

LOUIS-PIERRE SMITH LACROIX

MYTHOLOGIE DE LOVECRAFT
Contexte, prétexte, texte

Mémoire présenté
à la Faculté des études supérieures de l'Université Laval
dans le cadre du programme de maîtrise en sciences des religions
pour l'obtention du grade de maître es arts (M.A.)

FACULTÉ DE THÉOLOGIE ET DE SCIENCES RELIGIEUSES
UNIVERSITÉ LAVAL
QUÉBEC

2008

© Louis-Pierre Smith Lacroix, 2008

Résumé

Cette mythologie de H. P. Lovecraft examine les mythes d'artifice contenus dans ses textes en les comparant aux mythes modernes ayant cours dans le contexte où il a écrit selon son prétexte mythopoétique. Ce travail comportant cinq chapitres est partagé en deux parties, la première centrée sur la mythologie et la seconde sur Lovecraft. Le premier chapitre établit les distinctions et relations entre l'art, la science et la religion nécessaires à l'élaboration d'une mythologie. Le deuxième propose une définition et une typologie opératoires du mythe, récit sacré se divisant en mythe ethno-religieux, littéraire, moderne et d'artifice. Le troisième situe Lovecraft dans son contexte culturel où avaient cours plusieurs mythes modernes. Le quatrième présente son prétexte mythopoétique face à l'impact de la science sur la représentation de la religion en art. Le cinquième décrit et analyse sa mythologie d'artifice à partir d'un corpus de ses textes.

Abstract

This mythology of H. P. Lovecraft examines the artificial myths inside his texts by comparing them to the modern myths in the context where he wrote according to his mythopoetic pretext. This work comprising five chapters is set in two parts, the first focuses on mythology and the second on Lovecraft. The first chapter establishes the distinctions and relations between art, science and religion necessary to the elaborate a mythology. The second offers a working definition and typology of myth, sacred narrative divided in ethno-religious, literary, modern and artificial myth. The third places Lovecraft in his cultural context where many modern myths had currency. The fourth presents his mythopoetic pretext in regards to the impact of science on religion's representation in art. The fifth describes and analyses his artificial mythology from a corpus of his texts.

Avant-propos

J'ai découvert les études sur Lovecraft et la mythologie en 1997 après un baccalauréat en littératures à l'Université Laval. Ce faisant, j'ai connu en même temps la polémique sur la place du mythe dans l'œuvre de Lovecraft et la théorie du mythe de M. Eliade, celle-ci me paraissant alors expliquer celle-là.

Dès le début de ma maîtrise en 2001, j'ai réalisé que beaucoup d'eau avait coulé sous les ponts depuis Eliade et que Lovecraft avait été un enfant de son siècle bien plus que je ne l'avais imaginé. À cet égard, je tiens à remercier Monsieur Raymond Lemieux et Madame Sabrina Vervacke qui ont tant contribué à cette étude sur le mythe en modernité par leurs enseignements, leurs conseils, leur patience et leur affabilité.

J'aimerais aussi ajouter un remerciement posthume à Lovecraft pour l'ensemble de son œuvre, sans qui mon univers aurait été moindre.

Table des matières

Introduction	p. 1
Chapitre 1. Épistémologie d'une science de la religion en art	p. 8
1. Approche nominaliste et sémiotique de la culture	p. 9
1.1 Culture, <i>nomos</i> , sacré et <i>cosmisation</i> selon Berger	p. 9
1.2 Imagination selon La Mettrie et imaginaire selon Lemieux	p. 13
2. Hiérarchisation des valeurs et fonctions de la langue	p. 16
2.1 Valeurs sacrées et imagination sélective en science, art et religion	p. 16
2.2 Fonctions référentielle, phatique et poétique selon Jakobson	p. 20
Chapitre 2. Définition et typologie opératoires du mythe	p. 23
1. Définition	p. 24
1.1 <i>Muthos</i> et <i>sophos</i>	p. 24
1.2 Trois approches du mythe	p. 26
1.3 Mythe et littérature du XVII ^e au XX ^e siècles	p. 30
2. Typologie	p. 32
2.1 Théories de Sellier, Huet-Brichard et Ellul	p. 32
2.2 Le mythe ethno-religieux	p. 36
2.3 Le mythe littéraire	p. 37
2.4 Le mythe moderne	p. 38
2.5 Le mythe d'artifice	p. 40
Chapitre 3. Contexte : mythes modernes	p. 43
1. Trois mythes modernes	p. 43
1.1 Le Progrès Scientiste	p. 45
1.2 Le Rêve Américain	p. 47
1.3 Le Déclin de l'Occident	p. 48
2. Cinq auteurs du siècle de Lovecraft	p. 49
2.1 T. H. Huxley (1825-1895)	p. 50
2.2 E. Haeckel (1834-1919)	p. 51
2.3 B. Russell (1872-1970)	p. 52
2.4 T. S. Eliot (1888-1965)	p. 54
2.5 J. W. Krutch (1893-1970)	p. 55
3. Lovecraft dans son contexte	p. 56
3.1 Vie et œuvre de Lovecraft (1890-1937)	p. 57
3.2 Lettres et essais de Lovecraft	p. 63

3.3 Le Cauchemar Américain de Lovecraft	p. 69
Chapitre 4. Prétexte : mythopoétique	p. 74
1. Présentation générale	p. 75
1.1 Lovecraft et le « Mythe de Cthulhu »	p. 75
1.2 Le mythe chez Lovecraft selon Joshi	p. 77
1.3 Problèmes et perspectives	p. 79
2. Lettres et essais de Lovecraft	p. 82
3. Théorie du mythe d'artifice de Lovecraft	p. 87
3.1 Pour une réforme de la tradition littéraire	p. 87
3.2 Les grands maîtres : philosophes	p. 89
3.3 Les grands maîtres : artistes	p. 91
Chapitre 5. Textes : mythologie d'artifice	p. 97
1. Remarques préliminaires	p. 98
2. Cosmologie : le mythe d'Azathoth	p. 99
3. Tératomachie	p. 103
3.1 Le mythe de Cthulhu dans « The Call of Cthulhu »	p. 103
3.2 Le mythe des Outer Ones dans « The Whisperer in Darkness »	p. 106
3.3 Le mythe des Elder Things dans <i>At the Mountains of Madness</i>	p. 109
3.4 Le mythe des Deep Ones dans « The Shadow over Innsmouth »	p. 112
3.5 Le mythe de la Great Race dans « The Shadow out of Time »	p. 113
Conclusion	p. 118
Bibliographie	p. 122

Introduction

L'œuvre de H. P. Lovecraft (1890-1937) témoigne d'un retournement spectaculaire du matérialisme. Si, à l'époque de Plutarque et de la mort de Pan, Lucrèce présentait le matérialisme comme un remède aux terreurs de la superstition, à l'époque de Nietzsche et de la mort de Dieu, Lovecraft montre que la disparition de ces « superstitions » peut avoir un effet encore plus terrifiant puisque la science moderne nous présente un univers n'ayant pas de sens, ne voulant rien dire.

Les textes de Lovecraft peuvent sans doute se lire comme autant de révélateurs d'un siècle. Mais d'une façon moins ambitieuse notre enquête vise avant tout à aider tout chercheur confronté au nom de Lovecraft et de ses créations dans l'ésotérisme contemporain afin de lui permettre de retourner aux sources du « Mythe de Cthulhu » pour pouvoir en apprécier les dérives d'après ce point de repère. Peut-être le présent travail pourrait-il servir à la lecture d'autres auteurs de littérature d'imagination ayant aussi une dimension mythique, surtout si ces auteurs ont laissé comme Lovecraft et Tolkien des écrits expliquant leurs projets d'écriture mythologique. À une époque où l'on s'interroge volontiers à propos de l'impact dans l'imaginaire religieux de romans populaires tels *Da Vinci Code* de D. Brown ou la série *Harry Potter* de J. K. Rowling, la pertinence d'une mythologie de Lovecraft réside justement en ce qu'il jouit d'un privilège partagé par peu d'auteurs.

Le culte voué à sa plus fameuse création, le « Mythe de Cthulhu », a outrepassé la zone grise entre art et religion, d'aucuns croyant aujourd'hui à l'existence véritable des entités appelées Cthulhu et Azathoth dans le fabuleux *Necronomicon*, croyances d'autant plus étonnantes que Lovecraft voulait simplement écrire des fictions et non initier un courant d'ésotérisme. Bien que marginal, la vitalité de ce courant est attestée par des études telles *The Cult of Alien Gods : H. P. Lovecraft and the Extraterrestrial Pop Culture* de J. Colavito (2005) ainsi que *The Necronomicon Files : The Truth Behind Lovecraft's Legend* de D. Harms et J. W. Gonce (2003). Une enquête sur le mythe dans les fictions de

Lovecraft permet donc de mieux saisir les textes littéraires à l'origine d'un courant d'idées religieuses ainsi que leurs relations pour mettre en perspective les romans à succès contemporains relativement à la liberté de lecture du public.

Ce champ de recherche possède selon Ève Paquette une portée herméneutique : « il s'agit de lire et de débusquer le religieux dans les œuvres littéraires et de rapporter à l'universel ce qui s'y trouve encrypté » (Paquette, 2001 : 398). Loin de nier l'attrait général du rôle de la littérature dans la religion, nous rechercherons plus simplement ce qui est propre à Lovecraft au lieu de « l'universel » de Paquette, notre définition du religieux n'ayant que peu à voir avec celle de Paquette. Nous déplorons avec elle l'importance accordée par les critiques à l'étude des supposés « thèmes mythiques » éclipsant « l'aspect sociologique des rapports entre la littérature et la religion » (Paquette, 2001 : 400). Aussi nous allons ici explorer cet axe sociologique trop souvent négligé en suivant V.-L. Tremblay qui dans son « Sens du mythe et approches littéraires » (1994), écrit de cet axe que s'il semble au premier abord sans rapport avec le mythe, il aide au travail de cerner une « vision du monde » par l'analyse « d'idéologies souvent inspirées du mythe » (Tremblay, 1994 : 137). Nous prendrons soin de replacer les textes de Lovecraft dans leur contexte culturel, les mythes « littéraires » dans les mythes « modernes », afin de jeter un regard neuf sur le projet d'écriture mythologique de Lovecraft en tenant compte de ce que ses propres écrits nous laissent connaître de sa propre vision de la nature et la pertinence du mythe en littérature de fantastique et de science-fiction.

En ce qui concerne l'aspect plus spécifiquement religieux que littéraire de notre démarche, Nadeau, dans ses « Problématiques du religieux dans la littérature de science-fiction » (2001), écrit que ces fictions véhiculent une représentation du monde où l'humain s'interroge sur sa place dans l'univers telle que révélée par la science moderne, interrogation toujours d'une actualité aiguë. Bien que l'on discute à savoir si Lovecraft appartient au fantastique, à la science-fiction ou aux deux, nous allons suivre Nadeau en mettant l'accent sur la représentation mythologique du cosmos, des personnages qui l'habitent et leurs relations réciproques dans les fictions de Lovecraft. L'intérêt majeurs de cette recherche repose sur le fait que « [l]a SF constitue ainsi un laboratoire social et

religieux étudiant les conséquences de l'évolution scientifique et philosophique » (Nadeau, 2001 : 96) permettant de mettre à jour les manifestations artistiques des enjeux religieux de la modernité et particulièrement l'impact de la science sur la représentation de la religion en art.

On imagine sans peine les embûches parsemant un tel parcours. Tout d'abord il y a l'immense question du mythe, son étude hasardeuse, sa définition difficile et ses rapports complexes avec son milieu culturel. Un simple survol des multiples approches du mythe en philosophie, religion, littérature, anthropologie, études anciennes, politique, histoire de l'art, sociologie, cinéma, psychologie et autres champs d'étude serait en soi une tâche considérable. Il faudrait y ajouter un coup d'œil sur les différentes écoles de pensée rattachées à chaque champ (par exemple, en psychologie selon Freud ou Jung) ainsi que les innombrables liens entre chacun (le mythe psychanalytique au cinéma ou en philosophie). Simplement, dans le cas qui nous occupe, le mythe en littérature, se côtoient les théories du mythe littéraire, du thème mythique, des mythanalyse, mythodologie, mythe collectif et mythe personnel, pour ne mentionner que des théories littéraires et ne pas parler des diverses lectures psychologiques ou anthropologiques du mythe en littérature. Même en essayant d'aller à l'essentiel, une mythologie, entendue comme discours scientifique sur la religion en art, ne peut que se buter dès le départ à la difficile question des liens entre science, art et religion, sans que toute mythologie deviendrait presque impossible.

Plus spécifiquement le cas Lovecraft pose un ensemble de problèmes particuliers. Tout d'abord, étudier Lovecraft n'est pas étudier Poe ou Verne. Il est un auteur somme toute mineur dans la culture populaire et l'institution littéraire comparativement à B. Stoker ou M. Shelley. On discute bien plus des mythes de Dracula ou de Frankenstein que du mythe de Cthulhu. La faible quantité et la rare disponibilité des études sur le mythe chez Lovecraft reflètent cette situation. Aussi nous déplorons la faible diffusion des lettres et essais de Lovecraft au regard de la grande disponibilité de ses fictions, compliquant la tâche au lecteur désirant explorer un autre versant de son œuvre. On pourrait aussi s'interroger longuement sur les critères de sélection utilisés dans notre choix de textes, tant du côté des fictions que des lettres et essais, dans la mesure où nous avons privilégié les textes les plus

propres à une mythologie au détriment d'un échantillonnage plus représentatif de l'ensemble de l'œuvre de Lovecraft. En ce qui concerne le corpus retenu, nous espérons que les nombreuses présentations de textes ne laisseront pas le lecteur par leur aspect répétitif.

Il serait facile de parler du mythe chez Lovecraft si la question était réglée. Or la controverse règne dans la critique américaine. Il faut savoir que l'expression « Mythe de Cthulhu », passée à l'usage, renvoie moins à l'œuvre de Lovecraft lui-même qu'à celle de ses continuateurs dont en premier lieu Auguste Derleth qui a forgé cette expression selon sa propre reformulation de Lovecraft (Derleth, 1998 : 410-413). Cette interprétation populaire passe sous silence la distinction entre l'œuvre de Lovecraft et celle des écrivains se réclamant de lui, surtout dans la critique française contemporaine (Allart, 1999, Lancassin, 1991). Peut-être en réaction à l'impact des écrits de Derleth sur l'interprétation du mythe chez Lovecraft, des critiques américains (Joshi en tête, mais aussi Price et Burleson) déboulonnent le « Mythe de Cthulhu » en insistant sur le fait qu'il est l'œuvre de Derleth et non de Lovecraft. Pour bien marquer cette distinction, Schultz a proposé le terme « antimythology » (Schultz, 1991, 212), repris et commenté ainsi par Joshi dans sa biographie de Lovecraft : « Lovecraft was creating an *anti-mythology* – an imaginary mythology that mocked the very things that religion and myth claim to do for humanity » (Joshi, 1996 : 653). Selon Joshi, le rôle des mythes est de placer erronément l'humain au centre de l'univers, de faire croire que l'humain est en relation avec une divinité inexistante et de le reconforter face à la mort à l'aide de superstitions. Au contraire du « Mythe de Cthulhu » de Derleth où le sort immortel de l'humain est au centre des préoccupations des dieux et des démons, l'antimythologie de Schultz et Joshi présente l'humain confronté à un univers non anthropocentrique peuplé d'extraterrestres indifférents au sort des mortels, image plus conforme selon eux à la philosophie de Lovecraft. Nous serons donc confronté tout au long de notre étude à cette polémique sur la place même du mythe chez Lovecraft, question rendue d'autant plus ardue qu'elle demeure ouverte.

Pour faire face à toutes ces difficultés, nous allons identifier et analyser les mythes d'artifice contenus dans un ensemble de textes de Lovecraft en les comparant aux mythes

modernes ayant cours dans le contexte où écrit l'auteur en fonction de son prétexte mythopoétique. Ce travail est divisé en deux parties, la première centrée sur la mythologie et la seconde sur Lovecraft. Pour parler mythologie, nous allons commencer par aborder les relations entre les domaines culturels relativement communs que nous appelons science, art et religion. Ce chapitre d'épistémologie, passage périlleux sur une question épineuse, constitue le point à la fois faible et névralgique de notre mythologie dont nous soulignons la nature exploratoire et opératoire : l'objet en est le mythe chez Lovecraft et toutes nos définitions du mythe, de la religion, de l'art et de la science visent à lire son œuvre avant tout et toute autre considération y cédera le pas, sacrifiant d'emblée l'universel en faveur du particulier. Ces clarifications permettront de préciser l'importance de l'impact de la science moderne sur les représentations de la religion en art. Le second chapitre propose une définition et une typologie opératoires du mythe. Cette définition du mythe lui attribue trois valeurs de vérité différentes à partir des trois grandes approches philosophiques du mythe décrites par Pépin dans son *Mythe et allégorie*, ouvrage reprenant en liminaire les théories de Schelling. Ces distinctions au sujet de la valeur du mythe nous amèneront à dresser un portrait des principales théories littéraires du mythe depuis la Renaissance jusqu'au milieu du vingtième siècle. À partir de cette discussion, nous allons proposer une typologie comportant quatre types : les mythes ethno-religieux, littéraire, moderne plus celui que nous appelons mythe d'artifice, désignant par exemple un mythe amérindien ou martien inventé de toutes pièces par un écrivain de western ou de science-fiction, surtout si ce mythe n'est pas emprunté par d'autres auteurs, contrairement au mythe dit littéraire.

Le chapitre suivant concerne les mythes modernes du contexte de Lovecraft et se divise en trois sections. D'abord une esquisse de trois mythes en vogue pendant le siècle de Lovecraft, époque marquée par de nombreux discours sacrés dont le Progrès Scientiste, le Déclin de l'Occident et le Rêve Américain. Ensuite, nous allons illustrer ces mythes modernes à l'aide d'essais d'auteurs du temps dont discute Lovecraft dans ses lettres et les essais, Elliot, Haeckel, Huxley, Russell, et Krutch. Finalement, nous présenterons la vie et l'œuvre de Lovecraft en le situant dans ce contexte de mythes modernes à l'aide d'un corpus de ses propres lettres et essais relatifs à sa vision du monde. Le quatrième chapitre concerne la théorie du mythe selon Lovecraft, plus spécifiquement de la nature et de la

pertinence du mythe dans l'art littéraire. À l'aide de lettres et d'essais où il en discute, nous allons retracer les grandes lignes de sa mythopoétique en insistant sur sa distinction entre raison et imagination. D'une part, Lovecraft considérait, avec la plupart des hommes de science de son temps, le mythe comme une superstition obsolète face au scientisme triomphant, une tentative naïve d'explication du monde prisonnière des préjugés religieux. D'autre part, Lovecraft soutient que même si les mythes ne correspondent plus à la réalité, le désir d'y croire, ne serait-ce que par jeu, est si fort dans l'humain qu'il ne peut être enrayé, la solution étant de transférer ces mythes du domaine de la religion à celui de l'art. Selon lui, les mythes religieux nécessitent un acte de foi impossible à tenir dans un âge scientifique tandis que les mythes en littérature nourrissent un besoin d'imaginaire sans nécessiter d'acte de foi dépassant le cadre de la fiction. Enfin le cinquième chapitre sera consacré aux mythes d'artifice dans les fictions de Lovecraft, reflets des mythes modernes contemporains transformés par sa mythopoétique. Plus précisément, nous allons examiner sa cosmologie, ses personnages fabuleux et les relations entre ces éléments dans son univers imaginaire. Le principal ressort dramatique de ces fictions résulte de la prise de conscience par la narrateur que des mythes d'abord jugés faux se révèlent véridiques, sorte de renversement plus ou moins analogue à une conversion prenant place dans toutes les fictions étudiées. Elles manifesteront le rôle axial joué par le mythe dans l'œuvre de Lovecraft.

En somme, nous allons commencer par établir les distinctions et relations entre l'art, la science et la religion, point de départ essentiel à une mythologie comprise comme discours scientifique sur la religion en art. Nous allons ensuite nous doter d'une définition et d'une typologie opératoires du mythe, récit sacré pouvant être entendu aux sens péjoratif, ambigu et mélioratif et se divisant en mythe ethno-religieux, littéraire, moderne et d'artifice. En troisième lieu, nous nous tournerons vers Lovecraft lui-même en le plaçant dans son contexte culturel où avaient cours plusieurs mythes modernes dont ceux du Progrès Scientiste, du Rêve Américain et du Déclin de l'Occident, cadre nous permettant de mieux mettre en perspective la pensée de Lovecraft. À partir de ce portrait de la pensée de Lovecraft dans son siècle, nous allons présenter le prétexte mythopoétique derrière son œuvre, théorie selon laquelle l'impact des progrès scientifiques modernes rend le recours

aux mythes traditionnels de la religion dans l'art obsolète, poussant l'écrivain à tenter une réforme de la tradition mythologique. Finalement, nous allons décrire et analyser sa mythologie d'artifice, à partir d'un corpus de textes de Lovecraft dont la cosmologie et les multiples formes de vies entretenant des relations avec l'humain dépeignent un univers indifférent à notre présence sur Terre.

Chapitre 1

Épistémologie d'une science de la religion en art

La critique ne doit jamais utiliser les acquis de la théorie comme des lois et normes, mais, comme le fait le soldat, comme des aides du jugement.
Carl von Clausewitz, *De la guerre*¹

Selon la définition opératoire qui fera l'objet du chapitre suivant, les mythes sont des récits sacrés comportant au moins une dimension religieuse et une dimension artistique, plus précisément littéraire. Entendue à la fois comme un corpus de mythes et un discours scientifique à leur propos, une mythologie implique donc trois domaines de la culture : l'art (dont fait partie la littérature), la religion (à laquelle participent les mythes) et la science (ici plus exactement les sciences humaines des religions). Ces trois domaines, paraissant si distincts au premier coup d'œil, révèlent au second regard un ensemble de nuances irisé dont les différentes couleurs se rejoignent presque imperceptiblement. L'art, la religion et la science se fondent dans la mythologie et dans l'ensemble de la culture à laquelle ils participent. Malgré leur nombreux points communs, on ne peut soutenir qu'il n'y a pas de différences entre eux. C'est pourquoi le présent essai vise à circonscrire ces différences pour mieux saisir les caractéristiques propres de chacun. On pourra ainsi appuyer cet essai sur la mythologie de Lovecraft sur des bases plus claires au lieu de discourir à la légère sur une énigmatique science de la religion en art.

Pour aller dans ce sens, nous allons suivre un plan en deux parties. D'abord, nous développerons une approche nominaliste, pour une sémiotique de la culture fournissant un point de départ commun à l'art, la religion et la science. Cette approche se base sur la théorie sociologique du *nomos*, du sacré et de la *cosmisation* selon Peter Berger ainsi que sur les théories de l'imagination de Julien Offray La Mettrie et de l'imaginaire selon Raymond Lemieux. Dans la seconde partie, nous allons tenter de différencier les trois domaines – la religion, la science et l'art – à l'aide d'un essai de hiérarchisation des valeurs

analogue aux fonctions de la langue selon Jakobson. Nous y soumettrons que ces trois domaines de la culture ont chacun leurs valeurs sacrées sélectionnées par l'imagination qui se focalise sur une des fonctions de la langue dans la culture : la science valorise le « monde objectif » et la fonction référentielle; l'art valorise la « subjectivité humaine » et la fonction phatique; la religion donne une importance particulière à la « fonction poétique », pour établir un lien significatif entre l'humain et le monde.

1. Approche nominaliste et sémiotique de la culture

1.1 Culture, *nomos*, sacré et *cosmisation* selon Berger

Dans une perspective nominaliste l'art, la religion et la science ne sont pas des « idées » existant hors de l'humain mais des construits culturels, d'où la pertinence de l'approche sociologique de Berger pour notre propos. Chacun des trois domaines possède ses propres institutions. Celles-ci sont dépendantes des sociétés où elles ont cours, et toutes fonctionnent à peu près de la même façon avec leurs structures d'autorité, leurs célébrations de personnages instaurateurs de croyances et de pratiques diversifiées, « génies » auxquels elles reconnaissent volontiers une qualité de contact avec le réel dépassant celui du commun des mortels. Ces institutions proposent aussi des modèles de comportement, citant en exemple les vertus de leur héros, surtout lorsqu'ils se sont butés de leur vivant à l'incompréhension ou au rejet de la part de leurs contemporains. On dit alors d'eux qu'ils se sont sacrifiés à leur œuvre et deviennent des martyrs, « génies incompris » auxquels on voue un culte qui n'est pas toujours métaphorique. Bien que l'immortalité qu'on leur accorde parfois relève souvent de la figure de style, leurs reliques conservées avec dévotion et les pèlerinages sur les lieux où ils ont vécu ou œuvré expriment des sentiments difficiles à départager. En suivant cette ligne de pensée il n'y a pas de distinction fondamentale entre un Darwin, un Poe et un saint Jean de la Croix. Tous trois ont inauguré des croyances et des pratiques reconnues, plus ou moins tardivement, par leurs institutions respectives, celles-ci leur accordant ainsi un statut pour ainsi dire canonique et conférant une valeur de vérité culturelle à leurs œuvres. En ce sens, la valeur d'une œuvre dépend davantage de sa reconnaissance par une institution que d'un quelconque mérite intrinsèque. C'est pourquoi

¹ 2006 : 146.

se mettre en marge de ces institutions comporte toujours une dimension subversive plus ou moins dangereuse : même en art, la censure et la clandestinité ont cours.

Si la différence entre art, science et religion ne se trouve pas dans leur institutionnalisation, il faut sans doute alors regarder du côté des visées. Malheureusement l'approche simpliste selon laquelle l'art viserait le beau, la science le vrai et la religion le bien ne tient pas longtemps la route. Le vrai, le beau et le bien peuvent être compris comme se recouvrant les uns les autres, comme les conçoivent une certaine philosophie platonicienne par exemple. Pour une vision scientiste, ils sont aussi, à peu de choses près, identiques. Il serait erroné de prétendre que la science se spécifie par des définitions qui permettent d'agir : une œuvre d'art engagé ou un rituel pour favoriser la chasse peuvent prétendre à peu près au même résultat. La distinction, apparemment évidente dans la modernité, entre religion, art et science est parfois très floue dans d'autres cultures. Dans les cultures dites traditionnelles, les trois domaines s'appuient l'un l'autre et gagnent en valeur par leurs recouvrements. Par ailleurs, leur autonomisation ou atomisation, dans les cultures modernes, fait en sorte que ce à quoi on attribue une valeur de vérité en science, par exemple, peut être considéré faux en art ou en religion. Dès lors il devient difficile d'imaginer, comme le faisaient les cultures traditionnelles, une valeur de vérité universelle capable d'unifier la culture sans verser dans le totalitarisme.

Mais une culture étant constituée de signes, une approche sémiotique nous permettra de mieux dégager les relations entre science, art et religion et les caractéristiques de chacun de ces domaines. Le concept du *nomos*, tel que proposé par Peter Berger dans le premier chapitre de son livre *La religion dans la conscience moderne* (1971), va nous y introduire. Résumons-en quelques lignes essentielles.

Contrairement aux autres animaux, l'humain naît « inachevé » (Berger, 1971 : 26). Alors que les autres êtres animés naissent avec un « monde programmé » dans leurs instincts, le monde de l'humain « est imparfaitement programmé par sa constitution propre. C'est un monde ouvert » (Berger, 1971 : 27). L'impératif de construire son espace lui commande l'invention d'une culture dont « le but essentiel [...] est de fournir à la vie

humaine les structures fermes qui, biologiquement, lui font défaut² » (Berger, 1971 : 28). Cette culture est bâtie dans et à partir de la nature; c'est pourquoi « autant il est nécessaire que des mondes soient construits, autant il est difficile d'assurer leur stabilité » (Berger, 1971 : 29). Ces mondes culturels, que Berger appelle des *nomos*, sont des construits sociaux qui doivent donc leur persistance au fait que des communautés humaines les partagent et en assurent la continuité dans le temps par des mécanismes de transmission et d'éducation. Cette dernière forme d'ailleurs une partie intégrante du processus perpétuel de socialisation auquel l'humain est exposé dès sa naissance, et par lequel sa culture, quoique artificielle, en vient à sembler fondée et à se fondre dans l'ordre naturel des choses. Une socialisation idéale amène l'humain à confondre nature et culture.

Ce processus, emprunté à Hegel par Berger, s'appelle « projection » et se divise en trois moments : l'extériorisation, l'objectivation et l'intériorisation. Berger écrit : « L'extériorisation fait que la société est un produit humain. Par l'objectivation la société devient une réalité *sui generis*. C'est grâce à l'intériorisation que l'homme est un produit de la société. » (Berger, 1971 : 25). Par cette hypostase l'humain crée quelque chose, en attribue l'origine à une autre cause que son imagination, puis s'imagine que ces objets imaginaires agissent sur lui autrement que par les conventions auxquelles il croit. L'humain maquille l'ordre social, ou *nomos*, pour le faire passer pour l'ordre naturel, ou *physis*, rappelant la naturalisation selon Marx. Berger en parle comme d'une « *cosmisation* [qui], dit-il, implique l'identification de ce monde de significations humaines avec le monde comme tel, le monde humain s'enracinant dès lors dans l'univers qu'il reflète ou dont il dérive ses structures fondamentales³ » (Berger, 1971 : 59). Loin d'une sorte d'hallucination pathologique, cette projection permet la survie des cultures en maintenant un « cadre de référence reconnu par la collectivité » (Berger, 1971 : 39). L'élaboration d'un *nomos* et sa *cosmisation* constituent selon Berger la fonction la plus importante de la société. « Le fondement anthropologique de cette fonction de la société, c'est le besoin de signification de l'homme qui semble avoir la force d'un instinct. Les hommes sont poussés, de par leur nature, à imposer un ordre significatif à la réalité » (Berger, 1971 : 51).

² Nos crochets.

Bien entendu, la réalité offre une certaine résistance à cet établissement d'ordre, conflit dont Berger écrit :

Tout *nomos* a besoin de se consolider et de se défendre sans cesse contre la menace de sa destruction par les forces *anomiques* inhérentes à la condition humaine. En termes religieux, l'ordre sacré doit sans cesse être réaffirmé face au chaos. (Berger, 1971 : 95)

Nous pouvons illustrer cette lutte sous forme de joute allégorique entre Antée, géant fils de la Terre, qu'Hercule ne peut tuer qu'en l'arrachant du sol lui donnant vie, et Méduse dont la vision pétrifie mais que l'on doit néanmoins affronter. Dans ces conditions éprouvantes on conçoit aisément le danger que présente une absence d'ordre dont Berger écrit qu'elle est « le cauchemar par excellence » auquel on pourrait préférer la mort (Berger, 1971 : 52). La culture permet de « conjurer le monde cauchemardesque de l'anomie » en élevant des remparts contre ces « forces puissantes et étrangères du chaos » opposées à la *cosmisation* du *nomos* (Berger, 1971 : 54).

Toujours selon Berger, un des éléments essentiels de la *cosmisation* du *nomos* est le « sacré ». Ici le sacré et la religion en général ont une double fonction. D'une part le sacré correspond à la notion évoquée par Rudolf Otto, Émile Durkheim et Mircea Eliade : c'est une puissance mystérieuse et terrifiante avec laquelle l'humain peut néanmoins communiquer. Ce premier niveau du sacré s'oppose au profane (Berger, 1971 : 56-60). Mais à un « niveau plus profond », le sacré constitue ce par quoi la *cosmisation* du *nomos* s'oppose au chaos anémique (Berger, 1971 : 58). Dans un cosmos sacré, le *nomos* culturel est identifié à la *physis* naturelle, point d'ancrage fondamental du monde que l'humain doit se construire.

Nous retiendrons la définition du « sacré » en référence au second niveau de Berger, à la différence du fait que, selon lui, la *cosmisation* ne produit pas nécessairement un cosmos sacré puisque le monde moderne, fondé sur la science, est à ses yeux un monde profane (Berger, 1971 : 56-60). Par anticipation sur le prochain chapitre, disons simplement que la « science » est une vérité fondamentale de la hiérarchie des valeurs du monde

³ Nos crochets.

contemporain : en deux mots la science, mythe moderne, y est sacrée. On voit aisément par ces quelques remarques que, malgré son orientation sociologique, la théorie de Berger comporte une large part de psychologie – à défaut d'un meilleur terme pour désigner tout ce qui prend place dans le for intérieur de chacun. Entendu qu'une culture est un système de signes plus ou moins sacré, nous pouvons donc préciser notre approche sémiotique de l'imaginaire avant d'exposer la notion d'imagination sélective, étape essentielle à notre propos sur les relations entre science, art et religion.

1.2 Imagination selon La Mettrie et imaginaire selon Lemieux

Toujours dans une perspective nominaliste, notre point de départ ici est la notion d'imagination telle que présentée par Julien Offray La Mettrie dans *L'homme-machine*. Il écrit :

Je me sers toujours du mot *imaginer*, parce que je crois que tout s' imagine, et que toutes les parties de l'âme peuvent être justement réduites à la seule imagination, qui les forme toutes; et qu'ainsi le jugement, le raisonnement, la mémoire ne sont que des parties de l'âme nullement absolues, mais de véritables modifications de cette espèce de *toile médullaire*, sur laquelle les objets peints dans l'œil sont renvoyés comme d'une lanterne magique. (La Mettrie, 1981 :167)

Le médecin philosophe précise plus loin : « l'imagination seule aperçoit que c'est elle qui se représente tous les objets, avec les mots et les figures qui les caractérisent ; et qu'ainsi c'est elle encore une fois qui est l'âme, puisqu'elle en fait tous les rôles » (La Mettrie, 1984 : 168). Il insiste beaucoup sur la capacité de l'homme-machine imaginaire à se représenter les objets par l'entremise de « signes » (ce qui sépare selon lui l'homme des bêtes), soutenant que le savoir n'est « qu'un vaste amas de mots et de figures, qui forment dans la tête toutes les traces, par lesquelles nous distinguons et nous nous rappelons les objets ». Ces signes et les réalités qu'ils représentent sont « tellement liés ensemble dans le cerveau qu'il est assez rare qu'on imagine une chose sans le nom ou le signe qui lui est attaché », donnant ainsi l'apparence d'une symbiose entre le signe et la chose (La Mettrie, 1984 : 167). En somme, d'après La Mettrie l'imagination est à la fois une toile où des signes représentent des objets perçus par les sens et une capacité d'interpréter ces signes selon différents modes de lecture mis en branle par une forme d'attention sélective (tournée

vers la mémoire ou le raisonnement, par exemple) obtenue par « modifications » de la toile où ces signes sont représentés.

À bien des égards, la théorie du signe de La Mettrie et celle du *nomos* de Berger se rejoignent, les deux auteurs proposant que des systèmes symboliques perçus comme indissociables de ce qu'ils représentent deviennent fondamentalement vrais, sacrés, et jouent un rôle central dans l'expérience humaine. Cette unité indissociable rappelle d'ailleurs l'étymologie du mot « symbole » renvoyant à un objet brisé en deux servant de signe de reconnaissance lorsque les porteurs des deux fragments peuvent les réunir. Sans entrer dans une étude comparative entre les deux philosophes, il faut insister sur la faculté de se modifier que La Mettrie attribue à l'imagination, modifications lui permettant de faire appel à différents modes de lecture des signes. Pour clarifier la pertinence de cette forme d'imagination sélective pour la distinction entre la science, l'art et la science, présentons la sémiotique de l'imaginaire selon le texte « De la nécessité de l'imaginaire » de Raymond Lemieux (1990).

La notion d'imaginaire est « ce en quoi le monde fait signe » (Lemieux, 1990 : 64). Plus précisément, il s'agit de « *ce en quoi le monde se présente comme clôture, plénitude de sens, ordre au sein duquel nous sommes appelés à prendre place, c'est-à-dire à construire notre identité [italiques dans le texte]* » (Lemieux, 1990 : 63). Encore une fois il ne faut pas croire que ces signes imaginaires relèvent d'hallucinations pathologiques. Au contraire, l'imaginaire est essentiel à la culture qu'il représente symboliquement comme symbiotique à la nature. « Si l'imaginaire est condition de possibilité de la conscience, s'il inaugure nos jeux d'appropriation du monde et de coexistence, il ne faut pas oublier qu'il le fait en présentant le monde *comme* un ordre de valeur et de vérité. » (Lemieux, 1990 : 65). Cet ordre représenté dans et par l'imaginaire (donc proche de la toile médullaire de La Mettrie) comporte un ensemble de liens systématisés entre les éléments qui le composent en formant un code de signes, un ensemble de ces codes formant précisément un ordre symbolique. Lemieux, en rapprochant le signe de l'image, en dégage quatre traits principaux permettant d'en cerner les caractéristiques fondamentales. Ce sont le cadre, la plénitude, le code et l'identité (Lemieux, 1990 : 62).

Avec le cadre, ce que l'image représente est défini par des limites que nous vivons dans « nos modes de perceptions eux-mêmes » faisant en sorte que la « réalité *perçue*, c'est-à-dire celle qui se donne comme *conscience* ou *connaissance*, est un découpage arbitraire du réel ». La plénitude désigne ce qui inaugure le « jeu d'intégration d'éléments de valeurs qui autrement seraient disparates » à l'intérieur du cadre. Sans cette plénitude et les liens qu'elle instaure entre les éléments du cadre, celui-ci ne délimiterait qu'un amas hétéroclite. Des limites du cadre et des fécondités de sa plénitude émerge un code « qui permet de rendre compte de chaque élément qu'elle [l'image] intègre selon la fonction qui lui est assignée⁴ ». En « [i]ncorporant des éléments autrement disparates, l'image leur donne non seulement une place, mais encore une identité » par laquelle aucun des éléments du cadre n'est irréductible aux autres (Lemieux, 1990 : 60-62). Évidemment pour la même image on peut mettre en branle des codes très différents les uns des autres, chacun donnant à la plénitude du cadre une identité propre. Un visage, par exemple, appelle un cadre, une plénitude, un code et une identité très différents si on le photographie pour un dossier criminel, un portrait de famille ou une affiche publicitaire.

En résumé, une chaîne relie le réel (auquel notre imagination n'a pas d'accès direct) à la réalité (n'existant que dans l'imaginaire) par l'entremise de la réalité sociale (intersection socio-culturelle entre les réalités individuelles). Dans la réalité nous découpons des cadres à l'intérieur desquels nous installons une plénitude résultant des codes donnant une identité aux éléments du cadre. Ces éléments sont liés de différentes manières selon le code que nous utilisons, sélection d'autant moins innocente qu'une même image prendra différents sens en fonction du code privilégié. Cette sélection du code est orientée par nos valeurs et nos croyances. La distinction entre valeur et croyance implique que nous pouvons saisir le sens et les valeurs des lettres de Paul ou d'Épicure sans y accorder la même croyance, en admettant que les croyances mettent en ordre les valeurs et non l'inverse. La chaîne se présente donc dans l'ordre suivant : réel, cadre, plénitude, code, identité, valeurs, croyances, réalité. Dans cette chaîne les croyances et ordres de valeurs décident en quelque sorte du reste. Quand deux humains essaient de communiquer, deux chaînes se rejoignent dans la réalité sociale mais chaque maillon constitue un risque

⁴ Nos crochets.

d'erreur. C'est pourquoi les différences entre art, science et religion relèvent des valeurs sacrées spécifiques à chaque système de croyances à partir duquel nous forgeons ces chaînes qui nous relient au réel.

2. Hiérarchisation des valeurs et fonctions de la langue

2.1 Valeurs sacrées et imagination sélective en science, art et religion

La multiplicité des approches permises par les diverses croyances ouvre à d'innombrables perspectives de perception et d'interprétation. Pour illustrer simplement ce propos, imaginons aller à un concert les oreilles bouchées ou à un vernissage les yeux bandés. Ensuite imaginons aller les yeux bandés au concert ou au vernissage les oreilles bouchées. Le sens, vue ou ouïe, privilégié dans l'approche de chacune de ces formes d'art influencera grandement l'appréciation qu'on en fera en fonction de nos appareils et de nos critères d'évaluation. Même sans contrer nos sens par des bouchons ou un bandeau, nous pouvons exercer une forme d'attention sélective permettant non seulement de concentrer notre attention sur un des sens au détriment des autres mais de mettre en relief une certaine part de ce que ce sens privilégie, par exemple en faisant ressortir le violon au lieu du piano ou les couleurs au lieu des formes. Si nous n'exerçons pas cette faculté d'attention sélective, les sens opèrent de concert et leurs recouvrements contribuent à se valider les uns les autres pour fournir une image générale. On voit donc l'importance primordiale que ce tri occupe dans la construction des représentations du monde.

Un repas, par exemple, peut être abordé selon différents codes lui conférant une certaine valeur en fonction de ce que l'on cherche à apprécier. En plus du goût ou de la couleur des aliments, nous pouvons en apprécier la valeur exotique, nutritive, religieuse, économique, romantique, etc. De la même façon, on peut approcher l'histoire du Petit Chaperon Rouge en fonction de valeurs artistiques, scientifiques, religieuses, etc., chaque regard permettant d'en apprécier différents aspects selon ce qui est perçu comme valable. Ainsi dans une perspective historique ou biologique, cette histoire est vraisemblablement « fausse » bien que, dans une perspective ethnologique ou didactique, elle s'avère « vraie ». Même si les historiens ou les biologistes n'attribuent pas l'usage de la parole aux loups, beaucoup d'ethnologues observent que des gens se sont raconté cette histoire à laquelle les

moralistes ne dénieront pas, non plus, de vérité pédagogique. Dans le cas d'une plaisanterie de la veine « il était une fois un(e)... », le caractère véridique ou fictif de l'énoncé ne joue pas un rôle aussi déterminant que dans le cas d'un témoignage au tribunal, une conférence savante ou une profession de foi. Outre ces cas extrêmes, il y a aussi les fables d'Ésope et de La Fontaine ou certains romans historiques comportant une forme de vérité (au moins pédagogique) et une forme de fausseté (par rapport à la réalité vérifiable). Dans cette perspective il n'existe pas d'objets d'art mais uniquement des sujets artistes pouvant attribuer une valeur d'art à n'importe quel objet. Ce sont les valeurs humaines et non le réel qui sont porteurs d'art, de religion et de science, trois formes de construction possédant chacune son propre rapport à la vérité et ses propres énoncés tenant lieu de cette vérité.

Le même principe s'applique à la *Genèse*. Celui qui examine ce texte pour y trouver des informations sur la formation géologique de la Terre ou la naissance biologique de l'humain lui accordera une valeur différente comparativement à celui qui cherche dans ce texte l'origine du lien entre l'humain et le divin. Il est possible de saisir le sens théologique de ce texte sans lui accorder beaucoup de valeur de vérité factuelle. Cette faculté humaine de modifier la lecture des signes est précisément « l'imagination sélective » grâce à laquelle nous évaluons à partir des valeurs que nous valorisons. Les différents modes d'évaluation composent différents registres épistémologiques – scientifique, artistique, religieux – en fonction desquels la réalité est construite, comme représentation ou modèle théorique d'un réel auquel on est appelé à croire de quelque façon.

Selon cette approche, la science, la religion et l'art représentent différents ordres de valeurs (animés par des croyances) pouvant être accordés aux mêmes signes, exactement comme on attribue des valeurs différentes aux cartes à jouer selon le jeu auquel on joue. Les signes se prêtent à divers codes comme les cartes se prêtent à divers jeux. Science, art et religion correspondraient alors à différents jeux – d'ailleurs, les jeux impliquent eux-mêmes un terrain (ou cadre) pouvant être grand comme un terrain de golf ou petit comme une grille de tic-tac-toe, ce terrain étant lui-même composé d'un ensemble d'éléments ou signes mis en relations – ce qui renvoie à la *plénitude* propre à l'imaginaire –, par des règles (ou *code*) à l'intérieur desquels évoluent des joueurs ayant chacun leur rôle (ou *identité*).

Cependant il est très difficile de définir en quoi ces croyances que sont religion, art et science diffèrent puisqu'elles ne sont pas nécessairement exclusives, quoi qu'on en dise. Parmi d'autres illustrations frappantes, E. H. Gombrich écrit dans son *Histoire de l'art* que les peintres avaient systématiquement représenté les chevaux au galop volant au-dessus du sol « jambes entièrement déployées » jusqu'à ce que, à la fin du XIX^e siècle, la photographie permette de découper le mouvement d'un cheval au galop dont au moins un sabot touche toujours le sol, contrairement à « l'art ». Réagissant à cette découverte des peintres créèrent de nouvelles représentations équestres imitant mieux le réel qu'on ne l'avait fait auparavant. Réaction du public : « on trouva généralement que ces peintures manquaient de vraisemblance » (Gombrich, 1995 : 28, 29). Gibson, dans *Le Symbolisme*, mentionne le théoricien de l'art et peintre John Ruskin (1819-1900) qui se « servait d'un cyanomètre pour mesurer l'intensité de l'azur, car, soutenait-il, plus grande est la précision que l'on met à reproduire la nature, plus parfait est aussi l'honneur que l'on rend à Dieu » (Gibson, 1994 : 63). Doit-on approcher ses peintres sous l'angle de l'art, de la science, de la religion ou des trois à la fois? Comment peut-on accomplir ceci dans la mesure où cela est possible? Et si l'entreprise paraît ardue en peinture, comment l'appliquer à une mythologie littéraire?

On peut être d'autant plus désarmé par le type de position exprimé par Ruskin qu'avant même de porter son imagination sélective vers une production culturelle on a de la difficulté à séparer la science, l'art et la religion dans l'expérience de la nature elle-même. Songeons au spectacle du ciel étoilé : comment est-il possible de trancher entre les trois modes d'interprétation dans l'impression que cette vision peut produire sur l'imagination? Même un agnostique ou un athée ne saurait manquer de ressentir une fascination qui pourrait facilement être interprétée en fonction d'un code religieux. Bien qu'il soit sans doute possible de contempler les étoiles à partir d'un registre strictement scientifique, celui qui serait totalement imperméable à l'une ou l'autre des autres approches serait privé d'une dimension importante de l'expérience humaine. Pour revenir aux productions culturelles, pensons à une œuvre d'art comme *Le jardin des délices* de Bosch. Celui qui trouverait ce tableau sans intérêt sous prétexte que le peintre n'a pas

respecté les proportions entre la taille des oiseaux et des humains ou encore parce qu'il ne croit pas à la religion à laquelle il se réfère, bien sûr, a droit à son appréciation, mais on est alors en droit de se demander si les valeurs mises en œuvre pour aborder le tableau sont adéquates ou, à tout le moins, si un peu plus de souplesse d'esprit ne serait pas de mise.

Bref, religion, art et science sont des pratiques croyantes, fruits de l'imagination sélective permettant d'évaluer à partir de valeurs consensuelles, chacun des trois domaines ayant son propre code. Puisque les trois peuvent parler des mêmes choses tout en en parlant différemment (nature de l'homme, de l'univers, de leur relation, etc.), il serait tentant d'avancer que les trois forment autant de *langues* différentes, introduisant à des univers de sens différemment constitués. Par contre, une telle approche ne rend pas compte de tout ce qui sépare science, religion et art, alors que les différences y sont beaucoup plus accentuées que celles existant entre le français et le latin, par exemple, quoique l'idée selon laquelle il est impossible de traduire sans trahir marque bien, également, l'irréductible spécificité de chaque langue. Si l'italien était vraiment la langue de l'amour et le sanskrit celle de la métaphysique, une telle analogie serait moins creuse, mais pourtant chaque langue tente, comme la culture, de rendre compte de l'ensemble de l'expérience de ceux qui la parlent. Il faut donc mieux définir les fonctions spécifiques de la langue auxquelles on peut faire correspondre art, science et religion.

La différence entre les trois se trouve dans le type de rapport au monde de chacun de ces trois domaines, en fonction de ses valeurs sacralisées. Réduite à sa plus simple expression la science vise à construire une image du monde en minimisant le facteur humain. Elle prétend représenter le monde tel qu'il serait si l'humain n'y était pas et, pour cela, considère aussi l'humain lui-même comme un « objet » parmi d'autres. À son opposé l'art vise à représenter le monde tel que vécu par l'humain, et même par chaque individu subjectivement. Il maximise le facteur humain. La religion, quant à elle, occupe une position mitoyenne. Elle cherche à construire un univers de sens où des rapports significatifs relient l'humain et le monde. En résumé, la science valorise le monde, jusqu'à le sacraliser parfois, l'art valorise l'humain et la religion sacralise le lien entre les deux. Pour mieux expliquer ces trois mises en valeur par l'imagination sélective, on peut les

rapprocher de trois des fonctions de la langue telles que définies par Roman Jakobson dans son *Essai de linguistique générale* et résumées par Jacques Leclerc dans son *Qu'est-ce que la langue?* (1979).

2.2 Fonctions référentielle, phatique et poétique selon Jakobson

On peut résumer la théorie linguistique de Jakobson à l'aide d'un schéma où l'on retrouve d'un côté la fonction expressive centrée sur l'émetteur et de l'autre extrémité un récepteur lié à la fonction conative. Entre ces deux pôles se trouvent la fonction référentielle participant du référent (ou contexte), la fonction poétique participant du message, la fonction phatique axée sur le contact, et enfin la fonction métalinguistique, basée sur le code. Cette schématisation des fonctions de la langue peut évidemment être superposée au schéma de la communication de Jakobson, plaçant entre l'émetteur et le récepteur le référent, le message, le contact et le code (Leclerc, 1979 : 6). Or, si la religion, l'art et la science représentent, plutôt que des langues différentes, différentes fonctions de la langue, on peut dire que la science relève avant tout de la fonction référentielle, l'art de la fonction phatique et la religion de la fonction poétique.

Plus exactement, la science se focalise sur le monde et privilégie la fonction référentielle visant à donner des informations en parlant « d'une personne ou d'un sujet quelconque d'une façon plutôt détachée, sans s'impliquer affectivement » (Leclerc, 1979 : 6). Elle poursuit le fantasme de l'objectivité. En ce qui concerne l'art, centré sur l'humain, il préfère la fonction phatique pour établir un contact entre les humains bien plus que pour faire passer des informations ou même un message. La religion, quant à elle, vise précisément à formuler un message liant symboliquement le monde et les humains en misant sur la fonction poétique de la langue⁵. Bien entendu, la sélection de l'une ou l'autre fonction a un impact primordial sur la représentation du monde qui en résultera. La science en fournira une représentation non anthropocentrique, l'art une représentation anthropocentrique et la religion, une représentation humanisée du monde, comme en rend

⁵ L'humain essaie par la religion d'échanger des messages avec la nature. Étant nés d'elle, il reste cependant à savoir si nous avons été désirés, ainsi que le prônent presque toutes les religions, ou si nous sommes un accident, thèse plus commune chez les athées. Par une mystique alliant art et science on peut sans doute tenter d'établir un contact personnel avec le référent universel sans y chercher de sens.

compte la notion de *cosmos sacré* de Berger. À chaque monde représenté correspondent des valeurs sacrées, celles qu'on ne peut remettre en question sans ébranler tout le reste du système symbolique dont elles procèdent. Plus une valeur est importante, plus elle est sacrée. Ainsi, dans le christianisme, Jésus est plus sacré que Thomas, tout comme dans la mythologie grecque antique les Olympiens sont plus sacrés que les hamadryades, et ainsi de suite.

Marque de leur *cosmisation*, ces hiérarchies sont souvent perçues comme émanant du réel objectif et non de la réalité subjective. Le crédit accordé à cette dernière varie beaucoup, du moins dans la culture scientifique moderne où la raison et non la conscience religieuse est le véritable médium par l'intermédiaire duquel l'humain a accès à la réalité. La sensibilité artistique semble considérée comme plus ou moins fiable, mais la valeur de vérité qu'on lui attribue dépend en grande partie de la sincérité de l'artiste, un peu comme on parle de l'objectivité d'un scientifique ou de la foi d'un religieux. De ceci découle qu'on parle de « vérité » tant en art qu'en science et en religion, créant un flou linguistique qui serait moins opaque si nous pouvions disposer de plusieurs mots pour parler de telles « vérités » comme nous en avons plusieurs pour parler de différents vins. Nous sommes malheureusement confrontés au même mot pour parler de la vérité d'une œuvre d'art, d'une recherche scientifique ou d'une profession de foi religieuse, compliquant tout essai d'épistémologie en mythologie.

En somme, l'art, la religion et la science sont trois formes de discours privilégiant chacune une fonction de cette langue symbolique qu'est la culture, fonctions sélectionnées par l'imagination et porteuses de valeurs sacrées pouvant se recouper mais pouvant aussi être distinctes. En général, la science se focalise sur le « monde objectif » par sa portée référentielle. L'art se concentre sur la « subjectivité humaine » par sa capacité phatique. La religion, par sa fonction poétique, crée des liens significatifs entre l'humain et le monde. Évidemment, tout ceci reste très fragile mais permet néanmoins de donner un aperçu des difficultés que rencontre l'analyse d'une mythologie. Cela nous donne aussi des pistes pour la suite de cet essai. Notre définition du mythe fait amplement appel aux trois domaines évoqués ici, en comparant *muthos* et *sophos*, de même que la typologie des mythes ethno-

religieux, littéraires et modernes à laquelle nous recourrons dans le prochain chapitre. Notre introduction aux mythes modernes, dans la deuxième partie, abordera ceux-ci à partir de croyances scientifiques, et tentera de faire également place à l'art et à la religion. Nous verrons que les relations entre art, science et religion se trouvent au cœur de la mythopoétique de Lovecraft. Finalement ces trois domaines de la culture, toujours présents chez les extraterrestres de Lovecraft, feront encore l'objet de nos analyses de cet auteur, à travers ses fictions. C'est donc à la lumière de ces distinctions que nous considérerons qu'à l'époque de Lovecraft, le développement de la science était en train de bouleverser la religion et sa représentation dans l'art. Tout part donc de cette première mise en place structurelle, et tout y revient.

Chapitre 2

Définition et typologie opératoires du mythe

Mythology, n. The body of a primitive people's beliefs concerning its origin, early history, heroes, deities and so forth, as distinguished from the true accounts which it invents later.

Ambrose Bierce, *The Devil's Dictionary*⁶

Il existe tant de discours contradictoires au sujet du mythe que l'on pourrait sans doute parler d'un *mythe du mythe*. Semblable à Protée, personnage insaisissable de l'*Odyssée*, le mythe change sans cesse de forme. Cependant, alors que Protée révélera à Ulysse son vrai visage si le héros le tient ferme assez longtemps, le vrai visage du mythe, s'il existe, échappe encore et toujours à l'investigateur. Nous nous sommes donc résolu à jouer le jeu de Procuste en préparant au mythe un lit fait sur mesure pour notre travail. Pour mener à bien cette entreprise, nous procéderons à une définition et une typologie opératoires du mythe répondant aux impératifs particuliers de notre recherche sur la mythologie de Lovecraft, d'où la nécessité d'insister ici sur les liens entre littérature et mythe.

Notre essai de définition se déroulera en trois points. D'abord une présentation générale du mythe en tant que récit sacré où nous discuterons de la différence entre *muthos* et *sophos*. Ensuite nous allons préciser trois approches de la vérité du mythe. Selon l'approche tautégorique, le mythe a une valeur de vérité intrinsèque et immédiate, tandis que l'approche allégorique lui concède une vérité indirecte et extérieure, alors que l'approche chimérique lui refuse toute valeur de vérité. Enfin nous esquisserons les grandes lignes des théories du mythe en littérature entre la fin du XVIII^e et le début du XX^e siècle. Cette étape particulièrement importante permet de mieux situer l'œuvre de Lovecraft par rapport aux idées de son temps. Doté de cette définition opératoire, nous passerons à une typologie exposée en deux volets. Dans le premier nous allons donner un aperçu de trois grands types de mythe communément admis : le mythe ethno-religieux, le mythe littéraire et le mythe moderne. Ceci nous permettra d'aborder l'état de la question et de montrer la

complexité du problème. C'est pourquoi dans le second volet nous allons raffiner ces types et en ajouter un quatrième, le mythe d'artifice, de façon à disposer d'une typologie à la fois souple, précise et assez complète pour permettre de discuter de l'ensemble du cas Lovecraft.

1. Définition

1.1 *Muthos et sophos*

Pour commencer, supposons que le mythe est un récit sacré, fondateur, transmis par initiation de génération en génération à l'intérieur d'une société, racontant l'ordre des choses en se référant aux temps primordiaux et en entretenant des rapports complexes d'adéquation avec la réalité. Le mythe raconte le *pourquoi* de la condition humaine, ce qu'une lecture fonctionnelle appelle la fonction cognitive du mythe, donnant « sens à l'ordre existant par une mise en forme » (Rivière, 1997 : 60). En reprenant Berger et notre perspective de sémiotique culturelle, c'est par les mythes que le *chaos* incompréhensible d'un monde vide de sens (analogue à un signifiant privé d'un signifié) devient *cosmos*, paré d'un ordre significatif (analogue au signifié assigné au signifiant). Allégoriquement, Antée articule des mythes pour couvrir le tohu-bohu assourdissant de Méduse. Par contre, *tous* les systèmes de signes et donc *tous* les types de discours participent à ce maquillage cosmétique du chaos, pas seulement le mythe. Pour resserrer notre définition, comparons le *muthos* au *sophos*, un éclairage historique s'avérant un passage obligé de toute mythologie.

Il est communément admis que la philosophie occidentale est née au VI^e siècle av. JC en Ionie, sur la côte ouest de l'Asie Mineure. Cette ancienne partie de la Grèce vit apparaître les discours sur la nature et sur l'histoire (par l'entremise des physiciens et des logographes) dont la forme s'apparentait plus au raisonnement discursif en prose qu'au récit narratif en poésie et dont les critères de vérité s'attachaient plus aux raisonnements effectués d'après l'observation de la nature qu'à l'adhésion aux fables « surnaturelles » des poètes, d'où la distinction entre *sophos* et *muthos*. Ceci n'implique pas l'évacuation totale des divinités ni l'impossibilité d'un poème à Vénus par Lucrèce mais le *sophos* perçoit en général le surnaturel comme relevant de l'irrationalité (ou de l'imagination), ce qui marque

⁶ 2002 : 168.

sans doute le mieux l'écart séparant ces deux formes d'histoire. Le *muthos* évoque la légende poétique et le *sophos* l'enquête prosaïque.

De quelle façons spécifiques le *muthos* ordonne-t-il ses valeurs? Sans entrer dans le débat selon lequel la totalité de l'expérience humaine est indissociable des réseaux de signes d'une culture donnée (et donc qu'il n'y a rien hors des codes) ni insister outre mesure sur la notion d'illusion référentielle (les signes ne renvoyant pas aux choses mais à d'autres signes), nous proposons la distinction suivante. Le *muthos* est un animal semblable aux araignées qui vivent dans une toile tissée d'une substance qu'ils tirent d'eux-mêmes tandis que le *sophos* construit son nid avec des matériaux recueillis aux alentours. Le discours mythique attribue *a priori* une valeur de vérité à sa propre parole et évalue ensuite ce qui se trouve hors de lui-même à partir de lui-même. Le discours logique attribue *a posteriori* une valeur de vérité à sa propre parole à partir de son évaluation de ce qui est en-dehors de lui-même. Pour illustrer notre propos prenons l'énoncé « le ciel est bleu » et considérons-le alternativement à partir du *muthos* puis du *sophos*. Dans le cas d'un *muthos* l'énoncé est vrai *d'abord* parce qu'une histoire poétique dit comment les dieux ont fait le ciel bleu et *ensuite* parce que ce qui est hors du discours, le ciel bleu, témoigne de cette vérité. Dans le cas du *sophos* l'énoncé est vrai *d'abord* parce que ce qui est hors du discours l'indique et *ensuite* parce que l'enquête, empirique et prosaïque (non la construction poétique) dit comment la nature a fait le ciel bleu. Cette distinction renverse complètement les rapports au monde impliqués puisque les valeurs de vérité se trouvent inversées lorsque l'on passe d'un type de discours à l'autre, la vérité valorisée passant de l'intérieur à l'extérieur du discours selon l'approche préconisée.

Rappelons notre distinction épistémologique selon laquelle la science est un type de langue symbolique accordant le primat à la fonction référentielle pour construire une représentation du monde minimisant le facteur humain tandis que la religion est un type de langue donnant le primat à la fonction poétique pour construire une image humanisée du monde. Dans le même ordre d'idées nous proposons que le *sophos* scientifique parle d'une vérité référentielle modelée à partir du monde qu'il réfléchit alors que le *muthos* religieux parle d'une vérité poétique qu'il tire de lui-même pour la projeter sur le monde. L'art

encore une fois occupe une place mitoyenne entre les deux, étant un discours parlant d'une vérité tirée de l'humain et réfléchissant sa propre image à lui-même. En accordant une valeur primordiale à la fonction phatique, l'art vise à dire vrai sur l'humain avant tout, au contraire de la science et de la religion où l'univers tient un rôle proéminent, surtout en science.

En somme, nous avons distingué le *muthos* du *sophos* de la manière suivante. La vérité extradiscursive, référentielle et non anthropocentrique du *sophos* scientifique s'énonce par un raisonnement sur l'univers alors que la vérité intradiscursive, poétique et anthropocosmique du *muthos* religieux s'énonce par un récit sur les liens entre l'humain et l'univers. Quoique brève, cette discussion nous a permis de voir que le débat antique entre le *sophos* et le *muthos* se trouve encore au cœur de la polémique moderne entre la religion et la science et qu'il serait vain de vouloir résoudre ici la question. La difficulté d'attribuer une valeur constante au mythe se manifeste dans le fait qu'on puisse entendre ce mot dans trois sens différents (péjoratif, mélioratif et ambigu) correspondant chacun à une des approches philosophiques du mythe dégagées par Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling dans son *Introduction à la Philosophie de la Mythologie* (1825). Nous reprendrons dans les prochaines pages sa classification telle que présentée par Jean Pépin dans son *Mythe et allégorie* (1976).

1.2 Trois approches du mythe

Pépin classe les approches mythologiques en « trois groupes, selon qu'elles refusent toute valeur de vérité à cette manifestation du génie humain, qu'elles lui concèdent une vérité indirecte et extérieure, ou enfin qu'elles lui accordent une vérité intrinsèque et immédiate » (Pépin, 1976 : 33-34). Il nomme la seconde approche « allégorique » et la troisième « tautégorique » mais ne donne pas de nom à la première, que nous appellerons « chimérique » pour les besoins de la cause (Pépin, 1976 : 41, 59). Pépin identifie quatre hypothèses pour valider l'approche chimérique :

Outre une *Weltanschauung* naïve entretenue par des imposteurs, le produit de la déformation d'un théisme primitif et le fruit d'une méprise philologique, il reste que la mythologie soit regardée comme une invention poétique gratuite, dénuée de tout souci d'expliquer la nature comme de tout précédent religieux ou

scientifique, simplement destinée à satisfaire l'instinct créateur de ses auteurs et le goût d'un public amateur de merveilleux. (Pépin, 1976 : 41)

Il ne faut pas croire que le mythe chimérique n'est qu'un gadget « gratuit » tournant à vide, idée méprisante pour l'instinct créateur et le goût du merveilleux qui ne sont jamais innocents. Nous y reviendrons sous peu en traitant de la querelle entre les Anciens et les Modernes. Pour l'instant, disons simplement que, dans cette approche du mythe, la Raison ne reconnaît aucune valeur de vérité aux fabulations de l'Imagination.

Pépin divise l'approche allégorique en cinq types (Pépin, 1976 : 49-50)⁷. L'allégorie historique se rattache surtout à Evhémère et son idée de distorsion légendaire de faits historiques. L'allégorie physique, beaucoup pratiquée par les stoïciens, cherche à décrypter la constitution de la nature sous les fables mythiques. L'allégorie morale voit les divinités en tant que personnifications de vertus ou de vices. Proche du néoplatonisme, l'allégorie métaphysique aborde les mythes comme des paraboles de doctrines philosophiques. L'allégorie psychologique, surtout inspirée de Freud et Jung, déchiffre dans les mythes ce qui advient dans la psyché profonde. Nous ajoutons l'allégorie religieuse, représentée par le théologien Rudolf Bultmann (1884-1976), qui essaie de démythifier le Nouveau Testament pour y redécouvrir le message sous ses atours mythiques afin de le rendre mieux exprimable dans le monde moderne (Minois, 1998 : 542-543). En ce qui concerne l'approche tautégorique du mythe, Pépin ne la subdivise pas comme il l'a fait avec les approches chimérique et allégorique.

À l'aide de ces remarques, nous allons préciser notre définition du mythe en lui reconnaissant trois valeurs de vérité déterminées par l'approche philosophique préconisée. L'approche chimérique n'accorde aucune valeur de vérité au mythe et lui donne une connotation péjorative. Elle renvoie à un discours faux, illusoire et superstitieux. L'approche tautégorique lui accorde volontiers une valeur de vérité intrinsèque et immédiate et lui donne une connotation méliorative. Elle désigne un discours vrai, réel et

⁷ Dans *La tradition de l'allégorie* (1987), Pépin identifie sept valeurs protreptiques de l'allégorie selon Saint Augustin. Elle valorise la vérité, exclut les indignes, permet une exégèse universaliste, écarte le dégoût, excite le désir, exerce à la recherche et embellit la découverte. Jean Seznec, dans *La survivance des dieux antiques* (1980), ne retient que quatre traditions allégoriques : historique, physique, morale et encyclopédique, la dernière combinant les trois premières. Cf. bibliographie.

sain. L'approche allégorique lui accorde une valeur de vérité indirecte et extérieure et lui donne une connotation ambiguë, participant à la fois du péjoratif et du mélioratif parce qu'une vérité historique s'est déformée par la légende ou encore parce qu'une fable recèle une vérité physique ou métaphysique cachée, par exemple. Cette dernière approche connaît une certaine vogue dans la culture populaire contemporaine sous la forme de ce que J-B. Renard appelle le néo-evhémérisme, « le fait de considérer les dieux comme des extraterrestres que les Terriens du passé ont divinisés⁸ » (Renard, 1988 : 119). Chacune de ces trois connotations rappelle un Ancien. Critias, qui, dans sa tragédie *Sisyphé*, fait dire à son personnage éponyme que les dieux sont l'invention de législateurs désirant faire respecter leurs lois, correspond au mythe péjoratif. Evhémère, selon qui les dieux étaient de grands hommes divinisés par les peuples reconnaissants, renvoie au mythe ambigu. Homère, selon qui les dieux sont véritablement les immortels dont il chante les exploits, se reporte au mythe mélioratif.

Bien entendu, les trois approches philosophiques du mythe s'appliquent en même temps à tout mythe mais un sens particulier sera mis à l'avant-plan en fonction du programme épistémologique de celui qui l'interroge. *L'Iliade* représente un mythe faux pour l'historien moderne puisque Achille et Hélène ne sont pas des personnages historiques. Par contre, c'est un mythe vrai pour bien des Anciens puisqu'on croyait volontiers à la vérité historique des événements relatés dans cette épopée. Pour un archéologue, *L'Iliade* est un mythe ambigu puisque le récit de cette guerre fabuleuse repose sur des événements historiques dont le souvenir a été transformé par la tradition. Les mêmes trois approches existent lorsqu'on parle de mythes dans la vie courante. Si nous lisons dans un journal de quartier un titre tel : « Dissipons les mythes sur les jeunes », il annonce une approche chimérique. Un titre tel : « Plus qu'un film, un mythe » suggère un mythe tautégorique. Quant à un titre comme « Les mythes entourant Jeanne d'Arc », il introduit une approche allégorique. Par son étonnante polysémie autant que par l'étymologie, le mythe ressemble aux mots dérivant du mystère. Si « mysticisme » et « mystique » peuvent évoquer une vérité ultime, « mystification » et « mystifier » renvoient aux mensonges de charlatans.

⁸ Cette théorie plus connue sous le nom anglais de *Ancients Astronauts* entretient des rapports complexes avec

Récapitulons le raisonnement menant à notre définition opératoire du mythe comme récit sacré. L'humain créé par une culture un *nomos* ordonnant le chaos des choses. Ce systèmes de signes peut être orienté pour remplir différentes fonctions selon différentes valeurs sacrées, orientations délimitant des domaines culturels. Parmi ces domaines, la religion met l'accent sur la fonction poétique de la langue pour parler du message donnant sens à la présence de l'humain en son monde. Il existe plusieurs formes de discours religieux (traité de théologie, prière, hymne, etc.) dont le récit. Un récit religieux tirant de lui-même sa propre valeur de vérité sacrée pour parler du message liant l'humain à son monde est un mythe. Ajoutons que le mythe n'est pas un animal solitaire : puisque l'humain tente de parler de tout, une mythologie comporte une multitude de mythes traitant d'une myriade d'aspects de la vie en les rassemblant dans un cadre commun où chacun fait signe aux autres.

L'essentiel est de retenir que les mythes expriment un modèle universel fait de récits vrais. Si nous imaginons une société traditionnelle catholique idéalisée, un individu peut y être baptisé selon le nom du saint du jour de sa naissance, occuper un métier doté de son saint patron et habiter un village nommé d'après un autre saint, comme les Anciens avaient des récits de dieux, héros et autres nymphes pour à peu près tout. Or puisque tous ces personnages possèdent leurs propres récits se recoupant dans une mythologie, il existe des liens narratifs unissant le nom de quelqu'un, son métier et son village. De plus, les récits de ces personnages se rattachant de près ou de loin à ceux de la Bible, aucun événement de la vie de notre chrétien idéal n'échappe à l'histoire sacrée racontant presque tout, de la *Genèse* à l'*Apocalypse*. En quelque sorte, une mythologie permet d'expérimenter la vie comme une sorte de drame racontant l'histoire des personnages humains sur la scène du monde.

On devine que les mythes n'ont pas tous le même « poids » dans leur cycle mythologique. Comme dans le christianisme le péché est un aspect plus fondamental de la vie que n'importe quel saint, le mythe de la Chute du Paradis est plus important que n'importe quelle hagiographie qui d'ailleurs doit son existence même au récit de la Chute

Lovecraft, étudiés entre autres par Stoczkowski et Colavito (Cf. bibliographie).

sur lequel il se fonde. Les mythes bibliques sont hiérarchiquement plus fondamentaux, plus vrais, plus sacrés que les vies de saints, et en attaquer la valeur de vérité, c'est attaquer la valeur de vérité de tout ce qui en dépend. Dans de telles circonstances il ne faut pas s'étonner de la complexité des relations dans une culture entre une mythologie et certains domaines culturels, particulièrement avec l'art et la science. Cette relation s'avérant un des points névralgiques de notre étude du cas Lovecraft, nous allons enrichir notre définition opératoire par l'apport d'un survol des théories littéraires modernes sur le mythe.

1.3 Mythe et littérature du XVII^e au XX^e siècles.

Les XVII^e et XVIII^e siècles discutent des mythes païens (surtout gréco-romains) dans une vive polémique sur la vérité et l'utilité des Fables. Les uns leur accordent une valeur rhétorique et sociologique, invitant par le jeu d'intertextualité à un « déchiffrement » favorable à l'homogénéisation d'un public par le partage d'une même culture. Les autres réduisent les mythes au pire à des « mensonges par rapport à une vérité révélée » ou au mieux à des « déformations ou des avatars » des récits bibliques. La querelle des Anciens et des Modernes toucha la menace subversive des mythes, eux qui « contreviennent aux lois de la vraisemblance, à celles de la bienséance, et mettent en scène de faux dieux » en plus de poser problème, en ce qui concerne la matière gréco-romaine, pour les littératures nationales émergentes (Huet-Brichard, 2001 : 126, 125, 127). On connaît le rôle des mythologies pré-chrétiennes dans la fondation des nationalismes nord-européens, particulièrement pour les pays protestants.

En Angleterre, le mythe représentait en même temps une puissance créatrice d'une poésie naturelle pour un Blackwell et pour un Johnson un fardeau artificiel trahissant une culture incapable d'exprimer avec originalité la vraie vie. Selon « *The Modern Revival of Myth : Its Eighteenth-Century Origin* » (1981) de James Engell, que nous résumons ici, cette époque désire un poète « mythmaker » capable non simplement d'imiter la forme des vieux mythes mais de réactualiser leur puissance créatrice primordiale. Confrontée à de nouvelles mythologies dites primitives, la poésie anglaise est envahie par une nostalgie vécue sur le mode pastoral rêvant de faire revivre la magie d'un âge d'or révolu en plaçant Pan, représentant la beauté naturelle de l'Hellénisme, face au Christ, figurant la laideur

artificielle de la vie « moderne ». Toujours en dialogue avec la religion, la philosophie anglaise considérait que :

myths not believed, or 'half' believed, enjoyed a pleasing quality, a distance, a « pastness » or quaintness, but myths held devoutly to be true suffered because they did not elicit that wonderful and exciting 'willing suspension of disbelief', but instead demanded a willing suspension of belief itself. (Engell, 1981 : 267-268).

Quelle que soit sa valeur de vérité, Blackwell dans ses *Letters Concerning Mythology* (1748) soutient qu'elle est une « inevitable and fascinating human pursuit » faisant partie de notre nature même (Engell, 1981 : 269). Sa perspective favorable à la place du mythe dans le présent et même l'avenir ne faisait pas l'unanimité. En France, Fontenelle soutient dans *De l'origine des Fables* (1724), qu'aux temps primitifs les humains, ne comprenant pas les causes naturelles de divers phénomènes, s'inventèrent des histoires pour les expliquer et ont fini par croire à leurs propres fabulations. Il ne retient de ces mythes chimériques rien de meilleur que le « plaisir de laisser libre cours à son imagination en savourant un merveilleux dont le lecteur n'est jamais dupe » (Huet-Brichard, 2001 : 128).

L'intérêt pour les mythes nationaux, ainsi qu'une idéalisation du « Paradis Perdu du Bon Sauvage » dialoguant avec la nature, animent un désir de retour aux sources parcourant le Romantisme, en particulier dans *La Philosophie de la mythologie* de Schelling (1825) dont nous avons déjà discuté. Promulguant le sens tautégorique du mythe, Schelling y voit le langage primitif de l'humanité mais, à la différence de Fontenelle, le philosophe allemand soutient que cette langue primitive en contact direct avec la nature manque à l'humain moderne qui devrait se ressourcer aux mythes anciens pour donner sens à la modernité. Un autre romantique allemand, Schlegel, va plus loin dans son *Entretien sur la poésie* (1800) et appelle à créer, pour ainsi dire, du neuf avec du vieux en créant une mythologie nouvelle à partir de la tradition (Huet-Brichard, 2001 : 130). Par contre, les penseurs n'ont pas tous envisagé l'humanité primitive sous l'aspect du Bon Sauvage, mais aussi du Mauvais, en fonction de deux lectures de l'histoire, soit progrès ou déclin. Cette dernière alternative a prévalu dans le théâtre français d'entre-deux-guerres à propos duquel Huet-Brichard écrit que le mythe ne s'y présente plus « pour délivrer une signification mais pour exprimer l'absence de sens » (Huet-Brichard, 2001 : 142). À partir du milieu du XIX^e

siècle les mythes en littérature tiennent de plus en plus compte de la sécularisation s'alignant sur le scientisme progressiste ou l'athéisme humaniste. Plus tard, elles auront recours aux théories du mythe des Jung, Campbell, Lévi-Strauss et autres maîtres d'écoles. La question se complique par toutes les discussions sur les différents types de mythes dont nous allons maintenant donner un aperçu général avant de passer à notre propre proposition de typologie.

2. Typologie

2.1 Théories de Sellier, Huet-Brichard et Ellul

Philippe Sellier dans son « Qu'est-ce qu'un mythe littéraire? » (1984) dénombre six caractéristiques du mythe dont il identifie deux types, littéraire et ethno-religieux, en réservant trois d'entre elles au mythe ethno-religieux et les trois autres étant communes aux deux types. Les traits communs, rappelant respectivement les théories du sacré de Eliade, du rêve de Freud et du structuralisme de Lévi-Strauss, sont une fonction socio-religieuse donnant un éclairage métaphysique, une logique de l'imaginaire tendant à la saturation symbolique et des oppositions structurales conciliant des opposés. Quant aux traits exclusifs au mythe ethno-religieux, ils consistent à offrir des récits fondateurs, à la fois anonymes, collectifs et tenus pour vrais. Les littéraires, par ailleurs, ne fondent rien et, signés par un individu, n'ont pas besoin d'être tenus pour vrais⁹.

S'inspirant de Sellier et du *Dictionnaire des mythes littéraires* de Pierre Brunel, Catherine Huet-Brichard dans son *Littérature et mythe* (2001) distingue mythes littéraires et ethno-religieux, tout en reconnaissant que « Dans l'univers du récit, qu'il soit mythique ou littéraire, tout fait donc signe, chaque élément renvoie à un autre élément dans une chaîne d'associations significatives » (Huet-Brichard, 2001 : 49). Nous soulignons particulièrement un passage où elle propose de lire les sommes romanesques de Zola ou Proust en tant que créations d'univers de sens, piste que nous allons suivre pour enquêter sur le cycle de fictions de Lovecraft (Huet-Brichard, 2001 : 48). Huet-Brichard distingue les différentes relations de coprésence entre mythe et littérature selon deux possibilités. Soit le récit reprend un mythe déjà connu, soit il en élabore un « non encore reconnu ». Pour

⁹ Sellier ne définit pas « ethno-religieux » ni l'apport du folklore à la littérature.

identifier ces derniers, elle suggère d'avoir recours aux théories de Lévi-Strauss, Jung et Durand, rapportant les schémas mythiques non reconnus aux mythèmes connus et décelant dans les archétypes psychologiques le chaînon manquant entre les deux (Huet-Brichard, 2001 : 77, 105-106).

En ceci nous ne suivrons pas Huet-Brichard pour éviter le jeu des conjectures sur la généalogie des mythes dans la fiction de Lovecraft. Au lieu de spéculer à l'infini sur l'origine textuelle ou psychique de ses créations, nous allons nous concentrer sur l'œuvre de Lovecraft lui-même. D'ailleurs de nombreux essais et lettres de Lovecraft permettent d'y dégager sa propre représentation du mythe et les motifs le poussant à y avoir recours dans ses fictions. Nous allons donc en profiter pour faire largement appel à sa vision personnelle du mythe au lieu d'une quelconque théorie universelle dont il suffirait de posséder le dictionnaire d'archétypes et la grammaire structurelle pour en expliquer chaque manifestation.

Malgré ces quelques réserves, Sellier et Huet-Brichard proposent une typologie entre mythe littéraire et ethno-religieux offrant un point de départ clair. Évidemment rien n'est aussi tranché au cas par cas – pensons à Homère et à la valeur de vérité de « ses » poèmes – et cette typologie se complique considérablement lorsque Sellier et Huet-Brichard subdivisent le mythe littéraire en sous-catégories qu'ils illustrent par des exemples pouvant laisser songeur.

Sellier compte cinq possibilités de présence du mythe en littérature. Il y a les mythes repris de l'antiquité (tant gréco-romains que biblique, Antigone ou Samson), les mythes nouveau-nés (Tristan et Yseult, Faust, Don Juan), les mythes « littéraires » ne désignant pas des récits mais une image d'Épinal élaborée en littérature (Venise), les mythes politico-héroïques (Napoléon, César).et finalement les mythes littéraires bibliques, allusions bibliques trop courtes pour constituer des mythes proprement dits mais ayant été développées en mythe par la littérature ultérieure (Lilith, le Golem).

Huet-Brichard, elle, appelle cette dernière catégorie les mythes hérités (Tristan et Yseult, Don Juan) et ne retient pas les mythes littéraires comme Venise. Par contre, elle reconnaît aussi les mythes politico-héroïques (Napoléon) ainsi que les mythes nouveau-nés. Selon elle il est possible de dater la première occurrence de ces nouveau-nés ainsi qu'en assigner la paternité à un auteur précis même s'ils ont été repris par une continuation littéraire (Robinson, Carmen ainsi que Don Juan, figurant dans cette rubrique et celle des mythes hérités sans qu'on sache trop pourquoi). Pour terminer, elle ajoute une nouvelle catégorie à celles de Sellier, « l'image-force » (la Machine, la Révolution) dont elle écrit : « Ces mythes modernes s'élaborent dans toutes les productions culturelles et la littérature, qui est l'expression des représentations sociales, participe à leur émergence » (Huet-Brichard, 2001 : 36).

À la lumière des travaux de Sellier et de Huet-Brichard plusieurs questions se présentent à l'esprit. Peut-on affirmer qu'un personnage historique (Napoléon) et un autre imaginaire (Don Juan) sont également des mythes littéraires, séparés seulement parce que politico-héroïque ou nouveau-né? Napoléon n'est-il pas aussi un mythe nouveau-né, et Don Juan une figure politico-héroïque? N'y a-t-il pas de différence plus marquée entre la richesse de Midas et celle de Crésus? Que dire de Faust, en premier lieu un personnage historique (politico-héroïque) puis légendaire (ethno-religieux) et finalement littéraire? Pour notre part, il serait impossible d'étudier en suivant ces pistes les mythes de Lovecraft parce qu'il nous faudrait soit remonter à ses sources textuelles ou psychologiques, soit suivre leur descendance chez les continuateurs, déplaçant considérablement le centre d'intérêt de Lovecraft vers autre chose. En outre, Sellier et Huet-Brichard ne réservent pas une catégorie pour ce que Lovecraft a créé : non seulement un univers cohérent tels ceux de Proust et Zola mais une mythologie originale ayant explicitement cours dans cet univers. Par exemple, si des Martiens de science-fiction ou des Amérindiens de western possèdent des mythologies dans le cadre des fictions où ils évoluent, comme c'est le cas chez Lovecraft, ces mythes ne correspondent à aucune des catégories du mythe littéraire recensées. Malgré ces réserves, il demeure primordial de souligner l'apport de ces deux auteurs. Premièrement, les mythes littéraires peuvent refléter tant ce qui est extérieur à la littérature (idée-force ou politico-héroïque) qu'exprimer ce qu'elle secrète (nouveau-nés).

Deuxièmement, il est possible de retrouver l'œuvre d'origine, signée par un individu, d'un mythe littéraire nouveau-né ainsi que d'examiner le mécanisme intertextuel par lequel ce mythe sort de son récit premier pour apparaître sous la plume d'autres auteurs. Avant de pousser plus avant la distinction entre ethno-religieux et littéraire, insistons sur le mythe moderne dont Sellier ne parle pas et Huet-Brichard, peu, si ce n'est en termes de mythe politico-héroïque ou d'images-forces.

Dans « Mythes modernes » (1958), J. Ellul apporte d'importantes précisions tout en établissant les points communs entre mythes modernes et antiques. Selon lui, un mythe ne doit pas être figé dans une quelconque universalité unissant l'humain à travers le temps et l'espace mais bien être inscrit dans le cadre des civilisations dont il procède. Tout en soulignant qu'un mythe moderne est une « image globale motrice » souvent inconsciente et un principe rationnel d'action, il le distingue de l'idéologie en ce que les mythes modernes « ne sont pas d'abord et fondamentalement politiques, ni politisés. Ils expriment l'être même de la civilisation » où ils se développent (Ellul, 1958 : 34, 43). Reprenant plusieurs des caractéristiques du mythe de Huet-Brichard et Sellier (formation structurale et signification totale), il ajoute une fonction sociale (Durkheim) amenant, par son exemplarité globale, « l'homme total » à agir dans l'histoire pour abolir le temps et rénover le monde en le rapprochant d'un âge d'or idéal. Si en tout ceci mythes modernes et anciens sont semblables, Ellul repère une différence majeure. Alors que les mythes anciens situent cet âge d'or dans le passé et orientent la vie vers un déclin inéluctable, les mythes modernes valorisent l'avenir en y situant leur âge d'or et en orientant l'humain dans la perspective d'un progrès tout aussi inéluctable. Ce « Progrès » constitue selon Ellul le mythe moderne par excellence. Conciliant les deux autres mythes modernes que sont la Science et l'Histoire, le Progrès traîne dans sa suite des mythes opposés à ceux de l'antiquité : le Vieillard face à la Jeunesse, par exemple. Autre différence majeure avec les mythes anciens, les modernes présentent une vision séculière du monde. Ajoutons que les mythes modernes ne sont pas des récits. Au contraire, leurs discours s'apparentent bien plus au *logos scientifique* qu'au *muthos*, même si un mythe moderne peut comporter une certaine mise en récit dans sa reconstruction de l'histoire. Bien entendu, tout récit comporte des valeurs, des « idées-forces », mais cela ne fait pas de tout récit un mythe moderne. Si les

mythes modernes peuvent s'exprimer sous forme littéraire, ils ne se basent pas tant sur l'art ou la religion que sur la science pour fonder leur vision du monde.

Avant d'exposer notre propre typologie du mythe, récapitulons les apports de Sellier, Huet-Brichard et Ellul. Un mythe ethno-religieux est un récit tenu pour vrai, collectif et anonyme. Un mythe littéraire, signé et daté par son écrivain d'origine, est repris collectivement mais n'est pas tenu pour vrai. Un mythe moderne, tenu pour vrai, anonyme et collectif, n'est pas un récit et promulgue au moins un âge d'or à venir, sinon le Progrès de la Science dans l'Histoire, et les valeurs séculières s'y rattachant. À partir de notre chapitre sur l'épistémologie en mythologie, nous pouvons simplifier cette typologie des mythes en associant le mythe ethno-religieux à la religion, le littéraire à l'art et le moderne à la science. Dans les prochaines pages nous allons les classer d'après leurs valeurs privilégiées et donc d'après le domaine culturel à partir duquel ils sont passés au langage courant, consécration officieuse du mythe. Cette première précision permet déjà d'observer qu'on désigne souvent les mythes tant ethno-religieux que littéraires par le nom propre de leurs personnages principaux devenus des noms communs dans l'usage quotidien (un hercule, une lolita). Inversement, on désigne les mythes modernes par des noms communs dotés d'une première lettre majuscule (Science, Liberté, suggérant une connexion entre la Justice et la Poésie chez les Anciens et les Modernes).

Passons maintenant à une présentation plus détaillée de notre essai de typologie en répétant qu'elle est élaborée pour étudier le cas Lovecraft et ne concerne, au plus, que le mythe dans le monde anglo-américain d'entre-deux-guerres.

2.2 Le mythe ethno-religieux

Sans entrer dans le débat de l'historicité des récits bibliques ou homériques, disons que les mythes ethno-religieux sont des mythes au sens propre, littéral, des récits sacrés articulés en fonction d'une vérité anthropocosmique à laquelle on se réfère pour interpréter la vie. Par exemple, on peut ne pas croire au mythe de Cupidon et pourtant s'en servir pour représenter l'expérience humaine. Malgré tout, ces mythes ont une origine religieuse et

c'est à ce titre que nous reconnaissons un mythe de type ethno-religieux, quelle que soit la valeur de vérité qu'y accordent ceux qui y font appel.

Sans prétendre présenter une recension complète, voici quelques figures passées à l'usage courant, qui s'appuient sur des mythes ethno-religieux : un Samson, un Hercule, une Madeleine, dater de Mathusalem, pauvre comme Job, la démesure d'un Icare, l'inégalité de David et Goliath, un ange, une odyssee, un fil d'Ariane, une nymphe, un satyre, un vampire, un ogre, une fée, une sorcière, un fruit défendu, une pomme de discorde, une boîte de Pandore, un capharnaüm, une tour de Babel, un esprit prométhéen, un éden, un complexe œdipien, les périls de Charybde et Scylla, un talon d'Achille, le chant des sirènes, un cheval de Troie, une Némésis, sans parler de labyrinthe, d'aphrodisiaque et autres hermétismes employés aux sens chimérique, allégorique ou tautégorique. Soulignons la valeur de socialisation culturelle des mythes donnant lieu à ces figures : ceux qui les évoquent s'attendent à ce que les autres les connaissent. Ils représentent une culture partagée permettant aux individus de se reconnaître parmi les autres et de communiquer à partir d'une plate-forme commune.

2.3 Le mythe littéraire

Sans ergoter sur l'origine historique d'un Faust, Dracula, ou autre personnage fictif inspiré d'un personnage historique, les mythes littéraires sont des mythes, justement, au sens littéraire, figuré, et non au sens propre. À l'instar des mythes ethno-religieux, les mythes littéraires sont passés à l'usage et repris par plusieurs auteurs. Par exemple, les mythes à partir desquels on désigne l'hypocrisie dévote de quelqu'un en l'appelant un tartufe ou l'athlétisme d'un autre en l'appelant un tarzan. Ici encore, il faut appliquer les trois approches du mythe puisqu'il y a une énorme différence entre l'apparition de Sherlock Holmes dans le cadre d'une fiction et son évocation hors de la littérature, par exemple pour rendre hommage à la perspicacité de quelqu'un. Or dans la vie de tous les jours, Sherlock Holmes est un personnage de fiction, il n'existe pas, il est faux : en deux mots, il renvoie à un mythe péjoratif. Mais puisque nous l'utilisons allégoriquement, pour reprendre Pépin, c'est aussi un mythe ambigu : et un mythe mélioratif lorsqu'il apparaît dans une autre

fiction dans le cadre de laquelle il existe vraiment... encore que la science-fiction et le fantastique réservent bien des surprises.

Voici une courte liste de noms propres de personnages fictifs passés à l'usage courant, avec entre parenthèses le nom de leurs créateurs dont on méconnaît souvent la paternité, la fiction éclipsant parfois la réalité. Bovarysme (Flaubert), donjuanesque et harpagon (Molière), donquichotesque et dulcinée (Cervantes), faustien et méphistophélique (Goethe), gargantuesque et pantagruélique (Rabelais), gogo (F. Lemaître), liliputien (Swift), lolita (Nabokov), lovelace (Richardson), robinsonnade ou Robinson Crusoé (De Foe), robot (K. Capek), ubuesque (Jarry), sans oublier les *Big Brother* (Orwell), Frankenstein (Mary Shelley), James Bond (Ian Flemming), Jekyll et Hyde (Stevenson), Sherlock Holmes (Conan Doyle), Tarzan (Burroughs), Pinocchio (Collodi) et Peter Pan (Barrie).

On remarque que plusieurs de ces mythes littéraires ont été portés à l'écran ou à la scène. Selon le critère de domaine culturel d'origine tous les arts sont susceptibles de produire du mythe, pas seulement la littérature. Encore faut-il que les œuvres en question comportent un récit. La sculpture, la peinture ou l'architecture peuvent-elles produire un mythe original? En laissant cette question en suspens, passons maintenant au mythe moderne.

2.4 Le mythe moderne

Le mythe moderne pose un problème majeur : ce n'est pas un récit mais une « image-force », nom commun magnifié en nom propre. En plus d'être un raisonnement, il est séculier, le rapprochant beaucoup du *sophos* technique et rationnel. Mais le *muthos* est un discours qui s'articule sur un mode anthropocentrique. De plus, si nous envisageons le mythe moderne par son aspect scientifique, cela appelle une mise en question du statut des sciences humaines, au moins en ce qui concerne la politique, l'économie, la médecine et surtout, en terme de mythe, l'histoire. Si un mythe moderne désigne tout ce qui se base sur une vérité sacrée énoncée en un tel *sophos* scientifique, presque rien n'y échappe dans une culture sécularisée. D'où la pertinence du « mythe moderne », surtout si nous insistons sur

la valeur de l'histoire (si proche du mythe par son nom) dans la formation des mythes modernes. De Napoléon à la Révolution et au Progrès, tous sont « historiques », sinon logiques et scientifiques à l'égal de l'œuf cosmique du Big Bang, des univers alternatifs de la physique quantique, du voyage dans le temps grâce à sa relativité et autres spéculations scientifiques.

Ces *sophos* modernes, paradoxalement appelés des *mythes*, sont non seulement repris par la culture en dehors de leur domaine d'origine mais sont plus précisément des valeurs dites rationnelles, articulées en fonction d'une vérité non anthropocentrique à laquelle on se réfère pour interpréter ce qui est hors de ce raisonnement, hors de ce discours d'origine dont presque personne ne connaît l'auteur et qu'encore moins comprennent vraiment. En ceci les mythes modernes ressemblent à bien des mythes littéraires que tout le monde connaît mais dont peu savent nommer l'auteur et le récit d'origine. Nous confessons connaître la formule d'Albert Einstein sur la relativité mais ne pas pouvoir l'expliquer autrement qu'en disant que, selon une formule mathématique, la matière devient énergie à une certaine vitesse et que cette équation, on ne sait trop comment, permet de créer des bombes nucléaires et des traitements médicaux radioactifs. Cette compréhension de l'équation d'Einstein diffère-t-elle vraiment d'un « abracadabra » qui, selon certains, permet des prodiges non moins efficaces lorsque la formule est accompagnée des gestes et instruments prescrits par les gens qualifiés?

Dans le livre *La baignoire d'Archimède* (1996), Ortoli et Witkowski mentionnent plusieurs de ces « images d'Épinal » de la science (1996, 7) passées à l'usage pour représenter une découverte géniale (la pomme de Newton) ou un mystère insondable (le chaînon manquant). Ajoutons les personnages historiques : un Einstein, un Machiavel, un Mozart, un Hitler, un Gandhi. Un mythe moderne désigne donc une croyance scientifique sacrée, passée à l'usage, à laquelle ceux qui y ont recours pour parler de la vie n'accordent pas nécessairement une valeur de mythe tautégorique (vérité leur échappant plus souvent qu'autrement) mais peuvent lui donner une valeur ambiguë ou même péjorative. Il est parfaitement concevable de ne voir que mensonge et fausseté dans les mythes modernes du Progrès, de la Révolution ou de la Machine.

2.5 Le mythe d'artifice

En plus des mythes ethno-religieux, littéraire et moderne, il y a le mythe d'artifice, sans lequel nous ne saurions pas mener à bien notre recherche. Tout d'abord, disons que le mythe littéraire et le mythe d'artifice proviennent tous deux de l'art mais, à la différence du mythe littéraire, celui d'artifice n'est pas nécessairement repris par d'autres artistes ou dans l'usage courant. En fait, il existe une quantité industrielle de ces mythes d'artifice, entre autres en littérature, au cinéma et à la télévision, tous plus ou moins volontairement calqués sur des mythes et des théories du mythes contemporains à leur invention. Imaginons par exemple un écrivain créant, dans le cadre d'une fiction, une culture fictive (humaine ou non) et la dotant d'une mythologie. Selon nous, le texte de cet écrivain comporte une mythologie d'artifice, peu importe comment ces mythes sont vus par les personnages concernés. Un mythe d'artifice peut même passer du sens péjoratif au mélioratif puis à l'ambigu à l'intérieur d'une même fiction. Pour illustrer un mythe d'artifice péjoratif, supposons un récit où un peuple est terrorisé par un monstre qu'il croit être un loup-garou et ressuscite les légendes du terroir à ce sujet jusqu'au jour où un héros arrive, traque la bête et capture un fauve échappé d'un cirque de passage dans la région. Pour le mythe ambigu : même trame, sauf qu'on découvre toute une meute de loups mutants irradiés par un accident nucléaire gardé secret. Pour le mythe mélioratif, le loup-garou existe véritablement et n'est pas une simple légende.

Même si les mythes d'artifice de Lovecraft ont été à la fois repris dans l'art et dans la religion, le critère de la généalogie textuelle ou psychologique n'est pas nécessaire pour définir un mythe d'artifice, peu importe son art d'origine. Nous allons aborder dans un chapitre subséquent la mythopoétique de Lovecraft et c'est à partir de sa propre compréhension du mythe que nous allons en étudier les mythes d'artifice. Ce faisant, nous sacrifierons l'idéal d'une théorie universelle du mythe à la faveur d'une mythologie sur mesure. Ceci nous évitera de nous attarder dans le jeu des conjectures sur la source des mythes de Lovecraft. On pourrait, à propos du personnage de Cthulhu, pour n'en nommer qu'un, spéculer à l'infini quant à savoir s'il est une parodie du Christ, une transposition de Satan, une récupération des Titans, une allusion au kraken scandinave repris par Tennyson,

une résurgence de l'archétype du monstre marin ou encore un mélange de toutes ces possibilités. Nous ne voulons pas dénigrer la pertinence de ce genre de travail mais le recours au mythe d'artifice permet de procéder à une analyse interne de la fiction où il apparaît et de mettre en relief d'autres aspects que sa généalogie psychologique ou littéraire.

Une mythologie d'artifice ouvre aussi des perspectives intertextuelles et narratologiques particulières. Telle fiction peut se présenter elle-même en tant que mythe d'artifice tandis que telle autre comporte le récit d'un mythe ou encore une simple allusion. Par exemple, le recueil de nouvelles *The Gods of Pegâna* (1905) de Lord Dunsany consiste en un cycle de mythes d'artifice présenté comme si un voyageur l'avait noté lors d'un passage sur l'île imaginaire de Pegâna. Un bon exemple de mythe d'artifice enchâssé dans une fiction est le dialogue suivant entre deux personnages dans « Exile of Atlantis », une nouvelle de Robert E. Howard. Une scène montre Kull et Khor-nah marchant la nuit dans une jungle et apercevant un tigre. L'un dit que les tigres révèrent la lune et fait à l'autre le récit suivant :

'Once, many hundreds of years ago,' said Khor-nah, 'a king tiger, persued by hunters, called on the woman in the moon, and she flung him down a vine whereby he climbed to safety and abode for many years in the moon. Since then, all the striped people worship the moon.' (Howard, 1995 : 8)

Malheureusement, les mythes d'artifices sont rarement énoncés d'une manière aussi explicite que ces exemples d'anthologie tirés de Dunsany et Howard. Il n'est pas rare chez Lovecraft qu'un narrateur évoque un mythe sans le raconter au complet ou encore en reprenant les paroles d'un autre sans les rendre mot à mot. Nous en avons d'ailleurs été réduit, dans une large mesure, à repérer les mythes d'artifices dans ses fictions directement à partir des occurrences dans ces textes de mots tels « myth », « mythology » et « mythical », comme nous le verrons dans un prochain chapitre. Pour nous, ces simples mots ont le mérite de figurer noir sur blanc sous nos yeux dans des textes et nous nous fierons à leur occurrence pour affirmer s'il y a ou non du mythe d'artifice dans les fictions de Lovecraft au lieu de faire appel à d'autres considérations. Sans renier la pertinence des autres perspectives d'analyse, le mythe d'artifice permet d'insister sur des questions souvent éludées telles que : quelle vérité sacralisée recèle ce mythe? Qui le raconte? À qui?

Pourquoi? Quel rôle joue-t-il dans le reste du récit où il figure? Combien de mythes y a-t-il dans ce texte? S'il fait partie d'un ensemble, quels liens existent entre les divers mythes de ces textes? Quel impact a cette mythologie sur les personnages impliqués? Et autres questions moins pertinentes pour une étude sur la généalogie textuelle ou psychologique du mythe.

Terminons en reprenant les grandes lignes de ce chapitre. Les mythes sont des récits sacrés constituant en général un cycle mythologique traitant de tous les aspects de la vie. Ces discours tirent d'eux-mêmes leur vérité sacrée, c'est-à-dire plus importante que les autres logiques, et se focalisent sur la fonction poétique de la langue pour délivrer un message liant l'humain au monde. On peut donner au mythe trois valeurs de vérité ou sens d'après trois approches philosophiques. L'approche tautégorique donne au mythe mélioratif une valeur de vérité intrinsèque et immédiate. L'approche allégorique concède au mythe ambigu une vérité indirecte et extérieure. La chimérique refuse au mythe péjoratif toute valeur de vérité.

Nous avons aussi distingué quatre types de mythe selon leur domaine culturel d'origine. De la religion provient le mythe ethno-religieux, un mythe au sens propre, littéral, récit sacré centré sur la fonction poétique d'un message porteur de vérité anthropocosmique à laquelle on se réfère pour interpréter ce qui est hors du mythe. De la science procède le mythe moderne, en fait plus proche des *sophos* instrumentaux que du *muthos*, mais repris par la culture en dehors du domaine de la science et porteur de valeurs sacrées en fonction d'une vérité non anthropocentrique à partir de laquelle on construit ce raisonnement. De l'art dérive le mythe littéraire, mythe justement au sens littéraire, figuré, et non au sens propre, récit artistique articulé en fonction d'une vérité anthropocentrique à laquelle on se réfère pour interpréter ce qui est hors de ce récit. Nous avons ajouté le mythe d'artifice qui est n'importe quelle sorte de mythe inventé par un artiste pour son œuvre et mis en scène à l'intérieur d'une fiction, qu'elle se présente elle-même comme mythe ou que cette fiction comporte le récit (ou autres traces) d'un mythe.

Chapitre 3

Contexte : mythes modernes

*Alors Zeus, y en a pas? Et à sa place,
c'est Tourbillon qui règne à cette
heure!*

Aristophane, *Les Nuées*, v. 380-393¹⁰

Pour étudier les mythes d'artifice dans les fictions de Lovecraft à partir de sa propre vision du mythe exprimée dans ses lettres et essais nous devons avant tout situer l'écrivain dans le cadre culturel où s'inscrivent sa théorie et sa pratique du mythe en littérature. Au cours du présent chapitre, nous allons dresser un portrait général de la pensée de Lovecraft en prenant soin de faire abstraction de Lovecraft en tant qu'écrivain, objet du prochain chapitre, pour nous concentrer sur Lovecraft le lecteur – s'exprimant certes par lettres et essais mais plus en « philosophe » qu'en « artiste ». Nous allons procéder en trois étapes. D'abord, définir et mettre en relation trois mythes modernes contemporains, soit le Progrès Scientiste, le Déclin de l'Occident et le Rêve Américain. Ensuite, les illustrer à l'aide d'un corpus d'essais de cinq auteurs ayant vécu au siècle de Lovecraft et dont ce dernier connaissait les idées. Les auteurs retenus sont Thomas Henry Huxley, Ernst Haeckel, Bertrand Russell, Thomas Stearns Eliot, et Joseph Wood Krutch, ayant tous vécu entre 1825 et 1970. Finalement, résumer la vie, l'œuvre et la pensée de Lovecraft en le situant vis-à-vis des mythes modernes de son contexte culturel. Ce chapitre clarifiera grandement la suite de notre enquête sur le pourquoi et le comment du mythe d'artifice dans les fictions de Lovecraft.

1. Trois mythes modernes

En 1863, T. H. Huxley publiait dans *Man's Place in Nature* le texte d'une conférence intitulée « On the Relation of Man to the Lower Animals » où il soutient que, pour répondre à la question primordiale de la place de l'humain dans la nature, il faut commencer par poser la question de la place de l'humain face à ceux qu'il désigne les *animaux inférieurs*. Pour y répondre, Huxley propose de « disconnect our thinking selves from the mask of humanity » et d'imaginer de savants Saturniens qui, tout en étant

¹⁰ 1965 : 243.

familiers avec la faune de notre planète, découvrirait une nouvelle espèce de « erect and featherless biped » dont un voyageur viendrait de rapporter un spécimen « for our inspection, well preserved, may be, in a cask of rum » (Huxley, 2001 : 71). En 1961, presque un siècle plus tard, B. Russell écrit un court conte philosophique intitulé « The Theologian's Nightmare », récit du cauchemar d'un théologien rêvant trouver, après sa mort, non pas les portes du Paradis où Dieu l'attend mais un bâtiment habité par des espèces intelligentes mais non humaines où personne, à part un érudit poussiéreux, n'a jamais entendu parler ni de la Terre ni de l'humanité (Russell, 1986 : 337-339). Ces recours à des personnages extraterrestres pour relativiser l'anthropocentrisme illustrent la portée philosophique et religieuse des découvertes scientifiques effectuées entre 1863 et 1961, siècle contextuel inséparable de l'œuvre d'ailleurs riche en extraterrestres de Lovecraft.

Huxley et Russell, dans ces textes à forte saveur polémique, maintiennent que la science prouve que la religion est une superstition plus grosse de préjugés néfastes que de vérités utiles et militent en faveur d'une vision du monde non plus fondée sur la religion mais sur la science. Cette utopie scientifique implique un remplacement des anciens mythes religieux par de nouveaux mythes modernes scientifiques. Idéalement, ce processus implique une laïcisation de la culture au nom de la raison scientifique. Cependant ce mythe scientifique progressiste n'est pas une idéologie aussi dominante en modernité que pouvait l'être par exemple le Christianisme au Moyen Âge. D'autres courants de pensée lui font concurrence dans le discours social du monde anglo-américain entre 1863 et 1961, dates d'écriture des textes de Huxley et Russell servant de balises à notre contexte. Au cours des prochaines pages, il nous faudra retourner à notre discussion sur le mythe moderne et nous reposer la question suivante : un mythe moderne peut-il valoriser la religion plutôt que la science, ou encore le passé au détriment de l'avenir? L'intention ici n'est pas de discréditer un certain stéréotype du mythe moderne comme « progrès de la science dans l'histoire » mais de proposer que celui-ci ne désigne pas *le* mythe moderne mais bien *un* mythe moderne, que nous appellerons *Progrès Scientiste*. À celui-ci nous en ajouterons deux autres, le *Rêve Américain* (orienté vers l'avenir à partir de la religion au lieu de la science) et le *Déclin de l'Occident* (préférant le passé à l'avenir et la science à la religion). Au moins par leur situation historique les trois sont des mythes *modernes* et il paraît impossible de les

qualifier d'archaïques, traditionnels ou pré-modernes simplement parce qu'ils ne correspondent pas au mythe moderne scientifique et progressiste. Nous allons définir les trois mythes modernes à l'aide d'écoles de pensées dans les cinq sciences ou discours logiques suivants : métaphysique¹¹, physique, histoire, anthropologie et, dans une moindre mesure, politique. Ceci nous permettra de mettre en relief les points de divergence et de convergence de nos trois grands mythes modernes.

1.1 Le Progrès Scientiste

Bien qu'ordinairement associé à la modernité, le mythe moderne du Progrès Scientiste existe depuis des siècles en ce qui a trait à sa valorisation de l'avenir. Selon *Les écoles historiques* de Bourdieu et Martin, les philosophies de l'histoire en tant que pensée téléologique progressiste, contredisant l'homme anhistorique des Lumières tel qu'imaginé à l'état de nature par Rousseau, remontent au moins au *Phédon* de Platon. À l'époque moderne, Kant en premier promeut une finalité inéluctable de l'histoire que d'autres, plus tard, découperont en trois états, respectivement la raison, la science et l'éveil chez Hegel et la théologie, la métaphysique et la science chez Comte. Pour ces deux philosophes l'enjeu est la mise en valeur de la rationalité dotée d'une majuscule orchestrant l'histoire vers le Progrès, mais l'Esprit de Hegel se rapproche beaucoup plus de la religion que le Positivisme scientifique de Comte. Résolument plus matérialiste, Marx propose aussi une histoire linéaire en marche vers des lendemains qui chantent, l'idée commune à tous ces penseurs étant le « Progrès », impliquant que l'humanité n'a pas été créée dans un état fixe idéal antérieur mais que l'histoire tend inéluctablement vers un idéal à venir (Bourdieu et Martin, 1983 : 57-82).

Cette vision transformiste, se répandant à une époque où les traditions culturelles sont fortement secouées par des révolutions scientifique, industrielle et politique, n'est pas uniquement une philosophie de l'histoire. L'évolutionnisme biologique de Darwin en science dite naturelle a vite été adopté et adapté en anthropologie par l'évolutionnisme social dont les principaux tenants sont Frazer, Tylor, Morgan et Spencer. Cette théorie, attribuant comme but à l'histoire l'Europe moderne colonialiste, tient que les formes de vie

¹¹ Dans ce texte, nous désignerons par « métaphysique » le domaine des religions et philosophies en général.

s'organisent toujours à partir du simple vers le complexe, progrès déterministe dont l'idée centrale a été systématisée par Spencer (à l'encontre de Darwin chez qui évolution ne veut pas dire complication vers le meilleur mais adaptation au présent, sans visée téléologique). Très proches des trois états philosophiques de Hegel et de Comte, les anthropologues Morgan et Tylor ont proposé un schéma de l'évolution des cultures en trois états progressifs : sauvagerie, barbarie, civilisation. Morgan soutient aussi que cette progression du simple vers le complexe a lieu en même temps dans le domaine des technologies matérielles et des institutions sociales. Il retrace cette histoire de l'humanité dans *Ancient Societies* (1877) où les groupes passent de la promiscuité à la polygamie puis à la monogamie, de la chasse vers l'agriculture puis l'industrialisation, de l'animisme au polythéisme vers le monothéisme. Tylor proposera un cheminement semblable dans *Primitive Culture* (1871).

Si ces deux anthropologues sont relativement bienveillants face à la religion, d'autres évolutionnistes sont moins conciliants, les plus marquants étant sans doute Frazer et Lévy-Bruhl. Le premier imagine une progression de la magie vers la religion puis la science, l'humain devenant de plus en plus capable d'utiliser la logique. Le second oppose carrément la mentalité prélogique ou primitive à la mentalité scientifique ou civilisée. Cependant tout humain peut devenir civilisé, indépendamment de sa « race », même si certaines sont considérées supérieures. Les théories des sciences historique et anthropologique chères au mythe moderne du Progrès Scientiste visent à séculariser le monde pour que l'humain y prospère dans un Âge d'Or futuriste et scientiste débarrassé des superstitions sauvages des Âges Obscurs passés. Ce matérialisme pragmatique souvent associé à la modernité se réclame en fait de toute une tradition remontant aux physiciens matérialistes ioniens et à l'atomisme épicurien, souvent accusés d'impiété parce qu'ils critiquaient les mythes à l'aide de la science de la nature. À ce courant philosophique plus dogmatique taxé d'athéisme il faut ajouter, pour leur critique de la religion traditionnelle, « l'agnosticisme » des Sophistes, des disciples de Pyrrhon et plus tard de la Nouvelle

Académie pour le Scepticisme¹². La croyance en une raison et une morale naturelles, bien qu'en vogue chez ces rationalistes, n'emporte cependant pas tous les suffrages.

1.2 Le Rêve Américain

Nous avons appelé le second mythe moderne le Rêve Américain, basé sur le livre *Les mythes fondateurs de la nation américaine* de E. Marienstras (1976). Cet ouvrage ne contient pas une définition du « mythe fondateur », traite de la période entre 1763 et 1800 et ne donne pas une grande place à l'industrialisation, mais il retrace la construction du Rêve Américain toujours en vogue entre 1863-1961. Traduit sous forme de récit, ce mythe se lit comme suit.

Il était une fois, dans un royaume hostile à sa religion, un peuple puritain persécuté mais choisi par son Dieu providentiel promettant une terre nouvelle, l'Amérique bénie, où aura lieu un nouveau début de l'histoire après la rupture avec l'histoire ancienne par la traversée d'un espace désertique. Arrivée en terre promise la nation, confrontée à une nature et des habitants à la fois purs et sauvages, fait face à une guerre civile portant sur l'humanité de ceux qui ne sont pas Blancs : d'abord les Noirs, puis les Rouges, puis les autres. Avec le triomphe de l'Égalité, la Justice et la Liberté, la jeune nation d'un Monde Nouveau devient un phare de la civilisation pour le monde entier et une terre d'asile pour les opprimés où chacun, en s'intégrant au *melting pot* d'une démocratie libérale, peut profiter de l'Âge de la Machine pour trouver sa vocation professionnelle et participer au progrès inéluctable de la nation et ainsi vivre longtemps et avoir de nombreux enfants avec la bénédiction divine.

Cette caricature contient les principales caractéristiques du Rêve Américain. En ce qui concerne la métaphysique, ce mythe se fonde sur l'existence d'une divinité providentielle et préfère la religion à la science, cette dernière n'étant au mieux qu'un don de Dieu pour dominer cartésienement la nature. Sans être officiellement une religion

¹² C. Lévy dans *Les philosophies hellénistiques* écrit que le « scepticisme d'Arcésilas n'est pas comme celui de Pyrrhon fondé sur l'affirmation que le monde est absolument indifférent, il repose sur le constat de la finitude humaine, une finitude qui, au moins par endroits, semble renvoyer à l'infini d'une transcendance » (Lévy, 1997 : 187).

d'état, le christianisme, sous forme de protestantisme tolérant, sous-tend les institutions de ce pays dont les mythes fondateurs sont clairement calqués sur les mythes bibliques, avec ses terre de persécution, traversée, terre promise, Pères Fondateurs et tables de la Constitution, sans oublier Weber et la dimension théologique de l'éthique protestante dans l'esprit du capitalisme, selon laquelle la vocation du métier et le succès financier proviennent de Dieu.

En plus de cette histoire prônant une téléologie linéaire essentiellement anthropocentrique, le Rêve Américain, en anthropologie et en politique, imagine une utopie démocratique championne de l'égalité de tous devant Dieu bien qu'au début cette égalité ne valait que pour les wasp et ne fut accordée aux « autres » que lentement. Dans ce mythe, il existe trois idéaux nationaux : le racisme sous toutes ses formes; le *melting pot* où tous se fondent en une seule nation; et « l'américanisme » soutenant qu'il existe une culture américaine à laquelle les nouveaux arrivants doivent se conformer (Marienstrass, 1992 : 280). Dans les deux derniers cas, l'anthropologie de ce mythe moderne n'est pas raciste, au contraire du colonialisme impérialiste du Progrès Scientiste. Même si la religion est très valorisée dans le Rêve Américain, ce dernier demeure un mythe moderne non seulement à cause de sa foi en la démocratie et en l'individu mais surtout à cause de son orientation historique progressiste et de la valeur primordiale qu'il accorde au travail capitaliste.

1.3 Le Déclin de l'Occident

Nous avons appelé le troisième et dernier mythe moderne le « Déclin de l'Occident ». Contrairement aux deux autres, ce mythe ne pas comporte pas une vision linéaire et anthropocentrique de l'histoire car elle s'y déroule par cycles, bien que les camps demeurent partagés, à savoir s'il existe aussi des cycles cosmiques et si les répétitions de ceux-ci sont identiques ou différents à travers le temps, débat existant déjà chez les anciens Stoïciens. Les partisans de ce mythe moderne croient en un déterminisme absolu régnant sous les atours des Lois de la Nature aux antipodes d'une providence particulière ou même d'une téléologie favorable à l'humanité ou à un peuple. Selon *Les écoles historiques* de Bourdieu et Martin (1983 : 57-82), cette philosophie de l'histoire a son origine chez l'historien allemand Oswald Spengler et son livre *Le Déclin de l'Occident*, un ouvrage

ayant connu à l'époque un grand succès populaire même dans sa traduction anglaise¹³. À l'aide d'un comparatisme encyclopédique contrastant avec la méticulosité des historiens positivistes, il assimile les civilisations à des organismes imperméables aux autres cultures et soumis au même cycle d'éclosion et de flétrissure que les végétaux, toutes les civilisations étant vouées au déclin et à la disparition à cause du vieillissement d'une « culture » vitale passant inéluctablement à l'état de coquille vide, nommée « civilisation ». Ainsi Spengler annonce que la culture occidentale contemporaine se meurt dans le Déclin de la civilisation occidentale, vision que A. Toynbee, écrivant pendant le démantèlement de l'Empire Britannique, adopte aussi dans *A Study of History*¹⁴. Les tenants de ce mythe moderne éprouvent en général une grande nostalgie envers un passé glorieux, l'Âge d'Or étant toujours déjà dépassé et celui des Ténèbres à venir.

À ces cycles historiques correspondent les états anthropologiques de l'évolutionnisme social où les cultures se situent dans une échelle cyclique partant de la sauvagerie vers la barbarie puis la civilisation, le parcours se répétant ensuite à rebours. Pour les tenants du Déclin, ce schéma n'est pas nécessairement commun à l'ensemble de l'humanité : au contraire on y considère que toutes les sociétés ne sont pas au même degré d'évolution, vision impliquant un fort racisme impérialiste en politique extérieure et à l'intérieur une inégalité des classes sociales à tendance aristocratique. L'utopie du Déclin consiste en une culture à son apogée d'influence géopolitique alliant un succès financier et une domination technologique à une suprématie culturelle, par exemple en art et en philosophie. Ceci le distingue fondamentalement des mythes du Progrès Scientiste, tiède envers les arts et les lettres, et du Rêve Américain, radicalement religieux.

2. Cinq auteurs du siècle de Lovecraft

Nous convenons sans réserve que ces trois mythes modernes ne suffisent pas à épuiser l'ensemble du discours social ayant cours entre 1863 et 1961, au moins à cause des grands absents, entre autres Freud, Nietzsche, Marx et les différentes formes de fascisme nationaliste de l'époque. Cette typologie est trop abstraite pour que nous y rattachions

¹³ *Der Untergang des Abendlandes*, premier tome publié en 1918 juste après la défaite germanique, le second en 1922. En traduction anglaise, le premier tome paraît en 1926 et le second en 1928.

¹⁴ Douze volumes publiés entre 1934 et 1961.

directement Lovecraft sans placer entre lui et ces trois mythes modernes cinq auteurs ayant vécu au siècle de Lovecraft et dont ce dernier discute dans l'ensemble d'essais et de lettres retenu. Nous allons donc incarner en quelque sorte ces discours idéalisés par l'entremise d'auteurs contemporains : T. H. Huxley, E. Haeckel, B. Russell, T. S. Eliot et J. W. Krutch. Pour chacun nous allons ébaucher une brève notice biobibliographique et en résumer quelques essais formant notre corpus d'analyse, en suivant l'ordre chronologique de leurs dates de naissances.

2.1 T. H. Huxley (1825-1895)

L'aîné est le naturaliste et philosophe anglais Thomas Henry Huxley, grand-père du biologiste J. S. Huxley et de l'écrivain Aldous Huxley. Membre de plusieurs sociétés scientifiques, il a participé à de multiples débats et donné de nombreuses conférences tant pour les publics populaires que savants. Aujourd'hui surtout connu comme un ardent partisan de Darwin et comme premier à appliquer l'évolutionnisme biologique à l'humain, il est méconnu pour l'invention de l'agnosticisme, philosophie qu'il a explicité dans l'essai « Agnosticism » pour désigner le scepticisme en religion par opposition à ceux qui prétendent savoir, qu'il appelle les « gnostiques » (Huxley, 1992 : 142-167).

Les essais retenus font partie de deux recueils. *Man's Place in Nature* (1863) regroupe trois conférences dont nous n'avons retenu que le « On the Relations of Man to the Lower Animals », soutenant l'unité biologique des humains et autres animaux (Huxley, 2001 : 59-120). L'autre recueil, *Agnosticism and Christianity* (1931), contient sept essais dont seulement quatre ont été retenus. Outre « Agnosticism » (1889), il y a « On the Physical Basis of Nature » (1868) qui présente le protoplasme comme substance unique soumise à des lois de causalité bien que Huxley y tempère le déterminisme du matérialisme mécaniste avec beaucoup du scepticisme de Hume (Huxley, 1992 : 67-91). « Naturalism and Supernaturalism » (1892) est un bref historique du combat idéologique entre la science et la religion en faveur de la sécularisation où il aborde la possibilité de la multiplicité des mondes et anticipe l'exobiologie. « Agnosticism and Christianity » (1889?) constitue une critique acerbe du dogmatisme théologique à l'aide du scepticisme et de la critique scientifique (Huxley, 1992 : 92-118, 193-232). Bien que ses écrits ne laissent planer aucun

doute sur son allégeance à la science contre la religion, son agnosticisme laisse place à la possibilité d'un déisme. Huxley ne considère pas la religion comme nécessairement mauvaise et s'attaque surtout à son dogmatisme et à sa propension à la persécution. Naturaliste partisan de l'évolutionnisme, il ne souscrit pas non plus à une science trop dogmatique et n'endosse pas un déterminisme rigide. Aussi sa foi au Progrès Scientiste n'est pas aveugle et dépend de la capacité de l'humanité à séculariser sa vision du monde et ses structures politico-légales.

2.2 E. Haeckel (1834-1919)

Le second auteur est Ernst Heinrich Philipp August Haeckel, biologiste et philosophe allemand influencé par Darwin. Il a élaboré un monisme scientifique explicitement inspiré de Spinoza, accommodé à la théorie de l'évolution, et a formulé la loi selon laquelle le développement de l'individu reprend celui de l'espèce (résumé dans la formule *l'ontogenèse récapitule la phylogenèse*, dont se souviendra Freud). En 1899 il publie un ouvrage ayant connu une grande renommée à l'époque, *Die Welträthsel*, publié en anglais sous le titre *The Riddle of the Universe at the Close of the Nineteenth Century* en 1900.

Cette attaque contre le dualisme entre la matière et l'esprit et contre l'anthropocentrisme contemporain offre aussi la défense d'un monisme déterministe dont le modèle se rapproche plus de l'organique que du mécanique, discours s'inscrivant résolument dans le conflit entre religion et science. Proche de Huxley par son naturalisme évolutionniste, par sa volonté d'affirmer la continuité entre l'humain et les autres primates et par l'idée d'unité de la substance primordiale, Haeckel s'en éloigne par son discours beaucoup plus dogmatique que sceptique. Il n'hésite pas à proclamer dans son livre une « religion moniste » basée sur la « trinité » du beau, du bon et du vrai, alliant une esthétique incorporant le sentiment religieux tel que vu par Otto, une morale séculière reprenant Herbert Spencer et une valorisation de l'esprit rationaliste capable de saisir que dans le monisme panthéiste la Nature et Dieu sont un. Fervent prosélyte, Haeckel a construit son livre comme une sorte de catéchisme naturaliste résolvant les énigmes de l'univers tout en critiquant les fondements du surnaturel en religion en général et au sein du christianisme en

particulier. Il s'attaque principalement au concept d'anthropisme regroupant trois notions qu'il réfute systématiquement : l'anthropocentrisme, l'anthropomorphisme et l'anthropolâtrie (cette dernière désignant l'idéalisation de l'humain menant, par exemple, à la croyance en l'immortalité, proche de Feuerbach). C'est en critiquant l'anthropomorphisme que Haeckel a inventé l'image du « vertébré gazeux » divin souvent reprise par la suite (Haeckel, 1992 : 11-13, 262, 288). En ce qui concerne l'anthropocentrisme, il aborde aussi la possibilité de la multiplicité des mondes et l'exobiologie. Sa cosmologie reprend la théorie nébulaire plaçant un tourbillon à l'origine du mouvement circulaire créant les corps célestes et leurs systèmes stellaires, théorie qu'il fait remonter à Kant et Laplace mais déjà en cours chez Anaxagore, Démocrite et les épicuriens. Il est clair qu'il avait foi aux cycles cosmiques et historiques propres au Déclin de l'Occident bien que, chez Haeckel, ces cycles tendent malgré tout vers un Progrès Scientiste à long terme. Son discours métaphysique comporte une forme de déisme ressemblant tellement peu au Rêve Américain que nous n'osons pas y assimiler le monisme de Haeckel. En fait, son aspect athée face au christianisme contraste tant sur sa foi au monisme panthéiste qu'il est difficile de situer sa métaphysique exclusivement en science ou en religion.

2.3 B. Russell (1872-1970)

Le troisième auteur est le mathématicien et philosophe anglais Lord Bertrand Arthur William Russell, est avec A. N. Whitehead, l'auteur du *Principia Mathematica*, il défendit des causes telles la contraception et le divorce (en 1940 on lui interdit d'enseigner au College of the City of New York sous prétexte qu'il pourrait corrompre la jeunesse), le pacifisme et le désarmement nucléaire (lui valant des sentences d'emprisonnement de six mois en 1918 et de deux mois, réduite à sept jours pour raisons médicales, en 1961). Entre autres distinctions il a reçu le prix Nobel de Littérature en 1950.

Parmi son imposante bibliographie nous avons retenu cinq textes dont le livre *Religion and Science* et quatre autres tirés de deux recueils, *On God and Religion* édité par Al Seckel en 1986 et *Why I am not a Christian and Other Essays on Religion*, édité par Paul Edwards en 1957.

Le premier essai de notre corpus, écrit en 1925, s'intitule *What I Believe* (Russell, 1957 : 48-87). Ce plaidoyer en faveur d'une mise à jour de la morale à la lumière de la raison scientifique propose un humanisme radical au sens où ni la science ni la nature ne peuvent indiquer de valeurs morales puisque « Outside human desires there is no moral standard » (Russell, 1957 : 62). L'humain a tendance à se donner une « cosmic signifiante » mais il serait « ridiculous to warp the philosophy of nature in order to bring out results that are pleasing to the tiny parasites of this insignificant planet » (Russell, 1957 : 55). Russell y exprime aussi une foi inconditionnelle au pouvoir salvateur de la science qui nous permettra un jour de maîtriser tant le physique que le psychologique. Le texte parut sous forme de livre en 1925 puis fut inclus dans le recueil d'essais publié en 1957 *Why I am not a Christian*, comportant un texte éponyme (Russell, 1957 : 3-23). Ce dernier essai, remaniement d'une conférence prononcée en 1927, critique le Christianisme sous deux aspects : la croyance en Dieu et la croyance en la divinité de Jésus. La première partie passe en revue les arguments athées traditionnels (la cause première, la loi naturelle, le dessein cosmique et la justice divine) et la seconde critique le problème moral de l'enfer dans l'Évangile, faisant des Églises des obstacles au progrès moral, Russell identifiant la peur comme origine de la religion. Le troisième texte retenu est le court livre *Religion and Science* (1935), faisant le point sur les progrès de la science dans son combat pour la sécularisation du monde en passant en revue divers aspects de la bataille, par exemple en astronomie, géologie, médecine, morale, etc.. Le quatrième essai de notre corpus, « An Outline of Intellectual Rubbish » (1943), dénonce diverses survivances de l'esprit irrationnel malgré l'avancée de la science et comporte un court passage sur la possibilité de la multiplicité des mondes et l'exobiologie (Russell, 1986 : 207-238). À ce sujet l'auteur écrit que si la théologie a toujours pris pour acquis que l'humain occupe le centre de l'univers c'est parce que « Since all theologians are men, this postulate has met with little opposition » (Russell, 1986 : 217). Le cinquième texte retenu est le conte philosophique « The Theologian's Nightmare », résumé auparavant et mettant en scène justement un tel interlocuteur extraterrestre, d'abord publié en 1961 dans le recueil *Fact and Fiction* (Russell, 1986 : 337-339). Il est difficile de trancher à savoir si, en histoire, Russell croyait

ou non à une évolution inéluctable de l'humanité mais il est clair qu'il œuvrait en faveur d'une sécularisation de la société. Nous le rattachons donc au mythe du Progrès Scientiste.

2.4 T. S. Eliot (1888-1965)

À la différence des trois auteurs précédents, tous hommes de science européens, le quatrième est un homme de lettres états-unien, Thomas Stearns Eliot. Il a étudié en littérature, en langues et en philosophie à Harvard, à la Sorbonne et à Oxford et publié des poèmes et des critiques littéraires, son texte le plus renommé étant le poème « *The Waste Land* » (1921). En 1927 il surprend le monde des lettres et particulièrement ses anciens collègues du mouvement surréaliste en se convertissant à l'Église Anglicane, prenant la citoyenneté britannique et devenant partisan du classicisme. Il écrivit ensuite des pièces de théâtre résolument chrétiennes dont le fameux *Murder in the Cathedral* (1935). Entre autres distinctions il reçut le Prix Nobel de littérature en 1948 et est toujours considéré comme un des grands poètes anglophones de son époque.

Le texte retenu est *After Strange Gods, A Primer of Modern Heresy*, regroupant trois conférences données à la Virginia University en 1933 et publiées en 1934. Cet essai de critique aborde l'art à partir de concepts habituellement associés à la religion : l'orthodoxie, l'hétérodoxie (ou hérésie) et le blasphème. Selon Eliot la notion fondamentale est celle de tradition, fruit d'un lien presque organique entre un groupe racial homogène et l'environnement qu'il occupe à travers les générations (Eliot, 1934 : 17). La différence entre tradition et orthodoxie est que la *tradition* est

a way of feeling and acting which characterises a group throughout generations; and that it must largely be, or that many of the elements in it must be, unconscious; whereas the maintenance of *orthodoxy* is a matter which calls for the exercise of all our conscious intelligence (Eliot, 1934: 31).

Ici l'orthodoxie consiste en une intériorisation de la tradition telle qu'elle s'exprime inconsciemment, alors que l'hétérogénéité raciale et l'industrialisation sont des forces corrosives envers une tradition (Eliot, 1934 : 17, 20). Eliot avance qu'un auteur peut soit : s'inscrire dans la tradition et être orthodoxe; ne pas s'y conformer entièrement tout en s'y rattachant et être hérétique; s'inscrire volontairement en faux contre sa tradition et être

blasphémateur. Dans ce dernier cas, Eliot reconnaît une possible influence des puissances démoniaques (Eliot, 1934 : 53, 61, 64, 65) mais en général l'idée est qu'un auteur qui recherche l'originalité aux dépens de la sincérité commet un péché face à la tradition à laquelle il appartient. Très conservateur, opposé au libéralisme (Eliot, 1934 : 22), adversaire de la diversité raciale et de l'industrialisation, chrétien monarchiste plutôt que scientifique démocratique, Eliot participe sans contredit du mythe moderne du Déclin de l'Occident. Même si les cycles historiques ne jouent pas un rôle notable dans sa vision du monde, sa valorisation du passé au détriment de l'avenir ainsi que son racisme le démarquent du Rêve Américain.

2.5 J. W. Krutch (1893-1970)

Le dernier auteur de notre corpus est un autre homme de lettres états-unien, Joseph Wood Krutch. Docteur en anglais (Columbia University, 1924), critique littéraire et spécialiste de Poe, il est surtout connu pour son essai *The Modern Temper* (1929), fort discuté à l'époque. À partir de 1949 il délaisse la critique littéraire et se consacre à l'écriture de livres consacrés à la nature présentée comme source de joie de vivre opposée au mal de vivre du tempérament moderne.

La thèse principale du texte retenu, *The Modern Temper*, est que la civilisation occidentale est entrée dans une phase de déclin causée par le « paradoxe de l'humanisme ». Selon celui-ci, les vertus animales de l'humain lui permettent de survivre et de créer une culture tandis les vertus proprement humaines de la civilisation (telles art, philosophie et science) résultant du succès des vertus animales causent en fin de compte l'échec et la mort de ces civilisations. Tant que l'humain se bat pour nourrir sa famille, sa vie a un sens indiscutable mais dès qu'il est rassasié, il commence à se poser des questions sur le sens de l'existence, interrogations freinant son élan vital – vision de l'histoire et de la dualité entre culture et civilisation redevable à Spengler et à Nietzsche. Ce Déclin de l'Occident s'oppose au Progrès Scientiste en maintenant que le monde révélé par la science n'a pas de valeur humaine et rend la nature étrangère à l'humanité. Krutch ne croit pas non plus au Rêve Américain. Pour lui la religion est une illusion et la science une désillusion. Ne reste

que l'art et la tentative de donner un style à sa vie, à défaut d'un code d'éthique qu'aurait dû dicter la raison ou la foi.

Avant de passer à Lovecraft, quelques mots sur ce corpus d'essais en rapport avec les trois mythes modernes. Parmi les cinq auteurs, les trois hommes de science se rattachent au Progrès Scientiste et les deux hommes de lettres au Déclin de l'Occident, Krutch étant particulièrement critique envers les promesses de la science moderne et de la religion traditionnelle. Eliot se déclare chrétien, Russell agnostique à tendance athée, Huxley moins tranchant dans son rejet du déisme et Haeckel prêche le monisme panthéiste en dénonçant le christianisme et les autres religions. Tous sauf Eliot proposent une théorie de la religion l'expliquant par une sorte de carence en connaissances scientifiques exploitée par une caste de prêtres, dupes ou charlatans, se posant en arbitres de la morale. En physique, Krutch et Huxley n'adhèrent pas à la théorie du déterminisme absolu contrairement à Haeckel et Russell, même si ce dernier est moins dogmatique que Haeckel dans sa croyance au déterminisme. Les notions de Providence particulière et d'univers anthropocentrique ne sont défendues que par Eliot, qui cependant ne croit pas en un Progrès inéluctable de l'histoire. Les cinq aspirent à un Âge d'Or civilisé mais si Eliot et Krutch le voient au passé, les trois autres le situent dans l'avenir. Quant à savoir si cette évolution doit mener à plus de science, de religion ou d'art, les avis sont partagés mais aucun ne prêche un retour au Bon Sauvage. Tous promulguent une certaine part de racisme sauf Russell, ce dernier adoptant quand même la condescendante division de l'humanité entre sauvages et civilisés chère à l'évolutionnisme social. Ceci n'a rien de surprenant dans la mesure où le racisme était très commun à l'époque. Pour s'en convaincre, il suffit de penser au statut des non Occidentaux dans les empires coloniaux, à l'antisémitisme répandu en Europe ou encore aux États-Unis d'Amérique, pays où les années 1920-1930 marquent une période faste pour le Ku Klux Klan.

3. Lovecraft dans son contexte

C'est dans ce cadre historique et culturel où ces trois mythes modernes occupent une large place dans le discours social contemporain que nous allons dresser un portrait de Lovecraft. Les informations relatives à sa vie contenues dans cette section proviennent de

deux ouvrages de S. T. Joshi : sa biographie intitulée *H. P. Lovecraft, A Life* (1996) ainsi que son introduction à *Lovecraft A Subtler Magick, the Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft* (première édition 1982).

3.1 Vie et œuvre de Lovecraft (1890-1937)

Howard Phillips Lovecraft, fils unique de Winfield Scott Lovecraft (1853-1898) et de Sarah Susan Phillips (1857-1921), est né le 20 août 1890 à Providence, capitale du Rhode Island, ville côtière des États-Unis d'Amérique située en Nouvelle-Angleterre. L'arrière grand-père paternel de H. P. Lovecraft a émigré d'Angleterre en Amérique en 1827 alors que le grand-père de Lovecraft avait environ dix ans. Le père de l'écrivain parlait avec un accent britannique et gardait un fort attachement envers l'Angleterre, anglophilie que conserva H. P. Lovecraft au point où, dès l'âge de six ans, il considérait la Révolution américaine comme une trahison menée par des rebelles à la Couronne et prôna plus tard le retour des États-Unis d'Amérique au sein de l'Empire Britannique (Joshi, 1996 : 16). Du côté maternel Lovecraft prétendait descendre du révérend George Phillips arrivé au Massachusetts en 1630, allégation jouant un grand rôle dans son attachement à la Nouvelle-Angleterre ; aussi, en vertu de son ascendance, Lovecraft déclarait volontiers descendre d'une lignée de « unmixed English gentry » (Joshi, 1996 : 7). Ces sentiments s'accompagnent de son racisme de patricien wasp, son allégeance à l'Empire Britannique ainsi que son obstination à se prétendre un distingué gentleman exilé dans un monde de philistins en plein Âge de la Machine.

Son père Winfield Scott Lovecraft, voyageur de commerce, a été interné en 1893 au Butler Memorial Hospital, institution spécialisée dans le traitement des maladies mentales, atteint d'une démence causée par une forme de syphilis. Il y est mort cinq ans plus tard sans avoir revu son fils. Dès cet internement, Sarah Susan Phillips est retournée vivre chez son propre père, Whipple van Buren Phillips (1833-1904), riche homme d'affaire demeurant dans une vaste maison dotée de quatre domestiques, d'un cocher et trois chevaux. Derrière la maison, située dans un quartier chic de la ville, commençait un secteur boisé et rural urbanisé au fil du temps où pendant l'enfance de Lovecraft la famille entretenait un jardin

potager et une vache. Cet environnement mêlant cité coloniale et décor bucolique constituait la base de sa Nouvelle-Angleterre idéale. Enfant précoce, il commença à lire à deux ans et à écrire contes et poèmes à sept ans. À quatre ans il avait lu les contes des frères Grimm et à cinq ans les *Mille et une nuits*, jouant à l'Arabe sous le pseudonyme de Abdul Alhazred. À six ans il découvrit les mythes gréco-romains et son plus vieux poème qui nous soit parvenu est « The Poem of Ulysses » (1897), un résumé de l'*Odyssée* en quarante-huit vers présentant l'action dans l'ordre chronologique au lieu de suivre le récit de Homère. Il parcourait la bibliothèque familiale, surtout les vieux livres confinés au grenier imprimés avec les longs *S* d'où il tira une familiarité avec le style de Pope, du docteur Johnson et autres classiques du dix-huitième siècle anglais dont plusieurs traductions des Anciens. Il développa aussi un fort attachement pour le latinisme et surtout la Rome républicaine.

En 1898 il découvrit Edgar Allan Poe, écrivit des contes inspirés des histoires populaires de détective et s'intéressa, en plus de la mythologie, à la chimie. À partir de 1899 il écrivit à la main un petit journal sur le sujet, *The Scientific Gazette*, puis en 1902 il se tourne vers l'astronomie. L'année suivante il produisit de multiples essais scientifiques sur la chimie, l'astronomie, la géographie, l'histoire et la mythologie. En 1904, son grand-père meurt et Howard a beaucoup souffert du décès de son père de substitution, deuil aggravé par la détérioration de la situation financière de la famille contrainte à vendre la maison pour déménager dans des demeures toujours plus modestes mais invariablement dans les quartiers bien vus de la ville. Entre 1904 et 1919 il habita seul avec sa mère excessivement protectrice et dont l'état mental semble avoir tranquillement décliné au fil des ans jusqu'à son internement au Butler Hospital en mars 1919, aussi pour cause de syphilis, où elle mourra en 1921.

Dans l'intervalle, Lovecraft a publié une rubrique astronomique dans deux journaux régionaux de 1906 à 1908 où il entrecoupe sa description du ciel de multiples explications sur l'origine mythologique de quantité de noms d'étoiles, constellations et autres corps célestes, tout en continuant à écrire des fictions inspirées de Poe et Verne. En 1908, il a dû interrompre ses études au *high school* à cause d'une dépression nerveuse, un échec scolaire

l'empêchant de poursuivre des études supérieures. Il cesse d'écrire des fictions et connaît un point mort entre 1908 et 1913 quand il découvre et s'implique activement dans le mouvement du journalisme amateur, association d'écrivains et d'imprimeurs créant des publications contenant des essais, des fictions, de la poésie et des critiques littéraires qu'ils faisaient circuler entre eux par courrier. Ceci lui permit d'entrer en contact épistolaire avec un grand nombre de personnes issus de tous les milieux, correspondance qu'il poursuit toute sa vie – Joshi estime le nombre de ses lettres à plus de 80 000, dont environ 10 000 survivent aujourd'hui et seulement 1 000 sont contenues dans les cinq volumes des *Selected Letters* (Joshi, 1999 : 236).

En 1917, il est rejeté de l'armée américaine pour cause de faiblesse constitutionnelle après intervention du médecin de famille et de sa mère folle d'inquiétude pour son fils, une procédure exceptionnelle. La même année, il recommence à écrire (après un hiatus de presque dix ans) des fictions dans l'esprit de Poe. Ensuite l'année 1919 marque sa découverte des œuvres de Lord Dunsany, teintées de féerie et d'une mythologie inventée, qui marquera profondément ses fictions. Après le décès de sa mère en mai 1921, il rencontre par l'entremise du journalisme amateur en juillet du même été Sonia Haft Greene (1883-1972), une veuve juive d'origine russe avec qui il se marie en 1924. Elle est sans doute la première et la dernière femme de sa vie. 1921 marque aussi sa première fiction publiée professionnellement. En 1923 il découvre l'œuvre de Arthur Machen, récits fantastiques reprenant le folklore irlandais, ayant aussi un profond impact sur lui. Il entreprend l'exploration de la Nouvelle-Angleterre en quête d'architecture coloniale tout en poursuivant son association avec le magazine *Weird Tales* qui publiera la majeure partie de son œuvre. Après son mariage en 1924, il déménage à Brooklyn, New York, où il se cherche en vain un emploi dans un contexte économique difficile. Sa femme, travaillant dans la domaine de la chapellerie, déménage à Cleveland en 1925 tandis que Lovecraft entreprend la rédaction de son essai *Supernatural Horror in Literature*, ouvrage pionnier de la critique du genre. En 1926 il retourne à Providence, se séparant en fait de sa femme même si les procédures de divorce ne seront entreprises qu'en 1929. Son retour dans sa ville natale marque le début de la période d'écriture de ses œuvres majeures, alliant fantastique et science-fiction.

Pendant les dix dernières années de sa vie, il écrit des fictions l'hiver et voyage l'été, parcourant la côte est du continent à partir de la Floride jusqu'à la ville de Québec, toujours en quête d'architecture coloniale, tirant ses maigres revenus de ses fictions et surtout de travaux de révision ou de nègre littéraire. En plus de sa correspondance il produisit de nombreux poèmes et essais, dont plusieurs récits de voyage. Lovecraft est mort en mars 1937 des suites d'un cancer du côlon après avoir tenu un journal sur ses souffrances destiné à ses médecins, journal qu'il poursuivit jusqu'à ce que la souffrance soit trop aiguë pour qu'il puisse continuer. Celui dont on peut dire qu'il fut un homme de lettres décéda avant de voir un recueil de ses nouvelles publié professionnellement malgré qu'une demi-douzaine d'éditeurs l'ait approché au fil des ans sans que les projets n'aboutissent concrètement, amère ironie du sort compte tenu du succès posthume de son œuvre maintenant mondialement connue.

Passons aux travaux de Joshi sur ce qu'il appelle la « philosophie » de Lovecraft, principalement dans son *A Subtler Magick, The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft* (1999) et dans son *H. P. Lovecraft : The Decline of the West* (1990). Malgré tous les mérites de sa recherche, Joshi, dans ces deux livres, analyse la pensée de Lovecraft en passant sans crier gare d'une lettre des années 1920 à un essai des années 1930, par exemple. Il clame que les fictions de Lovecraft sont un reflet direct et exact de sa philosophie exprimée dans ses lettres et essais sans tenir compte de son projet d'écriture qui s'interpose et unit ces deux dimensions de son œuvre, objet que nous réservons pour le prochain chapitre.

Dans « Life and Thought », premier chapitre de *A Subtler Magick*, Joshi nomme la pensée de Lovecraft le « cosmic indifferentism » (Joshi, 1999 : 29-33). Cette philosophie comporte deux volets : d'une part un matérialisme mécaniste excluant toute providence anthropocentrique; d'autre part un athéisme scientiste excluant toute entité spirituelle. De ce mécanisme, impliquant un déterminisme absolu, découle un relativisme des valeurs selon lequel tout code moral local est conditionné par l'hérédité et l'environnement, absence de valeurs absolues contredisant la croyance en une providence ou une téléologie

porteuse d'un progrès vers des valeurs anthropocentriques universelles. Le matérialisme mécanisme ne doit pas être affaibli par les nouvelles théories comme la physique quantique ou la divisibilité de l'atome dont on pourrait prendre avantage pour réintroduire la divinité ou la spiritualité dans le monde scientifique. L'athéisme de Lovecraft, tempéré en théorie par un scepticisme agnostique, demeure en pratique résolu. Il se base sur une confrontation entre les données de la science moderne et la probabilité de la véridicité de la religion traditionnelle ainsi que sur une explication scientifique de l'origine de la religion, l'animisme tel que véhiculé par l'anthropologie, la psychologie et la sociologie de l'époque.

Par contre, il ne faudrait pas croire que l'indifférence du cosmos face à l'humanité mène Lovecraft à un nihilisme pessimiste ou à un individualisme nietzschéen mais bien à un traditionalisme conservateur. Joshi écrit : « Lovecraft evolved the notion that he could best supply a sense of purpose to his existence by merging himself with the culture-stream in which he was born », celui de la Nouvelle-Angleterre héritière des classiques de l'Angleterre géorgienne et de l'Antiquité gréco-romaine (Joshi, 1999 : 36). Plus loin il ajoute : « The importance which Lovecraft attached to *culture* or *civilisation*, and the preservation of it, is the foundation for his entire political philosophy » (Joshi, 1995: 38). Cette politique prône un fascisme socialiste jumelé à un racisme pro-aryen opposé à la démocratie capitaliste du *melting pot* américain. On sait que Lovecraft, pourtant un yankee *novanglophile*, entretenait de sincères sympathies pour la cause des Sudistes dans la Guerre de Sécession opposant le Sud agricole, raciste et esclavagiste au Nord industriel, américaniste et abolitionniste. Joshi souligne à propos du péril de la civilisation que Lovecraft adhérait à la théorie du déclin de l'Occident des années avant d'avoir lu « Spengler's monumental treatise, and his attitudes had been reached independently of his later readings of Joseph Wood Krutch (*The Modern Temper*), Bertrand Russell, and George Santayana » (Joshi, 1999 : 41). Cette croyance au déclin occupe une telle place dans la pensée de Lovecraft que l'étude de Joshi consacrée à sa philosophie s'intitule justement *H.P. Lovecraft : The Decline of the West* (1990). Il justifie ce titre en écrivant : « if there is one idea that cuts across all the facets of Lovecraft's philosophy and even unites them, it is the idea of the decline of the West » (Joshi, 1990 : 135). Ce livre ambitieux et quelque peu

alambiqué est divisé en trois parties : d'abord une soixantaine de pages présentant la philosophie de Lovecraft en la divisant selon les rubriques classiques de cette discipline (métaphysique, éthique, esthétique et politique). Ensuite, une soixantaine de pages sur ses fictions analysées en suivant les mêmes divisions et finalement une quinzaine de pages sur le déclin de l'Occident. Puisque la première partie du livre reprend essentiellement les mêmes idées que celles exposées dans *A Subtler Magick*, nous allons nous concentrer sur sa dernière partie, portant le titre même du livre.

Joshi, après un bref résumé du *Déclin de l'Occident* de Spengler, souligne que Lovecraft y faisait souvent référence dans ses lettres même si la question demeure ouverte à savoir « Whether Lovecraft ever read the second volume » (Joshi, 1990 : 134). Joshi expose ensuite « The Aesthetics of Decline » où il ne marque pas clairement les liens entre *déclin* en histoire et *décadence* en littérature, distinction que Lovecraft ne semble d'ailleurs pas faire, l'idée d'après eux étant que le déclin historique se manifeste par une décadence littéraire par rapport au zénith du classicisme. En réaction à cette chute, Joshi écrit que « Lovecraft's modified 'Decadent' aesthetic, then, became a means of *preserving* as much of the current civilisation as the devastating effects of modern science would allow » (Joshi, 1990: 137). Il identifie quatre causes du déclin de la civilisation dans la pensée de Lovecraft, chacune étant l'opposé d'une valeur fondamentale de sa philosophie : la démocratie au lieu de l'aristocratie; le capitalisme au lieu du féodalisme aristocratique ou du socialisme (les deux étant, selon Lovecraft, les régimes les plus susceptibles de favoriser l'épanouissement de la civilisation); l'immigration au lieu de l'homogénéité raciale; et finalement la mécanisation au lieu de l'agriculture (Joshi, 1990 : 138). À la fin de la dernière partie du livre Joshi retrace le thème du déclin dans la fiction de Lovecraft, thème s'y manifestant sous deux formes : d'une part la régression d'un individu ou d'un groupe vers un état primitif, d'autre part le déclin à venir d'une civilisation. D'après Joshi ces deux manifestations sont identiques puisque « in both states we find a barbarism and loss of those aspects of civilisation – intellectual and aesthetic endeavour; racial purity; gentlemanliness of behaviour – that Lovecraft so valued » (Joshi, 1990: 138). À la lumière des travaux de Joshi plusieurs éléments de la pensée de Lovecraft, alliant traditionalisme conservateur, « cosmic indifferentism » et *Déclin de l'Occident*, deviennent facilement

identifiables. Pour les mettre en valeur et voir en quoi ils constituent un mythe moderne, nous allons les décrire à l'aide d'un corpus moins étendu que celui de Joshi.

3.2 Lettres et essais de Lovecraft

Notre analyse se base sur un corpus regroupant quatre lettres et cinq essais de Lovecraft à partir duquel nous allons mettre en relief les éléments de sa pensée pour ensuite en présenter une synthèse sous forme de mythe moderne. Toutes les lettres retenues ont été écrites entre 1929 et 1931 et sont publiées dans le volume III de ses *Selected Letters* (1971) tandis que les essais, écrits entre 1921 et 1935, ont été publiés dans le recueil *Miscellaneous Writings* (1995). Nous allons commencer par les essais, destinés à l'origine à divers journaux amateurs, pour ensuite passer aux lettres en abordant les textes dans l'ordre chronologique de leur écriture.

Le plus ancien essai retenu date de 1922 et s'intitule « A Confession of Unfaith » (MW : 533-537). Comme son titre l'indique, ce texte présente la vision du monde laïque de Lovecraft. Il écrit avoir remis en question l'existence du Père Noël et de Dieu en même temps, avant son cinquième anniversaire, scepticisme menant à son exclusion de l'école du dimanche. Il relate aussi son absorption précoce des mythes teutoniques et grecs, racontant qu'à sept ou huit ans « I was a genuine pagan, so intoxicated with the beauty of Greece that I acquired a half-sincere belief in the old gods and nature-spirits », leur construisant des autels où il rapporte qu'il pensait fermement avoir déjà vu « some of these sylvan creatures dancing under autumnal oaks; a kind of 'religious experience' as true in its way as the subjective ecstasies of any Christian » (MW: 534-535). Vers neuf ans la science entre en jeu et lui donne une tournure d'esprit scientifique : tout en continuant à s'intéresser aux mythologies égyptienne, hindoue et teutonique il « tried experiments in pretending to believe each one, to see which might contain the greatest truth » (MW : 535). Selon ce texte les deux expériences les plus poignantes de son existence sont la découverte de la mythologie hellénistique en 1898 et celle de l'astronomie en 1902, l'immensité du cosmos réduisant à néant toute idée anthropocentrique chez lui déjà à l'âge de treize ans. Parmi les auteurs l'ayant marqué, il nomme Darwin, Haeckel et Huxley et se déclare un cynique

désillusionné par le mécanisme indifférent de l'univers face à l'humanité tout en maintenant que la race aryenne doit régner sur Terre.

Le deuxième essai de notre corpus, le court « The Materialist Today » (MW : 176-178) écrit en 1926, expose son matérialisme mécaniste dont il cite Huxley et Haeckel en exemples. Selon Lovecraft le matérialisme démontre qu'il n'existe pas de valeurs absolues dans l'univers et que tout code d'éthique est local, arbitraire et illusoire. En réponse au nihilisme qu'on pourrait en déduire il soutient que « All one can logically do is to jog placidly and cynically on, according to the artificial standards and traditions with which heredity and environment have endowed him » (MW: 178). Il expose aussi sa croyance à l'éternité de l'univers consistant en un constant réarrangement automatique d'électrons en fonction d'un cycle de composition et de décomposition de la matière suivant « patterns which are co-existent with basic entity itself » (MW : 178). Cette cosmologie cyclique, déjà présente chez plusieurs philosophes pré-socratiques, correspond à celle exposée par Haeckel dans son *Riddle of the Universe*.

Le troisième essai, récit de voyage écrit en 1928 intitulé « Observations on Several Parts of America » (MW : 297-318), porte le sous-titre programme :

Being the Journey of H. Lovecraft, Gent., into His Majesty's Colonies of New-York and the Massachusetts-Bay; the New-Hampshire Grants; the Towns of Philadelphia and Baltimore; Annapolis, Georgetown, Alexandria, and the rebel Federal City call'd Washington; and certain Parts of Virginia, westward to the Endless Caverns.

Il contient une description de l'architecture coloniale de ces villes ainsi que quelques mots sur ses correspondants qu'il a visités durant ce voyage. En plus de son anglophilie, ce texte est révélateur du racisme de Lovecraft dénonçant par exemple le fait que telle ville soit corrompue par l'arrivée d'immigrants décrits comme « flood of ethnical and social putrefaction » (MW : 299). L'essai comporte en conclusion une tirade sur le lien presque organique entre une population et une région, lien du sang et du sol analogue à celui exposé par Eliot et évoquant un mélange entre l'aristocratie traditionnelle et le darwinisme moderne. Lovecraft écrit que des siècles d'hérédité ont « little by little moulded my germ-plasm and my spirit, and created out of formless protoplasm the individual entity

that is I », ajoutant à propos de sa ville natale que « Providence is I, and I am Providence » (MW : 318). Pour l'anecdote, signalons que « I am Providence » est l'épithaphe gravé sur son monument funéraire dans un cimetière de sa ville natale.

Le quatrième essai, écrit en 1933, s'intitule « Some Repetitions on the Time » (MW : 271-285) et concerne l'économie, la politique et la sociologie à l'époque du New Deal du président F. D. Roosevelt face à la grande crise de 1929. Selon Lovecraft, le capitalisme libéral et l'Âge de la Machine ne peuvent qu'entraîner une augmentation massive du chômage dont le résultat final risque d'être une révolution bolchevique. Proche du « The Soul of Man Under Socialism » (1891) de Oscar Wilde, Lovecraft souligne l'urgence de cesser de miser sur les valeurs de l'argent et du monde des affaires pour redonner la priorité à l'humain et aux valeurs humaines. Pour ce faire, il promulgue l'interventionnisme de l'État en économie, la nationalisation de certains secteurs de production et la mise en place de programmes d'aide sociale pour les chômeurs et les personnes du troisième âge. Il s'oppose au bolchevisme qu'il accuse de détruire la culture en la soumettant à des impératifs économiques, de réduire l'individu à l'état de simple composante de la masse populaire ainsi que d'être étranger à l'héritage culturel de l'Occident et à l'instinct racial de ceux qui y appartiennent. Adversaire de la démocratie où l'individu exceptionnel se noie dans la populace, Lovecraft écrit : « Though the wider distribution of *resources* must be accepted as a cardinal policy, the narrower restriction of *power* will be a necessary corollary » (MW : 283). Il propose l'établissement d'un fascisme, « oligarchy of intelligence and education » (MW : 283) où régneront les individus capables de passer des tests prouvant leur intelligence et leur capacité à gouverner dans le but de procurer à tous les nécessités vitales, mesures permettant aux activités intellectuelles et artistiques propres à la civilisation de s'épanouir chez le plus grand nombre.

Le cinquième essai, écrit en 1935, expose une théorie de l'art et porte le titre explicite de « Heritage or Modernism : Common Sense in Art Forms » (MW : 190-198). Lovecraft y expose son classicisme opposé aux nouvelles formes d'art en peinture, poésie, architecture et art mobilier. Il base son opinion sur un déterminisme et un relativisme selon lesquels, dans un univers dénué de valeurs absolues, on devrait chérir celles dont on hérite

avec la culture propre à chacun : « Despite all careless talk of individuality and self-sufficiency, it is really only as *part of a pattern* that a man can effectively envisage himself as a significant object » (MW : 191). Pour lui l'art doit combattre l'entropie universelle et représente « the pitiful struggle of the ego against that ineluctable change which means decay and engulfment in the illimitable dark » (MW : 193). Son conservatisme l'amène à soutenir qu'une maison n'est pas simplement une machine à vivre et ne vaut rien si elle ne correspond pas à l'image de ce qu'une maison devrait être dans la tradition de la culture occidentale dont les sources se trouvent dans l'antiquité classique. Lovecraft demande : « Is it indeed usual for radical new schools to arise every century? » (MW : 197), interrogation aux antipodes d'un modernisme friand d'originalité individuelle et de nouveauté dans les mouvements artistiques.

Ceci complète le résumé du corpus des essais de Lovecraft. En ce qui concerne ses lettres, il faut savoir que les *Selected Letters* ne présentent pas toujours la version intégrale des textes et que les critères menant à ces choix éditoriaux demeurent obscurs. Joshi a commencé une nouvelle édition et travaillé à divers recueils regroupant toutes les lettres disponibles adressées à tel ou tel destinataire, parfois avec les lettres de ces derniers à Lovecraft. Par contre nous avons choisi de nous en tenir à un seul volume des cinq *Selected Letters* publiés chez Arkham House pour simplifier le travail de ceux qui voudraient s'y référer et pour sélectionner des textes écrits dans un laps de temps à la fois relativement court et situé au milieu de la vie de Lovecraft, contrairement à ses essais couvrant une plus large période.

La première lettre (SL III : 39-55) retenue date de 1929 et est adressée à James Ferdinand Morton (1870-1941), un ami de Lovecraft rencontré par le journalisme amateur. Morton, friand de minéralogie, a complété une maîtrise à Harvard en 1892 et devint conservateur au Paterson Museum au New Jersey en 1925. Dans sa lettre Lovecraft discute du futur de la civilisation occidentale et de son déclin en se défendant d'être un pessimiste, attitude jugée aussi absurde que l'optimisme vu que « both schools retain in a vestigial way the primitive concept of a conscious teleology » (SL III : 39), leur préférant l'indifférentisme avec pratiquement les mêmes arguments que Russell dans son *What I*

Believe : « Optimism and pessimism, as cosmic philosophies, show the same naive humanism » (Russell, 1957 : 55). Lovecraft explique sa foi en des cycles historiques menant d'Âges Obscurs en Renaissances, pattern dont personne ne peut deviner combien de fois il se répétera bien qu'il postule que les insectes seront sans doute un jour l'espèce dominante sur la planète et qu'ils développeront une sorte de civilisation (SL III : 43). Face à l'entropie de l'histoire, il recommande que chaque individu se rattache à la culture dont il est héritier, soulignant qu'il s'identifie personnellement à l'époque géorgienne, étant pour lui « the *final* phase of that perfectly unmechanised aera which as a whole gave us our most satisfying life » (SL III : 50). Lovecraft écrit ne pas être le seul à craindre « the ruins of traditionnal civilisation », citant en exemple Krutch, T. S. Eliot et A. Huxley (SL III : 52).

La deuxième lettre (SL III : 58-85) date aussi de 1929 et est adressée à Woodburn Harris (1888-1988). On sait peu de choses de Harris et seules trois lettres de Lovecraft survivent. Lovecraft y écrit que la civilisation américaine déclinante n'est une civilisation qu'uniquement « according to the Spenglerian definition of the word », sorte de barbarisme qui peut-être un jour se transformera en réelle culture, Lovecraft comparant sa situation à celle d'un Romain du sixième siècle (SL III : 58, 80). Il discute de la tragédie grecque et shakespearienne, de l'effet délétère de l'Âge de la Machine sur les arts, de l'érotisme et l'amour romantique, de l'importance d'exploiter les facultés « supérieures » de l'humain au lieu de ce qui est « basement » animal, ainsi que des désavantages de la démocratie. Il soutient que cette forme de gouvernement et l'Âge de la Machine sont deux facteurs de déclin pour la culture humaniste puisqu'au lieu d'exalter l'individu ils réduisent « THE LIFE OF MEN INTO ROBOT MECHANICALISM & ANIMAL SIMPLICITY [sic] » (SL III : 81). Il prédit pour le futur un « machine barbarism » où la majorité sera contrainte au chômage tandis que les bien nantis seront « trained to think so materially that aesthetic & intellectual traditions will be virtually closed to them », dorénavant réduits à une existence mi-animale, mi-végétale (SL III : 81). Lovecraft écrit rejoindre en ceci Krutch, sa lettre reprenant d'ailleurs les grands thèmes du *The Modern Temper*.

Sa troisième lettre, datée de 1730 (en fait 1930, Lovecraft s'amusant parfois à dater ses lettres du dix-huitième siècle), est adressée à Frank Belknap Long (1901-1994), écrivain spécialisé dans le fantastique et la science-fiction et un des plus proches amis de

Lovecraft. Dans cette lettre (SL III : 222-234), Lovecraft réitère sa foi en l'imminence d'un « mechanical barbarism » inscrit dans un cycle historique passant d'un âge de la raison à un âge de « réaction ». Il discute d'un article de J. H. Jeans sur la physique moderne, Lovecraft combattant la position de penseurs prenant avantage des principes de l'indéterminisme et de l'incertitude pour réintroduire la religion dans la vision scientifique du monde. Lovecraft concède que n'importe quel système philosophique ou religieux comporte théoriquement une part de probabilité mais ajoute que, dans ce cas, il faudrait accorder autant de probabilité aux religions traditionnelles qu'aux personnages fabuleux inventés par Machen, Dunsany, Lovecraft lui-même, « *or any other fantastic concoction anybody may choose to invent. Who can disprove any such concoction, or say that it is not 'esoterically true' even if its creator did think he invented it in jest or fiction?* [italiques dans le texte] » (SL III : 226), énoncé particulièrement ironique en regard du fait qu'aujourd'hui d'aucuns considèrent sa propre *fantastic concoction esoterically true*. Selon Lovecraft, les penseurs qui tentent de réactualiser la religion malgré les données scientifiques le font parce qu'ils restent prisonniers d'anciens préjugés obsolètes datant de l'époque où les humains étaient ignorants de la nature des mécanismes de l'univers, reprenant à son compte l'explication naturaliste de l'origine de la religion véhiculée par l'histoire, l'anthropologie et la psychologie contemporaines (SL III : 232). Il termine en nommant quelques philosophes qu'il honore pour leur faculté à regarder en face la condition humaine sans recours au sentimentalisme, dont Santayana, Russell et Krutch.

La quatrième lettre, datée de 1931, est aussi adressée à F. B. Long et occupe une cinquantaine de pages dans le volume d'Arkham House (SL III : 290- 342). Sur le thème du déclin de l'Occident Lovecraft s'attarde à l'impact du changement des mentalités sur les formes traditionnelles d'art, en particulier sur la littérature fantastique¹⁵. Selon lui, ce genre littéraire est fondé sur un « natural biological phenomenon », un « natural physical instinct of pure curiosity » envers l'insondable univers (SL III : 294), disposition naturelle à l'origine en grande partie de la religion. Il insiste beaucoup sur un sentiment de rébellion face aux limites de l'expérience humaine et propose que le temps est venu pour ce sentiment de s'exprimer à travers une littérature qui ne soit plus en contradiction avec ce

¹⁵ Cette lettre est reprise dans le corpus d'analyse du prochain chapitre.

qui est scientifiquement connu, d'où la nécessité d'une forme de « *non-supernatural cosmic art* » (SL III : 296). Il réfute la thèse de Long selon laquelle la science est le propre de la modernité, Lovecraft invitant Long à ne pas confondre la science théorique, nourrissant la curiosité de l'humanité depuis les Anciens, et ses applications techniques chères aux Modernes. Il identifie cette curiosité comme « the highest form of human activity » représentant « the latest & most complex degree of evolution » (SL III : 299) et cite en modèle, entre autres, Démocrite, Épicure, Kepler, Newton, Haeckel, Huxley, Russell, Krutch, Santayana et Einstein¹⁶. Lovecraft décrit abondamment sa foi, semblable à Eliot, en une tradition non pas fossilisée mais bien vivante, capable de s'adapter au passage du temps. Il précise ne pas commettre l'erreur de juger sa propre tradition absolument valable mais bien relative à sa culture et son hérité : « What I really am, is a growth of the soil » (SL III : 332). Cette lettre inclut aussi un éloge nietzschéen du protestantisme, forme la plus parfaite du christianisme grâce à l'influence teutonique l'ayant purifié de son origine juive.

Ceci complète la présentation du corpus de Lovecraft et des cinq auteurs contemporains à partir duquel nous allons maintenant situer Lovecraft parmi les trois mythes modernes. Pour mieux faire ressortir ce en quoi ils constituent un mythe moderne nous allons d'abord en résumer les grandes lignes par l'entremise d'une synthèse dont on retrouvera l'aspect tragique dans son mythe d'artifice.

3.3 Le Cauchemar Américain de Lovecraft

Dans un univers éternel et infini régi par des lois physiques implacables se forment des vortex mettant en branle la matière, composant et décomposant dans des cycles sans fin une multiplicité de mondes. Dans ces mondes il arrive que des formes de vie évoluent et parfois atteignent un certain niveau d'intelligence. Parmi ces êtres il en est qui, grâce à un environnement propice et une hérédité favorisée par l'homogénéité raciale, entreprennent l'ascension menant de la sauvagerie superstitieuse vers le barbarisme et finalement la

¹⁶ À propos de Einstein il écrit, entre parenthèses dans le texte : « (just analyse his 'cosmic religion' & see if it differs a whit from my own aesthetic of impersonal but non-conscious order!!) » (SL III : 301). Einstein dans son *Comment je vois le monde* écrit voir dans sa *religion* cosmique « la Raison se manifester dans la vie », l'humain désirant « éprouver la totalité de l'Étant comme un tout parfaitement intelligible » (Einstein, 1992 : 10, 17). Rien sauf cette parenthèse sur l'*esthétique* de Lovecraft ne suggère que sa métaphysique rejetait le scepticisme en faveur d'un ordre intelligible, impersonnel et inconscient.

civilisation éclairée. Cet Âge d'Or des sciences et des arts animé par une élite est néanmoins toujours menacé de retomber dans des Âges Obscurs à la fois par la marche inéluctable de l'histoire et par des peuplades barbares menaçant l'empire. Le seul rempart contre ces menaces est le maintien de la tradition ancestrale, fruit d'une terre sacrée et d'un sang pur, avant que l'entropie universelle des cycles historique et cosmique ne renvoie le tout à la case départ.

Pour reprendre la définition du mythe moderne selon laquelle il est constitué de théories à caractère scientifique considérées sacrées, nous allons décrire la pensée de Lovecraft à partir de cinq grands domaines auxquels correspondent cinq théories scientifiques. Ce sont : en métaphysique, un agnosticisme penchant vers l'athéisme; en physique, le matérialisme mécaniste; en histoire, le déclin de l'Occident; en anthropologie, l'évolutionnisme social; et en politique, le fascisme socialiste. Ces cinq éléments modernes ont des contreparties dans l'Antiquité et au dix-huitième siècle anglais, époques où le classicisme motive la mise en valeur d'un Âge d'Or ancien risquant de chuter plutôt qu'un progrès futuriste. En plus de la célèbre querelle des Anciens et des Modernes, pensons au rationalisme sceptique en métaphysique, commun à la Nouvelle Académie et à Hume; au matérialisme mécaniste des Ioniens et de Newton; au déclin historique dont l'idée était répandue tant chez les Anciens avec l'Âge d'Or passé (par exemple chez Hésiode) que dans le *Decline and Fall of the Roman Empire* de Gibbon; en anthropologie, à la division de l'humanité entre races barbares et civilisées; ou encore, en politique, à l'aristocratie impérialiste des Anciens et du Siècle de la Raison. Ces liens entre Lovecraft et les penseurs des siècles passés, bien que champ d'investigation pertinent, ne sont pas l'objectif de ce chapitre, plutôt axée sur le contexte historique contemporain de Lovecraft. Nous allons donc préciser les rapports entre Lovecraft et les trois mythes modernes présentés en début de chapitre en le situant à l'aide du corpus des cinq auteurs contemporains des pages précédentes.

En métaphysique, il est clair que Lovecraft adhérait à un agnosticisme athée proche de Huxley et Russell, le plaçant sous l'égide du Progrès Scientiste adversaire de la religion traditionnelle. Bien que Lovecraft procède à une critique acerbe du christianisme à l'aide

d'arguments semblables à ceux de Haeckel, il semble difficile de le rattacher au monisme panthéiste de ce dernier parce que Lovecraft était beaucoup plus sceptique que lui en regard de la faculté humaine d'appréhender rationnellement l'univers. Sa position d'agnostique athée s'oppose au christianisme très marqué du Rêve Américain et plus discret du Déclin de l'Occident tel que véhiculé par Eliot. À cette vision métaphysique laïque correspond en physique un matérialisme mécaniste aussi redevable à Huxley, Haeckel et Russell, partisans du Progrès Scientiste, Lovecraft ne croyant cependant pas à une téléologie progressive mais bien aux cycles cosmiques et historiques propres au Déclin de l'Occident, Haeckel aussi alliant matérialisme mécaniste et cycles. Lovecraft ouvre comme eux la porte à la possibilité de la multiplicité des mondes et à l'exobiologie.

La philosophie de l'histoire de Lovecraft le rapproche plus de Eliot et Krutch que des trois autres, l'Âge d'Or étant toujours déjà passé contrairement au mythe du Progrès Scientiste et au Rêve Américain. Ce déclin comporte aussi des invasions barbares, Lovecraft identifiant les immigrés non-wasp et le cosmopolitisme moderne à celui des grandes villes antiques et aux grandes invasions de la fin de l'Empire romain, ce en quoi il s'oppose au Rêve Américain. Le racisme de l'évolutionnisme social cher à Lovecraft est partagé par tous les auteurs bien que Russell soit de loin le moins véhément de tous. En ce qui concerne la politique, à l'exception du monarchisme de Eliot et des commentaires favorables au *kulturkampf* de Bismark sous la plume de Haeckel, il est difficile de dire ce qu'en pensaient les autres à partir de notre corpus. Nous présumons que Huxley et Russell vouaient allégeance à la couronne britannique et Krutch aux États-Unis d'Amérique. Lovecraft, de son côté, bien que monarchiste, prônait un fascisme socialiste conciliable avec le Déclin de l'Occident mais contraire au Rêve Américain et au Progrès Scientiste.

Alors que Joshi déclare que le Déclin de l'Occident se trouve au cœur de la philosophie de Lovecraft, la pensée de celui-ci ne s'y réduit pas entièrement – pas, du moins, si on se rapporte au mythe moderne défini au cours des pages précédentes. Tout d'abord le Déclin de l'Occident ne valorise guère la science autant que le Progrès Scientiste, même si Lovecraft ne croit pas à une téléologie évolutionniste, une histoire linéaire, ni en la capacité de la science à résoudre tous les problèmes de l'expérience

humaine. En tout ceci, sauf l'amour de la science, il rejoint Krutch. Le statut de la science dans la pensée de Lovecraft est ambigu : d'une part la science moderne a un effet délétère sur la tradition à laquelle il s'identifie mais d'autre part la science fait partie de sa tradition remontant aux rationalistes de l'Antiquité et du dix-huitième siècle. Finalement Lovecraft, anti-démocratique, conservateur et liant une tradition au territoire occupé par un peuple comme Eliot, n'est pas chrétien et critique la religion au nom de la science, autre élément le séparant du Déclin de l'Occident et le rapprochant du Progrès Scientiste. Loin d'adhérer complètement au mythe du Déclin de l'Occident, Lovecraft en mélange certains éléments à d'autres empruntés au Progrès Scientiste, et rejette en bloc le Rêve Américain.

En fait, la pensée de Lovecraft offre un reflet tellement négatif du Rêve Américain que nous l'avons appelée le « Cauchemar Américain ». Alors que le Rêve Américain, en métaphysique, se fonde sur la religion protestante, Lovecraft est un agnostique athée. En physique le matérialisme mécanique animant des cycles cosmiques de l'un s'oppose à la providence anthropocentrique de l'autre. En histoire l'Âge d'Or passé et les cycles du Déclin de Lovecraft s'opposent à la linéarité progressiste de Rêve Américain. En anthropologie le racisme aryen s'oppose au *melting pot* américain et en politique le fascisme socialiste basé sur l'agriculture de Lovecraft s'oppose à la démocratie capitaliste de l'Âge de la Machine. En général, le traditionalisme conservateur de Lovecraft est aux antipodes de la modernité américaine tout en ayant presque valeur de vérité scientifique, le lien entre une culture, un environnement et une race étant fondamental dans l'évolutionnisme social.

Ce traditionalisme conservateur constitue littéralement son *nomos*, culture organiquement produite par le lien quasi mystique unissant un groupe racial homogène à un environnement donné modelant son hérité. À cet égard, notons que les homonymes grecs *nômos* et *nomôs* désignent respectivement un district et un ensemble de coutumes. Identique en ceci à Eliot, se considérant aussi originaire de la Nouvelle-Angleterre (Eliot, 1933 : 16), l'impératif de Lovecraft de conserver sa tradition est un moyen de combattre l'anomie de la modernité telle que perçue dans la « civilisation » américaine moderne. Son traditionalisme conservateur joue le rôle d'Antée s'opposant à Méduse, personnifiant le

« cosmic indifferentism » et le Déclin de l'Occident, constitue donc le cœur du mythe moderne de Lovecraft où se recourent les cinq théories à prétention scientifique présentées précédemment : en métaphysique, l'agnosticisme athée; en physique, le matérialisme mécaniste; en histoire, le Déclin de l'Occident; en anthropologie, l'évolutionnisme social; et en politique, le fascisme socialiste. Nous allons démontrer dans les deux chapitres suivants comment son mythe moderne informe le prétexte de sa mythopoétique et se reflète dans ses mythes d'artifices.

Chapitre 4

Prétexte : mythopoétique

*Si donc quelqu'un décide d'appeler la
mer Neptune,
Cérès le blé, s'il préfère parler de
Bacchus
Au lieu de désigner le vin par son nom
propre,
Laissons-le dire que la terre est la Mère
des dieux
Pourvu qu'en vérité il évite à son esprit
D'être contaminé par l'infâme religion.
Lucrèce, *De la nature*, II, 655-660¹⁷*

Alors que le chapitre précédent abordait Lovecraft avant tout en tant que lecteur, nous allons maintenant explorer la mythopoétique de Lovecraft l'écrivain à partir de l'interrogation suivante : quelles sont la nature et la pertinence de la création de mythe en littérature selon lui? En nous appuyant sur les mythes modernes de Lovecraft exposés dans les pages précédentes, nous verrons que l'impact anémique de la science sur la culture contemporaine amène Lovecraft à vouloir traduire le mythe du domaine de la religion à celui de l'art en substituant le mythe d'artifice au mythe ethno-religieux. Cette discussion nous permettra dans le prochain chapitre d'identifier et d'analyser ses propres mythes d'artifice à partir des caractéristiques et fonctions qu'il leur attribue lui-même. Dans cette perspective nous allons procéder en trois étapes. Premièrement, une présentation générale du mythe dans les fictions de Lovecraft et de la position de Joshi sur la question, ainsi que les problèmes et perspectives particuliers à celle-ci. Deuxièmement, un résumé d'un corpus de lettres et d'essais de Lovecraft où il explique sous différents angles le prétexte justifiant sa création d'une mythologie d'artifice. Troisièmement, un essai d'explication de la théorie de Lovecraft misant sur une réforme de la tradition littéraire à laquelle il se rattache afin de réconcilier mythologie archaïque et progrès scientifique. Nous verrons que, pour Lovecraft, cette entreprise dépasse de loin le domaine de l'art et met en jeu la survie de la civilisation occidentale, ainsi qu'un aspect ludique trop souvent négligé en mythologie.

¹⁷ 1998 : 150-151.

Avant tout, quelques mots sur le prétexte de Lovecraft. Étudier cette dimension de son œuvre est immensément simplifié grâce aux nombreux lettres et essais publiés où il expose sa théorie de l'art et de la littérature, dont en fantastique et science-fiction. Ce corpus documente son approche de la création de mythes d'artifices, ouvrant de nombreuses avenues d'enquêtes qui seraient beaucoup plus hasardeuses si le chercheur devait essayer de reconstituer ce prétexte d'un auteur à partir du texte de son mythe et de son contexte d'écriture seulement. Il n'est donc pas question ici de reconstituer l'*intention psychologique* de Lovecraft mais simplement d'envisager ses mythes d'artifice à partir du *projet d'écriture énoncé en toutes lettres* dans sa correspondance et ses essais. Bien entendu, cette approche n'est sans doute pas la seule possible, mais elle semble le mieux permettre de mettre en valeur les textes de Lovecraft pour le présent travail.

I Présentation générale

1.1 Lovecraft et le « Mythe de Cthulhu »

Lovecraft a écrit des fictions pratiquement toute sa vie. En plus des textes juvéniles écrits entre 1897 et 1908, on peut diviser son œuvre en deux périodes : avant et après 1926. Après avoir commencé à sept ans il a cessé d'écrire des fictions en 1908 pour des motifs obscurs et a détruit une large part de cette production inspirée des revues à quatre sous ainsi que des Burroughs, Verne, et Poe. Après un hiatus de presque dix ans, il se remit à écrire en tant que journaliste amateur et il a produit, entre 1917 et 1935, une quarantaine de nouvelles et deux courts romans, en grande partie publiés professionnellement à partir de 1923 chez *Weird Tales* et quelques autres périodiques. Dès le début Lovecraft parseme ses fictions d'allusions mythologiques plus ou moins explicites, par exemple les titres « Dagon » (1917) et « Hypnos » (1922). Ses premiers personnages mythologiques originaux datent aussi d'avant 1926, dont « Nyarlathotep » (1920) ou « Azathoth » (1922) ainsi que l'idée d'un culte clandestin leur étant voué et auquel se rattache le grimoire de Abdul Alhazred intitulé *Necronomicon*. Le recours à la mythologie devient toujours plus élaboré à partir de sa découverte des œuvres de Lord Dunsany et Ambrose Bierce en 1919, comme en témoigne son utilisation dans « The Nameless City » (1921), « The Hound » (1922), « The Rats in the Walls » (1923) et « The Festival » (1923). En plus de ces dernières nouvelles se déroulant toutes en Arabie, en Hollande, en Angleterre ou en

Nouvelle-Angleterre, Lovecraft a aussi écrit entre 1919 et 1927 une demi-douzaine de fictions à la *Dunsany* mettant en scène des divinités oisives régnant sur une terre de rêves (ou « Dreamland ») dont « Celephaïs » (1920), « The Cats of Ulthar » (1920) et « The Quest of Iranon » (1921). Il cessera d'écrire dans cette veine après *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-27), fiction dans laquelle le héros quitte le monde onirique pour revenir à la réalité.

De 1926 à 1935 Lovecraft écrit la vingtaine de textes constituant son œuvre majeure, le cycle portant à maturité sa célèbre mythologie d'artifice. Un des événements marquants de ce renouveau de l'écriture de Lovecraft est la rédaction de son essai *Supernatural Horror in Literature* (1925-27, révisé en 1933-1934), histoire thématique du genre depuis ses origines jusqu'à son époque. Ce travail l'a amené à lire plusieurs auteurs lui ayant échappé auparavant, découvertes exerçant une influence majeure sur son esthétique : principalement Arthur Machen, Algernon Blackwood et Montague Rhodes James. Pendant la dernière dizaine d'années de sa vie, chacune de ses fictions apportera une nouvelle pierre à l'édifice donnant de plus en plus d'ampleur à sa création mythologique. Malgré l'apparente unité de ce corpus, il n'existe pas d'unanimité chez les critiques en ce qui concerne la définition de cet ensemble ni les fictions y appartenant. Sans entrer dans les détails de la polémique, notons deux caractéristiques qui reviennent presque invariablement dans les discussions. Le Mythe de Cthulhu désigne une partie des fictions de Lovecraft et ce corpus se distingue par des références intertextuelles à une géographie imaginaire, des personnages fabuleux et des grimoires constituant une mythologie d'artifice.

Il est facile de vérifier ces deux premières caractéristiques en observant les occurrences des noms propres imaginaires revenant dans plusieurs textes et tissant par ces liens un cycle mythologique. Par exemple, entre 1926 et 1935, la ville imaginaire nommée Arkham, Massachusetts, apparaît dans neuf nouvelles, le personnage non humain Cthulhu dans cinq et le grimoire *Necronomicon* dans neuf. Une telle recension acquiert toute sa portée quand on sait qu'une nouvelle typique de Lovecraft implique un narrateur intrigué par un phénomène étrange entouré de légendes et qui entreprend une enquête le menant à

découvrir que les mythes auxquels fait allusion le *Necronomicon* ne sont pas des fables chimériques mais le reflet d'une réelle invasion extraterrestre, révélation bouleversant la vision du monde du narrateur en lui montrant un monde indifférent au lieu d'un univers anthropocentrique. Voici une brève liste des plus importants noms propres récurrents. La géographie comporte en Nouvelle-Angleterre : Arkham où se trouve la Miskatonic University, Dunwich et Innsmouth. Plus éloignées, la citée engloutie R'lyeh dans le Pacifique, Kadath dans un désert glacé moins bien localisé et encore la mystérieuse planète Yuggoth, que d'aucuns identifient à Pluton. Parmi les personnages, ceux dont le nom revient le plus souvent ne sont pas des humains. Il y a Cthulhu qui rêve et attend à R'lyeh, Azathoth trônant au centre du chaos nucléaire avec son esprit et messenger Nyarlathotep ainsi que Yog-Sothoth. Le seul humain partageant vraiment la tête d'affiche est l'Arabe Fou Abdul Alhazred, auteur du *Necronomicon*, ouvrage de référence en toutes ces matières.

1.2 Le mythe chez Lovecraft selon Joshi

Il existe une troisième caractéristique du Mythe de Cthulhu, très débattue parmi les critiques, concernant la relation entre l'art et la philosophie de Lovecraft. Celle-ci pose de nombreux problèmes. D'abord se dresse la tentation de couper court dans l'identification de l'art et la philosophie de Lovecraft en éludant la licence poétique propre à tout écrivain, surtout de science-fiction ou fantastique. Bien entendu, tout texte reflète son contexte mais il ne faut pas en négliger le prétexte dans l'entreprise et s'imaginer qu'un texte de fiction donne fidèlement une réflexion exacte de son contexte d'écriture, pas plus qu'il ne faut confondre la pensée philosophique de l'homme avec la théorie littéraire de l'auteur. Comme nous l'avons mentionné dans notre chapitre d'introduction, Joshi considère qu'il n'y a pas de mythe dans les fictions de Lovecraft parce que les créatures perçues en tant que divinités par certains personnages ne sont en fait que des extra-terrestres (Joshi, 1999 : 125-132). Selon Joshi, les extraterrestres sont par définition des êtres naturels, et non surnaturels comme des divinités, et donc inconciliables avec le mythe, essentiellement religieux. Pourtant il n'y a pas de contradiction intrinsèque entre le mythe et les extra-terrestres. Au contraire, cette interprétation des extraterrestres perçus erronément comme divinités constitue ce que Jean-Bruno Renard appelle le néo-évhémérisme, approche mythologique allégorique répandue sous le nom de « théorie des anciens astronautes » et

popularisée par les livres de Von Däniken, selon qui la visite d'extra-terrestres est à l'origine de la vie et de la culture sur Terre et dont le souvenir distordu par les légendes primitives est au cœur de tout mythe (Renard, 1988 : 119). Or Joshi rejette ces perspectives en basant sa lecture sur une adéquation entre la philosophie et l'art de Lovecraft pour avancer que puisque Lovecraft ne croyait pas au surnaturel, il ne peut pas y avoir de surnaturel ni de divinités ni de mythes dans ses fictions. Pour appuyer son point de vue Joshi écrit dans *H. P. Lovecraft, The Decline of the West* les lignes suivantes : « The materiality of all entities in Lovecraft's fiction – however anomalous that materiality may at times be – is the trump card for the assertion of a unity between Lovecraft's philosophy and his fiction » (Joshi, 1990 : 83).

En plus de confondre l'artiste et le philosophe, Joshi confond le lecteur et le personnage en écrivant dans *A Subtler Magick* que les violations des lois naturelles au cœur des nouvelles de Lovecraft ne se produisent pas réellement dans cet univers imaginaire mais seulement dans l'esprit des personnages de cet univers confrontés à un phénomène naturel stupéfiant auquel ils réagissent en animistes divinisant l'inconnu (Joshi, 1999 : 48). Il base son interprétation sur un passage d'un essai de Lovecraft intitulé « Notes on Writing Weird Fiction » (1932-1933) où il écrit : « one of my strongest and most persistent wishes being to achieve, momentarily, the illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of time, space, and natural law » (MW : 113). Joshi, en insistant sur le mot « illusion », soutient que « Lovecraft knows that the violation of natural law is only an illusion » puisque le matérialisme mécaniste de sa philosophie implique une universalité totale des lois de la nature (Joshi, 1999 : 48). Pour notre part, nous avançons que cette « illusion » ne concerne pas la psychologie des personnages fictifs mais celle du lecteur qui, en se laissant prendre au jeu de la fiction, peut avoir pour un instant l'illusion de la suspension ou violation des éternelles lois de la nature. Conscient de cette distinction, Lovecraft écrit dans le texte cité par Joshi : « Even when the characters are supposed to be accustomed to the wonder I try to weave an air of awe and impressiveness corresponding to what the reader should feel » (MW : 116). Il y revient aussi dans un essai de 1934 intitulé « Some Notes on Interplanetary Fiction » (MW : 117-122) où il évoque la nécessité de produire un effet de lecture capable de créer « the spine-tickling illusion that such a thing

might have happened » pour que « the reader may pleasantly toy with the notion that *perhaps* these marvels *may* have happened after all! » (MW : 118, 121). À la lumière de ces quelques remarques, on perçoit aisément combien est important l'apport de Joshi dans l'étude de tout aspect de l'œuvre de Lovecraft et aussi quels écueils peuvent se cacher là où la voie semble la plus sûre. Aussi avant de passer à l'examen de notre corpus de lettres et d'essais de Lovecraft, nous allons signaler les principaux problèmes et perspectives pour l'étude de la nature et la pertinence du mythe selon Lovecraft.

1.3 Problèmes et perspectives

Deux éléments fondamentaux se présentent à notre attention, soit la perception que Lovecraft avait de lui-même en tant que philosophe et artiste ainsi que la signification du mot mythe sous sa plume. L'éclaircissement de ces deux points ajoutera beaucoup à la portée de la suite de notre chapitre en nous permettant de mieux circonscrire les relations entre l'art et la pensée de l'auteur et de défricher le champ sémantique d'un mot particulièrement lourd de sens. Nous allons commencer par voir comment Lovecraft se présente lui-même comme auteur, puis nous allons donner un bref aperçu des occurrences de mots relevant du mythe dans ses écrits.

Deux des textes les plus significatifs pour l'étude de Lovecraft sont des notices biographiques qu'il a rédigées à l'attention de publications lui en ayant fait la demande. Ce ne sont donc pas des lettres personnelles, mais bien des textes voués de prime abord à la publication. Nous leur accordons une signification d'autant plus grande que Lovecraft s'y présente au public lecteur en tant qu'écrivain. Ces deux notices ont été récemment publiées dans *Lord of a Visible World, an Autobiography in Letters*, recueil de textes de Lovecraft édité par Joshi et Schultz et publié à l'Ohio University Press en 2000. Le second texte a aussi été publié auparavant dans *Miscellaneous Writings*.

Chronologiquement, le premier a été écrit en 1928 et publié dans une anthologie éditée par Edward J. O'Brien intitulée *The Best Short Stories of 1928 and the Yearbook of the American Short Story*. Ce texte d'une page comporte, outre les principaux éléments biographiques relevés au cours du chapitre précédent, deux passages concernant

l'importance de la relation entre raison scientifique et imagination fabulatrice. Lovecraft y écrit que ses efforts en création se confinent à des « tales of dream-life, strange shadow, and cosmic 'outsideness', notwithstanding sceptical rationalism of outlook and keen regard for the sciences ». Il se décrit plus loin comme : « Conservative in general perspective and method so far as compatible with phantasy in art and mechanistic materialism in philosophy » (Lovecraft, 2000 : 1). On ne saurait trop insister non seulement sur la différence que Lovecraft établit entre art et philosophie mais surtout sur l'apparente contradiction entre fantaisie et matérialisme mécaniste qu'il place néanmoins sur un pied d'égalité. Lovecraft souligne aussi ce trait dans le second texte, intitulé « Some Notes on a Nonentity » écrit en 1933 pour le *Unusual Stories* de William L. Crawford, projet de publication finalement jamais mené à terme (Lovecraft, 2000 : 345-350). Outre les grandes lignes de sa vie et de son œuvre, Lovecraft y mentionne deux fois la mythologie. La première en référence à sa découverte des « mythology of Greece and Rome » à l'âge de six ans et la seconde en référence à sa découverte de Lord Dunsany en 1919, « from whom I got the idea of the artificial pantheon and myth-background » auquel appartiennent ses Cthulhu et autres Yog-Sothoth (Lovecraft, 2000 : 346, 348). En plus d'indiquer en toutes lettres que Lovecraft voulait créer une mythologie d'artifice ces occurrences des mots « mythology » et « myth-background » laissent entendre que, pour Lovecraft, les fables classiques et les créations fantaisistes de Dunsany avaient assez en commun pour mériter une même appellation.

Cette utilisation large du « mythe » et de ses dérivés (par exemple « mythology ») invite à essayer de mieux définir ce qu'il entendait par ce mot. À titre indicatif, nous avons dénombré environ 120 occurrences du mot « myth » et de ses dérivés dans les cinq volumes de lettres publiés chez Arkham House. Bien qu'idéalement nous aurions aimé les analyser de façon à circonscrire exactement le sens de ce mot sous sa plume à travers le temps et en fonction de ses différents destinataires, l'ampleur de la tâche nous a amené à nous en tenir à un bref regard sur le corpus de lettres et d'essais utilisé dans le chapitre précédent.

Nous y avons dénombré 41 occurrences, soit 23 fois le mot « myth », 5 fois le mot « mythology », 4 fois « mythical » et 9 fois les composés suivants : myth-weaving, myth-

and-tradition-suggested, pro-mythological, myth-revival, myth-forms, folk-myth, myth-types, deity-myth et myth-cult (SL III : 73, 229, 230, 231, 234, 293, 295, 335, 341)¹⁸. Nous avons divisé ces occurrences du mythe en fonction de la typologie du mythe péjoratif, mélioratif et ambigu proposée dans notre chapitre à ce propos et avons dénombré 23 utilisations au sens péjoratif, 13 mélioratif et 5 ambigu. Ce simple relevé sans prétention linguistique révèle non seulement de nombreuses occurrences du mythe mais aussi une grande richesse sémantique dans ses différentes utilisations ainsi qu'en témoignent les composés forgés par Lovecraft.

Pour illustrer ceci d'une manière moins générale, prenons les exemples de « mythology » et « mythical ». Lovecraft utilise « mythology » cinq fois. Deux au sens péjoratif dans la même lettre pour désigner les survivances de la religion face à la science moderne (SL III : 229, 230), deux méliorativement dans son essai « A Confession of Unfaith » en référence aux fables classiques (MW : 535) et une fois ambiguë dans une lettre où il critique les partisans de Bergson en écrivant que, suivant leurs principes, « one may invent or revive any sort of mythology that fancy or nostalgia or desperation may dictate, and defy anyone to prove that it isn't emotionally true – whatever that means » (SL III : 53). Lovecraft utilise quatre fois « mythical » dont deux fois péjorativement. La première dans une lettre en se moquant du « mystical and mythical » animisme (SL III : 1971, 54) et l'autre dans l'essai « Heritage or Modernism : Common Sense in Art Forms » où il écrit : « Allegedly 'innate' tendencies in our mental and emotional life generally turn out to be mythical » (MW : 190). Il se sert deux fois de « mythical » dans la même lettre : l'une au sens mélioratif à propos de l'animisme comme stade naturel du développement humain et l'autre d'un évhémériste ambigu où il nomme d'un même souffle « Beethoven, Plato, & the mythical Christus » (SL III : 300, 311).

À partir de ce survol de ces occurrences et de leurs contextes, on voit que le mythe pouvait revêtir de nombreuses significations pour Lovecraft, désignant entre autres tant les fables des différentes cultures (classiques, teutoniques ou autres), les légendes déformant la

¹⁸ Pour le mot « myth » voir : MW : 196, 533 (2 fois), 534 (3 fois), 535; SL III : 48 (2 fois), 53, 66, 73, 81, 84, 223, 230 (2 fois), 231, 234, 293, 308, 319, 339. Pour « mythology », voir MW : 535 (2 fois); SL III : 53, 229, 230. Pour « mythical », voir MW : 190; SL, III, 56, 300, 311.

mémoire collective que les survivances archaïques de la pensée primitive. C'est à partir de cette polysémie dans le corpus de la pensée de Lovecraft que nous allons à présent examiner des textes de Lovecraft où il discute de sa vision du mythe et la place privilégiée qu'il lui attribue dans la littérature moderne.

2. Lettres et essais de Lovecraft

Pour explorer cette facette de la mythopoétique de Lovecraft, résumons, dans l'ordre chronologique de leur écriture, un corpus de six textes dont les deux premiers sont des essais et les quatre derniers des lettres.

Le premier essai, s'intitulant « Lord Dunsany and his Work » (MW : 104-112), a été écrit en 1922 et était à l'origine une conférence donnée par Lovecraft lors d'une réunion de journalistes amateurs. En plus d'un portrait de la vie et l'œuvre de l'Irlandais Edward John Moreton Drax Plunkett, dix-huitième Lord Dunsany (1889-1957), Lovecraft en critique les fictions dont il appréciait avant tout les plus anciens écrits, surtout son premier livre, *The Gods of Pegana* (1905), dans lequel « his original genius shines through the fantastic creation of a new and artificial Aryan mythology; a perfectly developed cycle of nature-allegories with all the infinite charm and shrewd philosophy of natural legendry » (MW : 106). Dunsany annonce clairement dans la préface de *The Gods of Pegana* qu'il propose un recueil de nouvelles constituant chacune un court mythe, cycle s'avérant le parfait exemple de ce que nous appelons ici une mythologie d'artifice. On y lit : « There be islands in the Central Sea, whose waters are bounded by no shore and where no ships come – this is the faith of their people » (Dunsany, 2000 : 534). Ce cycle omniprésent ici et dans son second livre *Time and the Gods* (1906) disparaît progressivement par la suite. Selon Lovecraft, Dunsany est à la fois un moderne et un mythologue dont l'univers imaginaire est insufflé d'un « delicate pessimism drawn half from modern psychology and half from our ancestral Northern myths of Ragnarok, the Twilight of the Gods » (MW : 111), un pessimisme en accord avec la désillusion du monde moderne découlant du fait que « Modern science has, in the end, proved an enemy to art and pleasure » (MW : 109) en révélant que tout ce que l'humain tenait pour valeurs absolues est en fait illusions arbitraires et relatives.

Lovecraft, à travers son éloge de Dunsany, soutient que l'art ne sera rescapé de ce naufrage culturel que par la prochaine et dernière étape de cette désillusion, la réalisation que la vérité et la conscience sont en soi sans valeur et que pour « acquire any genuine artistic titillation we must artificially invent limitations of consciousness and feign a pattern of life common to all mankind – most naturally the simple old pattern which ancient and groping tradition first gave us » (MW : 110). Ce n'est qu'alors que nous pourrons prendre « an Epicurean delight in those combinations of ideas and fancies which we know to be artificial » (MW : 110). Sans entrer dans le débat de la nature des dieux antiques au Jardin d'Épicure, ce délice se rattache directement à la prosopopée telle que cautionnée dans l'extrait du *De la nature* cité en exergue du présent chapitre et c'est en réponse à la désillusion moderne que Lovecraft écrit aimer pouvoir

revel in the Dresden-china Arcadia of an author who will play with the old ideas [...] in a deft pictorial way; a way tinged with affectionate reminiscence as for fallen gods, yet never departing from a cosmic and gently satirical realisation of the true microscopic insignificance of the man-puppets and their petty relations to one another¹⁹ (MW : 111).

Le second essai, sans doute le plus connu de Lovecraft, est « Supernatural Horror in Literature » (D : 365-443), une commande placée en 1925 par un de ses plus proches amis dans le journalisme amateur, William Paul Cook, destinée à paraître dans son *The Recluse*. Pour réaliser cet essai historique sur la littérature du genre (écrit entre 1925 et 1927, révisé entre 1933 et 1934) Lovecraft a entrepris un vaste programme de lectures, parfois superficielles, lui permettant de découvrir de nombreux auteurs ainsi que de formuler sa propre esthétique de cette littérature. Puisque nous ne pouvons pas ici résumer l'ensemble de cet essai, nous allons en retenir les trois parties jugées les plus pertinentes pour le présent propos, les deux premières (« Introduction » et « The Dawn of the Horror-Tale ») et la dernière, « The Modern Masters ».

L'introduction s'ouvre sur un plaidoyer en faveur de la littérature du surnaturel. La peur de l'inconnu étant la plus ancienne émotion de l'humain et le désir de se raconter des peurs faisant partie de sa psyché, ils demeurent toujours présents au moins chez une

¹⁹ Nos crochets.

minorité suffisamment sensible pour s'interroger sur la place de l'humain dans la nature. Ce « psychological pattern or tradition » est « coeval with religious feeling and closely related to many aspects of it, and too much a part of our inmost biological heritage to lose keen potency » (D : 366). Lovecraft résume ensuite les théories naturaliste et animiste de l'origine de la religion (ignorance des lois de la nature, attribution d'âmes aux phénomènes naturels, importance du rêve, etc.) et soutient que l'avancée de la science ne pourra jamais ni effacer le désir de se raconter des peurs ni bannir l'inconnu de l'expérience humaine (D : 367). Dans la partie suivante de son essai, Lovecraft écrit que les éléments de « myth and legend » du surnaturel occidental encore utilisés par les auteurs contemporains trouvent leur origine au Moyen Âge, un de ses éléments les plus puissamment évocateurs étant celui d'un obscur culte clandestin pré-Aryen ayant survécu jusqu'à Salem sous les traits du culte satanique des sorcières, en suivant la théorie obsolète de l'anthropologue Margaret Murray exposée dans son *The Witch-Cult in Western Europe* paru en 1921 (D : 370).

La dernière partie critique les quatre grands maîtres contemporains de Lovecraft, Arthur Machen, Algernon Blackwood, Lord Dunsany et Montague Rhodes James. De Machen il louange le recours aux légendes de son terroir, le pays de Galles, ainsi qu'à la théorie de Murray sur la survivance d'un culte pré-Aryen dans les régions reculées (D : 424). De Blackwood, Lovecraft vante la capacité à évoquer « the idea of an unreal world constantly pressing upon ours » (D : 427). À propos de Dunsany, il insiste sur son invention d'une mythologie d'artifice où s'allient « Eastern colour, Hellenic form, Teutonic sombreness, and Celtic wistfulness » (D : 430). De M. R. James, Lovecraft souligne la capacité à « calling horror by gentle steps from the midst of prosaic daily life » (D : 431). Dans la dernière partie de cet essai Lovecraft revient sur la persistance et la pertinence de la littérature de surnaturel même en son époque de positivisme triomphant (D : 436). Nous retenons de cet essai que selon Lovecraft, cette littérature et la religion ont une origine commune dans le sentiment indéracinable de peur et de curiosité que l'humain (ou au moins une minorité sensible) ressent lorsque confronté à la mystérieuse grandeur de l'univers. Même si il n'est pas nommé on reconnaît ici la théorie du sacré selon Rudolf Otto avec son emphase sur les *fascinans*, *tremendum*, *mysterium* et *majestas*.

Le troisième texte est une longue lettre à Woodburn Harris datée de 1929 exposant sa vision du monde (SL II : 287-314). Lovecraft soutient que la quête de la « *mystic substance of absolute reality itself* » est « the most ineradicable urge in the human personality – the basis of every real religion, and the foundation of all that nobly [sic] body of philosophy which has its fount in Plato ». De plus « Anything which enhances our sense of success in this quest, be it art or religion, is the source of a priceless rich emotional experience » (SL II : 301). Cette quête a de l'appel avant tout pour une certaine élite de philosophes-artistes : d'ailleurs « An irreligious barbarian is a scientific impossibility ». À l'opposé sont les « highly evolved theologian, philosopher, artist, or scientist » que Lovecraft ne place pas tous sur un pied d'égalité car selon lui l'humain peut tenter de décrypter l'énigme de l'univers « either by the crude illusion of religion, by the highly refined illusions of philosophy and art, or by the hard certainty of science » (SL II : 310, 311). Le surnaturel est laissé aux pauvres d'esprit mais Lovecraft confesse être sensible à toutes ces voies bien qu'il dresse une distinction fondamentale « betwixt emotion and perceptive analysis » (SL II : 312). Devant le spectacle de l'immensité des mondes, il confesse que, sous l'emprise des émotions, « I endorse religion » et peuple les prés de divinités grecques. Par contre, lorsqu'il « start *thinking* », il ne se pose que les questions : « what is, or probably is, and what isin't, or probably isin't » (SL II : 312).

Le quatrième texte, une lettre à Frank Belknap Long de 1931 (SL III : 290-342), est le seul présent à la fois ici et dans le corpus du chapitre précédent. Nous y revenons pour insister sur les passages où Lovecraft explique son approche de l'écriture de mythes d'artifice. On y lit qu'à l'origine de la littérature fantastique est un « natural biological phenomenon », un « natural physical instinct of *pure curiosity* » participant aussi de la religion. Lovecraft soutient qu'une grande part de la religion « is merely a childish & diluted pseudo-gratification of this perpetual gnawing toward the ultimate illimitable void » et il écrit de ces sentiments que « if denied symbolik outlets in aesthetics or religious fakery, they produce actual hallucinations of the supernatural, & drive half-responsible minds to the concoction of the most absurd hoaxes & the perpetuation of the most absurd specific myth-types » (SL III : 294, 295). Lovecraft compare cette curiosité frustrée par les limites de l'expérience humaine à sa propre « aesthetic of impersonal but non-conscious

order » qu'il dit analogue à la « cosmic religion » de Einstein (SL III : 301). Selon Lovecraft, le temps est venu pour cette révolte de s'exprimer sous forme de « *non-supernatural cosmic art* » au lieu d'une « Supernatural Horror in Literature » (SL III : 296). Apparemment en réponse à une critique de Long, Lovecraft écrit : « I consider the use of actual folk-myths as even more childish than the use of new artificial myths » puisque les premiers, hérités de longue date, peuvent ne plus correspondre aux temps nouveaux tandis que les seconds peuvent se bricoler au goût du jour (SL III : 293).

En 1932 Lovecraft reçut une lettre de Harold S. Farnese, un compositeur lui demandant la permission de mettre en musique deux des sonnets de son recueil *Fungi from Yuggoth*. Il s'ensuivit une courte correspondance dont est tiré le cinquième texte de notre corpus, une lettre du 22 septembre 1932 (SL IV : 69-72) où Lovecraft écrit :

It is true that we no longer credit the existence of discarnate intelligence & superphysical forces around us, & that consequently the traditional 'gothick tale' of spectres and vampires has lost a large part of its power to move our emotions (SL IV : 69)

Dans un effort de mise à jour de la tradition du fantastique, il affirme sélectionner consciencieusement les motifs les moins corrodés par le progrès scientifique (obscurité, rêves, folie, tombe, océan...) en essayant de « weave them into a kind of shadowy phantasmagoria which may have the same sort of vague coherence as a cycle of traditional myth or legend », créant ainsi un surnaturel adaptable au monde contemporain. Lovecraft écrit aussi que « most racial mythologies » comportent habituellement un

nebulous backgrounds of Elder Forces & trans-galactic entities which lurk about this infinitesimal planet, (& of course about others as well), establishing outposts thereon, & occasionally brushing aside other accidental forms of life (like human beings) in order to take up full habitation (SL IV : 70).

À la différence de ces « racial mythologies » une « artificial mythology can become subtler & more plausible than a natural one, because it can recognise & adapt itself to the information and the moods of the present », la meilleure de ces mythologies artificielles étant celle de Dunsany (SL IV : 70).

Le sixième et dernier texte est une lettre à un écrivain de fantastique et science-fiction, Fritz Leiber (1910-1992). Dans sa lettre du 15 novembre 1936 (SL V : 350-354),

Lovecraft écrit souvent avoir eu à se défendre contre une accusation d'incohérence puisqu'il est « a complete agnostic and materialist on the intellectual side, and a confirmed fantaisiste and myth-weaver on the aesthetic side ». À ceci il répond que, selon toute probabilité, la raison pour laquelle il écrit à propos de la suspension des lois naturelles est qu'il n'y croit pas. « If I *believed* in the supernatural, I would not need to create the aesthetic illusion of belief ». Lovecraft fait à nouveau l'éloge de Dunsany, écrivant que la philosophie derrière son œuvre est essentiellement celle des meilleurs esprits du temps, « a cosmic disillusion plus a desperate effort to retain those fragments of wonder and myth of significance, direction, and purpose which intellectual progress and absorption in material things alike tend to strip away » (SL V : 352, 353).

3. Théorie du mythe d'artifice de Lovecraft

3.1 Pour une réforme de la tradition littéraire

Même si aucun des textes de ce corpus ne présente à lui seul un projet d'écriture du mythe, l'ensemble permet néanmoins d'en retracer les lignes essentielles. Selon notre lecture du prétexte de Lovecraft, il existe fondamentalement en l'humain une forme de curiosité craintive envers l'inconnu à l'origine à la fois de la religion, la science, la philosophie et l'art, pouvant d'ailleurs tous s'exprimer en termes de mythe en tant que langage métaphysique primitif de l'humanité. Malgré cette origine commune de tous ces domaines culturels, il est possible et même souhaitable de séparer la philosophie de l'art, l'intellectualité de l'esthétisme, pour laisser s'exprimer à loisir cette curiosité craintive naturelle par l'entremise de mythes d'artifices renouvelant la tradition du mythe ethno-religieux afin de l'adapter aux plus récentes découvertes de la science moderne. Cette réforme littéraire se fait d'autant plus urgente que le progrès de la rationalité, visible dans l'essor rapide de la science-fiction, tend à rendre caduc le fantastique gothique fondamentalement tributaire du folklore et de la religion. En deux mots, Lovecraft propose de substituer l'art à la religion pour exprimer mythologiquement la curiosité craintive primitive de l'humain en conciliant, par souci de vraisemblance, l'indéracinable goût du merveilleux à la science moderne. Ce projet devient d'autant plus pertinent que, selon Lovecraft, l'art, la religion et la science procèdent tous d'une même source primordiale tout en étant à la fine pointe dans l'évolution de la culture humaine.

Dans l'ensemble, ce programme de création mythographique vise moins à instaurer une nouvelle tradition qu'à restaurer celle dont Lovecraft se réclame. En autant que faire se peut, il imite les mythologies anciennes, leur vague cohérence dans le récit de forces primordiales s'affrontant pour occuper la Terre, tout en prenant pour modèle des écrivains modernes tels Machen et Dunsany ayant eux aussi recours à la création de mythes d'artifices dans leurs fictions. Au-delà d'une simple remise aux goûts du jour, il s'agit de combattre l'entropie universelle par une entreprise de mythopoétique permettant, comme Lovecraft l'écrit à propos de Dunsany dans sa lettre à Leiber, de réagir à la « cosmic disillusion » contemporaine en essayant de retenir « those fragments of wonder and myth of significance, direction, and purpose » érodés par la modernité (SL, V : 353). Rappelons que, pour Lovecraft, l'art représente « the pitiful struggle of the ego against that ineluctable change which means decay and engulfment in the illimitable dark » (MW: 193). Norman R. Gayford, dans un article intitulé « The Artist as Antaeus : Lovecraft and Modernism » (1991), insiste sur le fait que, dans les fictions de Lovecraft, la science « demonstrates the entropy and chaos of the universe » mais que l'art y a une valeur « anti-entropic » (Gayford, 1991 : 288). C'est à partir de cette vision de l'art que Gayford compare l'artiste à Antée, à la fois héros moderne et anti-héros. « Refusing to face Chaos, or reality, appears cowardly or anti-heroic; yet, turning part of one's mind away from Chaos after one knows it is there might be the course of wisdom or psychological health » (Gayford, 1991 : 288). Médusé par l'anomie, l'artiste doit néanmoins s'enraciner dans son nomos traditionnel.

En s'interrogeant sur la nature du mythe et sa pertinence en littérature, Lovecraft s'appuie sur de nombreux auteurs. Sans retourner à Aristote ou Épicure, il y a évidemment le XVIII^e siècle anglais où l'on débattait volontiers de la valeur du mythe. Plus contemporains, il y a aussi les auteurs de son siècle et particulièrement ceux dont nous avons discuté au cours du chapitre précédent et auxquels nous reviendrons dans les pages suivantes. Nous y aborderons aussi les grands maîtres tant philosophes qu'artistes sur lesquels s'appuie la théorie du mythe de Lovecraft pour mieux saisir le prétexte derrière les textes de fiction que nous examinerons au cours du prochain chapitre.

3.2 Les grands maîtres : philosophes

La théorie du mythe de Lovecraft est évidemment basée sur l'animisme et le naturalisme, deux des premières explications scientifiques de la religion, où elle est presque invariablement imaginée « née de la stupéfaction mêlée de crainte et agissant sur l'imagination, laquelle réifie en êtres mythiques nos désirs, appétits et besoins » ainsi que le soutenait par exemple le linguiste Max Müller à l'aide du comparatisme (Rivière, 1997 : 39). Cependant ces deux écoles reprennent des éléments plus anciens. Par exemple, Hume préfigurait le naturalisme dans son *Natural History of Religion* (1757) en suggérant que l'humain primitif, dépassé par le mécanisme des phénomènes naturels, leur attribue une personnalité à la ressemblance de la sienne, d'où l'usage fréquent de la prosopopée poétique. « And though these poetical figures and expressions gain not on the belief, they may serve, at least, to prove a certain tendency in the imagination, without which they could neither be beautiful nor natural » (Hume, 1998 : 141). Nous avons déjà abordé, dans le chapitre sur la définition du mythe, Thomas Blackwell qui, dans ses *Letters Concerning Mythology*, considère, selon Engell, que la mythologie est une « inevitable and fascinating human pursuit. It always surfaced, its impulse an ineradicable part of human nature » (Engell, 1981 : 269). Le rationalisme a souvent une relation complexe avec la mythique philosophie primitive de même qu'avec les légendes traditionnelles. D'après Engell toujours, le docteur Johnson considérerait que « the renovation of classical and even gothic deities and fairies smacked of an enervated culture and literary heritage unable to face 'real life' » (Engell, 1981 : 249). Le poète se doit de dépasser l'invocation formelle des fables pour « recapture the ideal of the mythmaking poet who followed natural rather than artificial impulses » (Engell, 1981 : 253). Tout en suivant ces impulsions naturelles, le poète doit aussi se souvenir que les « myths not believed, or 'half' believed, enjoyed a pleasing quality, a distance, a 'pastness' or quaintness » tandis que les « myths held devoutly to be true suffered because they did not elicit that wonderful and exciting 'willing suspension of disbelief' , but instead demanded a willing suspension of belief itself. » (Engell, 1981 : 267-8). À la même époque, Fontenelle dans *De l'origine des Fables* retient des mythes anciens le « plaisir de laisser libre cours à son imagination en savourant un merveilleux dont le lecteur n'est jamais dupe » (Huet-Brichard, 2001 : 128).

Ce plaisir épicurien de jouer au mythe n'est possible qu'en vertu d'une séparation entre l'Imagination et la Raison grâce à laquelle Lovecraft veut forger une mythologie d'artifice capable de créer l'illusion d'une suspension des limites de l'expérience humaine, sublimant ainsi chez le philosophe artiste la curiosité craintive de la religion primitive par la création d'un jeu de mythes d'artifices capable de satisfaire un sentiment inné de révolte contre ces limites, sentiment à l'origine de l'art, la religion et la science. En croyant à une sorte de révolte faustienne envers le supplice de Tantale infligé par les limites humaines face à l'infini, Lovecraft ne fait pas exception à son époque. Pensons à Albert Einstein qui dans un recueil d'essais intitulé *Comment je vois le monde* écrit, à propos de la « religion cosmique », que l'humain ressent « son existence individuelle comme une sorte de prison et désire éprouver la totalité de l'État comme un tout parfaitement intelligible » (Einstein, 1992 : 17). Il écrit éprouver personnellement « l'émotion la plus forte devant le mystère de la vie », sentiment qui « suscite l'art et la science », et ajoute que « [a]uréolée de crainte, cette réalité secrète du mystère constitue aussi la religion » (Einstein, 1992 : 10).

Bien que pour Einstein existe un ensemble commun entre religion, art et science, son œuvre reste avare de spéculations exobiologiques comparativement à Huxley, Haeckel et Russell, que nous avons présentés au chapitre précédent et dont on ne saurait sous-évaluer l'impact sur le développement de la théorie du mythe de Lovecraft. Russell a recours avec mordant à l'exobiologie pour critiquer l'anthropocentrisme dans « An Outline of Intellectual Rubbish » où il déplore que nous n'avons pas d'interlocuteur non humain pour nous aider à relativiser notre place dans la nature et nous rappeler que l'humanité est un « brief episode in the life of a small planet in a little corner of the universe, and that, for aught we know, other parts of the cosmos may contain beings as superior to ourselves as we are to jellyfish » (Russell, 1986 : 234). Quant à lui, T. H. Huxley écrit, dans son « Naturalism and Supernaturalism », qu'il n'y a aucune raison de croire qu'il n'existe pas quelque part des êtres aussi supérieurs aux humains que nous par rapport aux cafards et qu'on pourrait facilement imaginer pour peupler la multiplicité des mondes « the construction of a naturalistic theology and demonology not less wonderful than the current supernatural » (Huxley, 1992 : 117, 118). Haeckel va dans le même sens dans *The Riddle of the Universe* en écrivant que les possibilités offertes par la science contemporaine

« naturally opens out a wide field of brilliant speculation to the constructive imagination » où d'autres planètes pourraient héberger des formes de vie inconnues, peut-être supérieures à nous (Haeckel, 1992 : 370-1). Même un sceptique tel Hume s'adonne au jeu des spéculations dans le second de ses « Dialogues Concerning Natural Religion » en écrivant : « Is there any reasonable ground to conclude, that the inhabitants of other planets possess thought, intelligence, reason, or any thing similar to these faculties in men? » (Hume, 1998 : 50).

Lovecraft suit ces penseurs en prenant compte de la rationalité scientifique moderne dans sa fabrication d'un univers imaginaire où une multiplicité de mondes sont habités par des formes de vie des plus différentes les unes des autres. G. Menegaldo a écrit à propos de cette modernisation du genre que Lovecraft a une double démarche qui « réinvente des motifs archétypaux et réactive les valeurs archaïques » tout en ayant un « ancrage du mythe dans un référent scientifique » qui « aboutit au paradoxe d'un mythe matérialiste » (Menegaldo, 1988 : 79). En effet, Lovecraft prend soin de tenir compte des plus récentes théories scientifiques (en anthropologie, astronomie, psychologie, physique, ethnologie, biologie, etc.) pour ajouter à la vraisemblance de ses fictions ou trouver des sources d'inspiration.

Cependant l'apport de ces hommes de science et philosophes ne doit pas éclipser l'importance d'hommes de lettres tels Dunsany, Machen, Howard et Smith dans la construction des mythes d'artifices de Lovecraft. Il ne s'agit pas seulement d'exprimer en modernité une impulsion psychique primitive mais aussi de réagir à la désillusion moderne en perpétuant une tradition littéraire séculaire et en prenant pour modèle les classiques du passé ainsi que les grands maîtres contemporains. Lovecraft ayant entretenu une imposante correspondance avec de nombreux auteurs, l'apport de ceux-ci sur son œuvre exige que nous y consacrons quelques pages même si notre étude demeure centrée sur Lovecraft.

3.3 Les grands maîtres : artistes

Il va de soi que de nombreux écrivains de fiction ont influencé Lovecraft dans sa création de mythes. Nous avons déjà mentionné l'impact de sa découverte de Lord

Dunsany et Ambrose Bierce en 1919 ainsi que sa haute opinion des Blackwood, M. R. James et Machen, sans parler de Poe. Les traces de cette source d'inspiration ne sont pas détectables uniquement dans ses lettres et essais mais aussi dans ses fictions que Lovecraft n'hésite pas à parsemer de références et recoupements avec l'œuvre des grands maîtres, morts ou vifs. Sans anticiper sur le prochain chapitre, prenons l'exemple de sa nouvelle intitulée « The Whisperer in Darkness » (1928) dont un passage fait allusion du même souffle entre autres à Cthulhu, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hasthur, Yian, Leng, le Lac de Hali, Bethmoora et le « Yellow Sign » (DH : 223). Plusieurs de ces noms ne sont pas des créations de Lovecraft mais de ses mentors. Bethmoora vient de Dunsany, Hali de Bierce, le « Yellow Sign » de R. W. Chambers tandis que Hastur a été inventé par Bierce puis emprunté par Chambers. Par ces références à ses modèles Lovecraft donne une nouvelle cohérence et un nouveau souffle à l'univers imaginaire de cette tradition littéraire tout en dotant, en quelque sorte, ses propres fictions de lettres de noblesse par l'évocation des classiques. Ainsi dès l'origine la toile intertextuelle de cette mythologie d'artifice s'étend bien au-delà des pages de magazines états-uniens des années 1930 et ne connaît virtuellement de limite ni dans l'espace ni dans le temps.

Il aurait été beaucoup plus simple d'étudier cette construction si Lovecraft avait agi seul, s'emparant des créations d'auteurs qu'il ne connaissait pas personnellement et ce sans leur consentement. Mais il entretenait une large correspondance avec de nombreux écrivains dont plusieurs ont joué un rôle significatif dans l'élaboration de sa mythologie, tant par des échanges épistolaires sur la création de mythes que par des inventions littéraires faisant l'objet d'échanges réciproques dans les fictions de chacun. Rappelons que Lovecraft tirait l'essentiel de ses maigres revenus de son travail de révision ou de nègre littéraire pour des clients parfois publiés chez *Weird Tales*, textes paraissant très majoritairement sans la signature de Lovecraft. Or dès le début des années 1930, il fit intervenir ses créations mythologiques dans les textes de ses clients tout en commençant le jeu d'emprunts littéraires avec ses amis écrivains. Ce faisant, les lecteurs de *Weird Tales* pouvaient rencontrer le nom de Cthulhu dans des textes signés soit par Lovecraft, soit par un de ses clients ou encore par un de ses amis écrivains, multiplicité de signatures ayant l'effet paradoxal de brouiller les pistes quant à l'origine de cette mythologie tout en lui conférant

une certaine crédibilité par les renvois de textes en textes, d'auteurs en auteurs. Cet aspect collectif de ce qui deviendra le « Mythe de Cthulhu » a une double importance. D'une part, il nous permet de prendre conscience que tout chez Lovecraft n'est pas de Lovecraft lui-même, bien que nous ne devrions pas considérer les apports de ses amis écrivains comme des corps étrangers parasitant son génie originel. D'autre part, le nombre d'auteurs membres de ce cercle informel provoque un effet boule de neige contribuant à donner un air de vraisemblance à cette mythologie de papier dont furent dupes plusieurs lecteurs de *Weird Tales*, certains écrivant même à Lovecraft pour en savoir plus au sujet de ces mythes par ailleurs inconnus.

Parmi ces lecteurs intrigués un certain William F. Anger a écrit une lettre (aujourd'hui perdue) à l'attention de Lovecraft dont la réponse, datée du 14 août 1934, explique en toutes lettres l'esprit de la chose :

Regarding the dreaded *Necronomicon* of the mad Arab Abdul Alhazred – I must confess that both the evil volume & the accursed author are fictitious creatures of my own – as are the malign entities of Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, &c. Tsathoggua & the *Book of Eibon* are inventions of Clark Ashton Smith, while Friedrich von Junzt & his monstrous *Unaussprechlichen Kulten* originated in the fertile brain of Robert E. Howard. For the fun of building up a convincing cycle of synthetic folklore, all our gang frequently allude to the pet daemons of the others – thus Smith uses my Yog-Sothoth, while I use his Tsathoggua. Also, I sometimes insert a devil or two of my own in the tales I revise or ghost-write for professional clients. Thus our black pantheon acquires an extensive publicity & pseudo-authoritativeness it would not otherwise get. We never, however, try to put it across as an actual hoax; but always carefully explain to enquirers that it is 100% fiction. (SL V : 16.)

Lovecraft ne nomme ici que deux auteurs, C. A. Smith et R. E. Howard, qui représentent assez bien les membres du cercle de Lovecraft en ce que la plupart ne sont pas très connus en dehors du domaine de ce type de littérature tout en ayant néanmoins marqué l'histoire du fantastique et de la science-fiction des États-Unis. Pour bien situer le lecteur, voici quelques lignes sur ceux dont on ne peut passer sous silence la contribution à la mythologie de Lovecraft.

Le plus lu aujourd'hui est sans doute Robert E. Howard (1906-1936) dont le nom est beaucoup moins familier du grand public que celui de son fameux personnage Conan le Cimmérien, devenu une sorte d'archétype du barbare dans la culture populaire méritant sans doute le titre de mythe littéraire. Dans sa vaste production littéraire allant du western à la boxe en passant par la Nouvelle-Angleterre puritaine et une antiquité fabuleuse, Howard a écrit quelques fictions de fantastique reliées au monde imaginaire de Lovecraft. Il a inventé le dieu Gol-Goroth dans « The Gods of Bal-Sagoth » mais sa plus célèbre contribution à la nouvelle mythologie est un grimoire intitulé à l'origine *Nameless Cults* et attribué à un certain von Junzt (à ne pas confondre avec le Baron Ritzner Von Jung inventé par Poe pour « Mystification ») dans « The Children of the Night ». Lovecraft a par la suite suggéré de prénommer cet auteur Friedrich Wilhelm et August Derleth a forgé le titre allemand *Unaussprechlichen Kulten*, bien qu'on le désigne aussi simplement *Black Book*.

Clark Ashton Smith (1893-1961) a été un artiste prolifique, sculpteur, peintre, poète et écrivain. Il a écrit de nombreuses nouvelles se déroulant dans des mondes fantaisistes comme le continent glacé du passé Hyperborea, la médiévale Averoine et le futur continent désertique Zothique, mais aussi d'autres d'un fantastique plus proche de celui de Lovecraft. Ses principales contributions au mythe sont Tsathoggua, ancien dieu d'Hyperborea dont la capitale se trouvait à Commoriom, introduit dans « The Tale of Satampra Zeiros », Ubbo-Sathla dans la nouvelle éponyme où apparaît aussi pour la première fois le *Book of Eibon*, attribué au sorcier Eibon ayant vécu en Hyperborea, aussi appelé d'après la traduction latine *Liber Ivonis*. Dans sa nouvelle « The Whisperer in Darkness », Lovecraft fait référence au prénom de Smith en parlant d'un mystérieux « Commoriom myth-cycle preserved by the Atlantean high-priest Klarkash-Ton » faisant autorité à propos de Tsathoggua (DH : 254).

Beaucoup plus connu du grand public est Robert Bloch (1917-1994) par son roman *Psycho* porté au grand écran par Alfred Hitchcock en 1960. Bien avant de se tourner vers le thriller psychologique tel *The Scarf* Bloch a écrit de nombreuses nouvelles de fantastique dont plusieurs s'inscrivent dans le monde de Lovecraft. On doit à Bloch plusieurs grimoires. L'un, attribué à Ludvig Prinn dans « The Secret in the Tomb », s'intitule

Mysteris of the Worm, titre traduit en latin *De Vermis Mysteriis* par Lovecraft. On lui doit aussi le *Cultes des Goules* du Comte d'Erlette, parfois attribué à August Derleth ou à Lovecraft lui-même mais paraissant pour la première fois dans « The Suicide in the Study », ainsi que les *Black Rites*, le plus malfamé des *Scrolls of Bubastis* attribués dans « The Mannikin » au grand prêtre Luveh-Keraph, allusion claire à Lovecraft.

Parmi les auteurs ayant joué un moindre rôle dans l'élaboration de la mythologie de Lovecraft, nous pouvons nommer Frank Belknap Long, Henry Kuttner, Catherine Lucile Moore, Fritz Leiber, Donald Albert Wandrei et August Derleth, l'influence de ce dernier s'étant principalement exercée après la mort de Lovecraft sur ses premiers continuateurs, processus dépassant de loin le cadre de la présente étude. Malgré de nombreux traits communs entre les univers fictifs de ces écrivains, il ne faudrait pas s'imaginer que la mythologie se développant autour de l'œuvre de Lovecraft présente une cohérence systématique mais plutôt une série de variations sur des grands thèmes par ailleurs largement laissés dans l'ombre. Aussi il nous semble parfaitement légitime d'étudier le corpus d'un seul auteur de cet ensemble sans nécessairement entrer dans sa dimension collective et ce d'autant plus que Lovecraft fait certes des allusion cryptiques aux inventions de ses amis écrivains dans ses propres fictions mais qu'il ne les construit jamais autour d'un de ces emprunts furtifs comme nous allons le voir dans le chapitre suivant.

En résumé, nous pouvons retenir plusieurs éléments de ce chapitre sur la nature et la pertinence de la création de mythes selon Lovecraft. Tout d'abord, il a commencé dès le début de sa carrière d'écrivain à faire appel au mythe, tendance renforcée par sa découverte des grands maîtres tant philosophes qu'artistes. Nous avons vu dans un corpus de ses lettres et essais que pour Lovecraft la mythologie constituait le langage métaphysique premier de l'humain donnant par la suite naissance à l'art, la science, la philosophie et la religion. Cette impulsion primitive née de curiosité et de crainte face à l'univers survit toujours dans la culture moderne malgré les progrès de la science érodant la tradition religieuse et folklorique sur laquelle se fondent les mythes entho-religieux et les grands thèmes de la littérature de fantastique de l'époque. Lovecraft propose de substituer l'art à la religion comme exutoire de cette impulsion primitive en prenant compte des dernières découvertes

scientifiques et les acquis de la raison pour façonner un fantastique adaptable au monde contemporain, souplesse que Lovecraft dénie aux mythologies religieuses. Il considère cette entreprise de création mythologique comme forme de lutte pour la civilisation contre l'entropie universelle tout en gardant présent l'aspect ludique de la création, particulièrement manifeste dans le jeu d'emprunts littéraires du cercle de Lovecraft. La multiplicité d'auteurs participant à l'élaboration de cette mythologie de papier a trois effets cumulatifs. Le recours aux classiques du genre donne une crédibilité aux inventions originales tout en donnant un nouveau souffle aux anciens. Le nombre de textes et d'auteurs impliqué ajoute à l'effet de vraisemblance par les répétitions, renvois, rappels et autres procédés intertextuels. La grande diffusion de cette mythologie par l'entremise de tous ces écrivains lui procure une publicité et une renommée particulières à une œuvre collective en devenir. Il est important de se souvenir de l'aspect ludique dans la création de mythes de Lovecraft, trop souvent dépeint sous les traits d'un misanthrope sardonique, pour ne pas oublier de prendre un simple plaisir épicurien au jeu des spéculations métaphysiques en lisant les fictions que nous examinerons dans le prochain chapitre.

Chapitre 5

Textes : mythologie d'artifice

Primal myth and modern delusion joined in their assumption that mankind is only one – perhaps the least – of the highly evolved and dominant races of this planet's long and largely unknown career.

H. P. Lovecraft, « The Shadow Out of Time »²⁰

Pour étudier les mythes d'artifice de Lovecraft, nous allons procéder en deux étapes cumulatives, en abordant les mythes selon deux angles d'attaque, une approche directe et une autre indirecte. L'approche directe consiste simplement à relever les occurrences du mot mythe ou ses dérivés dans une fiction et examiner sa signification dans le texte concerné. Les narrateurs de ces récits y ont recours une cinquantaine de fois dans l'ensemble des textes retenus, en général pour parler de la présence sur Terre de différentes espèces d'extraterrestres. Elle s'avère particulièrement efficace pour enquêter sur l'histoire des « combats de monstres » rivalisant pour l'occupation de la Terre, que nous appellerons tératomachie. L'approche indirecte se base sur l'hypothèse opératoire selon laquelle certains thèmes, dont ici la cosmologie, ont une connotation mythologique telle qu'on ne peut en ignorer la présence dans un récit même si le mot mythe ou ses dérivés n'y figure pas. Elle permet de prendre en compte des aspects aussi élémentaires que l'histoire de l'univers, sa nature et ses principes, raison pour laquelle nous allons commencer par l'approche indirecte pour donner la toile de fond sur laquelle évoluent les personnages et se dessinent leurs relations entre eux et avec cet univers. Nous allons juxtaposer les résultats des deux approches au fur et à mesure de notre démonstration à l'aide d'une grille similaire à celle utilisée dans notre chapitre sur les mythes modernes, avec les rubriques suivantes : métaphysique, physique, histoire, exobiologie (au lieu de l'anthropologie) et la politique, laquelle comporte les rapports entre les différentes espèces.

²⁰ DH : 385.

En commençant, nous avertissons le lecteur qu'il ne doit pas s'attendre à ce que nous fournissions une clef à l'imaginaire de Lovecraft ni une image claire et nette de sa mythologie d'artifice. Nous sommes incapable d'en décoder l'énigme et d'ailleurs rien ne laisse croire que Lovecraft poursuivait un idéal de cohérence absolue. N'oublions pas que les cycles de mythes ne sont en général pas étrangers aux variations et zones grises en tous genre.

1. Remarques préliminaires

D'abord, quelques mots pour présenter le choix du corpus. Parmi les fictions de Lovecraft écrites entre 1926 et 1935 nous n'avons retenu que des textes signés uniquement par lui, donc en excluant les révisions signées par des clients et toutes les collaborations et autres textes portant plus d'une signature. Nous avons exclu d'emblée certains « fragments » de Lovecraft provenant souvent de lettres et présentés par d'autres plus tard comme contes ou nouvelles. De la quinzaine de fictions restantes, nous n'en avons gardé qu'une demi-douzaine, à regret et par souci d'aller à l'essentiel. Nous n'avons retenu qu'un petit nombre de fictions donnant une vue d'ensemble de l'œuvre de Lovecraft à des lecteurs peu ou pas familiers avec lui, économie nous permettant de les examiner avec plus de soin que ne l'aurait permis un plus grand échantillonnage. Parmi les nouvelles les plus pertinentes pour l'étude du mythe d'artifice que nous n'avons pas retenues mais susceptibles d'intéresser le lecteur, citons « The Dunwich Horror » (1928), « The Dreams in the Witch-House » (1932) et « The Haunter in the Dark » (1935).

Notre corpus se divise en deux parties, une pour chaque approche. L'approche indirecte ne sera appliquée qu'à deux textes, le sonnet « Azathoth » (1929-30) et le court roman *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-27). Essentiels à un exposé compréhensif de la cosmologie imaginaire de Lovecraft par leur richesse d'informations (les autres textes étant très avares à ce sujet pourtant primordial) ces deux textes jurent sur l'autre partie de notre corpus, « Azathoth » étant le seul poème du lot et l'autre la seule fiction retenue relevant du merveilleux magique au lieu du fantastique ou de la science-fiction. Alors que la majorité des fictions de Lovecraft écrites entre 1926 et 1935 mettent en scène un monde semblable à la Nouvelle-Angleterre de l'entre-deux-guerres, *The Dream-*

Quest of Unknown Kadath se déroule principalement dans les « Dreamlands », sorte de dimension onirique de la Terre vaguement reliée à une fabuleuse antiquité. Les deux textes comportent de nombreuses révélations sur la cosmologie du monde imaginaire de Lovecraft, un aspect auquel il est seulement fait allusion dans la majorité de ses fictions situées dans un monde plus prosaïque et auquel participent les cinq textes de la seconde partie de notre corpus.

Ce sont, dans l'ordre chronologique d'écriture, « The Call of Cthulhu » (1926), « The Whisperer in Darkness » (1930), *At The Mountains of Madness* (1931), « The Shadow over Innsmouth » (1931) et « The Shadow out of Time » (1935). Ces récits contiennent chacun un mythe d'artifice rapporté par leur narrateur et ces différents mythes renvoient l'un à l'autre, d'où la nécessité de les étudier dans l'ordre d'écriture pour saisir l'effet cumulatif et la profondeur de la création. Au fur et à mesure de leur présentation, nous allons les analyser sous deux angles. D'abord en présentant l'intrigue et son narrateur, ensuite en examinant son utilisation du mot « mythe » et ses dérivés. En règle générale, le narrateur relate une transformation de sa vision du monde causée par l'enquête qu'il mène sur les mythes : au début il n'y voit que superstition chimérique, puis croit que le mythe donne un reflet déformé d'un fait étrange puis enfin en vient à considérer le mythe comme source crédible pour expliquer la présence d'extraterrestres sur Terre. Cependant ces différents mythes d'artifice constituant un véritable cycle mythologique par leur jeu intertextuel ne se présentent pratiquement jamais sous la forme de narration continue de la part d'une source de première main mais sous forme d'allusion, de résumé, de ouï-dire ou tout autre procédé permettant d'entourer de mystère cette mythologie, d'où une importante résistance au travail de définition et d'interprétation.

2. Cosmologie : le mythe d'Azathoth

Le poème « Azathoth » (Lovecraft, 2001 : 73) fait partie d'un cycle de trente-six sonnets intitulé *Fungi from Yuggoth* écrit entre 1929 et 1930. Avant de le citer *in extenso*, il faut éclaircir un détail important de ce poème, la mention d'un démon et messager ici anonyme. Dans la mythologie d'artifice de Lovecraft, Azathoth est habituellement accompagné de son esprit et messager Nyarlathotep et dans le cycle des *Fungi from*

Yuggoth, le sonnet « Azathoth » est précédé d'un autre qui s'intitule justement « Nyarlathotep ». On peut sans doute présumer que c'est de lui dont il s'agit dans le poème suivant.

« Azathoth »

Out in the mindless void the daemon bore me,
 Past the bright clusters of dimensioned space,
 Till neither time nor matter stretched before me,
 But only Chaos, without form or place.
 Here the vast Lord of All in darkness muttered
 Things he had dreamed but could not understand,
 While near him shapeless bat-things flopped and fluttered
 In idiot vortices that ray-streams fanned.

They danced insanely to the high, thin whining
 Of a cracked flute clutched in a monstrous paw,
 Whence flow the aimless waves whose chance combining
 Gives each frail cosmos its eternal law.
 « I am His Messenger, » the daemon said,
 As in contempt he struck his Master's head.

Sans entrer dans une lecture théologique de ce poème, on ne peut en ignorer la dimension apocalyptique, « *apocalypse* » étant « *a genre of revelatory literature with a narrative framework, in which a revelation is mediated by an otherworldly being to a human recipient, disclosing a transcendent reality which is both temporal, insofar as it envisages eschatological salvation, and spatial insofar as it involves another, supernatural world* [italiques dans le texte] » (Collins, 1979 : 9, repris par Collins, 1986 : 2). Sans insister outre mesure sur ses hypothétiques valeurs eschatologique et transcendante, « Azathoth » appartient au moins en partie au genre apocalyptique en ce que l'ange ou messenger Nyarlathotep porte à un humain une révélation sur la réalité au-delà des espaces « dimensionnés » par le temps et la matière. Malgré toute son ambiguïté, ce tableau d'un « Lord of All » trônant au milieu d'une bacchanale aux harmonies d'une flûte de Pan fournit les grandes lignes de la cosmologie de l'univers imaginaire de Lovecraft où au-delà des « clusters of dimensioned space » se trouve un Chaos autour duquel tourbillonnent de frêles cosmos tirant leur éternelle loi des « aimless waves » provenant de ce vortex²¹. Dans une perspective métaphysique, ce poème suggère que le principe de l'univers est une sorte

d'illimité ou indéfini (*apeiron*) qui, mis en dimension par les ondes émanant d'un tourbillon inchoatif, compose et décompose une multiplicité de mondes, sphères temporaires dans le cycle universel mais dotées de lois intrinsèques. Ces lois déterministes ne proviennent cependant pas d'une providence ni d'un plan intelligible mais se font par « chance combining », évoquant le hasard automatique des atomistes antiques. Il est difficile de trancher à savoir si Azathoth est une divinité ou non, mais dans ce sonnet il parodie sans aucun doute un intellect providentiel tout en personnifiant une nature aveugle dont la révélation médusante peut frapper de panique.

La seule fiction élaborant quelque peu les personnages de Azathoth et Nyarlathotep est le court roman *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-27), abracadabrant mélange de Dunsany et du *Vathek* de Beckford (MM : 306-407). Sans résumer toutes les péripéties de cette odyssée onirique, ce texte raconte l'histoire de Randolph Carter, natif de Boston, qui rêve à une cité merveilleuse dont l'accès lui est refusé par les dieux de la Terre onirique, les mystérieux « Great Ones ». Carter décide alors d'aller les rencontrer pour leur demander de lui accorder l'accès à la ville de ses rêves. Nous ne savons presque rien de ces dieux dont seulement deux ont des noms, Nodens et Nath-Horhath²². Ils n'ont de pouvoir que sur les Dreamlands où de nombreux temples leurs sont dédiés mais semblent peu se mêler aux affaires des rêveurs. Ils résident à Kadath l'inconnue et sont protégés par Nyarlathotep et une cohorte de « Other Gods » encore plus mystérieux que les Great Ones (MM : 307-308). Dans ce roman, Azathoth et sa cour sont toujours représentés par la même imagerie dionysiaque que dans le poème, trônant « outside the ordered universe where the daemon-sultan Azathoth gnaws hungrily in chaos amid the pounding and piping and the hellish dancing of the Other Gods, blind, voiceless, tenebrous, and mindless, with their soul and messenger Nyarlathotep » (MM : 318). Il existe dans le Dreamland un obscur culte aux Other Gods dont le centre est un monastère sur le plateau désertique de Leng où habite seul le grand prêtre masqué d'un foulard jaune et les membres de ce culte, dansant autour

²¹ À titre indicatif, nous renvoyons le lecteur au livre II du *Paradise Lost* de Milton où Satan traverse les portes de l'enfer et rencontre au-delà le trône de Chaos et sa cour.

²² Nodens, personnage de la mythologie celtique, est un des rares noms que Lovecraft emprunte à des traditions historiques. Il est aussi mentionné à la toute fin du *The Great God Pan* de Machen. Nath-Horhath a été créé en 1920 dans la nouvelle « Celephaïs ». Il n'y est fait mention qu'en une seule occasion dans le roman.

de feux à la manière de leurs dieux autour de Azathoth, ne sont pas ou peu humains (MM : 369-371).

La relation entre les Great Ones de la Terre et les Other Gods d'en-dehors est ambivalente : les Other Gods protègent les Great Ones des rêveurs désirant les rencontrer mais il existe une opposition entre Nyarlathotep et Nodens manifeste dans le dénouement du roman. Il faut savoir que Carter réussit en fin de compte à atteindre Kadath où résident les dieux du Dreamland mais il y est accueilli par Nyarlathotep qui révèle à Carter que sa cité est une version fabuleuse de sa ville natale, Boston et la Nouvelle-Angleterre transfigurées par ses souvenirs et ses rêves. Cette cité a pris forme et sa beauté est telle que les Great Ones s'y sont installés, désertant Kadath et empêchant Carter de lui avoir accès pour la garder pour eux. À partir d'ici le tout se complique, Nyarlathotep rusant avec Carter en lui demandant d'aller dans sa cité pour rappeler aux Great Ones leurs souvenirs de Kadath et éveiller chez eux un mal du pays tel qu'il y reviennent et donnent à Carter accès à sa ville. Pour ce voyage Nyarlathotep fournit à Carter une monture à qui il a ordonné en secret de foncer tout droit vers Azathoth, ce qui fera perdre l'esprit à Carter. Selon notre lecture de ce texte, Nyarlathotep désire rendre fou Carter parce qu'ainsi ses rêves et sa cité disparaîtront en entraînant les Great Ones, ce qui permettrait à Nyarlathotep de s'emparer des Dreamlands. Son plan échoue parce que Carter, au lieu de se laisser emporter vers Azathoth, saute de sa monture, tombe dans l'abîme, et pendant les millénaires que dure sa chute il se souvient toujours de Boston et la Nouvelle-Angleterre, parvenant ainsi à se réveiller chez lui, à Boston, cité à l'origine de ses rêves. Dans son effort de réminiscence Carter est aidé par Nodens et un certain S'ngag²³. Ce salut personnel a une dimension cosmologique parce que « through the unknown ultimate cycle had lived a thought and a vision of a dreamer's boyhood, and now there were re-made a waking world and an old cherished city to body and justify these things » (MM : 406). Si Carter avait perdu la raison en voyant Azathoth ou la mémoire durant sa chute, le cosmos en atteignant la fin de son cycle ne serait pas recommencé : grâce à lui « all things became again as they were

²³ Le texte ne nous apprend presque rien de ce personnage sinon qu'il fait partie d'une espèce savante en ce qui concerne les Other Gods, spécialement ceux vivant dans la région où la forme n'existe pas et où « coloured gases study the innermost secrets » (MM : 356).

unreckoned kalpas before », au grand dam de Nyarlathotep, le chaos rampant, qui aurait pu dès le début ramener à sa guise les Great Ones à Kadath (MM : 406).

L'opposition entre les Great Ones et les Other Gods ainsi que le rôle joué par un humain dans ce roman est exceptionnel dans l'œuvre complète de Lovecraft. Par contre, le dualisme entre le chaos anémique et le souvenir nomique de la ville natale encouragé par les génies du lieu et un éthéré esprit scientifique parcourt toute sa mythologie. Il est rare de lire chez Lovecraft une aussi nette illustration de la lutte entre Méduse et Antée mais cet univers au centre duquel trône Azathoth, autour de qui tourbillonnent de fragiles sphères à travers les cycles cosmiques sert de toile de fond pour l'ensemble des textes du corpus suivant. À toutes les fois où il y est fait allusion à la place précaire de l'humanité dans l'ensemble des cycles et des sphères cosmiques, c'est de cette cosmologie qu'il est question, avec sa multiplicité de mondes d'où proviennent les personnages non humains dont la présence sur Terre défie les lois naturelles. Règle générale, tous ces personnages se rapprochent soit de l'intellect éthéré S'ngag, soit du chaos primitif Azathoth, spectre trouvant écho chez les personnages humains incarnant les pôles du civilisé ou du sauvage. En terminant, soulignons que Nodens et autres Great Ones des Dreamlands siégeant à Kadath n'ont pas de rôle majeur dans le cycle des fictions suivantes, mais Nyarlathotep, Azathoth et peut-être les Other Gods y interviennent, ainsi que toute une galerie d'êtres fabuleux se disputant l'occupation de la Terre.

3. Tératomachie

3.1 Le mythe de Cthulhu dans « The Call of Cthulhu »

Le premier récit de cette partie de notre corpus est la nouvelle datant de 1926, « The Call of Cthulhu », le texte fondateur de la mythologie d'artifice de Lovecraft (DH : 125-154). Son narrateur est Francis Wayland Thurson, de Boston, neveu de George Gammell Angell, professeur en langages sémitiques et paléographe. Après le décès du professeur, Thurson se voit confié les papiers de son oncle où il découvre une boîte contenant des documents à propos d'un mystérieux « Culte de Cthulhu », obscure religion primitive présente au moins en Louisiane, au Groënland et en Océanie. Intrigué, Thurson se lance dans une enquête en souhaitant devenir par sa découverte « an anthropologist of note »

(DH : 144). Médusé par ce qu'il apprend et contraint d'abandonner sa philosophie matérialiste – Cthulhu n'est pas un archétype de l'imaginaire primitif mais une réelle forme de vie d'origine extraterrestre – il craint pour sa vie et sa santé mentale au point où le lecteur est en droit de se demander pourquoi Thurson n'a pas détruit sa boîte de Pandore au lieu d'y ajouter le fruit de ses propres recherches pour les léguer à ses exécuteurs testamentaires en leur recommandant de ne les montrer à personne (DH : 144, 154). Quoiqu'il en soit, Thurson fournit dans la partie II de son texte le résumé d'une entrevue menée par la police avec des adeptes du culte, section s'avérant la meilleure source d'information sur le mythe de Cthulhu (DH : 132-144).

Selon eux Cthulhu est arrivé sur Terre accompagné de mystérieux « Old Ones » alors que la planète n'était pas encore pleinement organisée, venus d'un lieu indéterminé parmi les étoiles. En accord avec la cosmologie d'Azathoth, son existence implique des cycles et des sphères étrangers à ceux de la Terre (DH : 127, 134, 140, 151, 152). D'ailleurs si Cthulhu a la forme d'une sorte d'homme ailé à tête de seiche, cette forme n'est pas faite de matière ni constituée selon les lois naturelles à notre sphère : il semble inchoatif, pouvant se reconstituer si un objet passe à travers (DH : 140, 153). On ne sait rien de l'apparence des Old Ones mais même l'architecture de ces envahisseurs est physiquement instable et non euclidienne, teintée de chaos (DH : 143, 151). Ils ont en effet construit en plusieurs endroits des cités de pierre dont la citadelle de R'lyeh et ils maîtrisent aussi la sculpture et l'écriture mais n'ont aucune forme apparente de science, conférant à leur culture le statut de barbarie (DH : 127, 134, 148). Quand les étoiles leur sont favorables, ils peuvent vivre et plonger d'un monde à l'autre, mais quand elles leur sont défavorable ils doivent se terrer dans des nécropoles sous la terre ou sous l'eau, protégés de la mort dans leur sommeil par les « spells » de leur grand prêtre Cthulhu. Pendant ce temps, ils peuvent rêver et communiquer par télépathie avec les humains par leurs rêves, les Old Ones ayant besoin de leur aide pour les réveiller le moment venu en célébrant des rites. Les Old Ones ont pour cela révélé aux premiers humains où se trouvaient des sculptures à leur image apportées des étoiles et ont enseigné les rites et incantations nécessaires, dont une bacchanale autour d'un feu semblable au culte de Leng. Selon les membres du culte (tous des sauvages ou des métis, souvent marins, alors que Thurson, Johansen et autres profanes

sont aryens), ce moment sera facile à reconnaître car les humains y agiront à la manière barbare des Old Ones, criant et tuant et se réjouissant, et alors « the earth would flame with a holocaust of ecstasy and freedom » (DH : 141). Les leaders de ce culte répandu à travers le monde habitent les montagnes de Chine et seuls des grimoires tels le *Necronomicon* y font allusion (DH : 138-141).

Dans ce texte de 12 000 mots, nous avons relevé trois occurrences de dérivées du mot « mythe », soit « mythical » (DH : 125), « mythological » (DH, 128) et « myth-maker » (DH : 136). La première pose un problème particulier en ce qu'elle figure dans un épigraphe extrait d'un roman de A. Blackwood, *The Centaur* (1911), et il n'est pas clair si nous devons croire que Thurson lui-même l'a choisi ou si quelqu'un d'autre l'a ajouté à son texte. Ceci étant dit, cette citation de Blackwood suggère qu'il a peut-être existé jadis des formes de vies disparues dont subsistent des souvenirs déformés dans la poésie et les légendes appelant ces êtres « gods, monsters, mythical beings of all sorts and kinds » (DH : 124). Ce roman de Blackwood fait appel à une lecture allégorique historique du mythe, orientant le lecteur dans son interprétation de « The Call of Cthulhu » où justement Cthulhu se révèle un être vivant à l'origine non seulement de mythes mais de la religion originelle. Rappelons que pendant les années 1930 où se déroule le récit une des grandes questions posées par l'anthropologie contemporaine était de définir l'origine de la religion et sa forme primitive. L'animisme de Tylor misait beaucoup sur l'expérience du rêve pour expliquer le tout et le comparatisme de Müller et Frazer se nourrissait de similitudes entre cultures éloignées. Or dans ce récit Cthulhu peut, dans certaines conditions, communiquer par télépathie avec les humains les plus sensibles par l'entremise de rêves et a ainsi enseigné aux premiers humains partout dans le monde le culte qui doit lui être rendu, suggérant que le culte de Cthulhu est en fait cette religion originelle (DH : 140).

L'anthropologie de l'époque est d'autant plus pertinente ici que la seconde référence au mythe dans ce texte paraît lorsque Thurson mentionne que dans le dossier sur le culte de Cthulhu assemblé par son oncle, figurent des références au *Golden Bough* de Frazer, au *Witch-Cult in Western Europe* de Murray et autres « mythological and anthropological source-books » (DH : 128). Selon Murray, il existait une religion pré-aryenne survivant au

Moyen Âge sous la forme du sabbat des sorcières. Selon Frazer, deux des motifs primordiaux de la religion sont la crainte des morts et l'idéal d'un dieu mourant et renaissant. Ces éléments sont alliés dans le culte de Cthulhu, religion originelle veillant à perpétuer le souvenir des rites à accomplir lorsque le moment sera venu pour sortir Cthulhu du tombeau où il sommeille afin qu'il puisse régner de nouveau sur Terre. Dans le même passage où sont cités Murray et Frazer, le narrateur mentionne aussi des ouvrages inspirés de la Théosophie, mouvement religieux fondé à la fin du XIX^e siècle par Helena Petrovna Blavatsky et basé sur une adaptation du *Rig Veda* à la sauce occidentale. À propos des entrevues des membres du culte, Thurson rapproche leurs spéculations des « dreams of myth-maker and theosophist » (DH : 136). Sans tenter de résumer la pensée de Blavatsky exposée dans *Isis Unveiled* (1887) et *The Secret Doctrine* (1888), il y est question de races d'êtres fabuleux s'étant succédés avant la venue de l'humanité sur Terre et de leur retour prochain, histoire entrecoupé de cataclysmes tels la destruction de l'Atlantide et de la Lémurie. Il ne faut donc pas se surprendre si Cthulhu habite une cité aujourd'hui engloutie qui émergera au temps venu, les références à la théosophie et à l'anthropologie servant à donner de la crédibilité à l'enquête de Thurson en reliant un fait nouveau à d'autres établis.

3.2 Le mythe des Outer Ones dans « The Whisperer in Darkness »

Le second texte, écrit en 1930 et s'intitulant « The Whisperer in Darkness », est axé sur le mythe des Outer Ones (DH : 208-271). Le narrateur, un professeur de littérature à l'Université Miskatonic et amateur de folklore nommé Albert N. Wilmarth, écrit espérer que son récit servira d'avertissement à ceux qui désirent s'aventurer vers les sommets entourés de légendes du Vermont et des Himalaya où rôdent en fait des extraterrestres à l'origine de ces mythes (DH : 224). Wilmarth rapporte qu'au début de son aventure il ne croyait pas à la vérité littérale de ces mythes, jusqu'à ce que les circonstances l'amènent à entrer en contact épistolaire avec H. W. Akeley, un habitant du Vermont prétendant que des extraterrestres, nommés Mi-Go au Tibet mais qu'il appelle « Outer Ones », hantent vraiment les collines de son voisinage et qu'ils constituent une menace pour l'humanité, parmi laquelle ils ont pourtant des alliés. Lorsque les Outer Ones réalisent que les discussions entre Wilmarth et Akeley compromettent leur clandestinité, ils s'emparent de Akeley et transplantent son cerveau dans un cylindre de métal doté d'instruments de

communication audiovisuels. Ils usurpent son identité et attirent Wilmarth au Vermont pour lui faire subir le même traitement. Là-bas il rencontre un Outer One déguisé en humain, masqué du visage de Akeley et ganté de la peau de ses mains. L'usurpateur essaie de convaincre Wilmarth de se prêter volontairement à l'opération en lui faisant miroiter la possibilité d'explorer l'univers en compagnie des extraterrestres une fois délivré des contraintes du corps humain, mais Wilmarth subodore le subterfuge, s'enfuit et écrit sa mise en garde.

Wilmarth dispose de multiples sources à propos des Outer Ones, dont sa connaissance des légendes locales, mais l'apport de Akeley présente les détails les plus précis dans les parties II et IV du texte (DH : 214-224, 231-237). Selon le mythe, les Outer Ones, ces crabes ailés géants, viennent à partir d'un avant-poste de Pluton (qu'ils appellent Yuggoth) sur Terre depuis l'époque de Cthulhu pour y extraire un quelconque minerai, construisant des tours rondes sans fenêtre et gravant des stèles dont on ne connaît pas la signification mais dont la « outlandish » géométrie suggère parfois des hiéroglyphes (DH : 222). Marque de leur origine extraterrestre, leur image n'apparaît pas sur le film lorsqu'on essaie de les photographier puisque leur forme ou matière possède des « electrons having a wholly different vibration-rate » (DH : 240, aussi 236). Cette « interstellar race whose ultimate source must lie far outside even the Einsteinian space-time continuum or greatest known cosmos » (DH : 228) possède des colonies sur de nombreux mondes et explore l'univers, soucieux de science les rapprochant de la civilisation malgré l'importance qu'ils accordent à la religion. Ce récit fournit beaucoup d'indices sur la cosmologie mais le plus souvent en termes vagues comme : « I started with loathing when told of the monstrous nuclear chaos beyond angled space which the *Necronomicon* had mercifully cloaked under the name of Azathoth » (DH : 256, aussi 223, 240, 258, 260). En général, les Outer Ones évitent les humains mais entrent parfois en contact avec certains, apparemment par curiosité et aussi pour partager une forme de culte entretenant d'obscur relations avec Cthulhu, Yog-Sothoth, Azathoth et Nyarlathotep (DH : 226, 228). Le haut lieu de ce culte se situant dans les montagnes de Chine indique une affiliation claire avec le culte de Cthulhu (DH : 252). À la différence du culte sauvage de l'archibarbare Cthulhu, on retrouve parmi les alliés humains des Outer Ones tant le simple fermier Walter Brown que

M. Noyes, un gentleman cultivé. L'attitude des ces super-intelligences envers les humains est ambivalente. Compte tenu qu'ils possèdent la technologie nécessaire pour transplanter les cerveaux de différentes espèces dans des cylindres (dont plusieurs spécimens extraterrestres sous Round Hill, Vermont), cette habilité leur permet de vivre indéfiniment et de voyager en des lieux inconnus de la majorité des mortels, mais tout indique que Akeley a subi cette intervention sans son consentement, les Outer Ones poursuivant le but secret de lui soutirer toutes ses connaissances, triste sort que Wilmarth redoute partager.

Le narrateur étant un folkloriste, il faut porter attention à son utilisation du mot mythe et ses dérivés dans ce récit de 26 700 mots. En tout il s'en sert dix fois, dont sept fois « myth », deux « mythological » et une « myth-cycle ». Presque d'emblée Wilmarth s'en sert deux fois dans un même paragraphe en référence aux mythes des Outer Ones selon les Pennacook, groupe amérindien dont les légendes auraient influencé celles des « blancs » depuis la colonisation à aujourd'hui (DH : 212). Ses troisième et quatrième occurrences apparaissent lorsque le narrateur raconte qu'au début de son aventure il expliquait la cohérence de ces mythes en les dérivant de patterns inhérents à l'humanité depuis ses premiers tâtonnements spéculatifs, fables différant peu des « universal legends of natural personification » (DH : 213, 214). Il qualifie de « historical and mythological » ses recherches (DH : 215).

Plusieurs des occurrences du mythe dans le reste de cette nouvelle sont placées par Wilmarth dans la bouche d'autres personnages qui eux en font une utilisation plus proche des discours ésotériques que folkloriques. Le narrateur rapporte le contenu des lettres de Akeley en lui faisant écrire à propos des « fearful myths antedating the coming of man to the earth – the Yog-Sothoth and Cthulhu cycles – which are hinted at in the *Necronomicon* » (DH : 219). Wilmarth, désarçonné par les lettres de Akeley, ne peut cependant s'empêcher de penser que ses hypothèses correspondaient bien aux « myths » attestés (DH : 220), Akeley et lui en venant à comparer leurs notes « in matters of obscure mythological scholarship » (DH : 224). Quand Wilmarth s'entretient finalement avec un Outer One déguisé en Akeley, celui-ci mentionne des traditions à propos de Tsathoggua rapportées dans les Manuscrits Pnakotic, le *Necronomicon* ainsi que le « Commoriom

myth-cycle » préservé par le grand prêtre Klarkash-Ton (DH : 254). Cet interlocuteur va même jusqu'à expliquer la réalité cachée derrière, entre autres, Azathoth, exégèse poussant Wilmarth à écrire : « It was shocking to have the foulest nightmares of secret myth cleared up in concrete terms » (DH : 256). Aussi le narrateur reste-t-il évasif au sujet de la cosmologie comparativement à son explication néo-évhémériste du mythe des Outer Ones, largement étayée.

3.3 Le mythe des Elder Things dans *At the Mountains of Madness*

Alors que les narrateurs des deux premiers récits se donnaient peu ou prou le titre d'anthropologue ou folkloriste celui du troisième texte, le court roman *At the Mountains of Madness* écrit en 1931 (MM : 3-106), est un homme de sciences naturelles. William Dyer, professeur de géologie à l'Université Miskatonic, est en charge d'une expédition scientifique dans l'Antarctique à une époque où personne n'a encore atteint le Pôle Sud. Les savants y découvrent une cité figée dans la glace construite il y a des millions d'années par les mythiques Elder Things mentionnés dans le *Necronomicon*. En explorant ces ruines ils apprennent que tout n'y est pas mort et c'est pour décourager d'éventuels explorateurs que Dyer publie son témoignage, ayant trop lui-même souffert de l'impact de cette révélation sur sa vision du monde (MM : 3, 28, 35-6, 44, 58). L'histoire des Elder Things est représentée en détails par les bas-reliefs couvrant les murs de la ville, fresque racontant en images la grandeur et la décadence de cette colonie terrienne dont l'essentiel est résumé au cours des parties VII et VIII du texte (MM : 61-77).

Conformément à la cosmologie d'Azathoth, les Elder Things proviennent d'un autre monde mais, comparativement à Cthulhu et aux Outer Ones, ils sont « strictly material, and must have had their absolute origin within the known space-time continuum; whereas the first sources of the other beings can only be guessed at » (MM : 68). Leur apparence rappelle des crinoïdes ailés, organismes amphibiens très complexes se reproduisant par spores dont un spécimen est décrit en détail lors d'une dissection (MM : 19-22, 64). Les Elder Things sont venus de l'espace il y a cinquante millions d'années coloniser la Terre, un monde parmi d'autres habités par cette espèce. Arrivés ici, ils ont créé grâce à leur science les formes de vie à l'origine de celles que nous connaissons, dont l'ancêtre de

l'humain inventé pour servir de nourriture et de bouffon (MM : 59, 62, 65). D'autres disent qu'ils ont donné naissance à la vie par farce ou erreur (MM : 22, 25) Ils ont aussi fabriqué des créatures inconnues dont les shoggoths, masses protoplasmiques servant de robot organique programmé par télépathie et capable de former momentanément de sa substance les outils nécessaires à diverses tâches.

Les Elder Things se préoccupent peu de religion, beaucoup de science mais principalement d'architecture, sculpture, décoration, littérature et d'histoire, conférant sans conteste à leur culture le titre de civilisée (MM : 63, 65, 71-2, 75, 77). D'après Dyer, leur société est probablement socialiste et « they had passed through a stage of mechanised life on other planets, but had receded upon finding its effects emotionally unsatisfying » (MM : 65, 62). Après un Âge d'Or où leurs cités ont couvert la Terre ils se sont peu à peu retirés dans l'Antarctique, déclin marqué par la perte de diverses sciences et arts les conduisant à récupérer d'antiques blocs sculptés pour les intégrer à de nouvelles constructions, préfigurant Constantin en un autre âge de décadence (MM : 69, 75-7). Depuis longtemps les Elder Things ont déserté la surface de la Terre pour se réfugier sous l'eau en raison de perturbations géologiques et climatiques, d'un lent déclin historique ainsi que de conflits avec ceux de Cthulhu puis avec les Outer Ones, en plus de devoir livrer des guerres serviles aux shoggoths (MM : 66-8). Contrairement à Cthulhu et aux Outer Ones, les Elder Things n'ont pas de contact avec les humains du XX^e siècle hormis la lointaine anthropogonie et une récente rencontre fortuite avec l'équipe scientifique de Dyer. Pourtant ils ne sont pas complètement étrangers à l'humanité aux yeux du narrateur, car même s'il appelle leur sang « ichor » ils n'en demeurent pas moins des hommes d'un autre ordre, des hommes civilisés : « They had not been even savages » écrit Dyer, mais des « Scientists to the last » (MM : 94, 96).

Une des caractéristique les plus étonnantes du mythe dans le récit de Dyer est le nombre de fois où il s'en sert pour parler des Elder Things, entités auxquelles il est fait allusion dans le *Necronomicon*, grimoire qu'au moins trois membres de l'expédition ont lu sans que l'on explique pourquoi ils sont familiers avec ce livre ésotérique, à part par quelques mentions du professeur Wilmarth, narrateur du « The Whisperer in Darkness ».

Dyer parle de mythe seize fois en 41 500 mots, dont neuf fois « myth », trois fois « mythology », deux « mythical », une « myth-cycles » et une « mythologist »²⁴. Seulement quatre ne font pas référence au mythe des Elder Things tel que connu par la tradition ésotérique. Une fois Dyer parle de « mythical spell of adverse wind conditions » servant d'alibi pour expliquer une absence, donnant au mythe une connotation péjorative de mensonge (MM : 34). Trois fois il le fait en supposant que la culture des Elder Things elle-même comporte des mythes à propos de leur propre origine, deux fois avec « mythology » et une avec « myth » (MM : 60, 61, 68). Cette avenue de l'*exomythologie* n'est toutefois pas autant empruntée que l'explication néo-évhémériste des mythes disséminés dans le folklore et l'ésotérisme du monde à la lumière desquels Dyer souhaite que ses lecteurs prennent en considération son témoignage.

Dyer se sert sept fois du mythe pour décrire et expliquer ses découvertes, dont cinq fois en le liant directement au *Necronomicon* dont l'équipe s'inspire pour baptiser les bâtisseurs de la cité « Elder Ones », bien que Dyer les désigne habituellement sous le nom de « Old Ones » (MM : 4, 20, 22, 25, 39). Nous avons retenu la désignation « Elder Things » pour éviter toute confusion avec les monstres des autres nouvelles (MM : 20, 22). Le narrateur utilise le mythe à cinq reprises pour tenter d'expliquer l'omniprésence des résonances mythiques dans son expérience. Selon lui, l'individu contemporain conserve peut-être dans les oubliettes de sa mémoire les traces d'une « racial memory of man – or of his predecessors » (MM : 29). Ces souvenirs ne sont pas confinés à l'inconscient puisque pour rendre compte du premier coup d'œil qu'il a jeté sur l'immense cité figée dans la glace Dyer parle d'une « 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). Dans une perspective plus néo-évhémériste, il n'hésite pas à soutenir que la cité des Elder Things se trouve à l'origine de bien des allégories historiques et qu'ils sont « above all doubt the originals of the fiendish elder myths which things like the Pnakotic Manuscripts and the *Necronomicon* affrightedly hint about. (MM : 59, aussi 47). Dyer montre à l'instar des autres narrateurs un revirement complet de son approche face aux mythe des Elder Things et sa vision du monde en est renversée.

²⁴ Pour « myth » voir MM : 20, 22, 25, 39, 43, 45, 47, 59, 61. Pour « mythology » voir MM : 25, 60, 68. Pour

3.4 Le mythe des Deep Ones dans « The Shadow over Innsmouth »

Contrairement au reste de notre corpus de fictions, le narrateur du quatrième texte, la nouvelle « The Shadow over Innsmouth », écrite en 1931, ne dévoile jamais son nom²⁵ (DH : 303-367). Célébrant sa majorité par un voyage dans des villes de Nouvelle-Angleterre où ont vécu certains de ses ancêtres, le narrateur découvre la ville côtière malfamée d'Innsmouth, Massachusetts. Les populations avoisinantes évitent l'endroit et les plus crédules entretiennent des légendes de commerce avec le diable en rapport avec la ville alors que les plus sceptiques y voient un groupe de « white trash » produit de « civic degeneration » (DH : 309, 310). En fait la ville est habitée par des hybrides fruits d'un croisement entre des humains et une espèce d'hommes-grenouilles, les Deep Ones, à propos desquels le narrateur en apprend beaucoup auprès de Zadock Allen, dialogue rapporté dans la partie III du texte (DH : 326-40). Finalement, le narrateur découvre parmi ses ancêtres des gens de Innsmouth et bientôt il commence à se métamorphoser en Deep One. Une fois passé le choc de la révélation, il décide d'aller vivre sous l'eau avec les siens. Selon lui, écrire son témoignage l'aide à se convaincre qu'il n'a pas halluciné ces événements ainsi qu'à renforcer sa décision de quitter la surface de la Terre (DH : 305).

Contrairement aux autres monstres ici examinés, le mythe des Deep Ones n'éclaircit pas leur origine et on n'y parle guère de sphères, même si le cycle régissant Cthulhu affecte les Deep Ones. Ils lui vouent d'ailleurs un culte tout en étant acoquinés à des shoggoths, sinistre alliance laissant présager le pire pour le moment où les étoiles leur seront favorables (DH : 337, 340). Les Deep Ones sont pratiquement immortels, possèdent une architecture et des artefacts très élaborés et ont construit des cités sous-marines un peu partout dans les océans, dont une nommée Y'ha-nthlei (DH : 367). Ils ne semblent pas intéressés par la science mais très préoccupés par la religion, trait conférant à leur culture le statut de barbarie. On suggère qu'ils sont l'espèce à l'origine des humains avec qui ils entrent parfois en contact dans certaines régions isolées, faisant un pacte selon lequel les

« mythical » voir MM : 29, 34, Pour « myth-cycles » voir MM : 4. Pour « mythologists » voir MM : 29.

²⁵ Le présent auteur tient à se dissocier du nazisme que l'on peut lire dans ce texte où il est question non seulement des dangers génétiques et culturels du mélange des races mais en plus de solutions comme des

Deep Ones fournissent des bijoux d'or et du poisson en abondance en échange de sacrifices humains (DH : 331-2). Bientôt les Deep Ones intègrent des humains à leur culte et désirent croiser les espèces, de gré ou de force. Apparemment il est possible de repousser les Deep Ones à l'aide de svastikas, signe magique des Old Ones – désignant peut-être les Great Ones de Kadath plutôt que les Old Ones accompagnant Cthulhu, ce dernier étant en bons termes avec les Deep Ones (DH : 333).

Ce narrateur anonyme, qui ne se présente pas comme un homme de science ni d'art, ne fait usage du mot mythe qu'une seule fois dans son récit de 22 150 mots. Pendant son séjour à Innsmouth il a longuement discuté avec un vieillard ivrogne nommé Zadock Allen, natif de cette ville mais exempt de toute trace du sang des Deep Ones. Bien que Allen soit le meilleur informateur à propos de l'histoire de Innsmouth, son alcoolisme fait contrepoids à sa crédibilité aux yeux du narrateur, qui finira néanmoins par reconnaître la vérité de ses paroles. Allen lui-même suggère que les Deep Ones sont à l'origine des légendes de sirènes et le narrateur croit pouvoir tirer de son informateur « some nucleus of historic allegory » (DH : 341, aussi 330). Après tout, écrit-il, « the strangest and maddest of myths are often merely symbols or allegories based upon truth », lecture évhémériste trouvant une confirmation inopinée dans sa propre métamorphose (DH : 327).

3.5 Le mythe de la Great Race dans « The Shadow out of Time »

Le cinquième et dernier texte de notre corpus, « The Shadow out of Time » écrit en 1934-35, fait une utilisation relativement complexe du mythe (DH : 368-433). Son narrateur, Nathaniel Wingate Peaslee, est un professeur d'économie politique à l'Université Miskatonic victime de l'approche radicale du voyage d'échange culturel de la Great Race. Ces extraterrestres, formant « the greatest race of all because it alone had conquered the secret of time », sont capables de projeter à l'aide de machines leur propre esprit dans le corps d'une autre forme de vie à travers l'espace et même dans le futur tout en ramenant l'esprit de l'étranger dans le corps laissé vacant par l'explorateur de la Great Race (DH : 385). Durant cet échange, l'esprit de la Great Race accumule des informations et des expériences dans la culture où il s'infiltré tandis qu'on demande à l'autre de coucher par

camps de concentration ainsi que la svastika (DH : 303, 333). On ne peut traiter du nazisme à la légère ni

écrit tout ce qu'il peut sur sa propre civilisation, document allant ensuite rejoindre des myriades d'autres dans une immense bibliothèque située en Australie (DH : 386). Plus l'esprit captif coopère, plus il peut agir à sa guise pendant la durée de l'opération et explorer lui aussi un autre monde et communiquer avec d'autres esprits, certains humains et d'autres « from every corner of the solar system » soumis au même traitement, dont des Outer Ones, des Elder Things et un esprit gazeux nommé S'gg'ha, peut-être de la même espèce que S'ngac, l'allié de Randolph Carter (DH : 395, 417). Avant que les esprits retournent dans leurs corps respectifs, la Great Race efface tout souvenir des événements chez leur captif. Dans certains cas comme celui de Peaslee, ce processus laisse des traces se manifestant sous forme de rêves, des bévues similaires étant à l'origine d'une mythologie universelle à propos de la Great Race et de devins et prophètes. Lorsque Peaslee revient à lui-même il croit avoir souffert d'un mélange d'amnésie et de dédoublement de la personnalité et prend des cours de psychologie. Son enquête le mène à découvrir des cas similaires au sien ainsi que le mythe de la Great Race. Il rencontre entre autres Dyer, fameux pour son expédition en Antarctique, ainsi qu'un archéologue explorant les déserts d'Australie. Là-bas Peaslee découvre les ruines des archives centrales où des choses vivent toujours. Par son récit qu'il lègue à son fils le narrateur espère, s'il est jugé sain d'esprit, prévenir toute tentative future de fouilles dans cette région. (DH : 368, 369, 412, 433).

Les parties III et IV du texte contiennent l'essentiel du mythe de la Great Race (DH : 383-402). Le mythe de la Great Race implique des liens avec d'autres « galaxies and universes » dans un « cosmos-wide vortex of time » caractéristique de la cosmologie d'Azathoth (DH : 385, 432). Cette race semble originaire de Yith, un monde mourant à partir duquel ses membres ont projeté leur esprit dans les corps d'une espèce de mollusque conique géant inconnue en biologie mais peuplant la Terre il y a un milliard d'années (DH : 385, 389, 401). Au cours de leur occupation de la planète, les membres de la Great Race se sont livrés des guerres civiles et ont subi les invasions de Cthulhu, des Elder Things et peut-être des Outer Ones, émigrant finalement cinquante millions d'années avant la venue de l'humanité vers un autre monde à cause d'une obscure menace impliquant la progéniture de Cthulhu, barbares avec qui ils sont incapables de communiquer (DH : 400-1). Ce dernier

élément marque l'écart séparant la civilisation de la Great Race, apparemment immunisée aux cycles historiques et poussant les sciences et les arts à des niveaux inégalés, de la barbarie de Cthulhu et ses acolytes. Le système politique et économique de cette civilisation est une sorte de « fascistic socialism » incluant une distribution rationnelle des ressources et l'élection d'un gouvernement par les « votes of all able to pass certain educational and psychological tests » (DH : 397). La Great Race entretient des contacts secrets avec les humains à travers un culte familial du *Necronomicon* dont les membres aident les esprits voyageurs à accomplir le transfert ainsi qu'à éliminer tout indice de la manigance; dans le cas de Peaslee, un « lean, dark, curiously foreign-looking man » (DH : 374, aussi 389).

En 25 600 mots Peaslee parle de mythe vingt et une fois, dont seize fois de « myth », deux « myth-born » et une chacun des mots « mythical », « mythology » et « myth-cycles »²⁶. Onze fois il le fait en référence à la psychologie, dont cinq pour exprimer des doutes sur son expérience en opposant mythe et réalité (DH : 368, 369, 432, 433). Peaslee en parle à six autres reprises en essayant d'expliquer le mythe de la Great Race par une mécanique de défense de l'inconscient face à une forme d'amnésie et de dédoublement de la personnalité, l'universalité de ce mécanisme expliquant tant la diffusion globale du mythe que sa présence innée chez des individus n'en ayant jamais entendu parler (DH : 385, 390, 416). Dans le même ordre d'idées, Peaslee raconte que les humains ne forment pas la seule espèce dont la psychologie peut réagir de la sorte au ravissement par la Great Race, écrivant que de là « arose all legends of prophets, including those in human mythology » (DH : 386). Il ne fournit malheureusement pas de détails sur cette *exomythologie* mais évoque en une occasion les mythes d'aborigènes australiens à propos de vents dans le désert, phénomène vraisemblablement causé par la progéniture de Cthulhu et non par la Great Race (DH : 410). Huit autres fois Peaslee mentionne le mythe en faisant référence à l'ensemble des sources et du contenu de la tradition autour de la Great Race, parfois en termes vagues (DH : 388, 400, 414). À propos des documents de son enquête il écrit qu'en rassemblant ces « records, ancient and modern, anthropological and

²⁶ Pour « myth » voir DH : 369, 384 (2 fois), 385 (4 fois), 388, 390 (3 fois), 392, 400, 410, 416. Pour « myth-born » voir DH : 432, 433. Pour « mythical » voir DH : 368. Pour « mythology » voir DH : 386. Pour « myth-cycles » voir DH : 414.

medical, I found a fairly consistent mixture of myth and hallucination », évoquant certains aspects de l'hindouisme et de la théosophie où « Primal myth and modern delusion joined in their assumption that mankind is only one – perhaps the least – of the highly evolved and dominant races of this planet's long and largely unknown career » (DH : 384, 385).

Ceci termine notre tour d'horizon de la mythologie d'artifice de Lovecraft. Nous avons vu dans ce cycle de textes une partie de la cosmologie et de la tératomachie de son œuvre de fiction. Cette cosmologie, véritable mythe apocalyptique d'Azathoth, présente un univers dénué de fin dont le principe est un chaos produisant par une sorte de hasard automatique une multiplicité de mondes se composant et se décomposant en cycles, sphères dotées de lois intrinsèques propres à chacune et habitée par des êtres tous plus différents les unes des autres. Dans ce cadre métaphysique, physique et historique vivent des personnages, dont l'humain n'est qu'un exemple, possédant une culture (en admettant que l'exobiologie englobe une anthropologie des monstres) avec ses politique, histoire, art, science et religion, leur vouant valeur de civilisation ou de barbarie les unes par rapport aux autres. La dimension mythologique de ces spéculations littéraires se reflète particulièrement dans l'impact de la découverte de la vérité derrière les légendes sur les narrateurs de ces fictions dont la vision du monde est complètement renversée par cette révélation des relations entre l'humanité, ces monstres et cet univers. Rappelant la joute emblématique entre Méduse et Antée, l'œuvre de Lovecraft est animée, ainsi que l'écrit Burleson dans son « On Lovecraft's Themes : Touching the Glass », par une « dichotomy of worth-seeking humankind versus the uncaring cosmos » (Burleson, 1991 : 146).

On pourrait sans doute considérer les résultats de cette enquête squelettique en regard de l'ampleur de la mythologie d'artifice de Lovecraft, des nombreuses interprétations littéraires à son propos, de sa continuation en art et de ses multiples adaptations en religion. Cela n'a rien d'étonnant dans la mesure où nous avons justement tenté de retourner aux sources pour fournir un point de départ précis à partir duquel mettre en perspective les discours religieux se réclamant peu ou prou de Lovecraft. Notre volonté de donner un aperçu global de cette mythologie nous a conduit à sacrifier la profondeur au profit de la superficie et nous avons parfaitement conscience que, si nous avons réduit

notre corpus, nous aurions pu aller beaucoup plus en détail dans notre travail. Nous avons privilégié une approche plus intertextuelle pour mettre en évidence la façon dont l'œuvre de Lovecraft se présente sous forme de cycle où chaque texte comporte le mythe d'un monstre et où ces monstres entretiennent des relations complexes entre eux et avec l'humanité. À ce propos nous aurions évidemment pu accorder plus d'attention à la dimension religieuse de ces relations, surtout en ce qui concerne les multiples cultes et leurs mystérieux grimoires, mais cela nous aurait forcé à renoncer à d'autres aspects de l'œuvre de Lovecraft.

Conclusion

Ce travail visait à parler avant tout de mythologie, ensuite de Lovecraft. Pour ce faire nous avons divisé notre plan en deux parties, une sur chacun. Dans la première, nous avons volontairement ignoré le cas Lovecraft pour en arriver à une vision inclusive du mythe dans son acceptation la plus générale. Pour ce faire, nous avons procédé en deux étapes. D'abord nous avons discuté de la mythologie comme science de la religion en art et pour ensuite nous doter d'une définition et d'une typologie opératoire du mythe.

Dans la seconde partie nous avons au contraire exclu du mythe presque tout ce qui ne le rattachait pas spécifiquement à Lovecraft pour nous concentrer sur une lecture de ce qu'il en écrit dans ses lettres, essais et surtout fictions. Cette partie sur le cas Lovecraft se déroule en trois étapes résumées dans la formule contexte, prétexte, texte. Le contexte désigne les mythes modernes ayant cours dans les écrits de Lovecraft et d'auteurs ayant vécu dans son siècle. Le prétexte concerne le projet mythopoétique d'un artiste en fonction de ses propres mythes modernes, expliquant la nature et la pertinence de la création de mythe en littérature. Quant aux textes, ils désignent les mythes d'artifice créés par cet artiste dans ses œuvres de fictions, se présentant donc comme réflexions du contexte de l'artiste à travers le prisme de son prétexte.

Dans notre discussion sur la mythologie formant une science de la religion en art nous avons commencé par proposer que ces trois domaines apparemment distincts sont en fait des dimensions d'une seule et même culture, entendue comme langue symbolique d'une société. Par la culture l'humain s'imagine en ce monde avec ses semblables, lieu commun permettant de communiquer et de coexister. Face à un monde insaisissable, cette langue symbolique peut s'adapter en préconisant telle ou telle valeur et la proclamer « sacrée », lui conférant une valeur de vérité telle qu'on ne saurait la remettre en doute sans ébranler l'ensemble de la construction. Dans les sociétés modernes, plusieurs ordres de valeurs sacrées nous sont proposées et ceux de l'art, la religion et la science ne se recoupent pas exactement, loin s'en faut. Cependant, tous trois ne sont pas des langues différentes mais des approches différentes d'une même langue et toutes parlent de la même chose mais de différentes façons. En deux mots, la science valorise l'univers, l'art l'humain et la

religion le lien entre les deux. Ces précisions sans doute hasardeuses s'avèrent cependant commodes lorsque vient le temps de parler de l'impact de la science sur la représentation de la religion en art ou bien de mythologie.

Dans notre essai de définition du mythe nous avons débuté avec un passage presque obligé de toute discussion sur la question, soit la différence entre *sophos* et *muthos*, entre discours sous forme de raisonnement scientifique prosaïque et discours sous forme de récit religieux poétique. Au-delà de leurs formes, ces deux types de discours diffèrent par les ordres de vérités qu'ils mettent en jeu. Le *muthos* a une portée religieuse et imagine un monde humanisé tandis que le *sophos* de la science vise à imaginer un monde où le facteur humain est minimisé autant que possible. Bref, même en admettant que le mythe soit un récit sacré il reste à voir quelle valeur de vérité on peut lui accorder. Selon Schelling, tel que repris par Pépin, il y a trois approches du mythe. La première lui refuse toute vérité. La seconde lui concède une part de vérité allégorique. La dernière lui accorde littéralement toute vérité. Ces différends ont alimenté bien des polémiques en littérature comme ailleurs depuis la querelle des Anciens et des Modernes. Philosophie originelle de l'humanité, expression surgie des tréfonds de l'inconscient, jeux purement ludiques de l'imagination de l'imagination, le mythe se prête à maintes interprétations.

Pour mieux saisir le siècle et l'œuvre de Lovecraft, nous avons retenu quatre lectures différentes du mythe, les mythes ethno-religieux, littéraire, moderne et d'artifice. Les premiers proviennent de la religion, sont en général anonymes et collectifs alors que les deuxièmes proviennent de l'art et sont en général signés d'un auteur individuel. Le mythe moderne, de son côté, provient de la science et à la différence des autres, il ne se présente pas tout de go sous forme de récit mais plutôt de raisonnement logique démontrant une vérité sacrée. Le mythe d'artifice, quant à lui, désigne un mythe inventé par un artiste dans le cadre de son œuvre, peu importe la vérité que lui accorde le public. Dès qu'un auteur de western ou de science-fiction, par exemple, met en scène un personnage racontant un mythe n'existant pas en dehors de cette fiction, nous avons affaire à un mythe d'artifice, sorte de machine de théâtre dont on peut décortiquer les rouages et le rôle sans nécessairement essayer d'en retracer la généalogie religieuse, littéraire, psychologique ou autre. Ces

précisions sur une définition et une typologie opératoires du mythe permettent, en plus d'établir la base de notre enquête, de mieux en circonscrire la portée heuristique et la visée herméneutique.

Une fois posée cette mythologie, il reste tout un travail à faire sur le cas Lovecraft. Au risque de nous répéter, il s'agit ici d'examiner les mythes d'artifice dans ses textes à partir du prétexte mythopoétique d'un auteur vivant dans un contexte culturel animé de mythes modernes particuliers. Pour parler de Lovecraft dans son siècle, nous avons eu recours à trois mythes modernes à la fois concurrents et contemporains et nous les avons illustrés par l'entremise de cinq auteurs ayant vécu au siècle de Lovecraft et dont ce dernier discute dans ses lettres et essais. Nous avons appelé ces trois mythes, véritables raisonnements logiques ou *sophos* sacrés, le Progrès Scientiste, le Rêve Américain et le Déclin de l'Occident. Ils se distinguent avant tout par la valorisation soit du passé ou de l'avenir, soit de la science ou de la religion. Le Progrès Scientiste valorise l'avenir et la science. Le Rêve Américain se tourne aussi vers l'avenir mais au nom de la religion. Le Déclin de l'Occident, féru de science naturaliste, est orienté vers le passé et valorise l'art plus que les deux autres mythes modernes. Sans entrer dans les détails de la démonstration, ces mythes possèdent chacun une vision particulière en métaphysique, physique, histoire, anthropologie et politique, rubriques permettant de les comparer avec la pensée de Lovecraft. Cet exercice nous a permis de voir qu'il n'adhérait complètement à aucun de ces mythes mais en avait allié certains éléments dans ce que nous avons appelé le Cauchemar Américain parce qu'il constitue en tous points un double négatif du Rêve Américain.

Nous avons ensuite examiné la théorie du mythe de Lovecraft servant de prétexte à sa création d'une mythologie d'artifice. Pour ce faire nous avons dressé un bref historique de la place du mythe dans ses fictions, place toujours grandissante depuis son œuvre juvénile jusqu'à sa maturité. Nous avons aussi jeté un bref coup d'œil sur son utilisation du mot « mythe » ainsi que sur les nombreuses significations qu'il peut revêtir sous sa plume. Nous avons eu recours à un corpus de ses lettres et essais pour discerner son vision de la nature et la pertinence du mythe en littérature. Nous avons démontré comment la création de mythe, étant la métaphysique primitive à l'origine de la philosophie, la science, la

religion et l'art, devait selon Lovecraft s'exprimer par l'entremise de l'art au lieu de la religion pour mieux s'adapter aux progrès de la science dans la culture moderne. Nous avons donné un aperçu des grands maîtres, tant philosophes qu'artistes, qui ont inspiré Lovecraft dans sa théorie et sa pratique du mythe, en particulier en ce qui concerne l'apport du cercle de Lovecraft et le jeu de prêts littéraires y ayant cours.

Finalement nous avons décrit et analysé les mythes d'artifices de Lovecraft dans un corpus de textes nous permettant de donner une vue d'ensemble de l'œuvre. Pour ce faire nous avons procédé en deux temps, d'abord en examinant la cosmologie de cet univers de fiction et ensuite sa tératologie, c'est-à-dire les différents monstres habitant cet univers et rivalisant avec l'humanité sur Terre. Nous avons vu comment cette cosmologie représente un monde fondé sur le chaos composant et décomposant en cycle une multiplicité de mondes et comment cette tératologie représente des variations sur les thèmes de la civilisation et de la barbarie, cultures confrontées à une histoire basée sur l'entropie cosmique. Ce tour d'horizon de ces textes nous a aussi permis de voir comment tous les narrateurs vivent un profond bouleversement de leur vision du monde à la suite de leur enquête sur ces différents mythes qu'ils croient d'abord de simples fabulations, puis des distorsions légendaires avant de les considérer véridiques, révélation médusante sur la place de l'humain dans la nature à laquelle ils réagissent, tel Antée, en essayant de sauvegarder autant que faire se peut la tradition culturelle dont ils se réclament.

Bien entendu, toute notre démarche n'épuise pas le sujet ni ne clos la question. Nous aurions pu pousser notre étude beaucoup plus loin sur nombre d'avenues. Par exemple en nous arrêtant à la mythologie comme science de la religion en art, problème aussi ardu que primordial, ou encore aux définitions et typologies du mythe, autre débat polémique. En ce qui concerne le cas Lovecraft, essayer de dresser un portrait de sa pensée dans son siècle, de sa création de mythes en littérature ou encore de sa mythologie d'artifice elle-même aurait présenté en soi une entreprise considérable, digne de futures investigations. Nous espérons néanmoins que notre travail puisse s'avérer valable tant pour l'étude de Lovecraft que de la religion en littérature, mais surtout aux mythologues de tous horizons.

Bibliographie

Abbreviations des œuvres de Lovecraft chez Arkham House

- D *Dagon and Other Macabre Tales* (rev. ed. 1986)
DH *The Dunwich Horror and Others* (rev. ed. 1984)
MM *At the Mountains of Madness and Other Novels* (rev. ed. 1985)
MW *Miscellaneous Writings* (1995)
SL *Selected Letters* (1965-76; 5 vols.)

ALLART, P.

- 1999 *Guide du mythe de Cthulhu*, Amiens, Encrage, 157p.

ARISTOPHANE

- 1965 *Théâtre complet* vol. I, trad. V.-H. Debidour, Paris, Gallimard, 511p.

BIERCE, A.

- 2002 *The Unabridged Devil's Dictionary*, D. E. Schultz et S. T. Joshi (eds), Athens et Londres, University of Georgia Press, 404p.

BERGER, P. L.

- 1971 *La religion dans la conscience moderne*, Paris, Éditions du Centurion, 287p.

BOURDÉ, G.

- 1983 « Les philosophies de l'histoire », in G. Bourdé et H. Martin (eds), *Les écoles historiques*, Paris, Seuil, 57-82.

BURLESON, D. R.

- 1991 « On Lovecraft's Themes : Touching the Glass », in D. E. Schultz et S.T. Joshi (eds), *An Epicure in the Terrible*, Cranbury, Londres et Toronto, Associated University Press, 135-147.

CLAUSEWITZ von, C.

- 2006 *De la guerre*, Paris, Perrin, 427p.

COLAVITO, J.

- 2005 *The Cult of Alien Gods, H.P. Lovecraft and the Extraterrestrial Pop Culture*, Buffalo, Prometheus Books, 398p.

COLLINS, A.Y.

- 1986 « Introduction : Early Christian Apocalypticism », *Semeia*, 36, 1-11.

COLLINS, J. J.

- 1979 « Introduction : Towards the Morphology of a Genre », *Semeia*, 14, 1-20.

DERLETH, A.

1998 « H. P. Lovecraft, Outsider », in P. Cannon (ed), *Lovecraft Remembered*, Sauk City, Arkham House, 410-413.

DUNSANY Lord, E. J. M. D. P.

2000 *Time and the Gods*, Millennium, London, 584p.

EINSTEIN, A.

1992 *Comment je vois le monde*, Paris, Flammarion, 189p.

ELIOT, T. S.

1933 *After Strange Gods*, New York, Harcourt, Brace et cie., 72p.

ELLUL, J.

1958 « Mythes modernes », *Diogène*, 23, 29-49.

ENGELL, J.

1981 « The Modern Revival of Myth : Its Eighteenth-Century Origins », in M.W. Bloomfield (ed), *Allegory, Myth, and Symbol*, Cambridge et Londres, Harvard University Press, 245-271.

GAYFORD, N. R.

1991 « The Artist as Antaeus : Lovecraft and Modernism », in D. E. Schultz et S.T. Joshi (eds), *An Epicure in the Terrible*, Cranbury, Londres et Toronto, Associated University Press, 273-297.

GIBSON, M.

1994 *Le symbolisme*, Bonn, Taschen, 256p.

GOMBRICH, E.H.

1995 *Histoire de l'art*, Paris, Gallimard, 689p.

HAECKEL, E.

1992 *The Riddle of the Universe*, Buffalo, Prometheus Books, 391p.

HARMS, D. et GONCE, J.

2003 *The Necronomicon Files, The Truth Behind Lovecraft's Legend*, Boston et York Beach, Weiser Books, 342p.

HOWARD, R. E.

1995 *Kull*, Baen, New York, 207p.

HUET-BRICHARD, M.-C.

2001 *Littérature et mythe*, Paris, Hachette, 175p.

HUME, D.

- 1998 *Principal Writings on Religion Including Dialogues Concerning Natural Religion and The Natural History of Religion*, J. C. A. Gaskin (ed), Oxford, Oxford University Press, 218p.
- HUXLEY, T. H.
1992 *Agnosticism and Christianity and Other Essays*, Buffalo, Prometheus Books, 232p.
- HUXLEY, T. H.
2001 *Man's Place in Nature*, New York, The Modern Library, 162p.
- JOSHI, S. T.
1990 *H. P. Lovecraft : The Decline of the West*, Berkeley Heights, Wildside Press, 155p.
- JOSHI, S. T.
1996 *H. P. Lovecraft : A Life*, West Warwick, Necronomicon Press, 704p.
- JOSHI, S. T.
1999 *A Subtler Magick : The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*, Berkeley Heights, Wildside Press, 312p.
- JOSHI, S. T. et SCHULTZ, D. E.
2001 *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*, New York, Hippocampus Press, 340p.
- KRUTCH, J. W.
1956 *The Modern Temper, A Study and a Confession*, New York, Harvest Book, 169p.
- LA METTRIE, J. O.
1981 *L'homme-machine*, Paris, Denoël/Gonthier, 283p.
- LANCASSIN, F.
1991 *Mythologie fantastique, Les rivages de la nuit*, Monaco, Du Rocher, 389p.
- LECLERC J.
1979 *Qu'est-ce que la langue?*, Laval, Mondia, 173p.
- LEMIEUX, R.
1990 « De la nécessité de l'imaginaire », *Religiologiques*, 1, 55-68.
- LÉVY, C.
1997 *Les philosophies hellénistiques*, Paris, Le Livre de Poche, 253p.
- LÉVY, M.
1988 « Entre fascisme et socialisme : Lovecraft », *Europe*, 707, 64-76.
- LOVECRAFT, H. P.
1968 *Selected Letters 1925-1929*, vol. II, A. Derleth et D. Wandrei (eds), Sauk City, Arkham House, 359p.

LOVECRAFT, H. P.

1971 *Selected Letters 1929-1931*, vol. III, A. Derleth et D. Wandrei (eds), Sauk City, Arkham House, 451p.

LOVECRAFT, H. P.

1976 *Selected Letters 1932-1934*, vol. IV, A. Derleth et J. Turner (eds), Sauk City, Arkham House, 424p.

LOVECRAFT, H. P.

1976 *Selected Letters 1934-1937*, vol. V, A. Derleth et J. Turner (eds), Sauk City, Arkham House, 437p.

LOVECRAFT, H. P.

1984 *The Dunwich Horror and Others*, S. T. Joshi (ed), Sauk City, Arkham House, 433p.

LOVECRAFT, H. P.

1985 *At the Mountains of Madness and Other Novels*, S. T. Joshi (ed), Sauk City, Arkham House, 458p.

LOVECRAFT, H. P.

1987 *Dagon and Other Macabre Tales*, S. T. Joshi (ed), Sauk City, Arkham House, 448p.

LOVECRAFT, H. P.

1995 *Miscellaneous Writings*, S. T. Joshi (ed), Sauk City, Arkham House, 568p.

LOVECRAFT, H. P.

2000 *Lord of a Visible World, An Autobiography in Letters*, S. T. Joshi et D. E. Schultz (eds), Athens, Ohio University Press, 385p.

LOVECRAFT, H. P.

2001 *The Ancient Track : The Complete Poetical Works of H. P. Lovecraft*, S. T. Joshi (ed), San Francisco, Night Shade Books, 557p.

LUCRÈCE

1998 *De la nature/De Rerum Natura*, trad. J. Kany-Turpin, Paris, GF Flammarion, 553p.

MARIENSTRAS, E.

1992 *Les mythes fondateurs de la nation américaine*, Bruxelles, Éditions Complexe, 377p.

MENEGALDO, G.

1988 « H. P. Lovecraft : archaïsme et modernité, un univers en tension », *Europe*, 707, 77-88

MINOIS, G.

1998 *Histoire de l'athéisme*, Paris, Fayard, 671p.

NADEAU, J.-G.

2001 « Problématiques du religieux dans la littérature de science-fiction », *Laval théologique et philosophique*, 57, 1, 95-107.

ORTOLI, S. et WITKOWSKI, N.

1996 *La baignoire d'Archimède, petite mythologie de la science*, Paris, Seuil, 159p.

PAQUETTE, E.

2001 « Religion et littérature », in J. M. Larouche et G. Ménard (eds), *L'étude de la religion au Québec, bilan et prospective*, Ste-Foy, Les Presses de l'Université Laval, 397-413.

PÉPIN, J.

1976 *Mythe et allégorie, les origines grecques et les contestations judéo-chrétiennes*, Paris, Études Augustiniennes, 587p.

PÉPIN, J.

1987 « Saint Augustin et la fonction protreptique de l'allégorie », chapitre 5 in *La tradition de l'allégorie de Philon d'Alexandrie à Dante*, Paris, Études Augustiniennes, 91-136.

PRICE, R. M.

1991 « Lovecraft's 'Artificial Mythology' », in D. E. Schultz et S. T. Joshi (eds), *An Epicure in the Terrible*, Cranbury, Londres et Toronto, Associated University Press, 247-256.

RENARD, J.-B.

1988 *Les extraterrestres : une nouvelle croyance religieuse?*, Paris/Montréal, Éditions du Cerf/Fides, 127p.

RIVIÈRE, C.

1998 *Socio-anthropologie des religions*, Paris, Armand Colin, 191p.

RUSSELL, B.

1957 *Why I am Not a Christian and Other Essays on Religion and Related Subjects*, P. Edwards (ed), New York, Touchstone Books, 266p.

RUSSELL, B.

1986 *On God and Religion*, A. Seckel (ed), Buffalo, Prometheus Books, 350p.

RUSSELL, B.

1997 *Religion and Science*, New York et Oxford, Oxford University Press, 254p.

SCHULTZ, D. E.

1987 « The Origin of Lovecraft's 'Black Magic' Quote », in *Crypt of Cthulhu*, 48, 9-13.

SCHULTZ, D. E.

1991 « From Microcosm to Macrocosm : The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision », in D. E. Schultz et S.T. Joshi (eds), *An Epicure in the Terrible*, Cranbury, Londres et Toronto, Associated University Press, 199-219.

SELLIER, P.

1984 « Qu'est-ce qu'un mythe littéraire? », *Littérature*, 55, 112-126.

SEZNEC, J.

1980 *La survivance des dieux antiques, essai sur le rôle de la tradition mythologique dans l'humanisme et dans l'art de la Renaissance*, Paris, Flammarion, 337p.

STOCZKOWSKI, W.

1998 *Des hommes, des dieux et des extraterrestres, Ethnologie d'une croyance moderne*, Paris, Flammarion, 474p.

TREMBLAY, V.-L.

1991 « Sens du mythe et approches littéraires », M. Zupancic (ed), *Mythes dans la littérature contemporaine d'expression française*, Ottawa, Le Nordir, 133-145.