantastique classique, tel que le vampire, le loup-garou ou encore le zombie, Lovecraft ne semble effectivement pas en faire usage. Toutefois, ses extraterrestres sont des monstres

adoptant tout le caractère bestial que les créatures du fantastique possèdent. Il est donc possible de penser que l'extraterrestre lovecraftien, appartenant aux traditions de la science-fiction se retrouve être le descendant du monstre fantastique. L'œuvre de Lovecraft pourrait ainsi être envisagée comme le témoin d'une évolution de genres littéraires au XX^{ème} siècle. Ou du moins, permettrait-il de faire les liens nécessaires entre les deux genres. Dans l'œuvre « At the Mountains of Madness », le narrateur compare d'ailleurs l'extraterrestre qu'il découvre à une créature fantastique littéraire : « It was the utter, objective embodiment of the fantastic novelist's 'thing that should not be' » (MM, 100-101). L'analogie est explicite et témoigne du caractère fantastique de ces créatures.

Ainsi, les motifs étudiés dans la dernière partie de cette étude permettent d'affirmer qu'au niveau de la forme, les récits de Lovecraft s'adaptent facilement au genre du fantastique. Tout comme l'exige tout récit fantastique traditionnel, l'insolite doit faire irruption dans un contexte qui est au départ normal et réaliste. Ce réalisme est d'ailleurs instauré par une écriture journalistique jonchée de dates et d'évènements rapportés dans un discours factuel par des personnages tels que le narrateur dans « The Call of Cthulhu ». Sans cet aspect rationnel, étudié dans la première partie de l'étude, l'émergence de l'étrange n'aurait pas l'effet fantastique escompté.

Les personnages sont également pris dans les filets du doute, ingrédient essentiel dans la conception d'outils fantastiques. Sans le doute, la suggestion du merveilleux ne pourrait avoir lieu. Les divers objets, sculptures, cultes et traces laissés par les extraterrestres lovecraftiens témoignent de la présence de l'étrange dans l'univers créé par l'auteur.

En revanche, la science-fiction s'affiche davantage au niveau du contenu, surtout dans « At the Mountains of Madness » et « The Shadow Out of Time » (Vetter, 317). Ces derniers furent d'ailleurs publiés dans des magazines de science-fiction (Bloch, xv). L'une des différences fondamentales, selon Klein, entre fantastique et science-fiction est la présence antérieure ou postérieure au récit, du merveilleux (Klein, 49). En effet, les inventions technologiques les plus farfelues font partie du merveilleux scientifique de la science-fiction qui les intègre comme des éléments nouveaux émergeant au cours du récit. Tandis que le fantastique englobe déjà ce merveilleux dans son paysage, il n'apparaît devant le personnage que pendant le récit mais sa présence précède les actions du récit. Chez Lovecraft, les récits ont tendance à appartenir à la seconde hypothèse, notamment avec toute l'existence de l'extraterrestre lovecraftien antérieure à celle de l'homme et remontant à la naissance du monde.

D'autre part, la qualité scientifique, précédemment évoquée, des récits de Lovecraft ne suffisent pas à affirmer leur appartenance au genre de la science-fiction. Pourtant l'environnement cosmique des récits où s'articulent tout un mode de vie, différent de celui de l'homme, s'adapte bien au genre. La science-fiction de l'époque de Lovecraft s'appuie énormément sur l'avenir et les projets scientifiques en cours. Il devance par hypothèse ce que le monde créera demain. L'originalité de Lovecraft réside dans le fait qu'il transcende cet avenir en guidant son récit vers le passé, qu'il soit historique (à travers les références à la guerre mondiale), généalogique (à travers l'atavisme précédemment mentionné dans l'étude), scientifique (par le caractère archéologique des expéditions), culturel (par la mise en avant des valeurs de la vieille Europe) ou encore ésotérique (par l'utilisation de rites ancestraux)...

Par ailleurs, il est important de noter l'absence d'épouvante dans les récits de science-fiction en général. Elle demeure davantage comme un thème qui s'inscrit dans le fantastique. Pourtant Lovecraft l'utilise amplement dans ses récits, ne serait-ce que par le simple fait d'être trop terrorisé à l'idée de nommer l'innommable horreur qui hante ses fictions.

III-C-1. Les conventions classiques du fantastique remises en cause

Bien que l'épouvante que transmet Lovecraft dans ses récits soit synonyme de présence fantastique, notamment à travers une topologie suggérant l'horreur ou encore des créatures monstrueuses, l'auteur semble apporter un nouvel aspect au genre du fantastique. Il en a d'ailleurs déjà étudié les manifestations dans son essai *Supernatural Horror in Literature* où il remonte jusqu'aux écrivains gothiques dont il semble s'inspirer. Il avoue dans ses correspondances s'inspirer d'auteurs d'épouvante tels que Dunsany, Machen et Poe qu'il mentionne souvent dans ses récits. Mais il a toujours cherché à créer son propre style et parle de ses récits comme des fictions issus d'auteurs qu'il admire en écrivant dans une de ses lettres : « il y a mes contes inspirés de Poe, ceux inspirés de Dunsany, mais où sont les contes de Lovecraft ? » (Levy, 43). Il acquiert une certaine indépendance stylistique avec le temps, surtout pour le corpus choisi par cette étude, qui englobe nouvelles et romans publiés vers la fin de sa vie. C'est d'ailleurs dans le domaine du fantastique qu'il semble exceller. Son évolution littéraire connaît un changement distinct lors de la parution des ses œuvres « At the Mountains of Madness » et « The Shadow Out

of Time » où le discours ésotérique s'estompe peu à peu pour laisser libre cours à une mythologie personnelle qui s'émancipe pour transmettre entre autres l'idéologie et la vision lovecraftienne sur le monde. Son originalité s'inscrit surtout dans son engouement toujours orienté vers le passé comme si son art consistait en une fouille archéologique de la déchéance humaine. L'association qu'il tisse entre discours ésotérique et discours scientifique traduit la volonté de représenter une hybridité proche du concept fantastique de la littérature. De plus les Etats-Unis forment un pays qui incarne bien cette dualité entre un monde ancien issu de la descendance britannique et impériale et que Lovecraft juge glorieuse face à un monde nouveau où les sciences progressent sans pour autant éviter à l'homme d'entrer en conflit avec les siens. Le fantastique de Lovecraft, incarné partiellement par les extraterrestres, permet de fonctionner comme une menace pesante sur l'homme. L'auteur a peut-être cherché à susciter la réflexion du lecteur concernant l'insignifiance de son existence face à la possibilité d'une espèce supérieure.

D'autre part, sa création peut être considérée comme un moyen de réflexion sur des questions plus concrètes comme dans le domaine politique ou social. Ceci est d'autant plus vrai lorsque l'on sait que, parvenu à la maturité de son écriture, Lovecraft a commencé à envisager les choses différemment. Ses opinions gagnent peu à peu une autre approche dont témoigne sa correspondance avec d'autres auteurs contemporains. Qu'il ait pu être raciste ou pas, Lovecraft connaît un changement soudain vers la fin de sa vie. D'après Levy, « les dernières lettres nous font un devoir de nuancer davantage que nous ne l'avions fait : car elles témoignent d'hésitations, de contradictions, d'inconséquences d'un type nouveau, et qui sont révélatrices » (XI Levy).

Par ailleurs, il est surprenant de noter que Lovecraft n'inclut pratiquement jamais de personnages féminins dans ses œuvres. D'ailleurs, il semble les effacer de manière volontaire afin de mettre en avant d'autres significations. En effet, l'amour, pratiquement inexistant dans ses œuvres, se retrouve remplacé par la quête de la connaissance (Truchaud, 22). L'amour de la science devient ainsi une forme de sublimation visant à promouvoir le savoir. Le personnage central se retrouve donc seul face à des démons intérieurs symbolisant l'aspect fantastique du récit. Dès lors, la dimension fantastique que Lovecraft tente d'explorer pourrait représenter la femme et la sexualité. Cette image contient toutes les peurs et les hantises que peut engendrer l'acte sexuel qui devient un acte d'écriture chez Lovecraft. La sexualité demeure un domaine appartenant aux bas instincts dont ses monstres en sont les représentants. Pourtant, le fantastique classique introduit souvent la femme comme un danger mais ce rôle est attribué chez Lovecraft aux monstres

de ses récits. La femme y est en fait présente mais indirectement. En effet, les shoggoths qui peuplent la côte d'Innsmouth sont les parents du narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth ». Cette parenté provient du côté de la mère qui devient une figure à l'origine de la souillure généalogique. Elle devient l'élément, le virus qui contamine sa progéniture. L'image de la femme est effacée chez Lovecraft et son rôle est encore plus réduit par son absence et sa passivité, comme c'est le cas pour la mère de Charles Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » où seul le Docteur Willett et le père de Ward tentent de venir en aide au jeune homme.

Lovecraft semble ouvrir une brèche dans le fantastique américain en y introduisant une conception particulière de l'avenir, orientée vers le passé. Sans doute a-t-il voulu transmettre la dégénérescence de l'homme qui ne progresse pas mais qui au contraire se laisser ensevelir par la menace d'une race plus intelligente qui représente son double démoniaque.

III-C-2. L'activité onirique

Le rêve se révèle d'une importance majeure en terme d'inspiration pour l'auteur de Providence qui passait plus de temps éveillé la nuit que lors de la journée (Truchaud, 20). En effet, Lovecraft projetait les rêves et surtout les cauchemars dont il se souvenait dans ses œuvres. L'écriture était donc un moyen pour lui de poursuivre ses rêves. Ainsi, le rêve, la réalité et la création se retrouvent mêlés dans un ordre propre à l'univers lovecraftien. Pour beaucoup le génie de Lovecraft demeure dans sa « restitution la plus rigoureuse qui fût jamais tentée des images du rêve » (Béalu, 178).

De plus, les décors plantés par Lovecraft sont révélateurs de la matière onirique des lieux. En effet, l'architecture des cités décrites n'est que le reflet d'un désordre, synonyme d'absence de vie ou de construction. Les cités des Grands Anciens ou encore les bas-reliefs prisonniers de la glace dans « At the Mountains of Madness », peuvent incarner des rêves qui sont eux-mêmes la raison pour laquelle un lecteur peut s'identifier à de tels récits. « Distant mountains floated in the sky as enchanted cities, and often the whole white world would dissolve into a gold, silver, and scarlet land of Dunsanian dreams and adventurous expectancy under the magic of the low midnight sun » (MM, 11). Il y retrouve sans doute une part de ses rêves et de ses cauchemars et Lovecraft réussit à intégrer dans son écriture l'indicible du rêve.

D'autre part, l'activité onirique devient déterminante dans les créations elles-mêmes puisqu'elles servent d'indices au neveu du professeur Angell dans « The Call of Cthulhu ». Le rêve devient donc le moyen de transport idéal pour Lovecraft dans son exploration d'un univers issu de sa propre imagination. C'est d'ailleurs en rêvant que le narrateur dans « The Shadow Over Innsmouth » parvient à faire connaissance avec le monde auquel il appartient. « I feel queerly drawn toward the unknown sea-deeps instead of fearing them. I hear and do strange things in sleep, and awake with a kind of exaltation instead of terror » (SOI, 367). Les profondeurs marines du royaume des shoggoths qui apparaissent dans l'activité onirique du narrateur vont lui permettre d'apprécier ce monde au lieu de ressentir la crainte habituelle du personnage envers l'univers monstrueux. Cet endroit fait après tout partie de son identité et le rêve fonctionne peut-être comme une métaphore qui désigne une issue de secours. L'homme peut ainsi fuir la réalité d'une société industrialisée et en désaccord avec l'idéal envisagé par Lovecraft. Le narrateur met du temps à apprécier ce nouveau monde fantastique dont il avait ressenti une frayeur innommable au départ.

Tout est agencé dans ses récits pour créer un effet de fantastique. L'horreur provoque une démence incitant à sombrer dans des rêves complexes et étranges. Cette démence entraîne souvent les victimes vers une décision de transcrire leur expérience pour ainsi adopter un comportement thérapeutique et transmettre à l'homme les dangers de l'horreur perçue de façon prémonitoire dans des rêves. C'est ce à quoi le professeur Angell s'est dédié avant de mourir et de laisser les récits oniriques des sculpteurs, victimes de rêves étranges en lien avec Cthulhu dans « The Call of Cthulhu ». Son neveu hérite ainsi des documents. « The manuscript was divided into two sections, the first of which was headed "1925—Dream and Dream Work of H. A. Wilcox, 7 Thomas St., Providence, R.I." » (CC, 127-128). L'exploration à travers le rêve de l'activité onirique est similaire aux recherches scientifiques des personnages et dans les deux cas la finalité s'oriente vers la connaissance. Mais le rêve n'est pas une activité réalisée délibérément et ses paramètres d'exploration ne peuvent être déterminés par l'homme. Mais chez Lovecraft, le rêve est toujours lié aux recherches effectuées par les personnages. C'est le cas pour l'inspecteur Legrasse qui mène son enquête en se basant sur les récits oniriques des artistes ayant rêvé de Cthulhu. Toutefois, il faut nuancer ce lien puisqu'il n'est pas toujours aussi soudé qu'il n'y paraît. D'après Murat, les recherches généalogiques entreprises par Charles Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » ont tout d'un « anti rêve » (Murat, 131). Les recherches rationnelles entreprises par les personnages de Lovecraft démontrent le caractère grotesque et difforme de la réalité. Face à cela vient s'ajouter la sublimation provoquée par l'activité

onirique du monde extraterrestre. Le narrateur de « The Shadow Over Innsmouth » se retrouve ainsi irrémédiablement attiré et fasciné par le monde qui apparaît dans ses songes.

One night I had a frightful dream in which I met my grandmother under the sea. She lived in a phosphorescent palace of many terraces, with gardens of strange leprous corals and grotesque brachiata efflorescences, and welcomed me with a warmth that may have been sardonic. She had changed—as those who take to the water change—and told me she had never died. Instead, she had gone to a spot her dead son had learned about, and had leaped to a realm whose wonders—destined for him as well—he had spurned with a smoking pistol. This was to be my realm, too—I could not escape it. I would never die, but would live with those who had lived since before man ever walked the earth (SOI, 366).

Il souhaite visiblement faire partie de ce monde qu'il juge être le sien lorsqu'il emploie « my realm ». Ce monde lui promet l'immortalité, conception chère à l'homme et révélant peut-être les tentations du pouvoir pour les hommes à la tête du pouvoir politique à l'époque de Lovecraft.

Les rêves de Nathaniel Wingate Peaslee dans « The Shadow Out of Time » correspondent d'ailleurs à l'expérience vécue par l'entité parasite qu'il l'a habité. Le rêve permet donc parfois chez Lovecraft d'atteindre la connaissance à travers le point de vue d'une entité plus intelligente. « In the course of some months, however, the element of terror did figure with accumulating force. This was when the dreams began so unfailingly to have the aspect of *memories* » (SOT, 383). L'idée que ses rêves puissent avoir été réellement vécues instaure le doute et la crainte fantastique recherchée et l'instauration du merveilleux.

III-C-3. La modernisation du merveilleux

La dimension sociale de l'œuvre de Lovecraft est perceptible dans « The Shadow Over Innsmouth » puisque toute une ville est impliquée dans un rôle dominant. Quant au personnage du capitaine Obed Marsh, il incarne à lui seul le capitalisme en tant que marin qui fonde sa fortune sur le commerce. En fidèle représentant de la société libérale, il est responsable de l'application du culte de Dagon qui soumet les habitants d'Innsmouth aux shoggoths et qui leur garantit un confort matériel. Mais il s'agit là d'une critique sociale. Aux yeux de Lovecraft, l'aspect monstrueux des habitants est une punition. Il peut s'agir du sort réservé aux commerçants de la nouvelle société prise dans les filets de la crise économique des années 30.

L'œuvre de Lovecraft n'appartient plus à une société bourgeoise et libérale ni à une société capitaliste. Selon Gérard Klein, le travail de Lovecraft s'inscrit plutôt comme une transition entre ces deux types de sociétés puisqu'il exprime « la subversion de l'individu, du personnage » (Klein, 64). Ceci est d'autant plus vrai lorsque la période en question est analysée. Le période des années vingt et trente dans le contexte des Etats-Unis correspond effectivement à une menace envers l'individualité avec un capitalisme qui a dépossédé l'homme de certaines valeurs positives. L'horreur qui découle des œuvres de Lovecraft anticipe en quelque sorte la montée en puissance d'idéologies impérialistes comme le fascisme italien ou encore le nazisme allemand. C'est à travers le lien étroit entre les préoccupations de son temps et les motifs merveilleux qui fonctionnent comme des métaphores que Lovecraft modernise le merveilleux.

La première guerre mondiale a d'ailleurs donné naissance à une conception de la peur et de l'épouvante en littérature différente et moins subjective qu'auparavant. En effet, elle devient une valeur commune où l'horreur côtoie le quotidien de chacun. Les nombreuses victimes de la guerre, les morts, les catastrophes humaines qui en découlent, tout a guidé le lecteur des années 20 et 30 vers le spiritualisme et la recherche désespérée de la vérité. L'environnement était donc propice pour Lovecraft à créer un merveilleux basé sur le folklore de sa culture. Il inaugure une littérature nommée « weird » qui reflète bien le caractère unique de son œuvre. C'est pourquoi son époque a connu l'émergence dans la culture populaire de récits truffés de menaces extraterrestres et monstres interstellaires. Ces derniers représentent un danger immense qui équivaut à l'horreur de la guerre mondiale. Une inquiétude grandissante s'opérait autour de toutes les idéologies et notions inventées par les pouvoirs politiques, qu'il s'agisse de fascisme, nazisme ou de communisme... Le mythe du rêve américain s'effondre pour laisser place aux monstres du merveilleux moderne dépeints par Lovecraft. Ils sont les métaphores d'une menace plus grande, impliquant une dimension mondiale et nécessitant une solidarité plus que nécessaire entre les hommes. C'est sans doute en écrivant que Lovecraft s'est rendu compte de cette réalité et qu'il a commencé à envisager une vision plus ouverte envers l'étranger pour délaissier le racisme auquel on l'associe trop souvent. A la veille de sa mort, il semble se soucier davantage du potentiel déclin de l'humanité.

Conclusion

L'œuvre de Lovecraft semble se positionner dans un flou entre science-fiction et fantastique. Si l'on considère la science-fiction comme un merveilleux imparfait, ce merveilleux est justifié par une rationalité et un discours scientifique présenté dans la première partie de l'étude alors que les mythes et les pratiques ésotériques mentionnés dans la seconde partie entraînent l'implication du surnaturel. C'est à cause de ce doute entre surnaturel et réel que Lovecraft s'inscrit avant tout comme un auteur fantastique.²²

Au regard de la science-fiction qui ne doit pas être exclue de la littérature lovecraftienne, l'auteur ne semble peut-être pas s'y inscrire grandement. Mais cette étude a choisi d'introduire dans le corpus les deux seuls récits qui soient représentatifs du genre afin de démontrer que vers la fin de sa vie, Lovecraft semble s'être davantage tourné vers le genre de la science-fiction. D'où l'idée que s'il avait pu vivre plus longtemps, il aurait peut-être davantage ancré ses récits dans ce genre littéraire. De plus, il s'agit d'un genre dont les thématiques varient à mesure que de nouvelles technologies émergent dans la société (transformations génétiques, nanotechnologie, etc.). Ceci indique ainsi que Lovecraft suivait de près les avancées scientifiques de son temps et qu'il n'est pas toujours tourné vers le passé.

A l'issue de cette étude, il est possible d'établir l'hypothèse que Lovecraft est un auteur dont l'écriture fonctionne comme le pouvoir des êtres interstellaires dans « The Shadow Out of Time ». En effet, tout comme ces extraterrestres parasites, il envahit l'esprit de ses personnages pour explorer le passé et l'avenir. D'ailleurs il s'agit là du pouvoir de tout écrivain que de déceler les signes du présent pour décrypter le passé et l'avenir d'une société. Nous n'irons pas jusqu'à affirmer que Lovecraft est un précurseur dans le genre, loin de là. La science-fiction dans le monde anglophone fut en effet inaugurée par Herbert George Wells dès la fin du XIX^{ème} siècle. Mais Lovecraft faisait partie des auteurs publiés dans le premier *pulp magazine* consacré à la science-fiction : *Amazing Stories*. (Baudou, 29).

Il est rare de croiser des auteurs qui aient fabriqué toute la structure d'un mythe qu'est celui de Cthulhu. De son vivant, le lectorat de Lovecraft se limitait à ceux qui

²² Cette hypothèse se base sur la définition du fantastique fournie par Todorov. Le fantastique renvoie à l'état d'hésitation qui s'installe entre l'émergence de l'insolite et une éventuelle explication rationnelle.

achetaient les magazines populaires tant méprisés à l'époque par les instances littéraires. Source d'inspiration, il entraîne encore aujourd'hui tout un réseau de lecteurs avides de voyager à travers les secrets que recèlent le *Necronomicon*. Il convient de remarquer que le fait que Lovecraft ait pu inspirer d'autres auteurs tel que Stephen King (auteurs qui n'hésitent pas à emprunter des éléments à la fiction lovecraftienne) marque une caractéristique propre à la science-fiction si l'on se réfère à ce que dit Baudou lorsqu'il définit le genre : « Il s'agit d'une littérature 'collective', dans ce sens que les inventions et les trouvailles de certains auteurs – par exemple les lois de la robotique – sont ensuite reprises par d'autres et participent d'une sorte de base commune, qui constitue ce qu'on peut appeler la 'culture S-F' » (Baudou, 65). C'est ce qu'il se passe avec le mythe de Cthulhu, que les auteurs qui, pour la plupart, correspondent avec Lovecraft, empruntent pour constituer leurs propres récits.

Par ailleurs, il est possible d'envisager l'œuvre de Lovecraft comme une protestation, voire une mobilisation. Profondément attiré vers le passé pastoral de son pays Lovecraft perçoit l'homme comme un être qui se serait dépourvu d'une nature anciennement noble pour se métamorphoser tel Charles Ward dans « The Case of Charles Dexter Ward » ou encore Peaslee dans « The Shadow Out of Time ». Il aurait pu ainsi représenter le parasite qu'est la révolution industrielle et qui aurait détourné l'homme des valeurs pastorales. Ce sont d'ailleurs ces changements dûs aux progrès des sciences qui ont eut un impact sur les comportements et la culture de l'homme.

Au court de ses récits, Lovecraft se détache peu à peu des mythes qui ont pu naître dans son pays. Son pays n'est plus porteur d'un destin grandiose où tous les rêves deviennent réalité. Au contraire, le statut même de l'homme est méprisé au profit d'extraterrestres d'une intelligence supérieure. Le mythe de Cthulhu vient contrecarrer tous ces mythes américains que Lovecraft semble juger comme illusoire. Bien que plusieurs études aient tenté de souligner le caractère raciste d'une telle intrigue à travers le rapprochement de ces monstres avec les immigrés des Etats-Unis, ce travail a voulu mettre l'accent sur la bassesse de l'homme qu'a envisagé Lovecraft. Rien de surprenant si l'on considère que les horreurs de la première guerre mondiale demeurent encore dans les pensées durant les années vingt et trente. Ce caractère raciste qu'on prête si souvent à Lovecraft s'estompe peu à peu vers la fin de sa vie, comme si ce dernier avait commencé à se rendre compte des dangers du fascisme qui annonçait la seconde guerre mondiale. L'auteur a beau éviter de mentionner tout fait historique qui témoignerait de son combat,

c'est justement dans le non-dit qu'il se réfugie. Il sublime la réalité pour bâtir son univers fantastique, miroir d'une crise bien présente dans la réalité.

Les textes fantastiques de Wells sont dès 1926 (au moment où la première des œuvres étudiées dans ce travail est écrite) référencés comme de la science-fiction. A ses débuts, le genre a du mal à se faire une place parmi les grandes œuvres de la littérature mais finit par briller, notamment à travers son exploitation par l'industrie du cinéma. Bon nombre de films se basent et s'inspirent d'ailleurs des œuvres de Lovecraft, tel que *The Haunted Palace* ²³, (Smith, 39). La littérature de Lovecraft était suffisamment féconde pour nourrir l'élaboration de bandes-dessinées, jeux vidéo ou encore programmes télévisés, rendant ainsi hommage à un auteur qui méritait cet intérêt de son vivant.

²³ Dirigé et produit par Roger Corman en 1963 et basé sur « The Case of Charles Dexter Ward » par Lovecraft et « The Haunted Palace » par Edgar Allan Poe.

Bibliographie

Sources primaires

Lovecraft, Howard Phillips. « At the Mountains of Madness » dans *At the Mountains of Madness and Other Novels*, édité par S.T. Joshi, 3-106. Sauk City: Arkham House, 1964.

Lovecraft, Howard Phillips. « The Call of Cthulhu » dans *The Dunwich Horror and Others*, édité par S.T. Joshi, 125-154. Sauk City: Arkham House, 1963.

Lovecraft, Howard Phillips. « The Case of Charles Dexter Ward » dans *At the Mountains of Madness and Other Novels*, édité par S.T. Joshi, 107-234. Sauk City: Arkham House, 1964.

Lovecraft, Howard Phillips. « The Shadow Out of Time » dans *The Dunwich Horror and Others*, édité par S.T. Joshi, 368-433. Sauk City: Arkham House, 1963.

Lovecraft, Howard Phillips. « The Shadow Over Innsmouth » dans *The Dunwich Horror and Others*, édité par S.T. Joshi, 303-367. Sauk City: Arkham House, 1963.

Sources secondaires

Barthes, Roland. *S/Z*. Paris: Editions du Seuil, 1970.

Baudin, Henri. *La Science-fiction: Un univers en expansion*. Paris: Bordas, 1971.

Baudou, Jacques. *La science-fiction*. Paris: Presses Universitaires de France, 2003.

Béalu, Marcel. « Une multitude d'immensités par-delà la porte du profond sommeil » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 177-178. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Belknap Long, Frank. *H.P. Lovecraft: Le conteur des ténèbres*. Traduit par Stéphane Bourgoïn. Amiens: A.D.E.I.S.C., 1987.

Bloch, Robert. « Heritage of Horror » dans *The Dunwich Horror and Others*, édité par S.T. Joshi, ix-xxvi. Sauk City: Arkham House, 1963.

Bozzetto, Roger. « Préface » dans *Dictionnaire des mythes du fantastique*, édité par Pierre Brunel et Juliette Vion-Dury, 7-13. Limoges: Presses universitaires, 2003.

Eliade, Mircea. *Aspects du mythe*. Paris: Gallimard, 1963.

Burleson, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Westport: Greenwood Press, 1983.

Burwick, Frederick. « The Grotesque: Illusion vs. Delusion » dans *Aesthetic Illusion: Theoretical and Historical Approaches*, édité par Frederick Burwick et Walter Pape, 122-137. Berlin: Walter de Gruyter & Co, 1990.

Cannon, Peter. « Letters, Diaries and Manuscripts: The Handwritten Word in Lovecraft » dans *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft*, édité par David E. Schultz et S.T. Joshi, 148-158. London and Toronto: Associated University Presses, 1991.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library, 2008.

Clermont, Philippe. *Darwinisme et littérature de science-fiction*. Paris: Editions L'Harmattan, 2011.

Delmotte, Axel. *La civilisation américaine*. Paris: Studyrama, 2006.

Derleth, August et Donald Wandrei, eds. *Selected letters 1929-1931/ H.P. Lovecraft*. Sauk City: Arkham House, 1997.

Finné, Jacques. *Panorama de la littérature fantastique américaine. Tome 1, Des origines aux pulps*. Liège: Editions du C.L.P.C.F., 1993.

Freud, Sigmund. *The Uncanny*. London: Penguin Books, 2003.

Fonseca, Tony. « The Doppelgänger » dans *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*, édité par S.T. Joshi, 187-189. Westport: Greenwood Press, 2007.

Foucrier, Chantal. *Le mythe littéraire de l'Atlantide, 1800-1939: L'origine et la fin*. Grenoble: ELLUG, 2004.

Grasso, Elsa. « Mythe et métamorphose » dans *H.P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, 195-215. Paris: Editions Dervy, 2002.

Hall, H.W. *Science fiction book review index, 1923-1973*, édité par H.W Hall. Detroit: Gale research, 1975.

Houellebecq, Michel. *H.P. Lovecraft: contre le monde, contre la vie*. Paris: Editions J'ai lu, 1999.

Hugo, Victor. « Préface » dans *Cromwell*. Paris: Houssiaux, 2009.

Joshi, S.T. « A Note on the Texts » dans *The Dunwich Horror and Others*, édité par S.T. Joshi, vii-viii. Sauk City: Arkham House, 1963.

Joshi, S.T. « A Note on the Texts » dans *At the Mountains of Madness and Other Novels*, édité par S.T. Joshi, vii-viii. Sauk City: Arkham House, 1964.

Jourde, Pierre and Paolo Tortonese. *Visages du double: un thème littéraire*. Paris: Nathan Université, 1996.

Juin, Hubert. « Les potences de Salem » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 111-116. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Klein, Gérard. « Entre le fantastique et la science-fiction, Lovecraft » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 47-74. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Lacassin, Francis. « Lovecraft et les trous de la toile peinte » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 106-110. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Levy, Maurice. *Lovecraft ou du fantastique*. Paris: Christian Bourgeois Editeur, 1985.

Lovecraft, Howard Phillips. *Epouvante et surnaturel en littérature*, traduit par J. Bergier et F. Truchaud. Paris: C. Bourgeois, 1985.

Lévi, Eliphas. *Rituel*. Paris: Baillière, 2005.

Levy, Maurice. *Lovecraft ou du fantastique*. Paris: Christian Bourgeois Editeur, 1985.

Marigny, Jean. « Robert Bloch et le mythe de Cthulhu » dans *H.P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, édité par Gilles Menegaldo, 357-368. Paris: Editions Dervy, 2002.

Marigny, Jean. « Le Necronomicon ou la naissance d'un ésotérisme fictionnel » dans *H.P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, édité par Gilles Menegaldo, 285-296. Paris: Editions Dervy, 2002.

Manhire, Bill. *The Wide White Page: Writers imagine Antarctica*. Victoria: Victoria University press, 2004.

Mariconda, Steven J. « Lovecraft's Cosmic Imagery » dans *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft*, édité par David E. Schultz et S.T. Joshi, 188-197. London and Toronto: Associated University Presses, 1991.

Marienstras, Elise. *Les Mythes fondateurs de la nation américaine*. Bruxelles: Editions Complexe, 1992.

- McNeese, Tim. *The American Frontier*. Dayton: Milliken Publishing Company, 2002.
- Menegaldo, Gilles. « Le méta-discours ésotériste au service du fantastique dans l'œuvre de H. P. Lovecraft » dans *H.P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, édité par Gilles Menegaldo, 259-283. Paris: Editions Dervy, 2002.
- Meurger, Michel. « Lovecraft et l'imaginaire scientifique: la 'weird science', de 1926 à 1931 » dans *H.P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, édité par Jean Marigny et Gilles Menegaldo, 175-194. Paris: Editions Dervy, 2002.
- Miles, Robert. *Gothic Writing: 1750-1820: a Genealogy*. Manchester: Manchester University Press, 2002.
- Monget, Cédric. *Lovecraft: Le dernier puritain*. Aiglepierre: La Clef d'Argent, 2011.
- Montclair, Florent. *Fantastique et événement: Étude comparée des oeuvres de Jules Verne et Howard P. Lovecraft*. Besançon: Annales littéraires de l'Université de Franche-Comté, 1997.
- Mountjoy, Shane. *Manifest Destiny : Westward Expansion*. New York, Infobase Publishing, 2009.
- Murat, Napoléon. « Rêve et création chez Lovecraft » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 126-132. Paris: Editions de l'Herne, 1969.
- Murray, Will. « Lovecraft and the Pulp Magazine Tradition » dans *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft*, édité par David E. Schultz et S.T. Joshi, 101-131. Londres et Toronto: Associated University Presses, 1991.
- Price, Robert M. « Lovecraft's 'Artificial Mythology' » dans *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft*, édité par David E. Schultz et S.T. Joshi, 247-256. Londres et Toronto: Associated University Presses, 1991.
- Quint, Anne-Marie. *La ville: exaltation et distanciation*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 1997.
- Rezé, Michel. *The American West: history, myth and the national identity*. Paris: A. Colin, 1998.
- Rosset, Clément. *Le réel et son double: Essai sur l'illusion*. Paris: Editions Gallimard, 1984.
- Rothovius, Andrew E. « Lovecraft et les mégalithes de la nouvelle-Angleterre » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 334-345. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Schnabel, William. *Les Monstres familiers de H.P. Lovecraft: une analyse des images tératologiques dans la vie et l'œuvre de H.P. Lovecraft*. Villeneuve d'Ascq: Presses universitaires de Septentrion, 1995.

Schnabel, William. *Lovecraft: Histoire d'un gentleman raciste*. Dole: La Clef d'Argent, 2003.

Schnabel, William. *Masques dans le miroir: Le Double lovecraftien*. Dole: La Clef d'Argent, 2002.

Slotkin, Richard. *Regeneration through violence: the Mythology of the American Frontier, 1600-1860*. Norman: University of Oklahoma Press, 2000.

Smith, Don G. *H.P. Lovecraft in Popular Culture: The Works and their Adaptations in Film, Television, Comics, Music, and Games*. Jefferson: McFarland, 2006.

Spengler, Oswald. *The Decline of the West: An Abridged Edition*. New York: Oxford University Press, 1991.

Sprague de Camp, Lyon. *H.P. Lovecraft: le roman de sa vie*, traduit par Richard D. Nolane. Paris: Néo, 1988.

Stevenson, Robert Louis. *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde and Other Tales*. London: Penguin Popular Classics, 1994.

Stover, Leon E. *La science-fiction américaine : essai d'anthropologie culturelle*, traduit par Simone Beserman et Guy Jean Forgue. Paris : Aubier-Montaigne, 1972.

Todorov, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Editions du Seuil, 1970.

Truchaud, François. « The dream-quest of Howard Phillips Lovecraft » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 15-25. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Turner, James. « A Mythos in His Own Image » dans *At the Mountains of Madness and Other Novels*, édité par S.T. Joshi, ix-xvii. Sauk City: Arkham House, 1964.

Van Herp, Jacques. « L'univers de H.P. Lovecraft » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 147-156. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Versins, Pierre. « Une surhumaine tragédie » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 28-38. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Vetter, John E. « Les illustrateurs de Lovecraft » dans *L'Herne: H.P. Lovecraft*, édité par François Truchaud, 312-333. Paris: Editions de l'Herne, 1969.

Vion-Dury, Juliette. « H.P. Lovecraft » dans *Dictionnaire des mythes du fantastique*, édité par Pierre Brunel et Juliette Vion-Dury, 51-90. Limoges: Presses universitaires, 2003.

Waugh, Robert H. « Landscapes, Selves, and Others in Lovecraft » dans *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft*, édité par David E. Schultz et S.T. Joshi, 220-243. Londres et Toronto: Associated University Presses, 1991.

Wilde, Oscar. *The Picture of Dorian Gray*. London: Longman, 2003.

Wilson, Colin. *The Occult*. New York: Random House, 1971

Sigles et abréviations utilisés

Les abréviations suivantes s'appliquent aux éditions citées dans la bibliographie.

CC : *The Call of Cthulhu*

CCDW : *The Case of Charles Dexter Ward*

MM : *At the Mountains of Madness*

SOI : *The Shadow Over Innsmouth*

SOT : *The Shadow Out of Time*

MOTS-CLÉS : Lovecraft, science, mythologie, science-fiction, fantastique ...

RÉSUMÉ

Cette étude propose une approche thématique et comparative de trois nouvelles et deux romans courts écrits par Howard Phillips Lovecraft: « The Call of Cthulhu » (1926), « The Shadow Over Innsmouth » (1931), « The Shadow Out of Time » (1934), « The Case of Charles Dexter Ward » (1927) et « At the Mountains of Madness » (1931). Cette analyse étudie l'aspect scientifique des œuvres dans le but de comprendre la signification et les conséquences de la dimension rationnelle au sein de la fiction et dans le contexte américain du temps de l'auteur. En second lieu, la dimension irrationnelle des récits est analysée pour comprendre l'implication des mythes et légendes. Ces deux dimensions mènent à une troisième dans laquelle le sublime et le grotesque interagissent à travers des motifs classiques et à travers la notion d'un genre fantastique moderne en littérature puisque Lovecraft semble être une transition vers la science-fiction. L'étude vise donc à saisir la signification de cette association entre science et mythologie dans le contexte des années vingt et trente aux États-Unis.

KEYWORDS : Lovecraft, science, mythology, science-fiction, fantastic...

ABSTRACT

This essay suggests a thematic and comparative approach of three short stories and two novellas written by Howard Phillips Lovecraft : « The Call of Cthulhu » (1926), « The Shadow Over Innsmouth » (1931), « The Shadow Out of Time » (1934), « The Case of Charles Dexter Ward » (1927) and « At the Mountains of Madness » (1931). This analysis studies the scientific aspect of the works in order to understand the meanings and the consequences of the rational dimension within the fiction and in regards to the American context of the author's time. Secondly, the irrational dimension of the stories is analysed so that we can understand the involvement of myths and legends. These two dimensions lead then to a third one in which the sublime and the grotesque interact through classical motifs and the notion of a modern fantastique genre in literature as Lovecraft seems to be a transition towards science-fiction. The essay aims thus at grasping the meaning of this association between science and mythology in the context of the twenties and the thirties in the United States.

