

L'outsider

Voyage au pays d'Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)

Ivan Bielinski

Number 51, March–April–May 1993

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/21571ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Nuit blanche, le magazine du livre

ISSN

0823-2490 (print)

1923-3191 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bielinski, I. (1993). L'outsider : voyage au pays d'Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). *Nuit blanche*, (51), 66–69.

L'outsider

IL SOUÛEA AUX ANTIQUES LÉGENDES DE L'ULTIME CHAOS, AU CENTRE DUQUEL TRÔME, AVEURLE ET STUPIDE, AZATHOTH, MAÎTRE DE TOUTES CHÔSES, ENTOURÉ D'UNE HORDE DE DANSEURS INFORMES, BERÇÉ PAR LE CHANT MONOTONE D'UNE FLÔTE DÉMONIAQUE.



Cthulhu, «Celui qui hantait les ténèbres» de H.P. Lovecraft, dessin de Alberto Breccia

Voyage au pays d'Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)

«Étaient-ce les rêves qui avaient amené la fièvre ou la fièvre les rêves [...]»

Il a vécu. «Grand, large d'épaules, très remuant, seul un teint pâle entretenu par sa crainte du soleil dénotait un certain caractère maladif.»¹ Casanier, rêveur par définition, nocturne, amant des chats et des anciens colombages, Lovecraft n'a pratiquement jamais quitté le 598 Angell Street, Providence, Rhode Island. Un autre enfant de l'Amérique orientale qui troquera son existence contre un stylo et des chimères, qui donnera à cette partie du pays une atmosphère unique.

Comme Kerouac, Poe... et Stephen King.

Les passions sont multiples et couvrent sa vie entière. D'abord *Les contes* de Grimm, puis *Les mille et une nuits*. Déjà l'imagination s'embrace: il veut un coin oriental dans sa chambre — *et, s'il vous plaît, appelez-moi: Abdul Alhazred*. C'est un Arabe puis un écrivain: «La petite bouteille de verre», «La caverne secrète», ses premiers contes écrits en 1856 et 1898. Jusqu'à son corps qui aspire à la métamorphose: «Mon imagination saturée de mythologie me faisait souhaiter de devenir un faune ou un satyre. Je m'efforçais de m'imaginer que le bout de mes oreilles sifflait, que les pointes de petites cornes commençaient à apparaître sur mon front, et je me lamentais amèrement de voir mes pieds mettre si peu d'empressement à devenir des sabots». ² Il n'a pas sept ans.

La précocité est-elle un signe?

Deux ans plus tard, il fonde son premier magazine, *The Scientific Gazette*. ³ Bientôt, à partir de 1906, des chroniques ou des lettres d'opinion portant sa signature commencent à paraître dans les journaux locaux. Avec l'abandon de ses études secondaires pour des raisons de santé, il s'enfonce dans la lecture et découvre H.G. Wells, Jules Verne et Edgar Rice Burroughs, en même temps que le matérialisme scientifique, système de pensée qui sera le sien jusqu'à sa mort. En 1914, Lovecraft devient membre de l'United Amateur Press Association (UAPA). Même s'il a rédigé entre 1902 et 1908 plusieurs textes de fiction, «Le vaisseau mystérieux», «La bête dans la caverne», «L'alchimiste», il reste attiré par la poésie et l'essai, comme en témoignent ses nombreuses chroniques. Malgré tout, pressé par Paul W. Cook qui a lu «L'alchimiste», dans le bulletin de l'UAPA — texte que Lovecraft avait dû présenter à titre probatoire —, il consent à se remettre à la rédaction de nouvelles. Ainsi naîtront «Dagon» et «La tombe», prémices de ce qui deviendra chez Lovecraft le «Cycle d'Arkham» ou les «Yog Sothotheries», mais que l'histoire devait retenir sous l'appellation *Mythe de Cthulhu*.

C'est le début d'une prodigieuse activité littéraire qui durera vingt ans: plusieurs dizaines de milliers de lettres, de travaux de nègre, une imposante publication dans des *Pulps* — le plus célèbre étant *Weird Tales*, qui porte son empreinte indélébile — et d'autres revues de second ordre. Mais si Lovecraft est parvenu jusqu'à nous,

s'il éveille à ce point l'intérêt d'un public de plus en plus nombreux — et de plus en plus érudit — c'est avant tout pour «les cent quatre contes ou nouvelles dont trois ou quatre atteignent la dimension d'un roman» ⁴ que Donald Wandrei et August Derleth ont publiés chez Arkham House, la maison qu'ils ont fondée en 1939 pour éditer l'œuvre de Lovecraft, après d'inutiles tentatives auprès des grandes maisons new-yorkaises. Lovecraft ne verra donc jamais un de ses livres en vitrine: le 16 mars 1937, il mourait au James Brown Hospital d'un cancer à l'estomac.

Tous les lovecraftophiles s'entendent pour reconnaître dans ses récits une puissance de suggestion qui dépasse, et de loin, son illustre prédécesseur, Edgar Allan Poe. Bien sûr, il a profité de ses leçons: il utilise la technique de l'impact, phrase-choc, installant le récit, il ne lésine pas sur les artifices d'épouvante: «[...] goût fiévreux pour l'ombre, le rêve, le macabre, la chair décomposée, les cimetières fréquentés par des fous, les maisons délabrées habitées par l'angoisse» ⁵. Si cette force évocatrice se retrouve également chez d'autres écrivains: Machen, Dunsany, elle est plus puissante chez Lovecraft où elle s'allie paradoxalement à un certain prosaïsme lyrique, circonscrit par des balises précises et inébranlables. Ces frontières géographiques de l'imaginaire, qui par ailleurs propulsent la suggestion jusqu'à sa dramatisation entière, reposent essentiellement sur la mise en place d'un système mythologique basé, en partie, sur une nouvelle interprétation du fond légendaire. L'histoire n'est plus une affaire d'homme, mais englobe des entités beaucoup plus puissantes. Cette cosmogonie terrifiante, unique, sublime dans sa déchéance symbolique est bien au-delà des jeux exotiques de la science-fiction. Les créatures de Lovecraft ne sont pas des remakes de vampire ou de loup-garou. Elles sont l'expression radicale de son dégoût pour la prétentieuse modernité, plaque tournante de sa vision de l'homme, de sa philosophie de l'existence.

«Il est bon d'être un cynique — il est mieux d'être un chat satisfait — mais le mieux de tout est encore de ne pas être du tout.»

Lovecraft, t. III,

«Nietzschéisme et réalisme», «Bouquins», Robert Laffont, p. 1247.

Dans l'abîme du temps — le Mythe de Cthulhu

Résumons dans une courte fiction les fondements du mythe lovecraftien. Un ethnologue occultiste note les propos d'un curieux interlocuteur. «Au commencement étaient les Très Anciens Dieux, géniteurs des Grands Anciens. Peu de choses sont connues de ces entités extérieures à l'univers. Songe à percer les voiles qui recouvrent les Grands Anciens derrière leurs géôles. Sache qu'ils ne sont pas morts, et que leurs rêves de conquête hantent parfois le cerveau d'humains particulièrement réceptifs, surtout les soirs de la Tousse saint ou de la Chandeleur.

«Bien avant que l'homme n'ait connu son premier orgasme de lucidité, il y eut une guerre terrible entre les Grands Anciens et Ceux-de-la-Grande-Race pour la domination de la terre. Et Ceux-de-la-Grande-Race s'échappèrent dans le futur où ils régneront aux derniers jours, bien après l'extinction totale de l'espèce humaine.

«Insatisfaits de régner sur la terre, les Grands Anciens remontèrent vers les abîmes cosmiques originels, afin de disputer l'univers aux Très Anciens: mais ils furent vaincus et enfermés derrière les portes marquées du signe des Anciens. Apprends à reconnaître les plus redoutables: Azathoth, 'le sultan démoniaque dont, à voix haute, aucune lèvres n'ose prononcer le nom' (*À la recherche de Kadath*) et qui danse au centre du chaos dans la litanie des flûtes. Il n'a qu'un seul serviteur mais celui-ci prend de multiples apparences: c'est le chaos rampant, le terrible Nyarlathotep. Aussi puissant qu'Azathoth, Yog-Sothoth, le Tout-en-Un et le Un-en-Tout, 'apparaît comme un conglomerat de globes iridescents et toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant' ⁶. Il est le gardien sur le seuil de la porte du temps et des espaces interstellaires. Vient ensuite celui que révèrent les fungis sur Yuggoth, Shub-Niggurath, le bouc noir aux mille chevreaux. Mais celui que tu cherches est sous la mer, 'à 49°51' de latitude sud, 128°34' de longitude ouest, près de la Nouvelle-Zélande, au sud des Indes' ⁷. Dans R'lyeh engloutie il envoie ses rêves en attente de la libération. Ses prêtres sont Père Dagon et Mère Hydra; ses fils: les profonds au large du récif du diable. C'est précisément à lui que se réfère le distique de l'Arabe fou Abdul Alhazred, dans l'Al-Azif, *Le Necronomicon*: 'Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl fhtagn' (*L'appel de Cthulhu*). Cthulhu ▶

reviendra bientôt sur la terre car ses adeptes sont nombreux et résolus.»

A priori littéraires du Mythe de Cthulhu

Ainsi esquissés les fondements du mythe, on peut pénétrer les arcanes des dix-neuf récits cthulhoïdes (20 selon Francis Lacassin) et établir des parallèles. Sur le plan de l'histoire d'abord; sur le plan narratif et structurel ensuite.

Le premier facteur est la présence de créatures nées du mythe de Cthulhu, présence explicite ou suggérée. Ces créatures font partie d'une hiérarchie du monde des démons et se rattachent à un Grand Ancien en particulier — dont l'origine doit être *obligatoirement* extra-terrestre. On reviendra sur cette présence qui n'est pas une manifestation directe, mais provient la plupart du temps des perceptions et des déductions du personnage.

Le second élément est la référence à la bibliothèque damnée. Le personnage entre en possession d'une espèce d'Agrippa⁸, ou de ses fragments, dont la lecture, ardue et exigeante, lève peu à peu le voile sur l'Autre réalité. Lovecraft renforce le procédé en établissant une chronologie des éditions et en mélangeant habilement références authentiques et imaginaires. L'engouement suscité par le *Necronomicon* constitue sans doute l'exemple le plus évident de la force suggestive des récits cthulhoïdes: depuis la mise en scène de cet ouvrage maudit — mais fictif — par Lovecraft, le British Museum reçoit périodiquement des lettres demandant à consulter un fragment du *Necronomicon*. Un livre paru chez J'ai lu, datant de 1979 et intitulé *Necronomicon*, fournit même le «texte intégral» de ce livre fictif... d'après l'étude de la vie et de l'œuvre de Lovecraft! Plusieurs livres sont cités dans les récits cthulhoïdes, dont voici quelques-uns: *Le Rameau d'or*, de Fraser, *Le Culte des sorcières en Europe occidentale*, de Margaret Murray, le *Grand Albert*, de Peter Jamm et le *Magnalia Christi Americana*, de Cotton Mather. Tous ces livres existent réellement, mais ils sont juxtaposés, dans les énumérations, au *Unaussprechlichen Kulten*, de Friedrich Von Junzt, au *Liber Evoris*, traduit par Gaspard du Nord, au *De Vermis Mysteriis*, de Ludvig Prinn et au *Manuscrits Pnakotiques*, qui ont été créés de toutes pièces par Lovecraft ou certains de ses amis — Bloch (*Psychose*), Derleth, Howard (*Conan*), Smith, Long.

Lovecraft ne se contente pas de «pervertir» le corpus historique, il agit

de façon analogue sur le plan géographique. À Kingsport et Salem, villes du Massachusetts, il superpose respectivement la ville délabrée d'Innsmouth et la vieille Arkham, siège de l'Université du Miskatonic où se trouverait l'unique exemplaire complet du *Necronomicon*.

Sur le plan narratif, les récits du mythe de Cthulhu utilisent généralement un schéma identique. Mise en scène d'un héros type, jeune et instruit, féru de lecture, matérialiste. À l'occasion d'un héritage — d'un oncle décédé mystérieusement — ou autrement, il met la main sur des carnets de notes, un journal intime, des coupures de journaux, parfois des livres maléfiques. À ces lectures s'ajoutent bientôt des signes extérieurs — bruits, odeurs, rêves, empreintes — qui stimulent l'imagination du personnage, provoquant l'affrontement du rationnel et de l'irrationnel, compromettant son équilibre. Cette perturbation, propre au personnage, constitue le nœud de l'action, le point de départ de la dramatisation. La progression des tensions extérieures et intérieures créera bientôt une mouvance, une espèce de contagion des espaces qui prendra des proportions hallucinantes: mélange des mondes intérieur et extérieur, amalgame de l'onirique et du réel, de la raison et de la folie et enfin, du surnaturel et du naturel, du terrestre et de l'extra-terrestre.

«Peut-être Gilman aurait-il dû moins s'acharner dans ses études. Le calcul non euclidien et la physique quantique suffisent à fatiguer n'importe quel cerveau; et quand on y ajoute un peu de folklore, en essayant de déceler un étrange arrière-plan de réalité à plusieurs dimensions sous les allusions morbides des légendes gothiques et des récits extravagants chuchotés au coin de la cheminée, peut-on s'attendre à éviter le surmenage intellectuel?»

«La maison de la sorcière».*

Dans cette montée vers l'ahurissant, l'attitude sceptique du personnage coucourt à briser la distanciation du lecteur. Un portail s'ouvre alors, une voie de communication s'offre entre l'œuvre et la lecture. Le lecteur, cumulant les informations du personnage auxquelles il croira volontiers si l'histoire est bien menée — je parle du lecteur naïf et généralement plus intelligent que les autres — est lentement conduit vers une zone intermédiaire où

ses frontières individuelles perdent parfois leur épaisseur. Le scepticisme du personnage renforce alors l'adhésion du lecteur qui, en raison de sa position privilégiée, a compris depuis longtemps l'horrible de la situation.

«Je conservais encore une attitude d'absolu matérialisme, comme je souhaiterais qu'elle le fût encore, et je repoussais, avec une perversité inexplicable, la coïncidence qui existait entre les notes et les rêves et les curieuses coupures rassemblées par le professeur Angell.»

«L'appel de Cthulhu».

Cette attitude peut sembler naïve à première vue; pourtant c'est précisément l'enjeu des textes lovecraftiens: ébranler le lecteur, créer chez lui le sentiment de l'horreur cosmique, cette nausée violente qui secoue l'esprit lucide lorsqu'il se heurte à la véritable puissance de ce monde: les forces universelles, aveugles, stupides, précises pourtant.

À ce premier choix dramatique, s'en ajoute un second. On a souvent reproché à Lovecraft de surcharger son texte d'attributs, d'adverbes et d'adjectifs, de pratiquer ainsi un style éculé, avatar de la prose du dix-neuvième siècle, pendant les pires années du romantisme. Or — on verra plus loin, le fondement de ce *mauvais choix* — cela est un élément clé de la révolution lovecraftienne: c'est à la description qu'il s'attaque afin de créer l'atmosphère. Les adjectifs fréquents, et parfois inutiles, il faut bien l'avouer, sont des attributs flottants et, croit-on, décoratifs et anodins puisqu'ils n'altèrent en rien la nature de l'objet qu'ils qualifient. En d'autres mots, leur imprécision est suspecte. Que sont-ils sinon des effets? Que sont-ils sinon des ambiances, des accents, du fard. Pourtant, dans les récits de Lovecraft, et c'est là que s'exerce sa pertinence littéraire, l'adjectif perd justement son statut d'accessoire à la nature de l'objet: il devient une nature par lui-même! Lovecraft n'est pas un exhibitionniste de foire présentant au lecteur ses monstres rebutants. Ce n'est pas un artificier, c'est un philosophe. Il ne fait pas de l'horreur, mais un essai sur le genre humain.

À part l'emploi récurrent de termes dépréciatifs pour décrire le paysage, qui lui confère une espèce d'aura de souillure immémoriale — «La journée était chaude et ensoleillée, mais le

paysage de sable, de carex et d'arbustes rabougris devenait de plus en plus désolé à mesure que nous avançons» (*Le cauchemar d'Innsmouth*) —, aucun monstre, sauf exception, ne sera décrit autrement que par un emploi spectaculaire d'adjectifs. Ces derniers seront moins un attribut de la chose que la chose elle-même: «La cauchemardesque colonne élastique exsudait devant elle la fétide et noire iridescence à travers son sinus de quinze pieds, prenant une vitesse invraisemblable et poussant devant elle un nuage ondoyant, de plus en plus épais, de pâle vapeur d'abîme. C'était une chose terrible, indescriptible, plus énorme qu'aucun train souterrain — une accumulation informe de bulles protoplasmiques, faiblement phosphorescentes, couverte d'une myriade d'yeux éphémères, naissant et se défaisant comme des pustules de lumière verdâtre [...]» (*Les montagnes hallucinées*). En contrepartie, la même phrase dépouillée d'adjectifs, si elle gagne en clarté perd toute suggestivité. En arrachant les adjectifs à la substance même de la chose: *la colonne exsudait devant elle l'iridescence à travers son sinus de quinze pieds, prenant de la vitesse et poussant devant elle un nuage de vapeur. C'était une chose, une accumulation de bulles couverte d'yeux, naissant et se défaisant comme des pustules de lumière*, on la prive du regard du narrateur, constituante essentielle du climat d'horreur lovecraftien où s'inscrivent les tensions et les fureurs. Il y a une différence entre un shoggoth et une locomotive...

L'essai philosophique

«Tous mes récits sont basés sur la prémisses fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions humaines n'ont aucune validité, ni même aucun sens à l'échelle cosmique⁹». Voilà pour la philosophie; et pour le fantastique: «L'émotion la plus forte et la plus ancienne de l'humanité c'est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est celle de l'inconnu.» (*Épouvante et surnaturel en littérature*). L'inconnu, au XX^e siècle, ce sont les abîmes interstellaires, matrice onirique et créatrice de la peur cosmique. Lorsque le scientifique entre en contact avec l'immensité de l'univers, qu'il perçoit rationnellement ces espaces sidéraux, son esprit est soumis aux intempéries de l'absurde. Son optimisme béat qui le fait clamer depuis un siècle «Progrès! Progrès!» se dissipe en frôlant l'infini, les vortex, l'éternelle vastitude plane et idiote des astres.

«Dans cette optique, l'histoire de la galaxie, du système solaire, de la terre, de la vie organique et de l'espèce humaine constitue un incident des plus secondaires et des plus temporaires, quelque chose d'inimaginable une seconde cosmique plus tôt, et que l'on aura complètement et définitivement oublié une seconde cosmique plus tard.»

«*Le cosmos et la religion*».

Ce sentiment, comment Lovecraft lui-même ne l'aurait-il pas vécu? À six ans et demi, arabe, souhaitant devenir une créature mythologique; à neuf ans, rédigeant son premier fanzine à caractère scientifique. Ouvertement athée, matérialiste, fêru d'astronomie et de physique; solitaire lunaire, épris du passé, rêveur accompli, théoricien du fantastique. «Des conflits éternels qui agitent la pensée humaine, le plus incontestable est celui entre la raison et l'imagination; entre le réel et l'irréel, le matériel et l'idéal, le spirituel.» (*Idéalisme et matérialisme: une réflexion*).

Tous ses récits illustrent cette prise de conscience minimaliste de la valeur humaine: le cosmos est le royaume d'êtres infiniment puissants, immortels, côtoyant des races amorphes et tentaculaires, largement supérieures à l'être humain, perçu comme accident de parcours, moment transitoire, étape de l'évolution — et certainement pas la dernière! C'est un affront direct au syndrome *novateur* des humains de la modernité, une interprétation du progrès et de la fin historique de l'homme, car la préhistoire lovecraftienne n'existe tout simplement pas: des ions avant l'Homo sapiens, un récit titanique s'écrivait déjà. Les temps historiques de l'homme ne sont pas le début et encore moins la fin de l'*Histoire*. Au contraire, ils sont inclus dans un ensemble autrement plus vaste, soit l'univers et l'histoire des êtres qui le peuplent.

Il n'est donc pas question ici de paralittérature, mais de littérature et de philosophie. Autre chose qu'un Harlequin de l'horreur, qu'on lirait comme un enfant prend un wagonnet dans les montagnes russes. Nos montagnes à nous sont «hallucinées». La peur dont il est question n'est pas une impression esthétique ponctuelle, elle ne repose pas sur des litres d'hémoglobine ou des kilos de cadavres, elle est amalgamée aux conflits fondamentaux de l'Occident. Mort de la modernité, absurdité de la vie, de l'orgueil et de l'anthropo-

centrisme. L'intelligence contre le néant — lorsque le néant l'emporte. À un être qui s'éveille, Lovecraft apporte l'ingrédient essentiel à la formation du caractère. Parce qu'il remet en question la nature humaine et oblige chacun à considérer le monde d'un autre œil — plus tragique, certes, mais à la fois plus scientifique et imaginatif. Avec l'ermite de Providence, le glas de l'anthropomorphisme a sonné; reste à l'Homme la jouissance esthétique du monde, sa seule mais suprême grandeur. ■

par Ivan Bielinski

«Idéalisme et Matérialisme! Illusion et Vérité! Ensemble, ils s'enfonceront dans les ténèbres quand l'homme aura cessé d'être; quand sous les derniers rayons vacillants d'un soleil moribond, l'ultime vestige de vie organique périra tout à fait sur notre minuscule grain de poussière cosmique. Et sur les planètes qui orbiteront, frères et diaboliques, autour d'un soleil noir, point ne perdurera le souvenir de l'homme, pas plus que les étoiles, vrillant l'éther de cruelles aiguilles de lumière blême, ne chanteront sa gloire.»

«*Idéalisme et matérialisme: une réflexion*».

* Les citations qui ne sont pas suivies d'un chiffre, renvoyant à la fin de l'article, sont toutes extraites des œuvres complètes de Lovecraft, publiées en trois volumes dans la collection «Bouquins», chez Robert Laffont.

1. W. Paul Cook, «In Memoriam: Howard Phillips Lovecraft». *Lovecraft, t. II*, p. 1138, «Bouquins», Robert Laffont.
2. Cité par Jacques Sadoul dans *Histoire de la science-fiction [1911-1984]*, Paris, Robert Laffont, 1984.
3. *The Scientific Gazette*, tirée par Lovecraft lui-même «grâce à un duplicateur à alcool», a survécu jusqu'en 1902. En 1903, Lovecraft, passionné d'astronomie, entreprendra la mise en circulation d'une nouvelle revue, *The Rhode Island Astronomy*. Cette dernière s'éteindra en 1907, après 69 numéros.
4. Francis Lacassin, préface à *Lovecraft, t. II*, «Bouquins», Robert Laffont.
5. Francis Lacassin, «Le complot des étoiles», préface à *Lovecraft, t. I*, «Bouquins», Robert Laffont.
6. Sandy Petersen, *L'appel de Cthulhu*, Paris, Jeux Descartes, traduit de l'anglais par J. Balczesak, 1983, p. 61, 62.
7. August Derleth, *La trace du Cthulhu*, Paris, J'ai lu, traduit de l'américain par G. Lemaire, avec la collaboration de Claire Lagarde, 1974, p. 46.
8. Un Agrippa — du nom de l'occultiste Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim, humaniste de la Renaissance — est un livre damné qui contient les noms des démons, les méthodes d'invocation et les moyens de s'en prémunir. Le possesseur d'un tel livre devait s'entourer de multiples précautions car le livre le hantait et finissait par le rendre fou.
9. H.P. Lovecraft. Colligé dans *L'appel du Cthulhu*, Paris, Jeux Descartes, traduit de l'anglais par J. Balczesak, 1983, p. 32.