

# L'univers de H. P. Lovecraft

par Jacques Van Herp

Lovecraft s'est partiellement découvert dans son œuvre. Sa jeunesse transparaît à travers celle d'Edward Derby dans *Le monstre sur le seuil*. C'est la même enfance d'un garçon maladif, trainant une vie d'invalides, ne trouvant de paix que dans une réclusion qui lui livre la vaste bibliothèque de son grand-père. Puis, comme le Carter de *Démons et Merveilles*, il apprit à aimer les paysages de la Nouvelle-Angleterre, les ombres à pignons, les ruelles à flanc de coteaux, les terrasses et les verts horizons.

Dans le même temps que, le soir, il arpentait les rues désertes de Providence, sa ville natale, il se plongeait dans l'époque coloniale des Etats-Unis, feuilletant les chroniques de 1692 contant comment, en compagnie des Indiens des forêts, les descendants des Puritains s'en allaient danser nus, dans les clairières perdues, quand la lune se penche sur des cercles de pierres.

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

Peu à peu sa vision sombre et désespérée du monde se clarifia. Une évolution nette se manifesta dans sa dernière œuvre : *the Dream-quest of unknown Kadath*. L'homme n'apparaît plus comme écrasé par la présence de ces entités surgies d'on ne sait quel gouffre.

En 1944, Derleth et Wandrei annonçaient la publication de sa correspondance. A ma connaissance cette édition n'a pas encore vu le jour<sup>1</sup>. Elle présenterait cependant un énorme intérêt, et achèverait d'éclairer la figure de cet étonnant écrivain, ignoré de son vivant, et dont la renommée se fit lentement jour après sa mort.

Né en 1890, mort en 1937, Lovecraft est dans l'authentique tradition de Poe, par sa vision sombre du monde et des forces surnaturelles, et par la logique avec laquelle il construit son univers. Il donna du reste au *Voyage de Gordon Pym* un merveilleux prolongement *Les Montagnes hallucinées*. (À comparer avec cette autre suite, due à Jules Verne : *Le Sphinx des glaces*, où ce dernier substitue aux lignes vagues et floues de Poe un merveilleux rationalisé, réussite parfaite, mais sur un tout autre plan.)

Bien que chassant sur les mêmes terres que Jean Ray, et développant presque les mêmes thèmes, Lovecraft en semble l'antithèse. L'un est un petit gars dru, courant pieds nus à travers les polders, fier de sa force, profondément mêlé au monde, qui fut agent de change et journaliste, vaudevilliste et séducteur. Avec cela proclamant une connaissance sensible de l'univers fantastique, et décrivant un monde où se déchainent toutes les puissances démoniaques de façon nette et coupante, avec l'exubérance et le foisonnement d'un tempérament flamand.

Au contraire Lovecraft fut cet enfant timide, cet oiseau de nuit allergique au froid, au point de se claustre durant des mois. Avant ses vingt ans, il tient quelque temps une rubrique dans un journal de Providence, celle de l'astronomie. On pourrait dire que ce fut toute son incursion dans le monde américain qu'il fuyait, dont il ignorait tout. Il connut la pauvreté, la maladie, vivant comme il pouvait, devant se contenter de quinze dollars par semaine, incapable de placer ses œuvres dans les magazines, échouant dans tous les genres, car incapable d'intéresser le lecteur, ne sachant pas ce qu'était le métré, un cheval, le job, le standing, la nécessité du confort et du progrès matériel.

Autre aspect de son caractère il méprise ouvertement l'occultisme, et n'a pas de mots assez durs pour le qualifier. Et quand il s'adonnera au fantastique ce sera en rusant sans cesse avec ses thèmes, habillant de matérialité tous les esprits de l'au-delà qu'il évoque, et se refusant à avouer ce qu'ils sont.

Tant et si bien que l'on finira, pour le juger, par se placer sur le plan du matérialisme pur, allant jusqu'à lui chercher chicane au nom de la vraisemblance, alors qu'il ne viendrait à personne l'idée de faire un tel reproche à l'auteur de *La Ruelle ténébreuse*.

À l'inverse de Jean Ray qui nous offre un monde à multiples facettes, où les seuls liens sont, tout au long de l'œuvre, quelques thèmes insistants, les contes se croisent et se répondent chez Lovecraft, s'entrelacent et se juxtaposent jusqu'à la vision d'un univers cohérent et compact.

Il nous révèle lui-même son dessein :

*« Tous mes récits, bien que sans lien apparent, sont basés sur des légendes fondamentales : ce monde fut habité autrefois par des races différentes de la nôtre qui, par suite de la pratique de la magie noire, perdirent leur puissance et furent expulsées de la Terre. Mais elles persistent à vivre dans l'espace, rôdent aux abords de notre monde, toujours prêtes à reprendre possession de notre terre. »*

All my stories, unconnected as they may be, are based on the fundamental lore or legend that this world was inhabited at one time by another race who, in practising black magic, lost foothold and were expelled, yet live on outside ever ready to take possession of this earth again.

1. Le tome 1, est paru aux U.S.A., chez Arkham House, en 1965. Le tome 2, est annoncé pour 1969.

Citant ce texte dans sa préface à *Best supernatural stories of H. P. Lovecraft*, Derleth ajoute :

« Le lecteur subtil comprendra immédiatement que ce schéma est fondamentalement similaire aux mythes chrétiens, en particulier dans ses relations avec l'expulsion de Satan et des puissances du mal de l'Eden (sic). »

The alert reader will instantly apprehend that this pattern is fundamentally similar to the Christian mythos, particularly in its relation to the expulsion of Satan and the power of evil from Eden.

Laissons-lui confondre la chute des anges et l'expulsion d'Adam et Eve, mais retenons l'assimilation. Ce qu'il nous suggère : les hordes de démons, assiégeant les âmes, paraissent en contradiction avec le contenu des contes. Car ces entités ne semblent pas rechercher une suprématie spirituelle, mais, très nettement, une domination matérielle.

La pensée de Lovecraft serait à rapprocher des mythes hindous, ou mieux de ces mêmes mythes réfractés par les écrits des théosophes avec leurs races successives, éthérées ou matérielles, bleues ou rouges, qui peuplèrent la Terre depuis les premiers âges, avec leurs fabuleuses civilisations de la Lémurie et d'Atlantis, civilisations géantes englouties par l'usage de la magie noire. (Thème dont Conan Doyle se fera l'écho avec *Le Seigneur à la sombre face*.)

Et le lien entre les divers contes est plus net que Lovecraft ne le dit. Pas seulement par de fréquentes allusions aux mêmes ouvrages relatifs aux cultes orgiaques ou interdits, ou par ce lieu géométrique du fantastique que sont Arkham et la campagne avoisinante, ou par la présence du *Necronomicon*, mais par le constant rappel des mêmes entités, des mêmes décors, de tout ce qui constitue la mythologie de Cthulhu.

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

Parmi ces entités il en est qui ne font qu'une apparition : celles de *La Couleur tombée du Ciel*. Leur présence sur notre terre n'est qu'un accident. Et dès qu'ils ont volé aux êtres terrestres assez d'énergie, ils plongent dans le ciel, vers la nébuleuse d'Andromède.

Mais les autres sont solidement implantées sur notre Terre depuis des centaines de millions d'années. Les premiers venus furent les Grands Anciens, ces corps hauts de huit pieds, en forme de tonneau, sommés d'une étoile pour tête. Venus des étoiles, volant à travers l'éther sur leurs ailes membraneuses, leur organisme tient plus du végétal que de l'animal. Ils furent cependant de grands bâtisseurs de villes. Puis, se heurtant à d'autres races, ils se virent peu à peu repoussés dans l'Antarctique, où quelques uns végètent peut-être encore dans les cavernes creusées sous la glace.

Les étrangers venus de Yuggoth, la dernière planète du système solaire, ont une structure pareille, mais un aspect de crustacé et d'insecte. Ce sont eux qui chuchotent dans les ténèbres, bourdonnent, épient dans les collines boisées du Miskatonic, eux aussi, sans doute, les Mi-Go hantant les solitudes de l'Himalaya.

Ces races prêtent peu attention aux hommes, et n'interviennent que lorsque ceux-ci risquent de mettre leur sécurité en péril. Malgré leur apparence et leur nature, il serait possible à l'humanité de vivre en bonne intelligence avec eux.

Il n'en va pas de même avec tous les êtres qui gravitent autour de Cthulhu. Bien qu'endormis dans la cité engloutie de R'lyeh, ils continuent à influencer les hommes. Pour que se conserve l'étincelle de vie qui les habite, il faut que les hommes continuent à célébrer leur culte. Culte orgiaque et basement obscène, comme tout ce qui gravite autour de leur personnalité. Ils sont parents des êtres aquatiques, mi-poissons mi-batraciens, dont la cité est bâtie au fond du Pacifique. Ils ont réussi à prendre pied sur la terre ferme, à peupler la petite ville d'Innsmouth d'une population batarde et hideuse, célébrant leur culte dans les temples de l'Ordre Esotérique de Dagon.

Tous les récits sont bâtis sur le même schéma ou presque : un témoin nous rapporte ce qu'il a vu, narre des faits qui peu à peu éveillèrent son attention, lui firent pressentir l'existence d'une réalité cachée, puis comment d'autres rapports vinrent confirmer ces vues, et comment enfin il appréhenda la réalité.

On sait la force d'un tel procédé, quel renfort il apporte à la crédibilité. Il semble donc que Lovecraft ait tous les atouts en main, car ce qu'il nous révèle est surprenant. Et cependant il n'emporte pas notre adhésion, trop souvent il nous déçoit quand nous atteignons la fin du récit.

Dès le début, il nous a déclaré qu'il y a des horreurs telles qu'il vaut mieux les chasser de son esprit, que les évoquer suffit à mettre la raison en péril. C'est procédé courant, Jean Ray ne se fait pas faute de l'employer. Mais alors que chez lui nous sommes saisis par l'ampleur de ce qu'il nous découvre, nous sommes déçus chez Lovecraft. Ce n'était donc que cela...

*« Rien de ce que j'aurais pu imaginer (...) ne saurait se comparer à la réalité blasphématoire de ce que je vis ou crus voir. (...) Se peut-il que notre planète ait engendré semblables créatures ? Que des yeux humains aient vraiment contemplé ce que l'homme n'a jamais connu jusqu'ici en dehors de ses cauchemars ou des légendes les plus folles. »*

Ces lignes sont extraites du *Cauchemar d'Innsmouth*, et nous attendons l'apparition d'horreurs au-delà de toute imagination :

*« Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais échine se hérissait d'écaillés. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté du cou s'ouvraient des ouïes palpitrantes, et leurs longues pattes étaient palmées. »*

Ce n'étaient donc que cela : de répugnantes parodies humaines, plus grotesques que terrifiantes (d'autant que Lovecraft nous les présente affublés de robes, de pantalons rayés, de veston et de chapeaux). Des êtres venus d'un autre monde, soit, dangereux peut-être mais guère plus à tout prendre que bien des êtres terrestres que nous avons su vaincre. Et l'épouvante, le malaise ressentis par le narrateur ne sont plus transmissibles au lecteur.

Quel est la raison de cet échec ? Notre première pensée serait de l'attribuer à un talent moindre chez Lovecraft. Mais cette explication n'est pas recevable. L'écrivain qui nous conte *La Couleur tombée du ciel* et *Les Montagnes hallucinées*, qui sut monter la découverte presque policière de *L'Appel de Cthulhu* ne pêche pas par défaut d'imagination ou de technique. Et il suffit de reprendre sa description pour admirer avec quelle précision il décrit ces êtres : cela a été vu. C'est peut-être là que gît le mal : cette précision qui ne fait que renforcer l'aspect inoffensif de ces choses.

On a parlé également du fait que tout s'accumule dans cette même région du Miskatonic. Une menace lourde pèse sur ces terres grises, toutes les horreurs innommables issues des étoiles, des mondes intercalaires, des profondeurs du temps, s'y rejoignent au point d'en être les véritables maîtres. Et on secoue la tête..

Mais, à mon sens, ceci ne suffit pas encore à expliquer notre réticence. Elle vient, selon moi, de l'ambiguïté de la démarche de l'auteur. Sa vue est résolument objective et matérialiste : c'est la démarche d'un savant du XIX<sup>e</sup> siècle pour qui tout s'explique par la connaissance et la raison. Et ses personnages se posent en purs rationalistes... qu'ils ne sont pas. Car, sous-jacente, figure dans leurs propos une perpétuelle référence au surnaturel. Mais à un surnaturel qui refuse à s'avouer tel.

Les cultes de Cthulhu et d'Innsmouth nous sont présentés comme impies et blasphématoires, blasphématoires aussi l'existence de certains êtres. Cet adjectif revient en leit-motiv, il qualifiera également des bas-reliefs et des villes. Or rien n'est impie ou blasphématoire pour le matérialiste, un tel jugement n'est valable que dans un contexte religieux, c'est-à-dire avec référence à une réalité transcendante qui nous dépasse ou nous échappe. Pour l'indifférent étudiant des phénomènes religieux, une messe noire sera répugnante, obscène, stupide, écœurante, bestiale, elle ne sera ni impie ni blasphématoire. Il portera un jugement d'ordre moral et non métaphysique.

Le vocabulaire même dont use Lovecraft révèle sa répugnance profonde et qui dépasse le simple dégoût physique : « *diabolique, ignoble, visqueux, gluant, immonde parodie, terres abhorrées, démoniaque, effroyable, hideux, répugnant, malsain...* », tout trahit une répulsion, une condamnation métaphysique. Un parfait exemple de cette attitude se trouve dans les premières lignes de *Dans l'abîme du temps*. « *Grâce au ciel, il ne me reste aucune preuve, car, dans ma terreur, j'ai perdu l'objet repoussant qui, si je l'avais arraché aux profondeurs de cet abîme, eût constitué une preuve irréfutable.* »

Soixante-dix pages plus loin, nous apprendrons qu'il s'agit d'un étui métallique, enfermant les pages écrites par le narrateur dans ce lointain passé, où il se crut transporté en rêve et qui se trouve maintenant être réel. Y a-t-il en ce cas un adjectif plus mal choisi que repoussant ? Terrifiant, oh oui ! ou surprenant, ou propre à rendre fou... Mais repoussant ? Non.

Et là se trouve la faiblesse de l'univers de Lovecraft, dans ce désaccord entre sa description du monde et son contenu réel, dans le masque qu'il s'efforce vainement de fixer sur son œuvre. Sous les dehors du récit cartésien, sous l'appareil de la science-fiction, il nous ramène au jour les démons du fantastique traditionnel.

Pour Lovecraft l'univers est réel, sensible. C'est le nôtre, peuplé seulement d'êtres que nous ignorons mais dont la nature ne dépasse guère ce que nous pouvons connaître par expérience personnelle.

Cthulhu seul prend des allures démesurées avec son front qui frôle les étoiles, son net caractère magique. Mais tous les autres, si répugnants soient-ils par leurs allures de parodies humaines, ne le sont guère plus que certains animaux. Ils provoquent même une moindre répulsion que le poulpe, certaines araignées ou un nœud de serpents.

Du reste il est facile de voir combien ils se révèlent proches de nous. Les

Grands Anciens dans *Les Montagnes hallucinées* ne cessent de se rapprocher des hommes qui les redoutent et pensent d'abord les traquer et les exterminer. Mais peu à peu ils voient en eux des égaux dignes d'intérêt, des frères dans l'infortune, des esprits animés des mêmes soucis et des mêmes désirs. Ils comprennent que la boucherie dont fut victime un premier groupe d'explorateurs n'est que le fruit de l'ignorance et de la peur, une tragique erreur pour tout dire. Dès lors la compréhension et l'entente ne seraient-elles pas possibles ?...

Et cependant devant ces êtres même les savants perdent tout esprit scientifique. Ils fuient plutôt que de retrouver leur image. Ce qui est plutôt étonnant. Un chercheur rationaliste peut connaître la peur, la répugnance, la crainte de l'inconnu grouillant et approchant silencieusement dans le noir pour frapper avec la rapidité de la foudre. Tout cela on le comprend. Mais s'il fuit, il se promet de revenir alors avec un meilleur équipement, des armes et des ressources qui parent à toute éventualité, en se promettant d'arracher au mystère tout son secret.

Au contraire c'est ici la fuite éperdue, sans idée de retour, la volonté bien arrêtée d'oublier à jamais ces révélations, d'interdire aux autres l'approche d'un tel monde. Et nous ne comprenons plus. Imaginons des personnages de Jules Verne, ou ceux d'un conteur cartésien du XIX<sup>e</sup> siècle, comme se veut Lovecraft, les héros reviendraient au Pôle, armés de pied en cap, traînant une foule d'acolytes, vidant les grottes, murant les tunnels, descendant s'il le faut jusqu'aux plus obscures profondeurs...

C'est que chez Lovecraft cette impassibilité rationnelle n'est qu'un masque qui tient mal. Il n'y a en fait aucun rapport entre ce que l'auteur nous dit de ces êtres et ce qu'ils sont en réalité.

Si monstrueux, si différents de nous qu'ils soient, nous les devinons capables de souffrir, d'être blessés, de mourir. L'homme peut les affronter, et espérer les combattre victorieusement. D'où procède alors cette terreur totale et paralysante ?... C'est qu'en réalité ce sont des *Démons*. Des démons invulnérables et immortels, et l'univers qui nous baigne, le temps où nous glissons, tout est leur proie. L'humanité n'est rien qu'une île qu'ils assiègent. Et voilà pourquoi à les rencontrer les personnages ressentent cette ineffaçable souillure, cette terreur et cette angoisse de l'âme. C'est qu'à les contempler face à face l'homme risque non seulement sa vie, mais son salut éternel.

L'auteur a bien pu tenter de nous donner le change, son vocabulaire et sa peinture du monde l'ont trahi. Tout ce qu'il nous laisse imaginer concernant ces cultes voués aux êtres de l'espace se rapporte aux plus écœurantes pratiques du sabbat, au culte du démon en tant que dieu du mal, démon très aisément reconnaissable sous les traits de Cthulhu ou de Shub-Niggurath, le Bouc Noir des forêts aux mille chevreaux. Et nous comprenons maintenant les présences furtives ou menaçantes foisonnant dans le Miskatonic, frappant des hommes dans leur vie ou dans leur esprit. Elles sont le souvenir des démons qui devaient hanter les bois et les ravins de Salem. Elles sont là pour rappeler que l'homme n'est qu'un intrus dans un monde dont la possession ne lui appartient pas.

Nous connaissons cette tournure d'esprit ; c'est celle d'un habitant du Moyen Age, et, comme le dit un de mes amis, « Lovecraft c'est l'univers du XIV<sup>e</sup> siècle expliqué par la science du XXI<sup>e</sup> siècle... »

L'univers de Lovecraft est un univers purement médiéval, avec ses multiples secrets, ses cultes secrets évocateurs du sabbat, les chuchotements, la terreur de la nuit, l'impuissance et l'écrasement des personnages face à ces forces qui sont les maîtresses réelles de notre Terre.

Remarquons que tout dans le décor, dans la vie quotidienne des personnages renforce cette description : Arkham et les petites villes décrites sont pleines de rues étroites, de toits pointus. Gilman vit dans sa mansarde comme un escholier du Moyen Age. Et que dire du Paris qui apparaît dans la *Musique d'Erich Zann* ?

« La rue d'Auseil se trouvait de l'autre côté d'un fleuve sombre, bordé d'immenses entrepôts de briques aux fenêtres opaques, et franchi par un lourd pont de pierre noirâtre. (...) Au-delà du pont, d'étroites ruelles pavées, longées de grilles. (...) Elle était fermée à tous les véhicules, coupée d'escaliers par endroits, et bouchée à son sommet par un mur élevé et couvert de lierre. (...) Les maisons qui bordaient la rue étaient hautes, avec des toits pointus, incroyablement vieilles, et toutes penchaient de la façon la plus fantasque qui fût, en avant, en arrière ou de côté. »

Une date, une automobile, une allusion aux théories d'Einstein nous rappellent de temps à autre que nous sommes au xx<sup>e</sup> siècle, mais nous n'y croyons guère. Tout ceci pourrait tout aussi bien se dérouler au temps où sévissaient les Puritains et où Cotton Mather publiait un traité des Œuvres Sataniques.

Médiévales aussi les descriptions des êtres qui peuplent ce monde. Les Hommes-poissons d'Innsmouth semblent sortis d'un tableau de Brueghel ou de Jérôme Bosch. Nous devons sourire quand Lovecraft nous parle des ailes membraneuses des Mi-Go et des Grands Anciens qui les portent dans les espaces sur les flots de l'éther, et leur permettent de voler jusqu'à nous depuis la planète transplutonienne ou les lointaines étoiles. Mais nous les reconnaissons : ce sont les ailes de chauves-souris des tableaux du Moyen Age. Et tous les êtres semi-humains qui grouillent dans l'ombre sont frères des gargouilles.

(Remarquons que les Grands Anciens, qui, finalement, se révèlent si proches des hommes, ont depuis longtemps perdu l'usage de leurs ailes.) Les mystérieux puits de basalte de *Dans l'abîme du temps*, ce puits qu'il faut garder soigneusement clos, de peur que ne montent au jour d'inexprimables horreurs, se confondent aisément avec les bouches de l'enfer.

Enfin il est encore un point digne d'être relevé. Jamais il ne vient à l'idée d'un personnage d'utiliser le feu contre ces êtres. C'est cependant un vieux réflexe humain. Jamais on n'y fait allusion, même contre les très vulnérables Soggoths, simples amas de protoplasme.

Comment expliquer ceci sans l'idée sous-jacente que le feu serait impuissant contre leur origine infernale ?

Lovecraft n'est pas un auteur de science-fiction. Il ne nous offre pas un monde possible, mais un monde magique, un univers de « Démon et merveilles ». Et ce fantastique est d'essence archéologique.

Les énormes tours, les palais, les galeries, les colonnades, la cité de R'lyeh, la noire et cyclopéenne Y'hantlei ne sont pas surgis du néant. Lovecraft sut se souvenir des cercles de pierre de Stonehenge, des anciennes civilisations mégalithiques, des légendes des cyclopes, comme il sut faire appel au livre d'Hénoch et aux civilisations préadamites de la Cabale.

Mais le cœur de sa conception se trouve dans les ouvrages théosophiques : les *Stances de Dzryan*<sup>2</sup> et les deux ouvrages de Sott-Elliot : *La Lémurie perdue* et *L'Histoire de l'Atlantide*.

Toute sa mythologie, tout son univers y sont contenus plus qu'en puissance : la terre a connu plusieurs races. La première qui était éthérée se présentait sous l'aspect de gigantesques fantômes. Elle n'était pas d'origine terrestre, pas plus que la seconde aux corps gélatineux, aux os mous, qui n'apprit que lentement à se dresser, qui possédait trois yeux et féconda

2. Les *Stances de Dzryan* sont une merveilleuse mystification littéraire : pillées par Blavatsky dans une traduction due au Hongrois Alexandre Csoma de Kőrös du *Kandjur* et du *Tandjur*, publiée en 1836 dans le xx<sup>e</sup> volume des *Asiatic Researches*. Le tout mêlé de fragments d'Asgaard, de Renan, de bribes d'un peu de tout, et des imaginations de Me Blavatzky. (Voir Chaboseau : *Essai sur la philosophie bouddhique*, p. 9, 10, 97.) Denis Saurat et Adamski doivent beaucoup aux *Stances de Dzryan*.

les géantes créatures simiesques qui vécurent sur la Terre, Mars et Mercure.

La troisième race fut la race lémurienne, hommes hauts de quinze pieds, instruits par des maîtres venus de Vénus, leur apportant le feu et le blé. Ils bâtirent des cités cyclopéennes en blocs de lave, dressèrent d'immenses statues de basalte, avant que leurs constructions fussent englouties par le Pacifique.

La quatrième race fut la race atlante qui conserva le goût des constructions massives et gigantesques, et inventa les tours cerclées de rampes en spirale. Puis vint la race aryenne.

On pourrait encore relever une source d'inspiration dans le livre de l'évêque théosophe Leadbether *De l'autre côté de la mort*. Ce passage, entre autres, où il évoque le sombre visage des Anciens, dont la connaissance signifia la ruine d'Atlantis.

Ce goût de l'archéologie se retrouve dans toutes les descriptions : les tiaras et les bijoux des prêtres qui rappellent les anciens cultes orientaux ; l'architecture, souvent babylonienne. Et il n'est pas jusqu'à la bibliothèque trouvée dans les sables d'Australie qui ne se rattache à la bibliothèque d'Assurbanipal.

Mais tout cela Lovecraft sut le repenser, le retravailler. Peu important les éléments disparates qu'il rassembla, le tout fut fondu en un ensemble non seulement cohérent mais harmonieux, impressionnant, minutieux jusqu'à donner l'impression du réel. Et d'un réel si puissant que c'est lui qui nous fait regimber devant la nature surnaturelle des êtres qui s'y meuvent.

Car le charme et la puissance de Lovecraft se trouvent moins dans son maniement de l'épouvante que dans la précision et la complexité de son univers. Sinon ses rivaux européens l'emportent en général par leur concision et leur discrétion. Comparons *Le Monstre sur le Seuil* et *Le Rendez-vous* de Maurice Renard. Laissons de côté la trame, là Lovecraft qui l'insère dans sa mythologie surclasse Renard, bornons-nous à l'élément final. Dans les deux cas il s'agit d'un cadavre en pleine décomposition qui s'anime et vient frapper à la porte. Chez Renard tout nous y prépare dès les premières pages, et rien ne vient interférer avec ce thème. Chez l'auteur américain tout s'étend, bourgeoise, se charge de thèmes adventices, nous rappelle et les horreurs d'Innsmouth et les manuscrits Pnakotiques et sa mythologie ordinaire. Et c'est heureux, car tandis que chez Renard l'horreur nous est plus suggérée que montrée, Lovecraft s'étend avec complaisance :

*« Une espèce de nain grotesque et malodorant... une rafale de vent fétide m'assailit. Pris d'une violente nausée (...) je m'avançai vers lui d'un pas mal assuré, il fit entendre un son semi-liquide : « Glub... glub... glub... » ... Il exhalait une puanteur vraiment atroce... Je m'évanouis une seconde fois quand je vis et sentis la masse informe étalée sur le seuil ... Les hommes se bouchèrent le nez avec leur mouchoir. Dans les vêtements d'Edward ils trouvèrent un horrible magma quasi-liquide... »*

C'est vraiment beaucoup en moins de deux pages. Et ce n'est pas un exemple isolé. Lovecraft paraît halluciné par les odeurs évoquant la pourriture, la putréfaction, la décomposition. « Putride... Puanteur... odeur repoussante » ... sont presque leitmotif de son œuvre. Il y a là peut-être influence d'un auteur français, le docteur Bataille, avec *Le Diable au XIX<sup>e</sup> siècle*. Mais il faut reconnaître que la graine tomba en terrain favorable.

Comparons de même *L'Appel de Cthulhu* avec *Le Uhu* de Jean Ray. Dans les deux cas il s'agit du réveil d'un être immense. Mais Jean Ray débute au moment de la crise. Un mot imprudent réveille le monstre. On ne le voit pas, on entend son pas qui approche, puis il s'éloigne, mais on devine que son front doit frôler les cieux. Et l'homme, devenu fou, n'a rien saisi qu'un regard immense, barrant l'horizon et avalant le ciel<sup>3</sup>.

Il suffit ici de cinq pages et non de quarante. Mais il y manque justement



ce qui fait l'attrait du conte américain : ces recoupements, ces enquêtes, ces infimes détails mis bout à bout, cette découverte lente d'un culte secret, de la réalité sinistre qui se dissimule dans son ombre. C'est là un travail qui nous captive en lui-même, que l'on suit avec le même plaisir, la même passion que l'exposé, par un archéologue, de la méthode qui lui permet de déchiffrer des hiéroglyphes, ou de retrouver une cité engloutie.

Et c'est là que Lovecraft se révèle insurpassable : dans la description sans cesse reprise de son univers. Dans *Les Montagnes hallucinées* il nous propose d'immenses bas-reliefs où s'inscrit toute la trajectoire d'une race, de son épanouissement à son déclin. Et il nous entraîne à la découverte de cette prodigieuse nécropole de glace, avec ses tours envahies par la neige, ses rampes en spirales, ses corridors où court le vent du pôle, ses couloirs suspendus, ses ponts aériens, ses frises et ses inscriptions révélant l'image d'un monde disparu. Ici plus d'inquiétude ni d'épouvante, mais tout l'intérêt que nous pouvons porter aux ouvrages qui nous restituent une civilisation disparue. Et nous rêvons sur ces pages, comme nous rêvons sur les tombes de l'Altaï, avec leurs chevaux masqués d'or et mués en griffons fantastiques.

Je l'avoue je n'oserais pas prendre place à bord du Psautier de Mayence, et si la Sankt-Beregonnegasse serpente toujours dans les ruines de Hambourg deux fois détruites je n'aurais garde de m'y hasarder. Je suis heureux de penser que ces choses là ne sont pas.

Il n'en va pas de même pour Lovecraft. Je regrette que ce ne soit qu'imagination. J'aimerais parcourir les salles, déchiffrer les fresques et les cartouches, errer dans les halls suspendus et les tours sans toits à la recherche de détails perdus. Tout comme j'aimerais tenir entre mes mains ces étuis de métal où se trouvent consignées les annales du monde.

Il en irait de même des recherches concernant le culte de Cthulhu. Et même les offres des Mi-Go de m'emporter dans l'espace afin de visiter les cités de Yuggoth ne me laisseraient pas indifférent<sup>3</sup>.

Aussi l'œuvre dernière de Lovecraft *A la Recherche de Kadath* s'inscrit-elle tout naturellement dans cet ensemble. Il n'y a pas rupture avec l'œuvre antérieure, changement d'optique, mais épanouissement. Simple-ment l'auteur ne cherche plus d'alibi ou de faux semblant, et par là balaie ces désaccords et ces dissonances qui nous heurtaient. Nous sommes dans le domaine avoué de la fantaisie la plus libre, le monde offert est celui du rêve, des contes orientaux et de *Vathek*.

On y accède par les soixante-dix marches du sommeil léger, puis par les sept cents marches du sommeil profond, et par la porte d'argent du plus profond sommeil ouvrant sur le bois enchanté. Et tous les dieux, tous les démons, toutes les terres que nous avons rencontrés s'y retrouvent : Azazoth et Nyarlathotep, les tours rondes et le plateau de Leng, car ce sont les dieux et les terres du sommeil... Voici les galères qui quittent les flots pour glisser dans l'espace, les océans qui se précipitent vers le ciel, les chats qui tiennent concile sur la face inconnue de la lune et bavardent avec le voyageur... Ce n'est plus le récit d'épouvante ou d'inquiétude, mais la libre fantaisie du contre oriental.

Alors que la vision d'un Jean Ray est vision colorée de peintre restituant la réalité avec ses bigarrures, ses reflets chatoyants du ciel, ses brumes colorées, sa tiédeur de chambre bien close, ses odeurs de cuisine et de

3. Le narrateur du *Uhu* est devenu fou, non pour avoir vu le Uhu, mais parce qu'un tel être ne peut accepter qu'un homme l'ait vu. L'homme nie désormais cette existence, refuse le témoignage de ses yeux pour ne pas le voir resurgir de la nuit afin de l'écraser. Le refus de son existence permet de le combattre. On retrouve l'attitude classique de Jean Ray.

4. Incidemment : autre signe démoniaque que ces offres faites au narrateur par les Mi-Go, pour l'amener à devenir un des leurs. Par leur ampleur, par la possession qu'elles offrent de l'univers, elles rappellent trait pour trait les manœuvres de séduction diabolique devant amener à la signature du pacte.

lessive, la vision de Lovecraft est plutôt une vision d'architecte. Alors qu'un Jean Ray n'a qu'à restituer et accorder à sa vision une réalité qui préexiste, qui n'est tissée que de souvenirs, Lovecraft doit tout imaginer et tout créer. Nés d'une connaissance livresque, ses décors sont d'admirables constructions cérébrales, parlant avant tout à l'intelligence, et fort peu aux sens. Les couleurs en sont presque absentes, les odeurs également, sauf le relent nauséux qui toujours accompagne les êtres venus d'un autre monde. On pourrait dresser le plan de ces cités englouties, tant elles sont construites avec précision. On essaierait en vain de dresser le plan de Malpertuis, mais nous en connaissons chaque pièce avec ses couleurs, sa température, ses lumières, ses odeurs.

Chez Jean Ray, le fantastique se déchaîne à visage découvert. Tout dérouté que soit l'homme tout d'abord, il découvre vite la cohérence de ce monde et son ordonnance propre, et par là apaise sa peur, car plus grande sera sa compréhension, plus puissantes seront les armes qu'il forgera.

Chez Lovecraft l'impuissance et l'épouvante du héros grandissent à mesure que grandit sa connaissance, puis enfin éclate la toute-puissante peur, la notion de son néant l'écrase. A mesure qu'il perçoit, sans l'avouer ouvertement, la nature surnaturelle et démoniaque de ses adversaires, il craint le pire : la perte de son âme. Fût-il agnostique proclamé.

Comparons n'importe quel héros de Lovecraft au jeune Dick Forceville de *La Vérité sur l'Oncle Thimothéus* de Jean Ray. Le jeune médecin pressent que la mort est un être physique, que c'est elle qui tue ce malade aux organes intacts, alors il ferme les yeux, guette les bruits, et lorsqu'il la sait là, il s'élançe et la saisit à la gorge. Un personnage de Lovecraft aurait été foudroyé sur place par la peur.

Quand à Frau Méta Rückhardt, c'est rapière au poing qu'elle fonce sur les fantômes meurtriers de Hambourg.

Leurs attitudes sont fondamentalement opposées : crainte du surnaturel chez Jean Ray ; mais une crainte pareille à celle que nous éprouvons en face des forces de la nature ou des animaux nuisibles : rien de plus. Au contraire épouvante tenace que rien ne peut étouffer ou modérer chez Lovecraft, peur du surnaturel en tant que tel, en tant que révélateur du démon et de ses magies.

L'explication semble se trouver dans le catholicisme flamand de l'un tandis que l'autre connut l'atmosphère puritaine du Rhode Island.

Le premier grandit dans un pays où l'homme n'est pas écrasé par l'au-delà, où, en multipliant les tableaux, les vitraux, les ornements, il est parvenu à le rendre presque tangible et matériel. Puis le diable fut si souvent dupé ici qu'on ne le craint guère. Enfin l'homme n'est jamais seul. De lui à Dieu, entre lui et les démons, se dresse le monde des anges, des saints, des bienheureux, une cohorte d'intercesseurs et de protecteurs où il est certain de trouver appui.

Pour Lovecraft il n'y a qu'un ciel désert et nu, où règne un dieu inaccessible, aux inexorables arrêts, trop immatériel, trop haut, trop puissant pour que l'on ose faire appel à lui. (Les seuls qui le fassent et mobilisent l'arme de la prière sont les Italiens catholiques de *Celui qui hantait les ténèbres* !) Tout naturellement l'homme se trouvera seul face aux puissances démoniaques. Et comme on fit de l'homme un zéro pour tout accorder à Dieu, sans accorder au démon une toute-puissance égale, on le gratifie d'un pouvoir énorme. Et voilà qui motive cet écrasement, cette impuissance.

Mais, dans les derniers temps de sa vie, il semble bien que Lovecraft en soit revenu de ce concept, et qu'il accorde à l'homme un plus grand pouvoir. *A la Recherche de Kadath* n'est que le récit de la lutte engagée par Carter contre l'hostilité des dieux. Et c'est à la tête d'une armée de vampires et de bêtes de la nuit qu'il force une de leurs demeures. Et quand, enfin les dieux croient avoir triomphé de lui, il en triomphe à son tour... En se réveillant il est vrai, c'est-à-dire en niant leur monde...

Jacques Van Herp