

DIES; ABRAHAM MERRITT, N, 67 EDITOR, DEAD AT 59

Head of The American Weekly,
Magazine Section, Noted as
Author of Weird Fiction

EDITING LITERATURE FOR 32 YEARS

College Grew Unusual Drug and Poison
School F

CLEARWATER, Fla., Aug. 21
Abraham Merritt, editor of
The American Weekly, died
of a heart attack early this
afternoon at Indian Rocks Beach
at the age of 59. He arrived here
from New York yesterday for
a vacation.

Left Here Thursday

Mr. Merritt, who had achieved
as much renown as a writer of
horror tales as he had as an editor,
appeared in good health Thursday
when he left New York with his
wife, Eleanor, by plane for Florida.
He had intended to combine busi-
ness with pleasure on the trip, for
he was the owner of The Sand-
boxes, a small colony of homes at
Indian Rocks Beach near Clear-
water.

Mr. Merritt also made his home
at Cloverdale Road, Hollis, Queens.
He was born in Beverly, N. J., the son



ABRAHAM MERRITT

SCULPTOR, T

Self-Taught Artist, Assigned
to Do Lusitania Memorial in
1929, Stricken in Dublin

DUBLIN, Aug. 21 (AP)—
Jerome Cornhill, an American
sculptor, died here today at the
age of 70. He was born in County
Kerry and was taken to America
when 9 years old. A self-taught
sculptor, he enjoyed a high reputa-

Directeur:
M. BOZZETTO

Littérature
Comparee

MAITRISE LETTRES MODERNES

ME
CI
Wid
Wa
C
DOI
For
Or
A
N
Fric
of
che
Mer
this
wel
a lo
M
New
two
ceiv
of
A
nor
pits
Me
dea
ma
pits
S
Bo
me
Co
Mr
Le
Jer
100
Yo

Alain ZAMARON



LE MONDE D'ABRAHAM MERRITT

Collection "IDES... ET AUTRES", volume N° 53
(Publication du CENTRE de DOCUMENTATION de l'ETRANGE)

Editions "RECTO-VERSO", asbl
18, rue des Eperonniers; 1000 Bruxelles
(Tél.: 02/512.83.00)

Copyright:

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite, sans autorisation écrite de l'auteur, Alain ZAMARON, ou, à défaut, de l'éditeur. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit -photocopie, photographie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre- constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Les droits sur les illustrations ou photographies de ce volume demeurent l'exclusive propriété des auteurs ou ayants droit.

Dépôt légal à la Bibliothèque Royale Albert Ier:
D/1986/3141/4

ISSN: 0772-3784

Imprimé en Belgique

LE MONDE D'ABRAHAM MERRITT.

par Alain ZAMARON.

INTRODUCTION.

« *Abraham MERRITT, LORD OF FANTASY* » : Décerné par ses contemporains, un tel titre témoigne de l'admiration et de la faveur qu'a obtenues cet auteur américain . Spécialisé dans le fantastique , la science-fiction , et co-fondateur d'un genre nouveau , "l'heroïc-fantasy" , il a su conquérir ses lecteurs grâce au charme envoûtant de son style, de ses créations extraordinaires et de ses images d'une rare puissance évocatrice.

Présenter le monde d'Abraham Merritt n'est pas chose aisée tant ses oeuvres sont diversifiées ! Cependant, un certain nombre de constantes sont perceptibles. La permanence des thèmes et des attitudes fait soupçonner un agencement révélant l'unicité de la démarche de représentation.

La conception d'un monde pose la problématique de l'espace et du temps : l'espace des créations de Merritt sera à chaque fois une partie de l'espace géographique de notre planète. L'aspect historique sera traité par des emprunts à l'histoire des peuples anciens et surtout à leur mythologie.

C'est donc en prenant appui sur des bases profondément enracinées dans l'histoire des peuples antiques que de grands thèmes vont être abordés, des problèmes posés et résolus par des héros dont le comportement aura une valeur mythique. Grâce à un style éblouissant qui n'a rien à envier à celui des plus célèbres épopées, nous assistons à l'avènement d'une nouvelle mythologie. Il serait donc impossible de rendre compte de tous les aspects de la liaison du temps et de l'espace , sans consacrer une place à l'écoulement temporel en relation avec les formes narratives : le monde d' Abraham Merritt, c'est aussi la façon dont il va utiliser la langue pour mettre en place ses créations.

Enfin, la vie et l'oeuvre de l'auteur, par l'agencement de la vie professionnelle, privée et littéraire , me semblent

être les toutes premières clés nécessaires à la compréhension de l'univers qu'il va concevoir puis décrire.

Merritt fait partie des précurseurs : la place de plus en plus grande, dans les médias, de récits issus d'un genre dont il assume la paternité, traduit l'actualité d'une démarche vieille maintenant de plus d'un demi-siècle.

Mais trêve de considérations prématurées « *par Luka, franchissons le seuil, et si par malheur le guide n'est pas bon, il alimentera le dissolveur!* »

Chapitre 1 : A.Merritt, sa vie, son œuvre.

" CLEARWATER, Flo. Aug. 21 1943 - Abraham Merritt, editor of **the American Weekly**, died of a heart attack early this afternoon ..."

Ces quelques lignes dans le *Sunday Times* du 22 Août 1943 annoncent le décès de l'un des créateurs de l'Heroïc Fantasy américaine. Né 59 ans plus tôt à Beverly, New Jersey, à quelques kilomètres de Philadelphie, le 20 janvier 1894, Abraham, fils de William Henry et de Ida Priscilla MERRITT, a fait ses études à l'Université de Philadelphie. En 1902, à l'âge de dix-huit ans, il entre au *Philadelphia Enquirer* en tant que reporter. Il demeure fidèle à ce journal jusqu'en 1911, ayant accédé au poste de rédacteur en chef, de nuit. On raconte que le journaliste Merritt n'avait pas d'égal pour raconter, commenter, faire revivre les exécutions capitales et autres meurtres ou affaires sinistres. C'est pendant cette période que selon certaines rumeurs accréditées par Sam Moskowitz (l'un des rares écrivains américains

ayant donné quelques renseignements d'ordre biographique à propos de notre auteur), il est fait état d'une sombre affaire impliquant la pègre new-yorkaise (1). Merritt, qui aurait détenu certains renseignements compromettants, aurait dû s'exiler pendant quelques temps en Amérique Centrale (Voyage au cours duquel il explorera la cité maya de Tulum, cherchera des trésors dans le Yucatan et deviendra le frère de sang d'un indien d'une tribu du Miraflores) ; Sam Moskowitz situe cet épisode au tout début de la carrière journalistique de Merritt et considère cet événement comme déterminant pour l'orientation de sa carrière littéraire.

Cependant, toutes ces informations demandent confirmation. En effet, sans contester la valeur du travail de Sam Moskowitz, quelques inexactitudes biographiques sont décelables : par exemple, l'anecdote relative à l'entrevue de Merritt avec l'un de ses journalistes, Emile Schumacher, de retour d'un voyage au Mexique, où il devait rassembler des documents sur l'éruption du volcan " Paricutin " : selon Moskowitz, l'entrevue aurait eu lieu jeudi 29 août 1943, or le 29 août 1943 était un dimanche, et malheureusement Abraham Merritt s'était éteint plus d'une semaine auparavant : le ***Sunday Times*** du 22 août 1943 lui consacre un article dans sa rubrique nécrologique (2).

Il est cependant certain que, dans sa jeunesse, Merritt a subi de nombreuses influences, dont celle du romancier-médecin , S. Weir Mitchell, qui encourage la libre recherche dans le domaine du folklore et des phénomènes étranges. D'autre part, la lecture du Docteur Charles E. de Médicis Sajou, renommé pour ses travaux de recherche sur les fonctions des glandes endocrines, lui a inculqué le respect de la science et des méthodes scientifiques (3). Incontestable, aussi , l'influence de ses périples mexicains, quelle qu'en ait été la date.

Agé de 27 ans, il quitte Philadelphie en 1911 pour s'installer à New York, où son nouvel emploi d'associé au rédacteur en chef de l'**American Weekly**, l'a conduit. Son travail en tant qu'adjoint de Morrill Goddard va contribuer au développement du journal pour aboutir à un tirage de plus de 7.500.000 exemplaires.

"Mr. Merritt, dit un journal de l'époque consacre ses journées à son métier de rédacteur en chef, pour se changer en écrivain la nuit élaborant des romans dans le bureau de sa maison de Hollis (Queens, quartier de New York, situé à proximité de l'actuel aéroport John Fitzgerald Kennedy), où s'entassaient dans les rayons de sa bibliothèque toutes sortes de livres traitant de démonologie et autres manifestations surnaturelles ou étranges (4)."

Quel besoin a poussé Merritt à écrire des romans pendant ses rares moments de liberté ? Ce

n'est sûrement pas une raison financière puisqu'il passait pour un homme assez riche : Jacques Van Herp a avancé qu'ayant monnayé ses découvertes dans le Yucatan, Merritt avait fait fortune (5). Je pencherais plutôt pour l'argument défendu par Sam Moskowitz : en tant qu'adjoint de Morrill Goddard et, sachant que ce dernier gagnait près de 240.000 dollars par an, on peut penser que le salaire de son second n'était pas trop éloigné du sien. Les diverses propriétés acquises successivement en Floride et à New York, permettent une fois pour toutes d'éliminer l'argument financier (6). C'est donc sa passion pour tout ce qui touche le fantastique (au sens large du terme), l'extraordinaire ainsi que le plaisir de divertir, de s'évader dans le rêve, qui vont pousser Abraham Merritt, six ans après avoir pris ses nouvelles fonctions, à se faire publier. Le 24 novembre 1917, paraît dans le magazine **All Story Weekly** sa première nouvelle : « *Through The Dragon Glass* » (7). Moskowitz raconte comment cette première oeuvre aurait pu passer inaperçue si la couverture du numéro n'avait illustré le nouveau roman cosmique de Julian Hawthorne attendu par de nombreux amateurs de science-fiction. Ceux-ci furent en fait infiniment plus captivés par le bref récit fantastique de Merritt (9). Ce succès foudroyant amena la publication d'une deuxième oeuvre, le 5 janvier 1919 , toujours dans le magazine **All Story Weekly** : " *The People Of The Pit* ". Le premier récit

raconte l'étrange aventure d'un aventurier qui, après avoir pillé le palais impérial de Pékin, ramène chez lui un fabuleux objet : une sorte de miroir en pierre polie, encadré de sculptures représentant des dragons. Cet objet exerce dans l'obscurité une telle fascination qu'il s'y précipite et, y pénétrant, se retrouve ainsi dans un monde inconnu. Le héros, Herndon, rencontre au cours de son aventure une jeune femme,

Santhu, dont il va être éperdument amoureux. Echappant de justesse à un dragon ailé, il réussit à retourner chez lui, grièvement blessé, pour conter son aventure au narrateur, prendre un fusil de gros calibre et à nouveau disparaître, cette fois à tout jamais, dans le miroir de pierre. La seconde nouvelle va, elle aussi, entraîner le lecteur dans un monde

perdu, inconnu. Le narrateur rencontre un malheureux explorateur, moribond, qui lui raconte ses aventures dans le cratère d'un volcan perdu en Alaska, peuplé d'étranges créatures transparentes, semblables à de gros escargots doués d'une forme de suggestion télépathique : le récit de ses découvertes dans la ville des profondeurs, et sa fuite s'achevant dans la mort, suffisent à décourager le narrateur de se rendre dans ce lieu mal famé pour vérifier les dires du rapporteur de l'histoire. Si nous considérons que, dans les deux cas, les récits sont simplement transmis par le narrateur, ce dernier n'ayant pas vécu l'aventure mais se portant garant de son authenticité à travers les liens qui le lient au héros ; on peut en déduire que ces textes relèvent plus particulièrement du fantastique. Le narrateur peut être victime d'un mystificateur ou d'un fou visionnaire, sa bonne foi n'est pas en cause : toutefois le lecteur ressent diverses possibilités qui vont amener ce que Todorov appelle « *l'hésitation fantastique* ». Cinq mois après la publication de sa dernière nouvelle, le 22 juin 1918, paraît dans le même magazine un court roman : " *The Moon Pool* ". La renommée de Merritt était dès lors établie. Le rédacteur en chef de Munsey (éditeur des revues ***Argosy*** et ***All Story***), Robert H. Davis, fut submergé par un courrier des lecteurs débordant d'enthousiasme à l'égard de ce nouvel auteur. On raconte même que, ayant proposé à Merritt 50 dollars par nouvelle, il lui aurait offert 2.000 dollars pour écrire une suite à " *The Moon Pool* " (9). Quelque huit mois plus tard, le 15 février 1919, débute, sous forme d'un feuilleton de six épisodes, " *The Conquest Of The Moon Pool* ", qui sera aussi un succès. Malgré quelques faiblesses dans le déroulement des événements obéissant à un schéma type, quelques séquences écrites à la va-vite, des personnages un peu trop stéréotypés, le roman ensorcelle ses lecteurs ; l'action

héroïque, colorée, le surnaturel, le terrifiant et le bizarre s'y cotoient avec bonheur. Le narrateur, le professeur Goodwin, est, cette fois, l'un des protagonistes de l'aventure qui va se dérouler ; il va d'ailleurs ponctuer son récit d'un certain nombre d'indices du type "*si j'avais pu prévoir ...*". Par son thème, "*The Moon Pool*" ne diffère pas des deux précédentes créations : l'explorateur s'engageant dans un monde perdu ; cependant, il s'agit cette fois d'une exploration collective, la participation du narrateur garantissant l'authenticité des faits vécus. Le déroulement de l'intrigue fait intervenir un certain nombre d'éléments paraissant surnaturels mais qui trouveront tous une explication rationnelle, compte tenu du niveau de civilisation atteint par le peuple du monde souterrain. Nous nous trouvons donc ici en présence d'une oeuvre proche de la science-fiction : la lutte entre le bien et le mal (personnalisé par "*l'être de lumière*", une créature "*fabuleusement démoniaque*", la liaison amoureuse entre l'un des héros, Larry, et la belle servante des forces du Bien, sont autant de thèmes déjà vus dans "*Through The Dragon Glass*" et que nous retrouverons par la suite dans d'autres récits du même auteur. L'issue de l'aventure faisant de Goodwin le seul rescapé va donner une dimension nouvelle, dépassant le cadre traditionnel de la science-fiction, le public ne s'y trompe pas, un genre nouveau au souffle épique est en train de naître. Le roman "*The Moon Pool*" comprenant les deux parties sera édité dès 1919 par Putnam (New York).

Le 9 août 1919, toujours dans *All Story Weekly*, paraît une autre nouvelle : "*Three Lines Of Old French*" qui, à

l'inverse du roman précédent, est d'orientation nettement fantastique. L'idée que la vie continue après la mort, brillamment exploitée au cours d'une intrigue se déroulant en pleine première guerre mondiale, vaudra à Merritt un abondant et chaleureux courrier : le ton journalistique de la narration contribue au charme de cette histoire qui compte parmi les plus belles pages de Merritt.

En juillet 1920, les magazines **Argosy** et **All Story Weekly**, de la maison d'édition Munsey, fusionnent et c'est tout naturellement que le nouveau magazine "**Argosy-All Story**", un an presque jour pour jour, après la parution de la dernière nouvelle, le 7 août 1920, édite "**The Metal Monster**", le deuxième roman de Merritt (10). Ce dernier a dit, à propos de cette œuvre : *« Je n'en ai jamais été content. Elle contient des pages qui sont parmi les meilleures que j'aie écrites et quelques-unes des pires. Il a toujours été un enfant difficile »* (11). Pourtant la suite des aventures du professeur Goodwin débute comme les précédentes : à la suite d'un voyage dans le Tibet, lui et ses compagnons débouchent dans une vallée inconnue peuplée à la fois d'étranges créatures de métal aux formes géométriques ainsi que de descendants d'une armée perse. Une femme aux allures de déesse, Norhala, les accueille et essaie d'ensorceler la jeune femme de l'expédition. Etrange création que ce monde de métal, totalement insensible aux sentiments humains et peuplé de vampires du soleil. La supposition de Goodwin, concernant leur origine extra-terrestre peut apparenter ce roman à la science-fiction ; mais l'apparition d'un peuple antique fait basculer le récit dans un genre différent.

Merritt va interrompre ses activités d'écrivain pendant trois ans. D'aucuns diront que, ce deuxième roman ayant été accueilli assez froidement par le public, il aurait perdu le goût d'écrire (12). Il est curieux de noter que la carrière littéraire d'Abraham Merritt va s'échelonner sur plusieurs périodes distinctes. Des moments d'intense activité avec un certain nombre de parutions, puis des périodes sans aucune publication. Fait troublant, la durée des époques productives est sensiblement égale à celle des époques "stériles". Rien ne permet cependant d'affirmer avec certitude que Merritt cessait d'écrire pendant de longues périodes ; il pouvait simplement éviter de donner l'un de ses textes à éditer. Merritt s'arrêtera donc de publier pendant les années 1921 et 1922 ; c'est le 8 septembre 1923 que paraît dans **Argosy All Story** une nouvelle s'intitulant " *The Face In The Abyss* ". C'est le premier récit faisant intervenir un narrateur totalement extérieur, en ce sens qu'aucun indice ne permet de le situer. Au contraire des oeuvres qui précèdent, le récit est d'une rare sobriété, n'excluant cependant pas les images extraordinaires, les inventions les plus folles telles les hommes-araignées, la mère-serpent, les hommes-lézards. Ce début contient en lui une telle potentialité que c'est avec surprise que les lecteurs d'**Argosy** apprennent que l'auteur n'est pas disposé à écrire une suite. Il cédera cependant après six ans d'attente. L'intrigue se rapproche des précédentes créations de l'auteur : quelques aventuriers s'associent pour rechercher des trésors incas, parmi eux Nicholas Graydon, le héros. Ceux-ci arrivent dans une vallée inconnue et découvrent un monde perdu : Yu-Atlanchi. Dans un premier temps, Graydon s'éprend d'une jeune femme, Suarra, puis ses acolytes sont éliminés par une sorte de visage de pierre : Graydon, épargné, jure de revenir pour retrouver sa compagne. Dans un deuxième temps il s'agira de la lutte acharnée entre Nimir (condamné par les Anciens à être enfermé dans un visage de pierre) et Adana, la mère-serpent, l'un de ses juges. L'affrontement entre le Bien et le Mal, la double personnalité, la

possession, sont des thèmes largement développés par Abraham Merritt dans ce roman. Ce texte se place donc au début de la deuxième période, si l'on considère les interruptions entre les différentes productions. "**The Face in the Abyss**" sera suivi un an et deux mois plus tard, le 8 novembre 1924, par le roman de Merritt qui obtiendra le plus grand succès, comme le démontrera le référendum d'**Argosy** quatorze ans plus tard : "**The Ship of Ishtar**"(13). Pourtant simple nouvelle au départ, c'est Bob Davis qui va insister auprès de l'auteur pour qu'il développe l'intrigue de façon à produire un roman. La construction du récit va donc traduire l'élaboration en plusieurs étapes : d'abord en possession de la trame de l'histoire, avec les chapitres du début et de la fin, il concevra d'autres péripéties qu'il va rédiger comme des épisodes autonomes qu'il reliera entre eux.

La qualité de la narration, bien que de valeur inégale, va tout de même contribuer à subjuguier le lecteur : John Kenton, archéologue, ramène un monolithe babylonien chez lui. D'étranges effluves le poussent à briser sa trouvaille : il découvre à l'intérieur une nef en bois. Attiré par une force mystérieuse, le voilà projeté sur le pont du navire miniature. Il a changé d'époque : revenu aux temps de la splendeur de Babylone, il voit Sharane aux prises avec Klaneth, respectivement prêtresse et prêtre de deux des plus grands dieux de leur temps, Ishtar et Nergal. Kenton se retrouvera plusieurs fois incompréhensiblement ramené dans sa chambre mais, amoureux de Sharane, il ne pense

qu'à la rejoindre. L'issue, fatale aux deux amants, fait de ce roman une exception aux " *happy-ends* " des autres oeuvres. Il est impossible de classer ce récit dans l'une ou l'autre des rubriques de la science-fiction, à l'exception peut-être des retours dans le Temps ; mais l'essence de la science-fiction étant dans l'accomplissement de choses extraordinaires par le biais de la science, une telle classification serait alors vaine. L'habituel thème de la civilisation perdue se retrouve à nouveau mais il s'agit cette fois d'un isolement dans le Temps. La lutte entre le Bien et le Mal prend à nouveau une dimension épique à travers le combat de leurs champions. Le ton de la narration reste cependant assez neutre, aucun indice ne permet d'identifier le narrateur ; en cela ce roman est à rapprocher de l'oeuvre précédente. "**The Ship of Ishtar**" est cependant le premier texte où les explications rationnelles se réduisent à quelques vagues tentatives peu satisfaisantes. L'irruption des dieux dans la vie des protagonistes semble naturelle et procéderait donc plus du merveilleux que d'un autre genre.

C'est en août 1926 que va paraître l'oeuvre suivante, une nouvelle cette fois : "*The Woman Of The Wood*", publiée par **Weird Tales** (Bob Davis, d'**Argosy** , n'ayant pas accepté le texte original, Merritt qui n'en voulait retrancher ne fût-ce qu'une

phrase, alla le proposer ailleurs). Cette nouvelle d'inspiration nettement fantastique, développe le thème de la Nature à visage humain : le héros débarrasse la forêt (matérialisée à lui sous forme humaine) de trois bûcherons. Est-ce une illusion ou la réalité ? Est-il arrivé un accident au père Polleau et à ses enfants ou Mac Kay, hypnotisé, obnubilé par la forêt, les a-t-il abattus ? On peut aussi noter que c'est la deuxième nouvelle prenant la France pour cadre : la similitude entre "*Three Lines of old French*" et "*The Woman of The Wood*",

ne s'arrête pas là. Les thèmes, bien que d'inspiration différente, appartiennent tous deux à la littérature fantastique. François Truchaud considérera cette année 1926 comme étant celle du passage d'un genre à un autre, en l'occurrence de la science-fiction au fantastique (14). Je pense toutefois que Merritt avait déjà utilisé la potentialité du fantastique avant cette période et il lui arrivera plus tard de produire à nouveau des textes ne pouvant être répertoriés dans ce genre littéraire ("*The last Poet and the Robots*" par exemple).

Le 2 juillet 1927, la parution de "**Seven Footprints To Satan**" apporte, à sa façon, un démenti à la thèse du changement d'orientation. En effet *Argosy All Story* publie ici le texte de Merritt qui me semble être le plus anachronique face à toute sa production antérieure et postérieure. Le récit va s'articuler comme un récit fantastique : Satan, un être monstrueux, fait enlever en plein New York un explorateur célèbre qu'il veut utiliser

à des fins peu scrupuleuses. Cet être, qui semble avoir des pouvoirs illimités, d'essence diabolique comme son nom l'indique, est démasqué à la fin du roman : ce n'est qu'un vulgaire escroc ; pas la moindre intervention susceptible d'être surnaturelle et surtout pas le moindre doute ! Nous sommes donc en présence d'un autre genre, celui que Tzvetan Todorov appellera le fantastique-étrange ou le surnaturel expliqué (15). C'est un cas unique dans l'oeuvre de Merritt. Il faut aussi noter le retour du héros narrateur, la permanence du combat entre le Bien et le Mal, enfin, l'inévitable intrigue amoureuse avec, cette fois, une sensualité exacerbée. Cette année 1927 sera une grande année pour Merritt, qui verra plusieurs de ses textes à nouveau édités, cette fois par **Amazing Stories**. Ce nouveau magazine (première revue de science-fiction, créée par Hugo Gernsback en 1926) privilégiant la science au détriment du romanesque scientifique, va faire une surprenante exception en réimprimant "*The People Of The Pit*" (mars 1927), "*The Moon Pool*" (version intégrale, mai 1927) puis, dans le numéro annuel 1927, "*The Face in the Abyss*" et à nouveau "The People of the Pit". Enfin, "*The Metal Monster*", révisé pour la circonstance, sera imprimé dans **Science et Invention** en onze numéros sous le titre " *The Metal Emperor*". La réaction du public est foudroyante, tout se passe comme si Merritt était découvert pour la première fois (16). Un long silence de trois ans succédera à ces publications.

Le 25 octobre 1930, "*The Snake Mother*" (publié par **Argosy**) met doublement fin à cette quasi-retraite : d'une part, les lecteurs n'avaient pas eu de nouveauté depuis "*Seven Footprints to Satan*" et d'autre part, c'est la suite tant attendue de "*The Face in the Abyss*" qui leur est enfin proposée, six ans après la première

partie. Cette fois, dès le retour de Graydon en Yu-Atlanchi, Nimir (la créature prisonnière du visage de pierre) cherche le corps d'un homme jeune pour s'y réincarner et va s'opposer à la Mère Serpent. Graydon ne voulant pas abandonner son corps à Nimir, va s'opposer farouchement à sa puissance diabolique, aidé par la mère serpent et par son amour pour Suarra. Les thèmes déjà présents dans la première partie sont servis par un texte admirable truffé de riches inventions. On peut noter que c'est le premier roman où le héros va demeurer dans le monde qu'il a découvert ; le problème du retour du narrateur ne se posant pas ici.

L'année 1932 sera, d'après moi, déterminante dans l'œuvre de Merrit : trois mois après "*The Snake Mother*", le 23 janvier 1932 paraît, dans ***Argosy***, "*Dwellers in The Mirage*", puis, neuf mois plus tard, le 22 octobre 1932, "*Burn, Witch, Burn*".

Deux romans très différents l'un de l'autre, la même année, voilà qui est assez inhabituel. Le premier renoue avec le traditionnel roman où le héros arrive dans une région isolée et découvre une civilisation inconnue. Pourtant, à la différence des autres œuvres, c'est le conflit qui se déroule dans la tête du narrateur qui va être le moteur de l'action. Leif Langdon, en qui beaucoup voient Abraham Merritt dans sa jeunesse, accompagné d'un guide indien, pénètre dans une vallée en Alaska poussé par un appel instinctif. Cette "*voix intérieure*" n'est autre, semble-t-il, que la réincarnation d'un guerrier, ancien chef du peuple du Mirage. La lutte entre Leif et Dwayanu au sein du même personnage, est habilement décrite par Merritt, en donnant la double personnalité au narrateur. Le lecteur, grâce à quelques

indices, pressent les changements avant même que le héros n'en ait conscience. Le petit peuple, le kraken et les décors grandioses dans lesquels évoluent les personnages, ainsi que la lutte d'influence entre Lur la sorcière et la belle Evalie, font de ce texte l'un des plus attachants et des plus originaux, malgré l'antagonisme habituel entre le Bien et le Mal. L'intrigue amoureuse présente une étonnante diversité : Dwayanu aime Lur et Leif s'est épris d'Evalie : Leif étant le plus fort, il sauve Evalie, sacrifiant Lur. Mais la conclusion de l'ouvrage est pleine de sous-entendus : *"Hé Lur, sorcière ! Je te vois couchée là-bas, souriant de tes lèvres devenues tendres, la tête du loup blanc sur ta poitrine ! Et Dwayanu vit toujours en moi."*

"Burn, Witch, burn" est présenté comme une enquête policière. C'est le second roman après **"Seven Footprints to Satan"**, qui se déroule à New York. Le narrateur, médecin spécialiste des maladies cérébrales, va enquêter sur une étrange épidémie qui semble frapper certains New-yorkais. A la demande de l'un de ses clients, truand notoire, ses investigations vont le mener chez une fabricante de poupées qu'il suspectera de sorcellerie. Cette madame Mandilip fait sortir des mannequins animés de ses maisons de poupées ; armés d'aiguilles empoisonnées, ils assassineront des victimes sans méfiance. Le récit oscille tout le temps entre la froide constatation des faits (avec la tentative d'une explication rationnelle) et l'incroyable vérité qui semble se dessiner. A travers le narrateur, le Dr. Lowell, le récit procède de l'hésitation propre au fantastique et si, à la fin du roman il n'y a plus de doute. L'habileté de Merritt consistera à nous faire douter du témoin, donc du narrateur. Cette année 1932 offre donc deux romans contrastant l'un par

rapport à l'autre; mais les thèmes de la possession, l'envoûtement, la permanence de la lutte entre le Bien et le Mal, et la victoire de l'amour sur la mort, sont autant de points communs.

Un an et demi plus tard, en avril 1934, Merritt va confier une nouvelle "*The last Poet and the Robots*" au magazine de fans, ***Fantasy Magazine***, nouvelle qui le ramène à la science-fiction par le biais d'un savant russe qui va sauver l'espèce humaine de ses propres robots.

Cinq mois plus tard, pour commémorer les deux ans d'existence du même magazine, une autre nouvelle, "*The Drone*", est publiée. Il s'agit là d'une histoire fantastique où un homme va connaître des transformations animales et vivre des expériences tout à fait extraordinaires. Simultanément, paraît le 8 septembre 1934 ce qui sera le dernier roman de Merritt, que d'aucuns considèrent comme un testament littéraire : "***Creep, Shadow***". Inspiré par la légende de la ville d'Ys, cet ouvrage permet à Merritt d'opérer une jonction entre ses romans "*new-yorkais*" ("***Seven Footprints to Satan***", "***Burn, Witch, Burn***" et ses diverses explorations de mondes inconnus. Alain de Caranac, le héros, est aux prises avec une créature qui semble être la descendante de Dahut d'Ys, la fille du roi de la ville bretonne d'Ys : celle-ci était morte en donnant les clés de la cité à son amant, un ancêtre d'Alain de Caranac. Cette femme, aidée par son "père", le Dr. De Keradel, a recréé, près de New York, un site analogue aux temples de l'antique cité. Ayant réduit à l'état d'ombre l'un

des amis d'Alain, ce dernier fait semblant d'entrer dans son jeu, pour pouvoir mieux la terrasser. Cette fois encore, c'est l'amour qui va sauver notre héros. Le ton de la narration est assez semblable à celui de "***Seven Footprints to Satan***" à la différence cependant que l'ambiguïté, due au fantastique, demeure jusqu'à la fin. L'irruption du héros dans un monde merveilleux (j'entends qui appartient au merveilleux, car le monde des ombres n'a rien de réjouissant !), est contrebalancée par ses doutes concernant la réalité de cette aventure. On retrouve la plupart des thèmes chers à l'auteur : depuis la lutte entre le Bien et le Mal jusqu'à la possession d'un esprit par un autre.

L'année suivante, en septembre 1935, Merritt participera à l'écriture collective d'une nouvelle qui paraîtra dans *Fantasy Magazine* ; il co-signe ce travail avec C. L. Moore, H. P. Lovecraft, Robert E. Howard et F.B. Long Jr.

Deux ans plus tard, en 1937, William Randolph Hearst le nomme rédacteur en chef de l'*American Weekly*, à la suite de la disparition de Morrill Goddard, dont il avait été l'assistant pendant vingt-cinq ans .

Partagé entre son appartement de New York et ses propriétés en Floride, Merritt n'a plus le temps, peut-être n'a-t-il plus le goût d'écrire. Après le décès de sa femme Eleanor Humphrey, il épousera en secondes noces Miss Eleanor Ratcliffe, consacrant le plus clair de son temps à son journal, puis occupant ses loisirs auprès de sa femme et de sa fille Ida Eleanor, en sacrifiant à sa passion de la botanique. En effet, il possédait outre sa résidence secondaire à Indian Rock (comté de Pinellas, Floride), deux fermes expérimentales, l'une de trente hectares à Bradenton et l'autre près de Clearwater, où il cultivait sous serre des plantes vénéneuses rares. A ce propos, le *New York Times* raconte qu'il avait le jardin de fleurs le plus étrange de toute la région. On pouvait y trouver beaucoup de plantes exotiques comme les jonquilles du Pérou, le lys mexicain ou les trompettes africaines. Il faisait aussi pousser avec une habileté particulière, la datura et la mandragore. Quelques autres

plantes associées aux histoires mystérieuses ou susceptibles de fournir des drogues, des poisons violents, avaient sa prédilection. Il tenait ce goût des cultures bizarres de son voyage au Mexique où il fut en contact avec quelques-unes de ces plantes, apprit leur histoire et connut leurs effets (17).

Membre de deux clubs (The Players et The Lotos club Of New York), il n'abandonna pas totalement l'écriture puisqu'il rédigea quelques essais sur des sujets aussi variés que les survivances modernes d'anciens cultes, l'archéologie, la botanique (livres dont il ne semblerait rester aucune trace). Enfin, la dernière œuvre, parue de son vivant et portant sa signature, serait à ma connaissance " *The Story Behind The Story*" éditée en 1942 par l'**American Weekly** (New York) et qui contient une série d'articles relatifs à la préparation des éditoriaux de l'**American Weekly** ; un seul de ces chapitres a été traduit en français ,chez NÉO dans le recueil "**La femme du bois**", et s'intitulant : "*Comment Circé fut découverte*". Les sujets de cette compilation d'articles sont cependant aussi variés que " *How Solomon Became A Horse Trader*", "*Planning an Expedition to the moon*" ou " *Why there's no fiction in our love and sex stories*" (18). Le jeudi 19 août 1943, Merritt quitta New York pour s'envoler vers la Floride, avec sa femme. Il avait prévu d'associer l'utile à l'agréable en se rendant à Clearwater pour régler des problèmes relatifs aux *band-boxes*, de petites maisons dont il était propriétaire, près d'Indian Rock Beach, tout en profitant d'un long week-end

balnéaire. Le samedi 21 août, dans l'après-midi, une crise cardiaque le terrassait à l'âge de cinquante neuf ans.

Sa carrière littéraire n'était cependant pas terminée puisque plusieurs oeuvres laissées inachevées ont paru par la suite: "*The Fox Woman*", complété par "*The Blue Pagoda*" de Hannes Book, paraît en 1946 (19). "*The Black Wheel*", complété aussi par Hannes Book, paraît en 1947 puis "*When The Old Gods Wakenen*" en 1948 (AFR N°7) et, enfin, "*The White Road*", dans un recueil s'intitulant "*The Fox Woman*", paru chez Avon en 1949 et comprenant la réédition de huit autres nouvelles.

Merritt aura donc écrit onze nouvelles et huit romans, au cours d'une période d'une vingtaine d'années.

En décembre 1949, à l'instigation de Mary Gnaedinger, une ancienne collaboratrice de Merritt, les Popular Publications Inc. fondèrent un périodique intitulé "**A. Merritt's Magazine**", en raison de la grande popularité de l'auteur. Il parut tous les deux mois mais sa publication s'arrêta au cinquième numéro (20).

La carrière littéraire de Merritt peut se scinder en trois parties : la première d'une durée approximative de trois ans (du 24 novembre 1917 au 7 août 1920, soit deux ans neuf mois), pendant laquelle il va produire trois nouvelles et deux romans (la série du Pr. Goodwin); puis, après une interruption de trois ans, débute (le huit septembre 1923) la deuxième partie de sa carrière d'une durée de près de quatre ans (trois ans dix

mois), pendant laquelle il va publier une nouvelle, deux romans et la première partie de "***The Face in the Abyss***" (que l'on peut considérer comme la moitié d'un roman). A cette période d'activité succède à nouveau un long silence de trois ans quatre mois. C'est alors que débute, le 25 octobre 1930, la dernière partie de la carrière de Merritt. Celle-ci va être plus longue que les précédentes et durer cinq ans (quatre ans dix mois exactement) : il fera éditer trois nouvelles, trois romans (dont deux pour la seule année 1932) et la suite de "***The Face in the Abyss***" (considéré comme la deuxième moitié du roman). On peut estimer que la carrière littéraire de Merritt s'achève avec sa participation à l'ouvrage collectif de septembre 1935 pour le "***Fantasy Magazine***" (en effet je ne tiens pas pour significatif "*The Story Behind The Story* ", qui fait partie de l'univers journalistique de l'auteur, ni les ouvrages de sa carrière post-mortem). Statistiquement, huit romans pour dix-huit ans de carrière (de novembre 1917 à septembre 1935), cela donne un roman tous les deux ans trois mois ; si on se réfère au classement par périodes d'édition, on obtient un roman pour un an et demi en moyenne. Cette relative lenteur d'écriture a été confirmée par les témoignages de l'époque : Merritt polissait

ses oeuvres, il a toujours privilégié la qualité du style au détriment du rendement (21).

Le classement en trois périodes ne peut être significatif que si l'on dégage des constantes propres à chacune des époques de production. Après avoir constaté l'étrange similitude entre les durées respectives des périodes "*actives*" et des périodes "*creuses*", on peut remarquer que la principale caractéristique de la première époque est l'omniprésence du Dr. Goodwin (au nom étrangement prédestiné puisque signifiant le "*Bon gagne*"). Ce narrateur, honnête-homme, sensible à la beauté aux arts, compétent au niveau scientifique, courageux, sait aussi être ombrageux, coléreux. Il est le plus vieux des héros de l'histoire (par conséquent très pausé) : les aventures de Larry et de Lakla, puis celles de Richard et Ruth ne le concernent pas directement, malgré son attachement profond pour ces personnes. Il semble traduire l'amour par la vision qu'il en a ; c'est un témoin plus mûr , plus âgé.

Quant aux trois nouvelles, elles procèdent d'un type de narration légèrement différent : le narrateur n'est pas l'un des protagonistes, mais celui à qui on a raconté ce qui était arrivé. Les héros ont disparu, plus question de vérifier leurs assertions (Herndon n'a plus donné signe de vie après avoir à nouveau franchi la porte des dragons, Stanton est mort juste après avoir confié son aventure, enfin Peter Laveller est retourné en France où il est mort (22). On peut donc remarquer que le procédé de narration, délibérément choisi par l'auteur, perturbe l'information que le texte est censé communiquer : ces récits à la fois romanesques et scientifiques, qui par leurs thèmes relèveraient plutôt de la science-fiction, sont en fait asservis à une dialectique qui ressemble étrangement à celle du fantastique (23). Hormis les similitudes concernant le mode de narration on peut ajouter en regard des thèmes développés que l'amour, s'il est

toujours présent (à l'exception de "***The People Of The Pit***"), n'est jamais vécu par le narrateur. Enfin, les thèmes de tous les récits considérés ont pour point de départ la découverte d'un monde inconnu : dans les profondeurs ("***People Of The Pit***", "***The Moon Pool***"), dans une vallée perdue ("***The Metal Monster***"), dans une autre dimension grâce à un catalyseur (le miroir de pierre dans "***Through The Dragon Glass***", la mort dans "***Three Lines Of Old French***").

Personnalité du narrateur et mode de narration sont donc deux caractéristiques essentielles de cette première série d'ouvrages (en effet, on retrouvera les mondes oubliés par la suite).

Dès la seconde période, Merritt change de mode de narration : il va privilégier une tournure plus impersonnelle ; nul besoin de narrateur, l'auteur dirige le texte à sa guise. Le thème du voyage dans un autre monde reste présent (l'univers dans lequel évolue Satan peut passer pour un monde en soi). Une exception, cependant : "***Seven Footprints to Satan***". Tout d'abord, on y retrouve un narrateur "*actif*" ; d'autre part, l'intrigue n'est pas habituelle, puisqu'elle ressemble beaucoup plus à celle d'un roman policier ; enfin, il est le premier de la série des romans new-yorkais de Merritt. La présence du narrateur pourrait nous indiquer un retour à l'époque précédente : il n'en est rien, ce nouveau personnage n'est pas comparable au Dr. Goodwin. Tout d'abord, il est le héros sans partage de cette aventure ; ensuite, il est plus jeune que Goodwin ; enfin, il s'éprend de l'héroïne et, visiblement, s'amuse à nous faire partager son émoi.

La troisième période sera une époque que j'appellerai de récapitulation : en effet, Merritt renoue avec un type de narrateur qui ressemble au Dr. Goodwin, au point que l'on peut se demander si le Dr. Lowell, qui cache sa véritable identité, ne pourrait pas être le héros de "***The Moon Pool***". La suite de "***The Face In The Abyss***", quant à elle, relève du mode de narration de type journalistique (cela n'est nullement péjoratif et n'enlève en tout cas absolument rien à la dimension épique du récit). Enfin dans "***Dwellers Of The Mirage***" et "***Creep, Shadow, Creep***", ce sont deux jeunes narrateurs qui nous communiquent leur ardeur et leurs impressions : le mode de narration ne peut donc être le dénominateur commun de ces différentes oeuvres.

D'autre part, à l'exception de "*The Snake Mother*", dont le destin était scellé depuis longtemps, "*Dwellers of the Mirage*" est l'ultime roman qui emmène le lecteur dans une contrée lointaine pour y découvrir un monde perdu. Les deux derniers romans enfin terminent la trilogie new-yorkaise, en apportant trois éclairages, totalement différents sur la grande ville américaine.

L'unité de cette période ne peut être, en aucun cas, fondée sur la thématique de l'exploration d'une contrée inconnue. En fait, le leitmotiv va être le transfert de la personnalité. Depuis les angoisses de Nimir, voulant "*habiter*" Graydon, en passant par Dwayanu, qui a le même problème avec Leif Langdon, Madame Mandilip, qui transfère l'esprit dans des poupées, et enfin Dahut d'Ys, qui prive ses amants de corps. Il paraît pour le moins relativement clair qu'il s'agit là de la caractéristique principale de cette dernière période. Le rôle dévolu à l'amour comme défenseur du Bien est lui aussi mis à mal : comment ne pas penser à Lur et à Dahut d'Ys terriblement séduisantes, au point de laisser au héros un certain goût d'insatisfaction après sa victoire.

Comme nous avons pu le constater tout au long de ce chapitre consacré principalement à la biographie d'A. Merritt, un certain nombre de découvertes appellent des explications : nous pouvons d'ores et déjà affirmer que l'écriture de Merritt a évolué à la fois dans le temps et, compte-tenu des événements qu'il a voulu mettre en scène, la multiplicité des points de vue par l'intermédiaire du changement de mode de narration, donne déjà un relief particulier. L'exploration des mondes oubliés, leur liaison

avec le monde réel, va permettre de dégager toutes les possibilités qu'offre cette thématique. Enfin, les thèmes de la lutte entre le Bien et le Mal, la possession, l'amour vont être autant d'épreuves que le héros d'Abraham Merritt devra affronter. Dans la perspective d'un travail consacré à la recherche d'une certaine unité dans l'oeuvre de cet auteur, il reste donc à explorer de façon plus systématique le contenu des oeuvres pour déceler les indices qui vont permettre d'aboutir à la représentation panoramique de la totalité de ses créations.

Notes premier chapitre.

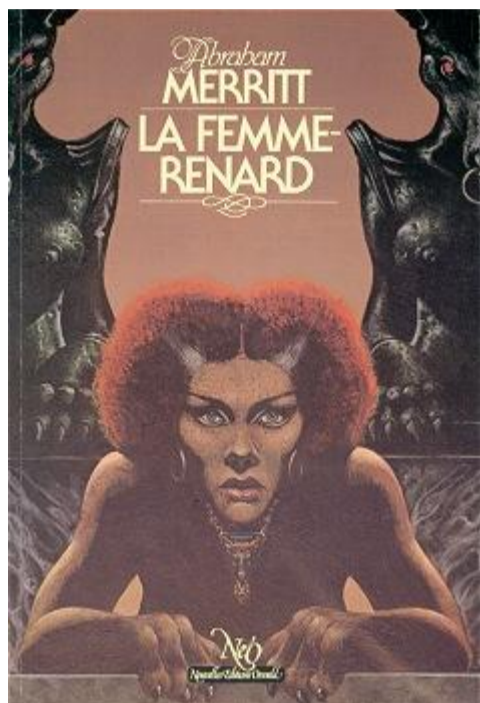
- note(1) Sam Moskowitz, **EXPLORERS OF THE INFINITE**, p.193
-
- note(2) *New York Times archives*, août 1943, p.36
- note(3) Sam Moskowitz, **EXPLORERS OF THE INFINITE**, p.193
-
- note(4) *New York Times archives*, août 1943, p.36
- note(5) Jacques Van Herp, *A. MERRITT OU LE VOYAGE AU PAYS*, in DES
Revue **FICTION**, N°52, Mars 1958, p.119
-
- note(6) Sam Moskowitz, **EXPLORERS OF THE INFINITE**, p.192
-
- note(7) *ibid.* p.190
- note(8) *ibid.* p.191
- note(9) *ibid.* p.192
- note (10) J. Sadoul **HISTOIRE DE LA SCIENCE-FICTION MODERNE** p. 48.
- note(11) Sam Moskowitz **EXPLORERS OF THE INFINITE**, p.198
- note(12) *ibid.* p.199
- note(13) *ibid.* p.189 - référendum organisé par *Argosy* en 1938 et qui vit la victoire d'Abraham Merritt-
- note(14) F.Truchaud Préface de **RAMPE OMBRE RAMPE**, Néo, 1993 p. 5.
- note(15) T.Todorov **INTRODUCTION A LA LITTERATURE FANTASTIQUE**, p.50.

note(16) Sam Moskowitz EXPLORERS OF THE INFINITE, p.201

note(17) Ne York Times Archives 1943 p.36

note (18) titres que l'on peut traduire par : " comment Salomon devint un vendeur de chevaux ", "préparation d'une expédition vers la lune ", "pourquoi il n'y a aucune fiction dans nos histoires d'amour et de sexe ."

note(19) **THE FOX WOMAN** paraît dans **THE BLUE PAGODA** dans le recueil de nouvelles portant son titre, édité par Avon en 1949



note(20) Sam Moskowitz EXPLORERS OF THE INFINITE p.206 - selon l'ENCYCLOPEDIA (vol.2) de D.Tuck p.309, ce magazine s'intitulerait **A . M E R R I T T ' S F A N T A S Y**

note(21) D'après Sam Moskowitz, le texte préféré de Merritt aurait été **THE WOMAN OF THE WOOD**, et celui qui lui aurait causé le plus de tourments, **THE METAL MONSTER**. Pour le public, son plus grand succès de librairie aura été **SEVEN FOOTPRINTS TO SATAN** ; en 1959, on estimait déjà le nombre d'exemplaires vendus à plus d'un million et **BURN WITCH BURN** à 500.000 exemplaires. Le préféré des spécialistes de Merritt étant **DWELLERS IN THE MIRAGE** ; n'oublions pas les titres remportés par **THE SHIP OF ISHTAR** (Premier au référendum d'*Argosy* en 1939) et **THE MOON POOL** (deuxième au référendum paru en septembre 1947 dans le fanzine *Sun Spots* (Jacques Sadoul, HISTOIRE DE LA SCIENCE-FICTION MODERNE, p.178).

Enfin si on trouve actuellement (1985) en France la presque totalité des oeuvres de Merritt, ce n'est pas le cas aux U.S.A. où **THE SHIP OF ISHTAR** et **THE FOX WOMAN** semblent être les deux seules oeuvres disponibles en librairie.

Enfin, pour en finir avec cette partie concernant la popularité des oeuvres de Merritt, il m'a semblé intéressant d'ajouter en annexe les différents compte-rendus journalistiques de l'époque, qui ont salué les parutions de ses oeuvres les plus importantes.

note(22) Trois nouvelles éditées en France dans le recueil **LA FEMME DU BOIS**, (Néo, 1984) ayant pour titres : **LA PORTE DES**

DRAGONS , **LES ETRES DE L'ABIME**, **TROIS LIGNES DE VIEUX FRANÇAIS**.



note(23) N'oublions pas que le terme "*science-fiction*" n'existe pas encore en 1920, puisqu'il sera pour la première fois utilisé par Hugo Gernsback dans l'éditorial du numéro 1 du magazine *Science Wonder Stories* qu'il a financé en juin 1929 (J. Sadoul, HISTOIRE DE LA SCIENCE-FICTION MODERNE, p.75).

Chapitre 2 : Le monde d'Abraham Merritt.

2. 1. La notion de monde et le corpus des œuvres.

Créer un monde, c'est créer un espace et un temps, puis des créatures qui vont tenter à travers l'espace et le temps de donner un sens à la création, hiérarchiser par leur comportement un certain nombre de valeurs. La création d'un monde suppose un créateur : Le hasard dans la philosophie athée joue ce rôle mais l'expérience du sacré est tellement ancrée dans l'esprit humain que même l'homme profane va créer d'une certaine façon un espace sacré, un temps sacré (le retour dans un lieu chargé de souvenirs ou la commémoration d'un anniversaire). Ce pas franchi, il ne sera plus possible d'ignorer l'aspect métaphysique que soulève ce problème. L'écrivain est un créateur tyrannique puisqu'il anime ses créatures jusqu'au point ultime et que le libre-arbitre de celles-ci ne pourra jamais s'exercer. Comme a pu le dire Albert

Camus, cité par Alain Robbe-Grillet, « *écrire un grand livre, c'est créer un monde auquel nous croyons tous complètement* » (1). On a tout lieu de penser que Merritt fait partie de ceux qui ont réussi cette gageure : aussi a-t-il eu le souci de rendre cohérentes les différentes découvertes auxquelles il va habituer ses lecteurs et construire pierre par pierre un édifice qui va leur permettre d'appréhender un autre univers qui est celui de l'imaginaire. La notion de monde est indissociable de celle d'espace : dans un premier temps, il sera indispensable de donner à l'espace profane la place qu'il occupe dans l'oeuvre de Merritt. Mais c'est l'espace sacré qui va motiver la création d'un comportement crypto-religieux. Pour définir la notion d'espace sacré, il faut définir le sacré en tant que réalité d'un autre ordre que les réalités naturelles. Mircea Eliade parle d'hiérophanie (quelque chose de sacré se montre à nous) lorsque, par un acte mystérieux, il y a manifestation de quelque chose de tout autre, d'une réalité qui n'appartient pas à notre monde dans des objets qui font partie intégrante de notre monde naturel et profane. La pierre sacrée, l'arbre sacré, ne sont pas adorés en tant que tels ; ils ne le sont justement que parce qu'ils sont des hiérophanies, parce qu'ils montrent quelque chose qui n'est ni pierre ni arbre, mais le sacré, le "*ganz andere*".

Dans l'espace géographique profane, le premier souci de Merritt va être de créer cet espace sacré : les hiérophanies seront présentes dans tous ses romans, à l'exception peut-être de "***Seven Footprints To Satan***" ; mais la salle du jeu n'est-elle pas une pseudo-hiérophanie ? Parler de l'espace c'est donc considérer ces

deux aspects du problème. La révélation d'un espace sacré permet d'obtenir un point fixe, de s'orienter dans l'homogénéité chaotique, de fonder le monde et de le vivre réellement (2). Merritt respectera, dans ses créations, l'*Axis Mundi* qui est le système du monde traditionnel, avec ses portes, le ciel, la terre, les profondeurs.

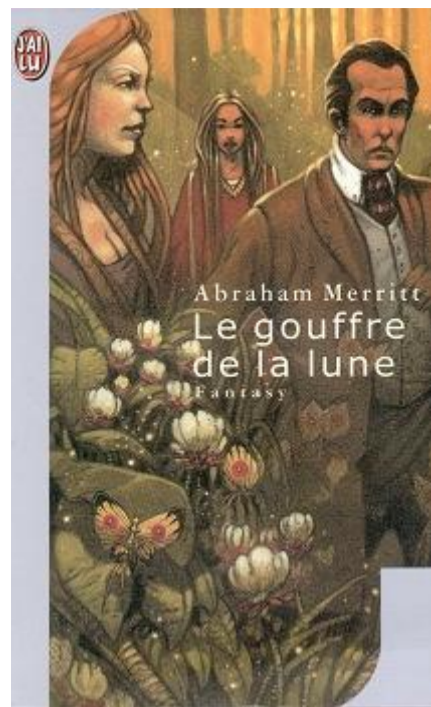
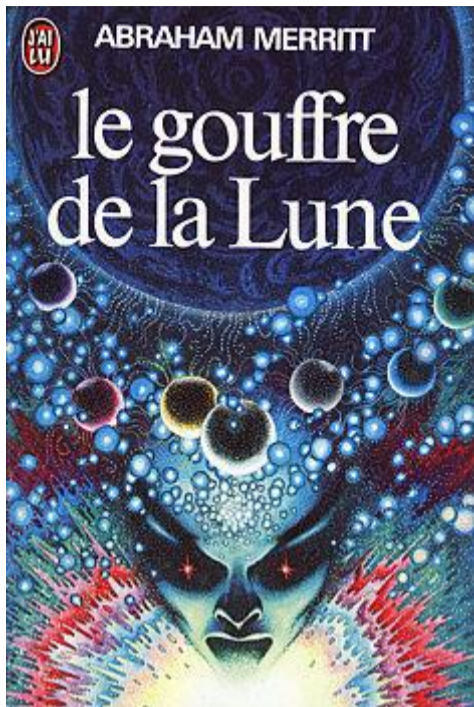
Le monde sacré est indubitablement lié au temps sacré ; pour rejoindre le temps sacré, le rite va répéter la cosmogonie : il aura une fonction exemplaire dans la régénération par retour au temps originel. Réintégrer le temps originel, c'est devenir contemporain des dieux.

Dans l'oeuvre de Merritt, ce retour s'effectue en deux étapes : la première est un retour à l'époque du rite puis la seconde, à travers le rite, permet d'accéder au fameux temps originel. L'irruption du sacré dans le monde, racontée par le mythe, fonde réellement le monde : donc le retour au temps du mythe, à travers la première partie de la démarche de Merritt, est absolument indispensable. C'est enfin, par le truchement du héros que l'on va assister à l'avènement d'une nouvelle mythologie. C'est l'existence de cette dernière qui va achever de donner une réalité au monde créé.

Afin de faciliter les recherches, le corpus des oeuvres plus particulièrement concernées sera constitué des seuls romans d'Abraham Merritt, analysés dans leur édition française la plus récente (par rapport à 1985). Les nouvelles seront mentionnées à plusieurs reprises mais les développements inhérents à leur structure sont trop peu significatifs pour pouvoir être pris en compte. Le corpus est donc constitué par :

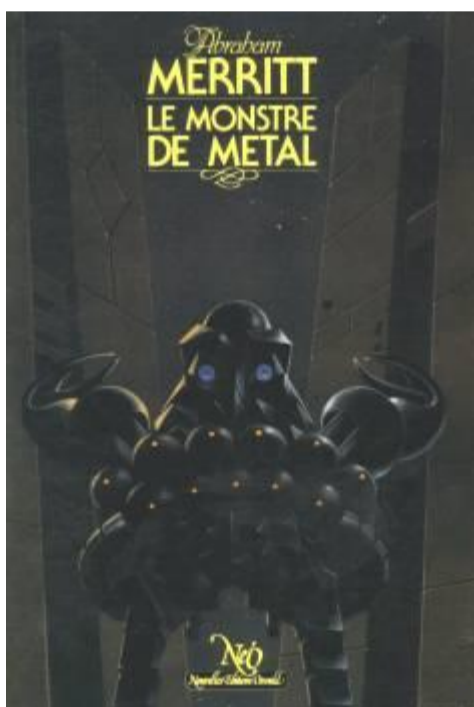
LE GOUFFRE DE LA LUNE (The Moon Pool - Putnam 1919)

Traduction H. Wertheuner - Coll. J'ai Lu N°618, 1975 - 317p.



LE MONSTRE DE METAL (The Metal Monster - Argosv 1920)

Traduction G. Sollacaro, Néo, N°72, 1983 - 243p.

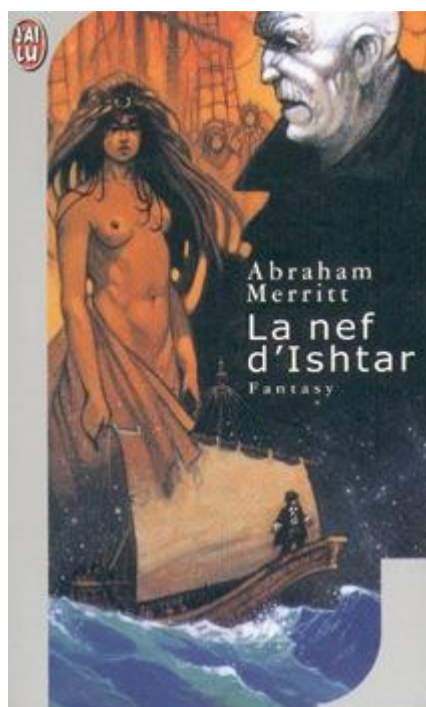
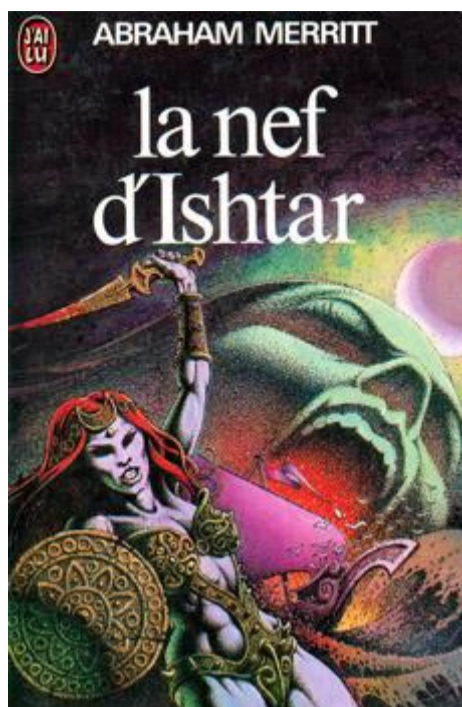


LE VISAGE DANS L'ABIME (The Face In The Abyss - Liveright 1931)

traduction P. Chwat, Albin Michel, Collection « SF » N°30, 1974 - 248p.

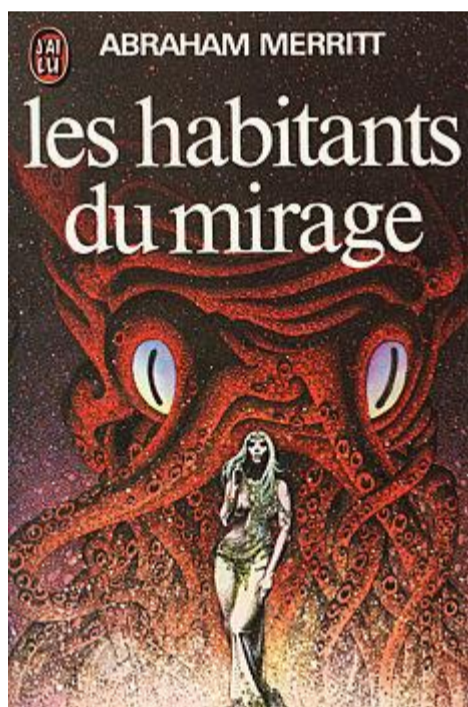
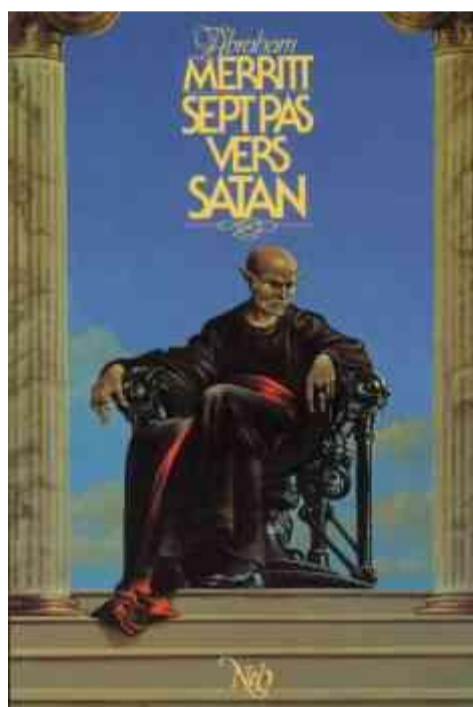


LA NEF D'ISHTAR (The Ship of Ishtar - Putnam 1928) traduction M. Deutsch, Coll. J'ai lu N°574, 1975 - 254p.



SEPT PAS VERS SATAN (Seven Footprints To Satan - Liveright 1928)

traduction A. Rosenblum, NÉO N°1, 1983 - 238p.



LES HABITANTS DU MIRAGE - Liveright, 1932)

(Dwellers In The Mirage -

Traduction A. Rosenblum, J' ai lu N°557 1974 - 316p.

BRULE, SORCIERE, BRULE ! (Burn, Witch, Burn! – Liveright 1933)

Néo N°111, 1984 – 223 p.

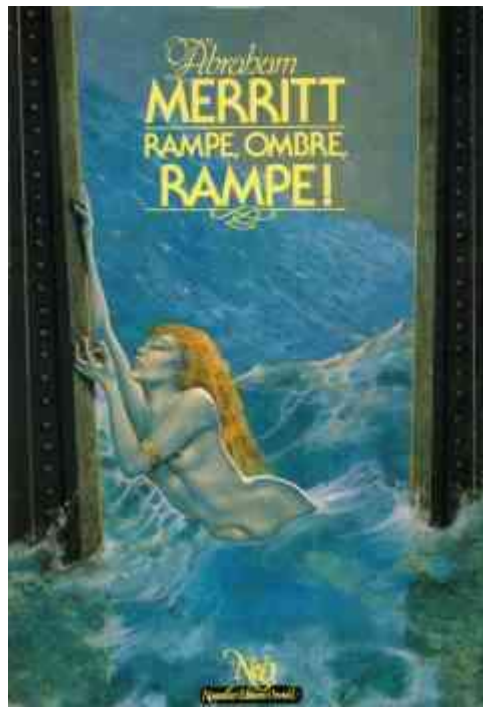
RAMPE, OMBRE, RAMPE !

1934)

(Creep, Shadow! - Doubleday

Néo N° 29,

1981 - 247p.



2. 2. Un monde qui repose sur des données géographiques et historiques.

2. 2.1. Aspect géographique.

2. 2.1.1. Situations globales.

Cette partie de mon exposé sera plus particulièrement illustrée par de nombreuses cartes ; le choix du procédé étant en étroite relation avec la nature du sujet étudié.

D'une façon générale, chaque oeuvre situe assez précisément les lieux où va se dérouler l'aventure ; il s'agit dans tous les cas d'un périmètre restreint aux limites bien définies.

Observons la carte N°1 : chaque dessin géométrique indique sur la carte de façon approximative la localisation géographique des différentes intrigues.

Toutes les parties du monde sont concernées, à l'exception de l'Afrique. Plusieurs hypothèses concernant cette éviction : le manque d'attrait qu'offre ce continent pour Merritt, ou la moins bonne connaissance du territoire, ou enfin la volonté de ne pas empiéter sur un domaine largement exploité par ses confrères Edgar Rice Burroughs avec Tarzan , ou H.Rider Haggard avec "*She*".

Une autre observation d'ordre général : seul l'Est des U.S.A. est concerné par l'oeuvre de Merritt. Ce choix peut s'expliquer par la volonté de décrire dans ce cas des lieux très connus des lecteurs pour créer un effet d'hiérophanie : Battery Park à New-York, par exemple, n'a plus pour moi la même dimension que lors de ma première visite : c'est devenu le lieu où on a vu une poupée armée sauter d'une voiture, ou l'étrange rencontre entre Kirkham et Consardine (**BRULE SORCIERE BRULE** et **SEPT PAS VERS SATAN**). De la même façon, Merritt pour fonder son monde sur des bases réelles va créer un certain nombre d'hiérophanies pour le lecteur qui ne pourra plus penser "Alaska", sans penser aux **HABITANTS DU MIRAGE**. Cette réaction naturelle, bien que rapidement maîtrisée par une réflexion du genre "*mais il ne s'agissait que de fiction*", prouve que l'auteur a réussi par son talent à nous imposer sa création.

Si nous procédons par continent, les Amériques sont concernées sept fois : tout d'abord l'Alaska avec **LES HABITANTS DU MIRAGE** et **LES ETRES DE L'ABIME** ; puis New-York, à cinq reprises (**LA NEF D'ISHTAR**, **SEPT PAS VERS SATAN**, **BRULE SORCIERE BRULE**, **RAMPE OMBRE RAMPE**, **LA FEMME RENARD**). On peut remarquer que cette ville est aussi le point de départ des premiers romans même si elle n'est qu'à peine mentionnée dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE** et **LE MONSTRE DE METAL**. Enfin, l'Amérique du Sud est le cadre où se déroulera l'intrigue du **VISAGE DANS L'ABIME**.

L'Asie vient en deuxième position, d'une part avec **LE MONSTRE DE METAL**, puis avec la première partie des **HABITANTS DU MIRAGE**, et enfin avec le début de **LA FEMME RENARD**.

L'Océanie sera le Lieu présumé du **GOUFFRE DE LA LUNE**, situé dans les îles Carolines. Enfin, l'Europe est mentionnée à travers **BRULE SORCIERE BRULE** et **RAMPE OMBRE RAMPE**, auxquels on peut rajouter "*Trois Lignes de Vieux Français*". Je ne considère pas dans cet aspect

géographique **LA NEF D'ISHTAR**, dont l'action se déroule à l'époque Babylonienne et dont les points de repère sont trop vagues pour être pris en considération. Chaque roman livre quelques noms qui vont être autant de jalons dans notre recherche des sites privilégiés par le récit.

L'OCEANIE :

Dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, Goodwin rencontre Trockmartin à Port Moresby puis se mettra en route en direction de l'une des îles Carolines : Ponape. Sur la côte orientale de cette île se trouvent effectivement des ruines : le Nan-Matal. C'est donc d'un secteur très précis que Merritt va tirer matière à son aventure.

L'ASIE :

Le Tibet méridional est évoqué dans **LE MONSTRE DE METAL**; New-York étant le point de départ du Dr Goodwin, c'est pour retrouver une fleur particulière que l'on ne trouve que sur les pentes du Mont Elbrouz (Caucase, entre la mer Noire et la mer Caspienne) ainsi que dans l'Hindou Kouch (Afghanistan - Pakistan)(3), que l'expédition va avoir lieu.

Le point de départ effectif est Téhéran en direction du Transhimalaya. Il mentionne la lamasserie de Palkhor Choinde et Gyantse, à l'Ouest de Lhassa, comme lieu d'où était originaire le serviteur Chiu Ming (4). Tous ces renseignements géographiques sont exacts. Le seul qui pose un problème est le but du voyage à savoir le Lac Manasarovar que je n'ai pu situer. Pour les autres protagonistes, Drake par exemple, voulant pousser son expédition jusque dans le Turkestan, rencontre Goodwin au Tibet (5). Ruth et son frère venant du Cachemire franchissent des passes menant vers le Sud ; ils y rencontrent tout d'abord de petites hauteurs puis

des montagnes et enfin des pics infranchissables, qui semblent être le Transhimalaya (6). Quoiqu'il en soit, Goodwin suit les pistes iraniennes puis, au bout de trois mois, arrive dans une zone située entre l'Hindou Kouch et le Transhimalaya.

Quelques remarques sont appelées par l'observation de la carte. Tout d'abord l'énorme distance parcourue par le Docteur Goodwin : de Téhéran à la pointe Nord de l'Hindou Kouch, via Kaboul (route la plus directe). Il faut franchir deux mille kilomètres de désert vallonné. D'autre part, la localisation géographique du monde de métal est faite de façon approximative, dans un rayon de 500 kilomètres, vraisemblablement quelque part entre le Cachemire et le Tibet. Autre fait remarquable : la dénomination du point culminant de cette région : le K2 (8.611 mètres), deuxième sommet du monde après l'Everest (8.847 mètres), est aussi appelé Godwin Austen. Quelle coïncidence ! Enfin la dernière remarque concerne le retour : comment se fait-il que les survivants aient rejoint Gyantse par leurs propres moyens ? 1.700 kilomètres séparent l'Hindou Kouch de cette ville. Soit les rescapés ont marché beaucoup plus longtemps, soit le monde de métal était situé beaucoup plus à l'Est que la ville de Ruzark (la distance étant abolie du fait du transport à "*dos de cube*").

Une autre région d'Asie sera concernée par un roman de Merritt, c'est le désert de Gobi : à son propos, peu d'indications de localisation. La rencontre avec les peuplades Ouigours s'effectuant dans une contrée désertique, les points de repère sont inexistants. D'autre part, il est vrai que la partie la plus conséquente du roman va se dérouler en Alaska où, comme nous le verrons plus loin, la localisation est plus précise.

L'AMERIQUE DU SUD :

Dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**, le point de rencontre des explorateurs est Quito (capitale de l'Equateur), le point de départ de l'expédition est Cerro de Pasco, une ville située dans les montagnes à 150 kilomètres au Nord-Est de Lima, la destination de l'expédition est la cordillère de Carabaya (7). Cette dernière est

située au Nord-Est de Cuzco : les hauts plateaux de l'altiplano sont dominés par les pics de la cordillère et cette voie a été de tous temps une voie de passage entre l'ancienne capitale Inca (Cuzco) et le Lac Titicaca . Merritt utilise donc ce site mais il ne fait pas emprunter à ses héros l'itinéraire traditionnel. En effet la logique et la topographie des lieux auraient voulu que le départ de l'expédition fût Cuzco, ville nettement plus proche de la destination finale. Cependant, prenant ce point de départ, c'est le flanc Sud de la cordillère qui s'offre aux explorateurs : le flanc le plus connu. Il va donc falloir les faire partir de beaucoup plus loin dans le Nord-Ouest, leur faire traverser ce qu' il nommera un désert (il est vrai que cette région est désertique et que, dans de nombreux endroits, elle est relativement plate mais, en aucune façon, il ne mentionne les difficultés de progression dues à l'altitude). L'accès par le Nord, s'il est plus long (près de 400 kilomètres séparent Cerro de Pasco de la Cordillère de Carabaya), a l'avantage, je le répète, de présenter au lecteur le flanc nord, beaucoup moins connu que celui du Sud.

N'oublions pas non plus que c'est dans cette région que fut découvert le prestigieux site du Machu-Picchu et qu'il a fallu beaucoup de chance pour pouvoir le repérer. A l'heure actuelle, un autre site aussi prestigieux mais non ouvert au tourisme a été révélé ; il paraît de source péruvienne que quelques autres villes sont encore dissimulées. La topographie de la région est telle que ces lieux sont invisibles des vallées. Les nuages recouvrant les cimes ou les pentes de certains pics de façon ininterrompue, il est très difficile, d'avion ou d'hélicoptère, de faire des relevés méticuleux (9). Enfin, la végétation luxuriante - l'Amazonie est à une centaine de kilomètres - et le peu de sympathie des Indiens envers les étrangers font que le Pérou est encore un paradis pour les gens s'intéressent à l'archéologie.

Les indications données par Merritt permettent donc de situer Yu Atlanchi à l'extrémité Ouest de la cordillère de Carabaya et dans le versant Nord. En effet, le point de départ de l'expédition aurait été autre si la localisation avait été à l'Est par exemple. Enfin, le hameau Chupan, donné comme point de repère et localisé très près de Yu Atlanchi semble faire partie de la fiction au même titre que les différents noms de lieux situés dans le pays imaginaire.

L'AMERIQUE DU NORD :

L'Alaska : **LES ETRES DE L'ABIME** (premier texte de Merritt à révéler un monde perdu sur notre globe), avec deux points de repère précis (comme à l'accoutumée) donnés : tout d'abord Dawson, ville canadienne située dans l'état du Yukon. C'est de là que, au printemps, le héros et son ami partent vers le Nord à la recherche de la montagne de la main ; de cette dernière, nulle trace sur des cartes de la région ; pourtant sa situation approximative la place à 500 kilomètres au-delà de la première grande boucle du Kuskokwim, qui se jette dans le Yukon (10). L'action a donc pour cadre le grand Nord Canadien.

Dans **LES HABITANTS DU MIRAGE**, Merritt va localiser le pays des Ajirs beaucoup plus à l'ouest, en Alaska américain cette fois. Ici encore des précisions sont fournies (11) : il s'agit d'une région située entre les sources du Koyukuk et du Chandalar, dans les contreforts des monts Endicott. Toutes ces indications peuvent être facilement vérifiées sur une carte de la région. L'évocation de Circle confirme l'hypothèse première. En effet, cette ville se situe au Sud-Est du point où nos héros se trouvent et lorsque, momentanément, ils décident de rebrousser chemin, ils vont bien s'orienter vers le Sud (12). Enfin, la topographie est respectée puisque, se dirigeant finalement vers le Nord, ils rencontrent moins de forêts puis des montagnes avec des pics d'une hauteur de 1.500 mètres environ qui se dressent face à eux d'Est en Ouest.

On peut toutefois noter une légère erreur dans la note entre parenthèses de l'édition française (Je ne connais malheureusement pas l'édition américaine). En effet, le Koyukuk passe pour être le nom indien du Yukon. Il n'en est rien : il s'agit, comme on peut le constater sur la carte, d'un autre

fleuve (affluent du Yukon) ; il s'y jette à l'ouest des monts Endicott. La vallée du mirage, d'une longueur de 30 kilomètres et d'une largeur de huit kilomètres, est située à l'intérieur d'un triangle formé par le Kokuyuk, le Chandalar et les monts Endicott.

On peut conclure de ces différentes localisations l'extrême précision des renseignements de Merritt, qui ne peut être pris en défaut : Muria, Ruzark, le pays dans l'ombre et Yu Atlanchi sont reliés à notre monde par des points de repère tangibles. Il sera donc important pour l'auteur de les rendre définitivement inaccessibles à la fin des romans pour préserver la crédibilité du récit.

Il faut noter, d'autre part, que ces mondes ne se chevauchent pas ; ils sont très bien délimités. Les civilisations, dont ils sont les survivances, ne présentent pas, aux yeux du lecteur, de contradiction majeure dans leur conception et leur cohabitation.

NEW-YORK, cas particulier :

La grande ville américaine ne sera pas comme toutes les régions vues précédemment le refuge inexpugnable d'un peuple inconnu. Elle sera le théâtre d'événements extraordinaires. En effet les romans New-Yorkais sont bâtis d'un point de vue géographique comme les autres oeuvres de fiction de Merritt. Il faudra un cadre plausible aux aventures. Dans la mesure où ces romans sont d'une inspiration différente de ceux mettant en scène des mondes géographiquement perdus, il ne s'agira pas ici de les situer dans un espace archi-connu mais de les représenter dans une autre dimension (tout au moins pour deux des trois romans concernés).

Dans **SEPT PAS VERS SATAN**, le premier de la série, on peut suivre pas à pas (c'est le cas de le dire !) l'enlèvement de James Kirkham. Tout d'abord, son emploi du temps le conduit au Metropolitan Museum puis à Central Park (qui se trouve à proximité), enfin au Club des explorateurs (5^{ème} avenue). Il descend la 5^{ème} avenue en direction de Broadway, passe devant l'hôtel de ville (12). Il continue ensuite, dépasse Cortland Street puis la Trinité et arrive au bout de Broadway, à Battery Park. Accompagné de Consardine, qui l'a abordé dans le parc, il avance en direction de Whitehall Street puis aperçoit les lumières de Bowling Green Station. Ils prennent le métro jusqu'à la station de la 14^{ème} puis une voiture les emmène par la 5^{ème} avenue vers Long Island.

Le deuxième lieu, exactement situé par Merritt dans ce roman, est le domicile de Satan (13). Après la 5^{ème} avenue, ils prennent le pont de Queensborough, arrivent dans Long Island, prennent l'autoroute Vanderbilt puis arrivent au lac Ronkonkoma, tournent vers le Nord en direction du Sound puis traversent Smithtown et prennent la route du littoral Nord. Le château de Satan est donc situé à une quinzaine de kilomètres de Port Jefferson entre cette ville et New-York, dans une partie couverte de forêts qui va de là à Oyster Bay, dans un vallon à un kilomètre environ du Sound.

Ces dernières indications appellent quelques informations complémentaires . Le Sound est le nom de la baie au Nord de l'île de Long Island et Oyster Bay est une petite ville située à l'Ouest de Port Jefferson. Il est très possible de localiser la demeure de Satan et de reconstituer l'itinéraire conduisant en ces lieux.

Dans **BRULE SORCIERE BRULE**, on pourra de la même façon localiser les différents lieux où se déroulent les sinistres événements. On peut constater à nouveau l'utilisation de Battery Park, ce petit jardin public situé au Sud de l'île de Manhattan et d'où partent les ferries conduisant à la statue de la Liberté.

Dans **RAMPE OMBRE RAMPE**, l'appartement New-Yorkais de Dahut est situé face à l'East River et l'île Blackwell (qui depuis s'appelle Roosevelt Island). Le ranch des De Keradel se situe lui dans Rhode Island, à une centaine de kilomètres de New-York. Le nom de Beverly est introuvable sur la carte (c'est le nom du village qui est à proximité de la propriété). En revanche, il existe un lieu

nommé Beaver qui correspondrait assez à la description faite par Merritt : *"C'est un beau lopin de terre qui s'avance dans la mer, une étroite langue de terre d'environ 1.000 pieds."*

La situation géographique dans les romans New-Yorkais est donc très précise dans l'ensemble. Le point d'appui sur le monde réel est indiscutable ; il va permettre par la suite d'extrapoler et d'engendrer les créations les plus téméraires dans le cadre de mondes purement intemporels et intangibles). Ici encore les différentes informations, si elles se recoupent (utilisation à plusieurs reprises de Battery Park), n'engendrent aucun effet d'exclusion. Les sites sont de solides supports de l'action et c'est grâce à eux que le lien avec le réel sera établi.

On peut conclure de cette partie, consacrée à la localisation des mondes perdus, que Merritt choisissait particulièrement bien les sites qu'il allait utiliser. De nombreux détails généraux permettent de localiser assez précisément les lieux mais cependant quelques événements fortuits rendent impossibles les mêmes découvertes : effondrement dans les Carolines, vallée détruite dans **LE MONSTRE DE METAL** dont rien maintenant ne permet de la distinguer des autres, etc ... D'autre part , la localisation n'est tout de même pas suffisamment précise pour permettre à coup sûr de dire : voilà l'endroit où se trouve Yu Atlanchi, par exemple ; c'est donc un jeu subtil d'indications et de silences qui va donner à l'espace profane existant tout son relief. Il va réserver son talent pour la mise en place d'un fabuleux décor, cadre majestueux où se déroulera l'intrigue.

C'est donc, en premier lieu, parce qu'il s'appuie sur le monde réel, objectif, que ses créations vont prendre corps et vivre une existence autonome.

2. 2.2. Aspect historique.

2. 2.2.1. La référence aux civilisations disparues.

Dans la plupart de ses oeuvres mettant en scène des mondes perdus, Merritt fait référence à un grand nombre de données historiques. Ces données sont relatives à des civilisations antiques, plus récentes, ou même des allusions à l'histoire de certains peuples.

Dans **LA NEF D'ISHTAR**, l'emprunt historique réside dans l'utilisation des coutumes. Dans l'ordre chronologique du roman, il nous est donné de voir la vie dans une galère avec un luxe de détails inouï puis à travers la prêtresse et Klaneth, l'auteur, restitue la couleur, les vêtements, les parures d'hommes et de femmes disparus depuis six mille ans. (A ce propos, un détail attire mon attention: en effet, l'action est sensée se dérouler sous le règne de Sargon d' Akkad, six mille ans avant notre ère ; or il est fait allusion à des Romains et à des Grecs Mais j'oubliais que nous étions sur l'île des magiciens !)

L'approvisionnement du navire, la description de la ville, la cérémonie religieuse sont autant de touches qui complètent cette imprégnation suggestive de l'ambiance historique de l'époque.

"Autour de Kenton allaient et venaient des Assyriens, Ninivites et Babyloniens, aux cheveux frisés et à la barbe bouclée ; des Phéniciens au nez busqué et aux yeux ardents ; des Egyptiens aux prunelles noires et aux jupons de mousseline ; des Ethiopiens souriants aux paupières en amande , de grands anneaux d'or aux oreilles ; des soldats en cotte de mailles ; des archers, le carquois en bandoulière et l'arc à la main ; des prêtres en robes noires, en robes rouges, en robes bleues. Il avisa devant lui un guerrier rougeaud et à la musculature souple portant à l'épaule la hache à double tranchant de la Crète antique. Une femme chaussée de sandales, vêtue d'une jupe plissée d'une coupe singulièrement moderne que maintenait à la taille une ceinture en forme de serpent et dont les seins blancs et haut plantés jaillissaient de son corsage profondément échancré, lui donnait le bras. C'était un couple de Minoéens et ils avaient peut-être vu les couples de jeunes garçons et les vierges, tribut d'Athènes au Minotaure, pénétrer dans le labyrinthe conduisant au repaire où le monstre mi-homme mi-taureau les attendait.

Puis ce fut un Romain en cuirasse étreignant un court glaive de bronze, un glaive qui avait peut-être ouvert son chemin aux pas du premier César. Le suivait un gigantesque Gaulois aux cheveux tressés dont les yeux étaient du même bleu glacé que ceux de Sigurd " (14).

C'est la vision d'un témoin de la scène qui est ici proposée au lecteur. Même la description de la ville semble être calquée sur la vision qu'aurait pu avoir un étranger de la ville de Babylone elle-même.

"Tout au bout de l'artère se dressait l'énorme masse du temple en terrasses. Il était flanqué d'échoppes devant les portes desquelles des marchands vociférants faisaient l'article" (15).

"Bientôt, il atteignit l'extrémité du parc. S'immobilisant, à demi caché par la végétation, il se mit à observer le paysage.

La silhouette immense du temple des Sept Zones se dressait à moins de cinquante mètres de lui, masquant l'horizon comme un cône cyclopéen. Le colossal escalier se lovait autour de l'édifice à l'instar d'un serpent. Jusqu'à une hauteur d'une centaine de mètres, le bâtiment luisait comme de l'argent poli. Là, une terrasse circulaire barrait le tronc de cône."

"A une distance d'environ quinze cents mètres, le parc longeait le mur du temple et il y avait à cet endroit de grands arbres dont les branches touchaient presque l'escalier" (16).

Si nous considérons la carte de Babylone, il est facile de reconnaître les jardins suspendus dans le parc décrit par Merritt et la grande Ziggourat comme le temple des Sept Zones. D'un point de vue purement historique, ses créations sont en accord avec l'image que l'on peut avoir de cette civilisation. Les combats, la hiérarchie des valeurs guerrières enfin, complètent une fresque qui par sa forme pourrait être une fresque historique extrêmement fidèle.

Si Babylone inspire Merritt dans ses descriptions puis dans le "*climat*" de ses romans, dans **LE MONSTRE DE METAL**, il empruntera la partie de l'histoire perse racontant la déroute des armées de Darius devant Alexandre. C'est donc un événement précis qui va être utilisé. On constate, en observant la carte, qu'Alexandre a repoussé les Perses jusque dans l'Hindou Kouch et cette anecdote va être exploitée habilement par Merritt. Bien sûr, la description des vêtements des gens de Ruzark et celle de la ville

elle-même va être d'une grande fidélité mais ce n'est pas cette fois l'objet du roman.

Il s'agit ici de la justification de la présence d'un peuple et de sa survivance dans un monde moderne. Effectivement situé à l'extrême limite Est de l'empire d'Alexandre, l'Hindou Kouch et le Transhimalaya auraient éventuellement pu servir de refuge à une population chassée de ses terres par le grand conquérant.

Dans un autre roman , **LE VISAGE DANS L'ABIME** , c'est à nouveau un événement historique qui va être le point de départ de l'intrigue : la mort de l'Inca.

Parti de Panama à la recherche d'un mystérieux pays des Virus ou Birus, le petit corps expéditionnaire équipé par Francisco Pizarro et Diego de Almagro se trouve au soir du 16 Novembre 1532 à Casamarca. En quelques heures, les Espagnols, qui ne disposaient que de cent six fantassins et soixante deux cavaliers, anéantirent l'escorte royale et s'emparèrent de l'Inca Hatahualpa. Pour obtenir sa liberté, celui-ci proposa de remplir d'objets d'or et d'argent une pièce de 6,70 m X 4,20 m X 2,45 m. Ayant tenu parole, il n'en fut pas moins étranglé puis brûlé le 28 Juillet 1533, à la suite d'un simulacre de procès. On lui reprochait notamment d'avoir fait assassiner son frère dans la lutte fratricide qui les opposait pour la succession de leur père Huayna Capac. L'or affluant de tous les points du Pérou pour la libération de l'Inca disparut aussitôt. La région particulièrement montagneuse et le petit nombre d'Espagnols ne permirent pas d'en retrouver la trace. Cette anecdote de l'histoire péruvienne ajoutée à la récente découverte (en 1911), dans la région de la cordillère de

Carabaya, d'une ville Inca dont on ignore toujours le nom et qu'on a surnommée Machu Picchu du nom du pic sur lequel elle se trouve, ont donc inspiré à Merritt le point de départ de son roman.

L'histoire sert donc de cadre dans **LA NEF D'ISHTAR**, de justification dans **LE MONSTRE DE MÉTAL**, de point de départ dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**. Dans d'autres romans, les allusions seront plus discrètes. Dans **RAMPE OMBRE RAMPE**, par exemple, l'auteur rappelle la réaction des Romains en face des Bretons et l'extermination de ces derniers par leurs envahisseurs sous prétexte que leurs sacrifices étaient sanglants. Cette anecdote est véridique ; il m'a été possible de la vérifier en étudiant l'histoire des peuples celtiques à l'époque Romaine. Cependant, la ville d'Ys (ville mythique) n'est pour rien dans ces massacres. Les traditions de certaines peuplades celtes étant effectivement barbares, elles ont motivé la colère des Romains. Cicéron raconte en l'an 75 avant Jésus Christ que les Celtes avaient pour coutume atroce de sacrifier des hommes à leurs divinités (*Pro fonteio* 10, 14, 21 **République** III, 9, 15).

D'autre part, chez certains peuples, c'était la communauté qui sacrifiait de grands mannequins d'osier remplis d'hommes. Strabon (*Géographie* IV, 4, 5 Cf Diodore V, 31) raconte que d'autres victimes étaient frappées à mort d'un coup de sabre dans le dos et on interprétait leurs convulsions . Enfin, Tacite rapporte que les gens de Mona arrosaient leurs hôtels de sang humain (**Annales** XIV, 30). (note 17)

L'histoire des Oïgours dans **LES HABITANTS DU MIRAGE** est elle aussi faite de massacres, de conquêtes, de fuites devant d'autres envahisseurs. J'en veux pour preuve cette carte montrant la situation à l'époque de Gengis Khan. Il peut donc paraître plausible que leurs ancêtres aient pu s'enfuir vers le Nord. Merritt justifie cet exode par la désertification du Gobi, mais celle-ci paraît tellement antérieure à l'apparition de l'homme que d'autres raisons peuvent être à l'origine de cette migration.

D'autres peuples sont cités à travers des oeuvres comme **LE VISAGE DANS L'ABIME** : les Aymaras par exemple dont Merritt utilise une partie de l'histoire à travers les Incas ; les Quechuas aussi sont mentionnés dans le même roman ainsi que leur boisson favorite la "*chicha*" que l'édition française appelle "*quicha*" et qui n'est autre que le résultat d'une longue mastication et de la fermentation dans la bouche de maïs ou de canne à sucre mélangé à de l'eau et du miel puis versé dans un vase pour servir ensuite de boisson fortement alcoolisée.

Les bases historiques des romans de Merritt sont comme les cadres géographiques, d'une part bien réelles et d'autre part judicieusement exploitées. Cette utilisation est différenciée suivant le type de roman et la problématique qui s'en dégage ; mais la justesse des observations et la vérité dans la mise en scène sont autant d'arguments qui définissent les mondes de Merritt comme appartenant à notre univers et à son histoire.

2. 2.2.2. Les emprunts aux mythologies.

2.2.2.2. Les emprunts aux mythologies:

Les différentes allusions aux nombreuses mythologies se devaient donc de figurer dans cette partie consacrée à l'histoire.

Dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, Tangaroa le dieu polynésien est très souvent mentionné. *"Son nom signifie l'unique. C'était l'ancêtre de tous les dieux. Depuis des temps immémoriaux existait Ta'aroa. Il se développa lui-même dans sa solitude. Il était son "propre parent" n'ayant ni père ni mère. Innombrables étaient les formes de Ta'aroa mais il n'y avait qu'un Ta'aroa en haut, en bas et dans la nuit."* (18). Tangaroa est en priorité une divinité marine dans les mythologies de la Micronésie.

L'origine de toute vie se trouve dans le monde inférieur et, bien qu'il existe les puissances du haut (Alueop) et du bas (Solal), le monde inférieur est considéré comme l'origine de l'énergie. C'est l'Empyrée, à la fois source de mort et de culture. La lumière est faite pour faire travailler les hommes et empêcher les esprits de les aider. Le feu, arraché du ciel grâce à la capture d'un rayon de soleil, est d'abord chassé de la mer et du monde inférieur puis apporté sur terre où il sera vivement combattu puis adopté (19). Une autre création de la mythologie polynésienne va sans doute inspirer Merritt dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** : il s'agit de Nareau, l'un des dieux créateurs qui n'est autre qu'un seigneur araignée. L'évocation de la mythologie polynésienne à travers le nom de Tangaroa est donc révélatrice d'un certain nombre d'indices qui vont permettre à Merritt de s'inscrire dans ce cas précis dans une tradition vieille de plusieurs millénaires. L'interprétation personnelle de ce mythe sera abordée ultérieurement.

Merritt, de la même façon qu'il prend appui sur le monde géographique existant, sur l'histoire de ce même monde, va,

au travers de l'exploitation des mythes, développer son argumentation sur un troisième registre. Ce dernier point d'appui est sans doute celui qui va permettre les plus grandes extrapolations. La mythologie de l'Océanie est concernée mais ce sont aussi les mythologies nordique, germanique puis celle de Babylone, qui seront évoquées.

Dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**, nos points de repère sont à nouveau les noms utilisés : les Ases, Loki et le Ragnarok. Tous trois font référence à la mythologie germanique. Les Ases tout d'abord, qui sont l'une des deux familles divines (l'autre étant les Vanes) : Le séjour des Dieux est d'ailleurs appelé pays des Ases ; deux de leurs plus illustres représentants sont Odin et Thor. Je rappelle que les Germains ne croyaient ni à l'éternité du monde ni à la pérennité de leurs Dieux et, d'autre part, que ceux-ci étaient soumis au destin. Le personnage de Loki est tout à fait à part dans la mythologie germanique. A l'origine démon du feu, il triomphera lors de la destruction du monde par les puissances d'en bas. Il fut surnommé **le semeur de discorde car, au cours d'un banquet, il dénonça certaines frasques des Dieux et Déesses ; il sera fait prisonnier puis châtié pour son impudence en étant attaché jusqu'à la fin du monde. Il succombera sous les coups de son ennemi Heindall (un grand parmi les Ases, puissant, beau, dieu de la lumière , celui qui lance des rayons, symbole de la lutte de la lumière contre les ténèbres).** La disparition est liée au "Ragnarok" ; en effet, la chute des Ases va précéder la fin du monde appelée Ragnarok (le destin fatal des Dieux) par les conteurs islandais. Plus tard, les poètes Norrois modifieront légèrement le mot en Ragnarokkr (rokkkr signifiant ténèbres, crépuscule). C'est ainsi qu'a été formée l'expression "crépuscule des Dieux".

D'autres analogies nominales avec la mythologie germanique se retrouvent dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**. Nimir, le survivant de l'ancienne race, le pionnier dans le transfert de l'âme, possède un nom aux consonances étrangement proches de Mimir, géant des eaux, gardien de la merveilleuse fontaine où le frêne Ygdrassil plongeait. Son nom signifiant celui qui pense, c'est celui qui a le plus appris à Odin dont il était l'oncle. Il fut tué pendant la guerre qui opposait les Ases aux Vanes mais Odin, grâce au savoir de Mimir, conféra à ce dernier le pouvoir de survivre et sa tête embaumée répondait aux questions qu'on lui posait : la magie était en effet l'un des secrets de la fontaine.

Une autre analogie homonymique : les Urds et Urd, l'une des trois fileuses sorties de la fontaine, dont le nom signifie "*le destin*" et qui connaît le passé. (Les deux autres fileuses ou Nornes sont Verdandi qui connaît le présent et Skuld l'avenir.) L'intervention dans la littérature germanique de créatures fabuleuses était monnaie courante ; par exemple, le grand serpent de Midgard, qui n'était qu'un ancien géant métamorphosé.

Les analogies nominales entre **LE VISAGE DANS L'ABIME** et la mythologie germanique sont troublantes, cependant dans **RAMPE OMBRE RAMPE** une autre croyance est exploitée : en effet, les Germains croyaient que les âmes des vivants pouvaient se séparer du corps pour mener une vie à demi indépendante. Les Scandinaves désignaient ce double, cette ombre de l'homme sous

le nom de *fylgia* (le second, le suivant). Les blessures reçues par l'un étaient ressenties par l'autre. Les *fulgirs* avaient une existence presque autonome (20).

Enfin, le Kraken, obscure divinité nordique, monstre marin mythique, va être exhumé de l'oubli à travers Kalk'ru.

Dans LA NEF D'ISHTAR, la mythologie Babylonienne va être, elle aussi, abondamment utilisée. Kenton est au centre d'un conflit entre Ishtar et Nergal, qui vont être les protagonistes réels de l'action.

Ishtar, qui au départ est la déesse de la terre-mère, de la fécondité, devient la divinité de l'amour et des plaisirs mais aussi de la guerre (dès l'époque de la première dynastie babylonienne). Représentée vaillante et toujours armée de pied en cap, cette dualité entre la célébration de la vie et celle de la mort lui vaut d'avoir plusieurs symboles : le serpent (en tant que divinité de la terre), le lion (divinité de la guerre) et l'oiseau (la colombe : divinité céleste). C'est aussi une déesse astrale ; elle est l'ornement du ciel où elle brille comme une pierre précieuse (planète Vénus). Ses origines sont très confuses : on la dit tour à tour fille de Anu, Sin, Shamash, Enil, Ea, Ninurta ; femme de Anu, Sin, Shamash, Enil, Marduk, Tammuz ; et, enfin, soeur de Chamash, Marduk, Ereshkigal (21). La version Akkadienne la situe en tant que divinité céleste entre son père Sin et son frère Shamash. Cette version raconte les avatars de cette grande déesse qui va descendre aux enfers. La soeur de celle-ci, Ereshkigal, a épousé Nergal, le dieu de l'ombre. Ishtar, voulant rendre visite à sa sœur, se dépouille de tous ses biens au cours de la cérémonie du passage dans l'ombre et la perfide Ereshkigal en profite dès son arrivée pour la maintenir prisonnière

auprès d'elle et de Nergal. Mais c'est une vague de calamités qui va s'abattre sur la terre et principalement l'absence de toute procréation. Shamash va donc trouver leur père Sin, qui confie à Ea, un autre dieu, le soin de libérer Ishtar. Ce dernier crée Atsushunamir, un être efféminé qui va apaiser la jalousie de la reine des enfers et rendre Ishtar au monde supérieur.

La mythologie Aztèque, à travers son élément le plus important, c'est à dire le soleil, va aussi influencer l'auteur du **GOUFFRE DE LA LUNE**. *"Les Aztèques considéraient cet astre comme prédateur ; l'énergie pour eux était dévorante : elle n'était pas source mais consommatrice. Elle devait manger des sacrifiés pour se nourrir"* (22). "L'être de lumière", s'il est plutôt une créature lunaire, n'est pas sans rapport avec cette conception mythique.

La mythologie Celtique à travers la légende de la ville d'Ys est abondamment utilisée. Le mythe de la ville engloutie est chez les Celtes le mythe fondamental de l'origine. Plusieurs versions sont parvenues jusqu'à nous. Les légendes de Maes Gwyddneu (Pays de Galles) ou du Lough Naegh (Irlande) traitent du thème des cités englouties mais la plus célèbre est celle de Ker-Ys (Bretagne Armoricaïne). Le roi de Cornouaille, Gradlon, a une fille Dahud ou Ales, qui est débauchée, nymphomane. Un châtiment divin va s'abattre sur la cité et Gradlon, considéré comme un bon roi, va échapper à la

noyade grâce à Saint Gwénollé. Dahud va être elle-même l'instrument de son destin. En effet, elle va dérober à son père les clés de la ville (une grande muraille retenait les flots mais une porte s'y trouvait, talon d'Achille de la cité) pour les donner à l'un de ses amants. Ces clés étaient le symbole de la royauté. L'ouverture de la porte déclenchera l'engloutissement de la Cité et, si Saint Gwénollé sauve le roi Gradlon, il va rattraper Dahud qui tente de s'échapper à cheval à ToulDahug (Pouldavid ou Toul Ack Wez) pour la noyer en la touchant de sa crosse (23). On raconte que les pêcheurs peuvent parfois apercevoir Dahud et sa ville. Si quelqu'un pouvait acheter quelque chose à la ville d'Ys, celle-ci ressusciterait. Enfin, le premier qui apercevra le clocher en deviendra le nouveau roi (24). Le nom de Dahud a été inspiré de Dago-soitis (la bonne sorcière), ancienne déesse bretonne.

Enfin, la littérature irlandaise du 12^{ème} au 15^{ème} siècle va sans doute inspirer Merritt, mais c'est plus la forme du récit qui va influencer que les contenus mythologiques. Les voyages merveilleux païens (echtraí), les navigations des moines chrétiens (immrama) ainsi que les visions (aisling) sont des genres bien établis (25). Le héros brille par ses prouesses et ses armes : comment ne pas voir d'analogie avec l'oeuvre de Merritt dans le héros qui reçoit une formation guerrière à l'étranger auprès d'une femme redoutable appelée la "ténébreuse" (26).

Ce large panorama mythologique inspiré par les ouvrages de Merritt montre la diversité des

évoqueries et la multiplicité des interventions de mythes traditionnels dans la conception des mondes qu'il va engendrer. Si le mythe fonde ontologiquement le monde, on peut constater que Merritt propose diverses solutions. Cette remarque, loin d'aller à l'encontre de mon propos permet de situer le monde de Merritt comme étant à l'image de notre propre monde, avec ses diverses propositions mythiques correspondant à une époque et à un peuple donné.

Apparemment, notre auteur va donc tour à tour utiliser les bases géographiques, historiques, mythologiques, pour animer ses créations. Mais de la même façon que l'aspect géographique ou historique sera prétexte, cadre ou thème, l'aspect mythologique va recevoir une place déterminante en équilibre avec les autres caractères dominants de l'œuvre, assujettis qu'ils sont par la volonté de l'auteur d'imposer une ligne directrice qu'il suivra au gré de sa fantaisie.

Notes deuxième chapitre.

Note (1) *Magazine Littéraire*, janvier 1985, p.92

Note (2) Mircea Eliade, LE SACRE ET LE PROFANE, p.15

Note (3) Ne pas confondre avec l'Elbouz, montagne d'Iran

Note (4) LE MONSTRE DE MÉTAL, p.6

Note (5) *ibid.*, p.8

Note (6) *ibid.*, p.26

Note (7) LE VISAGE DANS L'ABIME, pp.7-9

Note (8) Il est très rare par exemple d'observer le site du Machu-Picchu sans nuages.

note (9) *LES ETRES DE L'ABIME* dans le recueil LA FEMME DU BOIS, p.45

note (10) LES HABITANTS DU MIRAGE, p.13

note (11) *ibid.* p.13

note (12) SEPT PAS VERS SATAN, p.13

note (13) *ibid.*, p.133

note(14) LA NEF D'ISHTAR, p.145

note (15) *ibid.*, p.148

note (16) *ibid.*, p.149

note (17) Citations extraites de l'ouvrage de Georges Dottin : MANUEL POUR SERVIR A L'ETUDE DE L'ANTIQUITE CELTIQUE, page 64

note(18) Pierre Grimal, MYTHOLOGIE DES PEUPLES LOINTAINS OU BARBARES, pp.215-216

Note (19) *ibid.*, p.225

Note (20) *ibid.* pp. 46-80

Note (21) G. Contenau, LE DELUGE BABYLONIEN, ISHTAR AUX ENFERS, p.185

Note (22) Christian Duverger, LA FLEUR LETALE, ECONOMIE DU SACRIFICE AZTEQUE, pp.48-49

Note (23) Jean Markale, LA FEMME CELTE, MYTHE ET SOCIOLOGIE, p.63

Note (24) *ibid.*, p.64

Note (25) Comment ne pas songer à l'évocation de ce nom, au Docteur Van Esling qui lutte contre Dracula dans le roman de Bram Stoker : nom peut-être volontairement prédestiné car son créateur ne devait pas ignorer la tradition celtique, et qui pourrait fournir un argument-clé pour l'interprétation de tous les phénomènes décrits dans ce roman.

note (26) Pierre Yves Lambert, LES LITTERATURES CELTIQUES, p.49.

Chapitre 3 : Une nouvelle mythologie.

3. 1. L'utilisation des données géographiques, historiques et mythologiques.

3. Une nouvelle mythologie

3.1. L'utilisation des données géographiques, historiques, mythologiques.

Merritt va donner une certaine authenticité au récit qu'il va produire grâce à ces éléments qui n'auront cependant pas tous la même valeur ni la même place suivant les romans. Si Merritt crée un monde, il le met en scène dans sa multiplicité et ce monde ne va s'ordonner qu'autour des concepts qu'il produit. Nous avons vu dans le précédent chapitre comment la localisation géographique sert de point de repère au lecteur ; c'est le lien qui va lui permettre d'entrer dans un autre univers. Dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, Port Moresby, Ponape, les Carolines, sont des éléments qui vont faire "vrai". L'énumération des rues parcourues par Kirkham dans New-York ou l'évocation des sources du Chandalar ou du Koyukuk vont avoir la même fonction dans les autres récits.

Les données historiques vont être à leur tour utilisées de différentes façons suivant le type de roman. Elles vont justifier un élément de la narration. Simplement mentionnées dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE** ou dans **LES HABITANTS DU MIRAGE**, à travers l'évocation des Ouigours, ces indications vont avoir le même rôle que les précisions géographiques : elles vont garantir au récit une certaine cohérence. D'autre part, présentes sous la forme d'une allusion à un fait précis, la fuite des Perses devant Alexandre ou l'assassinat d'Hatahualpa, elles vont permettre de trouver une raison plausible à la présence des Perses dans l'Hindou Kouch et à la préparation d'une expédition en vue de retrouver la rançon de l'Inca. Dans la plupart des cas, l'évocation historique complétera l'allusion à la situation géographique pour permettre un meilleur développement de l'intrigue au sein d'un cadre spatio-temporel très bien défini au travers de descriptions soignées et

extrêmement précises. Souvenons-nous de l'animation dans les rues d'Emaktila (**LA NEF D'ISHTAR**) ou la prise de Ruzark par Norhala.

Il reste donc à définir la place de la mythologie dans l'oeuvre de Merritt. Utilisée au départ de la même façon que les précisions géographiques ou historiques, une étude un peu plus approfondie permet de découvrir un certain décalage entre le mythe original et son interprétation ou son utilisation par Merritt.

Les Ases, par exemple, vont servir, à travers l'évocation de leur seul nom, de guides dans le monde de Yu-Atlanchi ; Loki et le Ragnarok sont deux autres jalons déposés par l'auteur pour induire une référence à la mythologie germanique. Cependant les personnages liés au monde de Yu-Atlanchi, quelle que soit leur origine, ne font aucune allusion à cette mythologie. Tout se passe comme si le rapprochement devait être fait uniquement par le lecteur. Les similitudes alors sont grandes : le personnage de Nimir (Mimir dans la mythologie germanique) est très ambigu. Sans contestation possible, présenté comme l'un des héros malfaisants, il est impossible de ne pas lui reconnaître un certain talent et un certain savoir. Ce visage dans l'abîme qui est (aux dires de la mère serpent) un pionnier dans l'exploration des âmes est tout à fait proche de cette tête coupée (Mimir) de la mythologie germanique. Le détournement du mythe repose, dans ce cas, sur la monstruosité du personnage.

L'être sage et dépositaire du savoir n'est plus ici qu'une sorte d'ange déchu. Les Urds, créatures de Nimir, proposent l'analogie de leur nom avec celui de Urd, l'une des fileuses sortie de la fontaine que gardait

Mimir ; une autre similitude avec le mythe originel tout en s'en démarquant vigoureusement, la fonction des Urds ou hommes-lézards étant uniquement guerrière et n'ayant absolument rien à voir avec la connaissance du passé qu'avait la Norne germanique. La mère serpent, quant à elle, s'insère parfaitement dans la tradition du mythe mais à l'inverse des deux précédentes créations, ce n'est pas un animal malfaisant comme pouvait l'être le serpent du Midgard. Il y a donc perversion des mythes par un renversement des valeurs. Tout ce qui pouvait symboliser le savoir et la sagesse dans le mythe originel n'est ici que manifestation de désordre annonçant le chaos ; le serpent dévastateur devient à son tour par un renversement des valeurs un être plein de sagesse.

Ce point de comparaison établi, observons la nature même des êtres évoqués : la mère serpent, Nimir, sont des personnages extra-temporels. Ayant acquis l'immortalité, ils deviennent pareils aux dieux mais leurs luttes et la victoire de l'un sur l'autre peuvent seuls les menacer. Merritt explique par la bouche même de la mère serpent qu'il n'y a rien de surnaturel dans toutes les manifestations auxquelles Graydon a assisté. Merritt pourrait de la même façon raconter le Crépuscule des Dieux en justifiant auprès de ses lecteurs chaque événement qui pourrait lui paraître surnaturel. C'est donc là l'aspect le plus important de l'emprunt de l'auteur du **VISAGE DANS L'ABIME** : la notion chère aux Germains que le monde n'est pas éternel, pas plus que leurs dieux. Ces derniers semblent bien avoir une immortalité ne les mettant pas à l'abri du Ragnarok. Mais à la différence des Ases qui disparaissent victimes des forces des ténèbres, le Ragnarok de Merritt verra la victoire des forces de la lumière. Cependant le résultat est le même car le lecteur assiste à l'avènement d'un

monde nouveau où il ne subsistera rien ou presque rien de l'ancien : la caverne recélant les trésors de l'antique peuple a disparu, la mère serpent s'est endormie.

A travers **LE VISAGE DANS L'ABIME**, Merritt s'inscrit donc dans la tradition de la mythologie germanique pour cependant en proposer une version résolument moderne, justifiant par des explications rationnelles l'aspect surnaturel de toutes les manifestations extraordinaires.

LA NEF D'ISHTAR va proposer une vision bien différente de la mythologie babylonienne. Cette fois, dieux et déesses se présentent aux héros et aucune explication rationnelle ne viendra renverser le sens mythologique original. Ishtar et Nergal se haïssent de longue date ; l'histoire de la nef pourrait bien représenter les péripéties d'une longue lutte entre les deux divinités. Ces dernières n'ont pas un statut contesté par l'auteur ni par les protagonistes, l'aspect "*hors du temps*" contribue à donner une dimension magique aux événements divins. Le conflit opposant Sharane et Klaneth dépasse totalement le cadre des rivalités des deux cultes ; c'est l'occasion cette fois pour Merritt de mettre en scène des entités presque comparables au Kraken des **HABITANTS DU MIRAGE** : Ishtar, Nergal, Kalk'ru ainsi que l'ombre invoquée par le docteur De Kéradel dans **RAMPE OMBRE RAMPE** font partie des êtres fabuleux, nommés plus commodément dieux, qui échappent au Temps et à la nature humaine. Ils existent en dehors de notre monde et ne peuvent intervenir que si on les invoque. Ces créatures sont toutes-puissantes dans leur monde et **LA NEF D'ISHTAR** propose en fait un voyage au pays des dieux. On peut remarquer que c'est le seul roman qui prendra directement appui sur la mythologie. Ishtar correspond exactement à l'image qu'on en avait à **Babylone**, Nergal aussi. Les personnages secondaires comme Nabu, Bel, Shamash sont utilisés dans les rôles prévus par la mythologie originelle. Les raisonnements des dieux et déesses sont absolument conformes à l'image que nous en ont léguée leurs

adorateurs. Le combat mythique entre le Bien et le Mal, l'Ombre et la Lumière, s'inscrira cette fois dans un cadre totalement irrationnel.

L'utilisation des mythes existants va donc être différenciée : contrepoints, allusions, utilisation totale dans le cadre d'une nouvelle thématique, sont autant de possibilités dont Merritt va se servir, auxquelles il faut rajouter l'emploi simultané de données issues de mythes différents.

LE GOUFFRE DE LA LUNE va développer l'un des mythes polynésiens avec la création de l'Etre de lumière ; mais le feu du ciel sera cette fois arraché à la clarté lunaire rejoignant en cela les vieilles croyances du monde féodal concernant les créatures maléfiques apparaissant à la pleine lune. Mais le "*rayonnant*" sera aussi inspiré de la mythologie aztèque, dans laquelle l'énergie consomme des sacrifiés pour se nourrir. Si la géographie du monde souterrain est en accord avec la théorie des Trois Puissances (céleste, terrienne, des profondeurs) de la mythologie polynésienne, l'évocation du continent mythique de Mu perturbe le mythe traditionnel. Enfin, l'évocation de la mythologie d'Amérique du Nord est assez perceptible dans la création des hommes à faces de grenouilles telle cette femme-grenouille d'Alaska (chez les Githwans) qui détruit le monde par le feu (1).

De même, **LE VISAGE DANS L'ABIME** traite longuement des mythes germaniques mais les araignées inspirées de la Polynésie et surtout le cadre anachronique d'une vallée des Andes, la présence des Aymaras et des Quechuas avec leur culture, offrent un contraste saisissant.

Dans **LES HABITANTS DU MIRAGE**, une opposition de même type est présente dans l'adoration du Kraken par les populations Ouigours et surtout avec l'introduction du mythe de la réincarnation.

RAMPE OMBRE RAMPE, s'il s'inspire de la tradition Celtique, avec la légende d'Ys, va être aussi l'occasion d'un savant dosage : Dahut est directement inspirée du mythe mais toute la partie traitant des ombres est empruntée à la mythologie germanique, à la différence cependant des "*fulgirs*" scandinaves. Les âmes ici sont des êtres totalement désincarnés et surtout leur nature résulte de l'affreux traitement que leur a fait subir Dahut. Enfin, si les sacrifices humains étaient chose courante chez certaines peuplades celtes, le sens du culte du Docteur De Kéradel est à la fois inspiré des mythologies aztèque et polynésienne dans la mesure où c'est pour nourrir un être monstrueux et l'aider à prendre vie que ces sacrifices sont perpétrés.

L'oeuvre de Merritt offre donc un kaléidoscope où l'on retrouve, certaines fois de façon détournée ou parcellaire, d'autres fois dans leur intégralité, des mythes originaires de nombreuses régions ou époques différentes.

Toutefois on peut remarquer que la seule fois où la religion catholique va être évoquée, il va s'agir d'une gigantesque supercherie. On est en droit de se poser plusieurs questions à propos de **SEPT PAS VERS SATAN**. En effet, pour quelles raisons, alors que la thèse surnaturelle semblait indiscutable, le personnage principal est-il démystifié à la fin du roman ? ... Puis quel rapport y a t-il entre le fait que ce roman soit le seul où un tel dénouement intervienne et l'utilisation d'un personnage dont l'existence mythique est accréditée par l'une des religions les plus influentes de son époque dans son cadre de vie ? ... On a tout lieu de croire que Merritt, s'attaquant à Satan

dans un cadre qui était le sien à cette époque, ne pouvait aller trop loin. Faire de Satan un personnage d'essence divine l'obligeait à prendre parti en faveur de l'une des religions en vigueur.

L'utilisation de la mythologie au même titre que celle des données historiques et géographiques va donc contribuer à rendre le monde de Merritt plus accessible et l'inscrire dans une tradition qui puise ses sources dans l'époque du mythe originel. L'utilisation de ce type de support est d'autant plus habile que ces croyances ne nous sont parvenues qu'au travers de divers récits, incomplets parfois. Ici, il s'agit à nouveau de témoignages, mais dont l'authenticité est garantie par le narrateur. Enfin, le jeu interactif des mythes au sein de l'oeuvre va être générateur de mythes nouveaux.

3.2. L'espace nouveau

Les civilisations à l'écart du monde connu se sont développées au sein de petites communautés. Dans ces lieux de prédilection, l'imagination de Merritt va créer un "*espace sacré*" peuplé d'une multitude de créatures pour lesquelles l'apparition du héros sera une manifestation extraordinaire, voire sacrée. Un recensement rapide de ces espaces cachés permet d'en dénombrer cinq dont deux au sein du même roman.

Tout d'abord Muria dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, puis le Monde de métal et Ruzark dans **LE MONSTRE DE METAL**, Yu Atlanchi dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** et enfin le Pays dans l'Ombre dans **LES HABITANTS DU MIRAGE**.

Trois points de comparaison me paraissent significatifs : tout d'abord l'origine de chaque monde (explications données par

les habitants des lieux) puis l'organisation de chaque communauté et enfin l'avenir proposé à l'issue du roman.

Les Taithus (de la race des silencieux) sont nés au dessous du monde souterrain de Muria, près du coeur de la Terre. Certains demeurent encore dans le berceau de leur race, aux dires de Lakla, la servante des silencieux. La civilisation de Muria s'est développée à l'emplacement laissé libre par le détachement de la lune (théorie Chamberlain Moulton). Les silencieux tiraient leur force du coeur de la Terre ; ils ont observé les différentes races à la surface du globe et ont acquis une grande sagesse. Les Akkas et les hommes ont pénétré il y a très longtemps par un passage qui, depuis, a été fermé. Enfin, les Silencieux ont créé l'Etre de lumière.

Le monde de métal n'offre pas de chronologie en opposition avec Muria. Goodwin cette fois n'en est réduit qu'à des suppositions. Deux solutions : ou ces êtres de nature cristalline et métallique se sont développés pendant des milliers d'années au sein du globe ou ils sont "*tombés*" d'une autre planète.

En revanche, l'origine de Ruzark est plus précise. Ce peuple parlant un persan archaïque, la langue de Xerxes, de Cyrus et de Darius, serait issu d'une troupe de fuyards cherchant à échapper à Alexandre de Macédoine. Arrivés dans cette région désertique, une ville fut bâtie : Ruzark était née.

Yu Atlanchi, quant à elle, aurait plus de cent mille ans si l'on en croit la mère serpent. L'ancien peuple d'hommes-serpents aurait fui devant l'envahissement du monde par les glaces ; ils auraient eu pour serviteurs des singes gris, qui seraient les ancêtres des hommes, puis les hommes eux-mêmes. L'ancien peuple ayant disparu petit à petit, il ne resta que sept survivants qui gouvernèrent jusqu'à la révolte de Nimir, l'un d'entre eux qui fut

châtié (enfermé dans le visage de pierre). Un à un, les survivants de cette race ont tous disparu, à l'exception d'Adana la mère serpent.

Enfin le pays de l'ombre des **HABITANTS DU MIRAGE** a été investi à l'occasion de la désertification du Gobi. Les ancêtres des Ouigours ont fui, croyant à la malédiction de Kalk'ru. Une partie du peuple s'est réfugiée au pays de l'ombre, déjà occupé par des nains : le petit peuple. Les Ajirs, arrivés dans le pays des Rrrllyas, ont d'abord été bien accueillis par ces derniers, qui les ont même aidés à bâtir Karak mais, à la suite d'un conflit, un statu-quo s'est installé entre les deux communautés.

L'origine de tous ces mondes est donc très ancienne et très difficilement évaluable : depuis la création de la lune avec Muria, cent mille ans avec Yu Atlanchi, la désertification du Gobi. Seule, Ruzark paraît relativement jeune avec ses 2.300 ans (l'âge du Monde de métal étant difficile à situer de façon précise compte-tenu du petit nombre de renseignements).

On trouve à trois reprises une race très évoluée, différente de la race humaine : les Taithus (les silencieux), les hommes-serpents de Yu Atlanchi, les êtres de métal. Aucune de ces races originelles n'a résisté à la tentation de fabriquer des créatures : l'Etre de lumière pour les silencieux ; les Urds, les hommes araignée,s pour les hommes-serpents ; et enfin Norhala pour le monde de métal. L'homme est présent partout d'une façon souvent indépendante de la volonté des premiers occupants.

D'autres espèces semblent avoir vu le jour de façon accidentelle : les Akkas (hommes à faces de grenouille) à Muria, le petit peuple de Rrrlyas du Pays dans l'Ombre.

Un certain nombre de créatures semble avoir survécu ou connu une évolution différente : celles qui peuplent les marécages menant à la demeure des silencieux, les Xinlis (petits dinosaures), les serpents ailés invisibles de Yu Atlanchi ou enfin les créatures peuplant la rivière Nanbu dans le Pays dans l'Ombre.

Les structures des mondes perdus offrent à leur tour certaines analogies. Deux blocs antagonistes sont partout présents ayant, chaque fois, à leur tête un souverain ou une souveraine d'une part, et, d'autre part, un survivant de l'ancienne race. Lugur et Yolara font face aux trois silencieux dans l'antique Muria, Cherkis est face au monde de métal, Lantlu s'oppose à la mère serpent, Tibur et Lur sont face au petit peuple. D'autre part, une créature maléfique va conduire l'opposition à son paroxysme. Ce sera le "*rayonnant*" dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, Norhala dans **LE MONSTRE DE METAL**, Nimir dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**, et enfin le Kraken dans **LES HABITANTS DU MIRAGE**. Ces personnages sont tous originaux : l'être de lumière, création des silencieux, n'est qu'énergie à l'état pur, dotée d'une conscience (mauvaise, bien sûr) s'alimentant d'âmes humaines ; Norhala est une créature à visage humain mais qu'on ne pourra pas classer comme étant véritablement humaine, le mystère concernant sa conception étant entier : s'agit-il réellement de la fille des anciens Roi et Reine de Ruzark ou est-elle la fille de l'empereur de métal et de la reine déchue ? Quoiqu'il en soit, ses pouvoirs sont extrêmement grands. Merritt la classera tout de même parmi les êtres inquiétants (ne veut-elle pas à tout prix détourner la jeune Ruth Ventnor de

ses compagnons ?). Nimir, ensuite, descend de l'ancienne race. Il n'a plus d'apparence, seule sa volonté subsiste au sein d'une représentation de pierre ; Il n'est pas d'essence divine, lui non plus, puisqu'issu d'une race mortelle au départ ; son inconsistance matérielle est compensée par son pouvoir de persuasion. Il pourrait être sympathique s'il ne s'obstinait à convoiter le corps du héros pour se l'approprier. Enfin, Kalk'ru, le Kraken, créature paraissant issue tout droit d'un roman de H. P. Lovecraft, n'est que la manifestation d'une sombre puissance désincarnée dont l'unique but semble être d'absorber pour les dissoudre dans le Néant un certain nombre de femmes enceintes.

L'organisation des différents mondes perdus semble être basée sur un système de relations suzerain/vassal moyenâgeux. La hiérarchie politique est extrêmement stricte : dans Muria, Lugur, roi de la lune et porte-parole de l'Habitant, dirige avec Yolara, la grande prêtresse de l'Etre de lumière, une population composée de Ladadas (êtres à l'aspect de nains) séparés en deux castes : les guerriers et les rêveurs. Puis, au service des précédents, on trouve les Maia-Ladadas, qui sont des esclaves paysans. De même, les Akkas (hommes-grenouilles) sont au service des trois silencieux et de leur porte-parole, la belle Lakla. Le monde de métal est structuré de la même façon, avec

l'empereur de métal, le gardien des cônes et Norhala (sorte de prêtresse). Le peuple de métal est organisé d'une façon assez incompréhensible aux yeux des héros, donc du lecteur, mais l'auteur nous fait tout de même remarquer l'existence d'une pouponnière. Cherkis gouverne de façon tyrannique la ville de Ruzark avec son fils, à l'image de ses ancêtres les Perses. Lantlu, dans Yu Atlanchi, gouverne en compagnie des nobles ; ils ont sous leur contrôle les Emers (ou, du moins, une partie), les Urds (hommes-lézards) et les faiseurs de rêves. De son côté, Adana est la suzeraine de Huon, chef de la communauté hors-la-loi de Yu Atlanchi, secondé par son épouse qui le trahira. Il règne, lui aussi, sur des Emers et des hommes-araignées. Le peuple des Ajirs, dans les **HABITANTS DU MIRAGE**, est lui aussi gouverné par un seigneur, Tibur, associé à la sorcière Lur et à Yodin, le grand prêtre. Ici encore, une ville rebelle s'est créée dont on ne sait presque rien si ce n'est qu'elle est peuplée d'Ajirs, qui ont refusé l'adoration de Kalk'ru. Le petit peuple semble avoir une organisation plus démocratique et fait donc exception avec la ville de Sirk (ville des rebelles) par rapport aux monarchies despotiques qui sévissent dans la plupart des romans de Merritt.

La similitude est donc toujours basée sur le même système de relations de suzeraineté entre les puissants et les plus faibles. Ce schéma va être reproduit dans la plupart des récits *d'Heroïc Fantasy*, où le héros va se trouver plongé dans un monde issu de la barbarie, où la loi du plus fort est souvent la meilleure. L'aboutissement des romans mettant en scène des mondes perdus est sensiblement identique malgré des modalités différentes. Il va être impossible à quiconque de découvrir les

lieux où se sont déroulées les péripéties du récit : Muria existe encore mais le passage de Ponape est définitivement obstrué. Seul le Docteur Goodwin, par chance, a pu échapper au monde souterrain pour rapporter son aventure. Plus tard, le même Goodwin va assister à la destruction de Ruzark et du Monde de métal. Encore une fois, le lecteur sera dans l'impossibilité de vérifier ses dires. Deux solutions s'offrent donc : soit le monde perdure mais il est impossible d'y pénétrer à nouveau, soit il a disparu à la suite d'un cataclysme. Yu Atlanchi va se protéger contre les intervenants extérieurs grâce au savoir de la mère-serpent ; quant au pays dans l'ombre, seuls Lanqdon et Evalie pourraient nous y guider, mais sont-ils parvenus à survivre dans notre civilisation ? Le sort des héros et la situation dans laquelle sont laissés ces pays imaginaires sont toutefois très différents suivant les romans. Les héros tels que Goodwin et Leif Langdon reviennent dans notre monde, le second d'ailleurs accompagné d'une créature originaire du pays dans l'ombre ; Graydon restera à Yu Atlanchi mais sa situation de non-narrateur lui permettra cette fantaisie ainsi qu'à Larry O'Keefe, le compagnon de Goodwin.

Les situations politiques enfin, dans lesquelles se trouvent les différents mondes existant encore, offrent aussi certaines analogies. L'être de lumière ainsi que ses fidèles ont disparu à Muria ; Nimir a, lui aussi, été éliminé ainsi que le Kraken qu'il sera désormais impossible de faire réapparaître.

Les entités monstrueuses ont donc toutes disparu ; il en est de même pour le monstre de métal et Norhala. Les serviteurs des puissances maléfiques ont, eux aussi, succombé dans la lutte qui les opposait aux héros : Lugur, Yolara, Lantlu, Lur, Tibur, Yodin, ont tous disparu. Muria va être réorganisée par Lakkla et Larry un Ladala sur dix a survécu, les Silencieux sont partis. Yu Atlanchi est laissée aux mains de Graydon, de Regor et de Tyddo ; les faiseurs de rêves ont été exterminés, la pièce ouvrant les portes de la vie et de la mort est détruite ; enfin, la mère serpent s'endort. Le pays dans l'ombre reste aux mains des gens de Sirk et de Karak, en paix avec le petit peuple. Dwayanu s'endort (apparemment) pour laisser Leif convoler avec Evalie.

3.3. Vers une nouvelle mythologie.

Proposer de définir une nouvelle mythologie suppose de définir sans ambiguïté le terme employé. On a pu constater que Merritt utilisait des matériaux mythiques. Comment déterminer si ces emprunts ont purement un intérêt narratif ou, de façon plus profonde, fondent, intentionnellement ou pas, une nouvelle mythologie ? Pour répondre à cette question, il serait utile d'envisager l'application de la technique structurale prônée par Claude Lévi-Strauss à l'oeuvre de Merritt. Cependant, ce long et fastidieux travail de spécialiste ne peut être envisagé dans le cadre de mon propos, qui est de démontrer la cohérence du monde d'Abraham Merritt. Je vais donc définir quels paramètres seraient utilisables dans le cadre d'une analyse structurale. S'il se dégage une certaine unité des éléments observés, on pourra donc déduire que l'analyse est possible. D'autre part, cette observation sera de nature à nous conforter dans le propos qui est le nôtre. Claude Lévi-Strauss, dans un entretien avec

Paul Ricoeur, faisait une constatation à propos de l'Ancien Testament susceptible de nous intéresser dans le cadre de l'application éventuelle de la technique structurale à l'oeuvre de Merritt (1).

"L'Ancien Testament qui met certainement en oeuvre des matériaux mythiques, les reprend en vue d'une autre fin que celle qui fut originellement la leur. Des rédacteurs les ont, sans nul doute, déformés en les interprétant ; ces mythes ont donc été soumis, comme le dit très bien M. Ricoeur, à une opération intellectuelle. Il faudrait commencer par un travail préliminaire, visant à retrouver le résidu mythologique et archaïque sous-jacent à la littérature biblique, ce qui ne peut évidemment être l'oeuvre que d'un spécialiste. En second lieu, il me semble qu'une entreprise de cet ordre implique une sorte de cercle vicieux qui tient au fait qu'à mes yeux - et c'est peut-être là un point de désaccord avec M. Ricoeur - les symboles - pour reprendre un terme qu'il affectionne - n'offrent jamais une signification intrinsèque. Leur sens ne peut être que de "position" ..."

Rappelons donc que la découverte de Lévi-Strauss a consisté à appliquer à la sociologie de la parenté et à la mythologie des méthodes linguistiques. Il établit un parallélisme étroit entre mythologie et linguistique. L'interprétation actuelle des mythes, qui veut donner un sens précis à chaque mythe en particulier, est tout aussi périmée que la conception pré-Saussurienne selon laquelle *"dans chaque langue certains groupes de sons correspondaient à des sens déterminés."*(2)

Pas plus qu'il n'est lié à un son, le sens n'est lié à un mythe ou à un de ses éléments. Le sens ne peut résulter que de la combinaison des sons ou des unités mythiques entre eux. Le principe de l'analyse consiste à constituer des couples d'opposition pour isoler parmi les divers sens possibles celui qui est le bon. Chacun des deux termes de la structure nie l'autre, cette

négation réciproque constituant la structure en tant que telle.

Cependant, l'objet de l'analyse structurale ne vise pas à comprendre les mythes ; son but est de découvrir des lois générales et le système qui régit les structures de l'esprit humain pour démontrer son caractère universel et homogène. Mais ces lois générales de l'esprit sont inconscientes : l'inconscient structural, à l'inverse de l'inconscient freudien est un inconscient sans sujet ; ceci motivant la réflexion suivante de Claude Lévi-Strauss : "*Nous ne prétendons donc pas montrer comment les hommes pensent dans les mythes mais comment les mythes pensent dans les hommes et à leur insu.*"

Ces quelques remarques théoriques conduisent donc naturellement à aborder le contenu des romans de Merritt. Deux axes d'étude paraissent déterminants. D'une part, l'armature et le découpage séquentiel, d'autre part les acteurs et les relations contractuelles.

3.3.1. Le découpage séquentiel.

Nous allons donc établir, pour les huit romans de Merritt, un découpage systématique (Cf. tableau 1). Un certain nombre de constantes se dégagent ; les rubriques sont toujours les mêmes, leur succession aussi est régulière, à quelques exceptions près.

Il y a une partie que je qualifierai de présentation ou point de départ, dont la nécessité ne fait aucun doute. Tour à tour, récit d'un témoin (**LE GOUFFRE DE LA LUNE, LES HABITANTS DU MIRAGE**), ou justification d'une expédition (le trésor de l'Inca dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** ou la recherche d'une fleur rare dans **LE MONSTRE DE METAL**), une action déterminante (destruction du monolithe dans **LA NEF D'ISHTAR**, l'enlèvement de Kirkham dans **SEPT PAS VERS SATAN**), une nouvelle extraordinaire (le cas Peters ou le suicide d'un ami).

A la suite de cette partie, vient très souvent un autre passage presque aussi régulier que j'appellerai par commodité "*la constitution d'une équipe*". On le trouve sous cette forme dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, dans **LE MONSTRE DE MÉTAL**, **LE VISAGE DANS**

L'ABIME ; il est sous-entendu dans **LES HABITANTS DU MIRAGE**, **BRULE**

SORCIERE BRULE ou **RAMPE OMBRE RAMPE**. C'est dans cette partie

que les protagonistes ayant les mêmes intérêts se regroupent autour du héros et du narrateur. Plusieurs variantes sont possibles : la constitution de l'équipe est fortuite mais le groupe se sent solidaire (**GOUFFRE DE LA LUNE** et **MONSTRE DE METAL**) ; l'intérêt général n'est pas forcément lié à l'entente dans le groupe (Soames Dancret et Graydon se haïssent cordialement). L'équipe est constituée parfois implicitement au début et prend ensuite conscience de sa cohésion (dans **BRULE SORCIERE BRULE** et **RAMPE OMBRE RAMPE**). Parfois, elle se constitue pour les besoins de la cause alors que l'intrigue est déjà bien avancée (**LA NEF D'ISHTAR**, **SEPT PAS VERS SATAN**). Enfin, dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**, une seconde équipe est constituée lors de la seconde entrée de Graydon dans Yu Atlanchi ; mais ce phénomène est facilement explicable compte-tenu de la division du roman en deux parties.

La formation de l'équipe est le premier des deux termes d'un couple d'opposition, l'autre étant la séparation de cette même équipe, séparation qui intervient de trois façons : soit dans la mort : Gigi, Zubran et Sigurd succombent avec Kenton sous les coups des assaillants dans **LA NEF D'ISHTAR** ; les comparses de Graydon sont absorbés par **LE VISAGE DANS L'ABIME** ; Jim sera l'une des victimes de la prise de Sirk dans **LES**

HABITANTS DU MIRAGE.

- soit dans l'éloignement imposé : Goodwin est accidentellement séparé de ses amis à cause de l'intervention de Marakinoff ; c'est par ailleurs grâce à ce concours de circonstances qu'il pourra rapporter ce récit. On peut aussi noter, toujours à propos du **GOUFFRE DE LA LUNE**, la mort d'Olaf, le deuxième compagnon du narrateur.

- ou enfin simplement dans la disparition de la motivation commune au groupe : les protagonistes se séparent après leur

expédition dans l'Himalaya (**MONSTRE DE METAL**), chez Mme Mandilip (**BRULE SORCIERE BRULE**), chez Dahut (**RAMPE OMBRE RAMPE**).

Un autre couple d'opposition, lié à la rencontre et à la séparation du héros et de l'héroïne est décelable dans tous les romans. Larry et Goodwin rencontrent Lakkla, Graydon rencontre Suarra, etc ... Ce passage est toujours proche du début du roman mais nous reviendrons sur le positionnement. La rencontre de la jeune femme séduisante ne va jamais sans une partie consacrée à la séparation des deux amants. Dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, Larry voit Lakkla mais ne peut la rejoindre qu'aux deux tiers du roman. Graydon est séparé à deux reprises de Suarra, la première fois car il sort de Yu Atlanchi, la seconde fois, celle-ci est enlevée par Lantlu. Donc, dans l'ensemble, il y a une grande régularité tant dans l'épisode de la rencontre, qui nous vaut une description détaillée des jeunes personnes, que dans celui de leur séparation. L'enlèvement est utilisé à trois reprises : Suarra prisonnière de Lantlun, Ruth enlevée par Cherkis, Sharane otage de Klaneth. L'autre procédé est l'éloignement fortuit : Larry n'a pas eu l'occasion de rencontrer Lakkla très longuement puisqu'il arrive d'abord dans Lora. Dwayanu éloigne Leif Lengdon

d'Evalie, Alain Caranac enfin quitte Helen pour se consacrer à sa visite punitive chez les De Kéradel.

La rencontre avec l'héroïne d'un point de vue chronologique se déroule certaines fois avant et parfois après l'entrée dans un monde inconnu. Ce troisième couple d'opposition comprendrait de façon fort logique l'entrée/la sortie du monde perdu.

L'arrivée dans Muria, Yu Atlanchi, le monde de métal, chez Satan, au pays de l'ombre, chez la sorcière Madame Mandilip ou enfin chez De Kéradel, sont autant d'exemples faciles à repérer dans sept des huit romans de Merritt ; le huitième étant **LA NEF D'ISHTAR**.

On constatera, dans ce cas, que cette entrée dans un autre monde s'opère par l'intermédiaire d'une sorte de faille temporelle. Le deuxième terme de l'opposition offre cependant plusieurs modalités. C'est tout d'abord le retour du narrateur : Goodwin, à deux reprises, puis Leif Langdon ou Alain Caranac ou même le Docteur Lowell. Il conviendra de distinguer les cas où le monde subsiste (**GOUFFRE DE LA LUNE, HABITANTS DU MIRAGE**) et ceux où le monde est détruit (**LE MONSTRE DE METAL, BRULE SORCIERE BRULE, RAMPE OMBRE RAMPE, SEPT PAS VERS SATAN**). Un autre cas de figure s'impose dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**. Tout d'abord un retour du héros puis, dans un deuxième temps, son intention de demeurer dans le monde de Suarra, attitude à rapprocher de celle de Kenton qui rejoint sa maîtresse dans la mort. On peut noter toutefois que ces deux romans ont été composés en plusieurs étapes ce qui peut expliquer (dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** surtout) un certain nombre d'écarts formels.

La confrontation et l'affrontement avec les forces du Mal est enfin la dernière des constantes que l'on peut observer dans les romans de Merritt d'un point de vue purement structural.

Cette opposition peut aussi être définie sous la forme d'un couple issu du rapport de force. Le premier terme, où les héros sont dominés ou dans l'incapacité de réagir, et le second, où ils dominant à leur tour. Lorsque l'équipe de Goodwin est dans Lora, non seulement leurs jours sont en danger mais ils ne disposent pas encore des moyens de leur victoire ; Graydon est confronté à plusieurs reprises à Nimir et toujours dans une situation où il est en état d'infériorité ; Kenton est à deux reprises le prisonnier de Klaneth (même remarque que précédemment à propos de ces deux romans concernant leur élaboration par étapes successives), Kirkham est dans les premières pages du roman le prisonnier de Satan, Leif Langdon par l'intermédiaire de Dwayanu fait cause commune avec Lur et Tibur, sans oublier le Docteur Lowell sous l'emprise de Madame Mandilip ou Alan Caranac dans le pays des ombres sous la totale domination de Dahut d' Ys. L'autre terme du couple est la presque inévitable victoire du héros ; mais tout comme la domination par les forces du Mal n'est pas totale, le triomphe lui non plus, s'il est définitif le plus souvent, n'est pas complet. Goodwin a triomphé de l'être de lumière mais a perdu ses compagnons, dans **LE MONSTRE DE METAL**, c'est la signification de son aventure qui lui échappe, laissant un sentiment

d'insatisfaction. La mère serpent s'endort dans **LE VISAGE DANS L'ABIME**, Kenton ne survit pas à ses blessures, Dwayanu vit encore à travers Leif Langdon qui a perdu Jim, son meilleur ami, le Docteur Lowell, s'il a mis un terme à l'existence de Madame Mandilip, l'a fait au prix de nombreuses vies humaines dont celles de ses deux plus proches collaborateurs. Enfin, s'il en est un parmi les héros-narrateurs qui semble regretter sa totale victoire, c'est bien Alan Caranac.

On peut donc observer à travers tous les romans de Merritt un certain nombre de constantes qui, souvent, présentent l'aspect de couples d'opposition auxquels nous rajouterons maintenant ce que j'appellerai les « *éléments intercalés* ». Par exemple, le sauvetage de Huon dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** ou l'épisode des faiseurs de rêves dans ce même roman, la cérémonie des vampires du soleil dans **LE MONSTRE DE METAL**, la comparution devant le seigneur des deux morts (**LA NEF D'ISHTAR**), la longue enquête du Docteur Lowell (**BRULE SORCIERE BRULE**), la première soirée avec les De Kéradel chez Bill Bennett.

L'ordre dans lequel ces séquences s'articulent les unes aux autres est aussi un élément à peu près régulier. A l'épisode que j'ai qualifié de point de départ succède dans la presque totalité des cas celui intitulé "*constitution de l'équipe*". Deux exceptions toutefois : **LA NEF D'ISHTAR** où l'équipe sera constituée lorsque Kenton sera prisonnier de Klaneth et **SEPT PAS VERS SATAN**, où il faudra attendre l'apparition de Harry Barker ; la dissolution, volontaire ou non, de cette équipe se faisant toujours dans les dernières pages du roman. L'épisode suivant directement la constitution de l'équipe est dans la majeure partie des cas la rencontre avec l'héroïne ; trois exceptions cependant : celle de **LA NEF D'ISHTAR** où l'on peut considérer que l'entrée dans le monde du vaisseau s'opère avant que Kenton n'aperçoive Sharane ; les autres exceptions étant **LE GOUFFRE DE LA LUNE** où Larry est en train de pénétrer dans Muria au moment où Lakkla se montre à lui, et enfin Leif est déjà bien engagé dans le pays dans l'ombre au moment où Evalie intervient (C'est d'ailleurs à mon sens la seule véritable exception). D'autre part, la disparition temporaire de l'héroïne est située de façon assez variable dans le déroulement de l'intrigue. De façon certaine, l'élément qui précède ou suit la présentation de ce personnage est l'entrée dans le monde inconnu. Cette partie est placée elle aussi en début de roman sauf pour **BRULE SORCIERE BRULE** où le Docteur Lowell ne rend visite à la sorcière que très tard. De même, le départ du monde perdu se situe à la fin du roman, contemporain de la dissolution de l'équipe. Au passage dans un autre univers succède dans tous les cas l'opposition aux forces du Mal ; mais le premier terme de cette confrontation est à l'avantage des forces des "*ténèbres*". Que ce soit face à Lugur, Nimir, Klaneth, Satan, Tibur, Madame Mandilip ou René De Kéradel, le héros est toujours en position d'infériorité. Cet épisode est souvent suivi d'une période que je qualifierai de « *parcours initiatique* », qui va déboucher sur l'antithèse

de la situation précédente : le héros a, cette fois, les moyens de lutter et forcément de vaincre ses adversaires. Voilà donc d'une façon très schématique les différents points qui demeurent constants dans la totalité des oeuvres de Merritt ; mais ayant longuement parlé d'archétypes tels le héros ou l'héroïne, il convient maintenant de dégager tous les types de héros qui apparaissent.

3.3.2. Les héros et le rapport narrateur/héros.

Si l'on se reporte au tableau 2, il est facile de constater que les couples d'opposition présents au niveau de la structure générale se trouvent à nouveau dans la nature des personnages. On peut répartir en deux catégories bien distinctes la presque totalité des personnages évoqués par Merritt : ceux qui sont au service des forces du Bien et du héros et ceux qui sont au service des forces du Mal. A quelques exceptions près, cette distinction se retrouvera partout ; cependant, dans **BRULE SORCIERE BRULE** par exemple, un grand nombre de personnages bien que mentionnés n'ont qu'une valeur anecdotique. Huit romans donc huit héros d'âges divers sont impliqués par Merritt ; quatre d'entre eux (les quatre derniers dans l'ordre chronologique des romans) sont aussi les narrateurs. En ce qui concerne les deux premiers romans, le narrateur est un personnage distinct, le Docteur Goodwin ; enfin, dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** et **LA NEF D'ISHTAR**, le narrateur ne sera pas apparent. Dans tous les cas, le héros est un homme jeune d'une trentaine d'années (Graydon a trente-quatre ans par exemple), à l'exception du Docteur Lowell qui est plus âgé. Les catégories socio-

professionnelles sont assez diverses : deux ingénieurs des mines (Nicolas Graydon et Leif Langdon) ; deux médecins (le docteur Lowell, neurologue, et Alan Caranac, féru d'ethnologie); deux militaires (le pilote Larry O'Keefe et Richard Drake, jeune démobilisé après la première guerre mondiale) ; un archéologue (John Kenton) et un explorateur (James Kirkham) complètent ce panorama des héros. Souvent de grande taille(Larry, Richard Drake, Leif Langdon sont considérés comme des géants), leur aspect physique est avenant et séduisant. Le problème des rapports entre le narrateur et le héros ne va se poser que dans les deux premiers romans : le Docteur Goodwin, dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, va ponctuer son récit d'un certain nombre d'indices du genre "*Larry O'Keefe, où es-tu maintenant toi et ta fée et tes lutins ...*" Son admiration pour Larry est sans bornes, sa confiance en lui, totale. Lui aussi est séduit par Lakkla, mais son âge fait qu'il ne cherche à obtenir que l'amitié de la belle jeune femme. Les derniers mots du roman en disent long sur les sentiments qui l'attachaient à ces deux êtres.

"Aucune route ne pouvait me conduire auprès de Larry et de Lakkla. Et là, pour moi, le monde s'arrêta."

Merritt n'a pas arrêté à cet épisode la vie de Goodwin puisque c'est à nouveau lui qui va nous faire partager ses aventures dans le monde de métal. Cependant, c'est un narrateur désabusé qui prendra la parole ; les événements du gouffre lunaire ont laissé une marque indélébile. Il apparaît aussi très susceptible, facilement agacé par ses compagnons et, même si sa sympathie à l'égard de Richard Drake est grande, il ne pourra à plusieurs reprises s'empêcher de lui répondre avec agacement.

"Prenons à gauche - décidai-je d'une voix assez brusque. Si ce à quoi vous pensez depuis un moment se trouvait être vrai, vous auriez toutes les raisons du monde d'avoir peur. -rétorquai-je sèchement."

Les rapports entre Goodwin et son ami ne sont donc pas toujours aussi sereins suivant les circonstances. La seconde constatation qui s'impose à la lecture des romans de

Merritt, est l'extraordinaire performance de l'auteur mettant en scène le narrateur des **HABITANTS DU MIRAGE** : Leif Langdon et Dwayanu prennent tour à tour la plume l'un oubliant l'autre : il s'agit d'un jeu de double narration. La vision de Leif n'est plus du tout crédible lorsque Dwayanu s'empare de son esprit. D'un point de vue technique, l'éditeur a cru bon d'indiquer le changement de personnalité par une calligraphie en italique, mais le simple changement de ton ne permet pas le moindre doute sur l'identité du locuteur.

Le héros est donc le personnage qui va défendre une certaine idée du "Bien" face à d'autres personnages ou entités qui lui seront opposés.

Le second terme du couple d'opposition est donc le chef des puissances des ténèbres. Présent dans tous les romans, cet autre personnage est à l'opposé du premier. Lugur est aussi fourbe que Larry est franc et loyal ; Cherkis, Lantlu, Klaneth, Satan, Tibur, René De Kéradel sont tous bâtis sur le même modèle : de constitution robuste voire anormale (Satan, par exemple). Merritt, s'il les place sur la route du héros, ne leur reconnaît pas moins à tous une vertu : celle du courage. Cette qualité n'apparaît cependant qu'au moment où ils sont en grandes difficultés ; dans les autres cas, leur rouerie n'aura d'égale que leur totale absence de scrupules. Chefs cruels d'une communauté à leur image, la mort ne les effraie pas ; c'est aussi le seul châtement qu'ils connaissent.

L'autre personnage qui revient constamment dans tous les romans de Merritt, c'est l'héroïne. Pure, simple, d'une beauté à couper le souffle ; l'auteur, avec un talent sans cesse renouvelé, nous la décrit avec force métaphores. Le héros n'a pas d'autre alternative que d'en tomber amoureux comme la plupart des autres protagonistes d'ailleurs. Dans la grande majorité des cas, les héroïnes appartiennent : à un autre monde, telles Lakkla, Suarra, Evalie ; ou au passé, comme Sharane. Ruth Ventnor, Eve Demerest et Helen Bennett sont les seules à être issues de notre monde et de notre époque. Outre leur beauté, ces jeunes filles sont aussi intelligentes, courageuses, douées d'un solide bon sens. Un autre de leurs points communs est leur volonté de sacrifier leur vie à leur amour.

L'héroïne, comme le héros, a elle aussi son opposé : celle que j'appellerai « *l'héroïne fatale* » en référence à la femme fatale. Elle aussi, d'une extraordinaire beauté, souvent plus typée que sa douce rivale, elle est aussi mauvaise que l'autre est bonne. Ce deuxième type de personnages maléfiques, à l'instar du premier, possède la qualité du courage. Cependant, si Lugur ou Cherkis

n'appellent pas la sympathie, les héroïnes fatales exercent toutes une étrange fascination sur l'auteur et par conséquent sur le lecteur. Comment ne pas se rappeler les derniers moments de Lur :

"La sorcière leva les yeux vers moi, son regard était doux, de sa bouche toute cruauté avait disparu. Elle me sourit. Comme j'aurais voulu que tu ne sois jamais venu ici le Blond ! Puis ... Hélas, hélas mon lac des fantômes!"

ou l'amère réflexion d'Alan de Caranac à la fin de **RAMPE OMBRE RAMPE** :

"Y avait-il eu une Helen à Carnac lorsque j'avais quitté Carnac pour me rendre à Ys ... afin de tuer Dahut ? Avait-elle réussi à me faire oublier le souvenir de Dahut lorsque j'étais revenu vers elle ? Helen... le pourrait-elle ?"

Ce type de personnage est toutefois absent de **SEPT PAS VERS SATAN**. Il se présente sous une forme sensiblement différente sous les traits de Madame Mandilip. Enfin dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** ou **LA NEF D'ISHTAR**, Dorina et Narada interviennent d'une façon indirecte dans la destinée du héros mais, d'après la description que Merritt fait de ces deux femmes, on peut toutefois les rattacher à la catégorie qui nous occupe.

Un troisième couple d'opposition peut être formé par les alliés du héros et ceux que je nommerai « *les traîtres ou les alliés des forces du Mal* ». Les alliés du héros sont les personnages qui composent son équipe : Goodwin, Olaf et Rador dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, ou Sigurd, Gigi et Zubra dans **LA NEF D'ISHTAR**, ou encore Ricori, Braile et Mc Cann dans **BRULE SORCIERE BRULE**. Ces personnages vont permettre par leur force (Régor, Sigurd, ...) ou par leur astuce (Barker) ou par leur

courage (Jim, Dara, Naral, ...) de vaincre les forces des ténèbres. Puisqu'ils sont les alliés (les amis, devrais-je dire) du héros, il était naturel de leur opposer les traîtres : Marakinoff, Yuruk, Dorina, Narada, ... Ceux-ci sont au moins aussi fourbes et cruels que leurs maîtres mais, de plus, d'une lâcheté à toute épreuve.

Enfin, le dernier couple d'opposition concerne quelques romans seulement mais je me devais de le citer. Il s'agit des entités ou des êtres d'une autre nature : les trois Silencieux, Adana la mère serpent ou Ishtar s'opposent à l'être de lumière, Nimir, Nergal. Dans le dernier cas, on se trouve en présence d'un conflit entre divinités. Ce couple n'est pas régulier puisqu'on ne le distingue pas dans **LE MONSTRE DE METAL, SEPT PAS VERS SATAN, LES HABITANTS DU MIRAGE, BRULE SORCIERE BRULE** ou **RAMPE OMBRE RAMPE**. En revanche, une entité mauvaise trouve sa place dans le pays dans l'ombre ou chez les De Kéradel ou même dans le monde de métal (Kalk'ru, le mangeur d'ombres, l'Empereur de métal. Toutefois le doute persiste concernant l'appartenance de l'Empereur de métal aux forces du Mal.)

La réduction des différentes catégories de personnages ou de créatures à des couples d'opposition révèle clairement l'analogie avec la structure des mythes classiques. Le discours de Merritt est donc nettement marqué. Cependant, s'il se dégage de ses récits une dimension mythique, c'est aussi parce qu'ils sont servis par un texte qui va être à la hauteur des évocations.

3. 3. 3. Ecoulement temporel et formes narratives : les descriptions.

Jacques Van Herp a souvent écrit que Merritt s'inspirait de la tradition de la littérature celtique (4). Effectivement, la mise en valeur du contenu mythique des romans devait aller de pair avec un style proche de l'épique. Nous avons vu que, si seulement quelques mythes de la littérature celtique ont été repris par

Merritt, son style en revanche s'en est beaucoup inspiré. Pierre Yves Lambert, dans son ouvrage sur les littératures celtiques raconte que le héros brille par ses prouesses et par ses armes ; par conséquent, la description de tous ces éléments est particulièrement soignée (5). Le style des textes épiques est tantôt fruste et rapide pour les récits, tantôt emphatique pour les descriptions dont le mode de développement est toujours le même. Ce qui rapproche le plus Merritt des récits épiques de la littérature irlandaise semble donc être la minutie des descriptions. Un certain nombre d'événements rythme l'action comme nous avons pu le constater. Cependant la répartition des descriptions n'est pas le fait du hasard mais correspond à une volonté de l'auteur ; d'autre part, l'objet de la description importe et donne toute sa valeur au récit. La fonction essentielle de la description vise souvent à établir une pause dans le déroulement du récit ; par exemple, lorsque Goodwin est dans Lora, il nous décrit de façon très précise, explications à l'appui, tout ce qu'il voit ou parfois a vu :

" Il nous faut intercaler ici e devant le prélude à la dernière partie du drame dont le récit raconte l'histoire des observations éparses et nécessairement fragmentaires " (6).

Ces pauses dans le récit ont plusieurs vocations : dans le cas cité précédemment, il va s'agir d'explications qui sont données au lecteur en vue d'une meilleure

compréhension. Goodwin récidivera dans le même roman puis dans **LE MONSTRE DE METAL**. Mais Merritt en tant que narrateur va très souvent utiliser ce procédé : rappelons-nous la description minutieuse et éclairée de la caverne de la Sagesse Perdue dans Yu Atlanchi ou du temple des Sept Zones d'Emakhtila, etc. Il serait fastidieux pour chaque catégorie d'énumérer la totalité des passages concernés, aussi pour plus de clarté, me contenterai-je de ne donner que quelques exemples parmi les plus significatifs. Si la description a fonction d'explication, elle a aussi un rôle à jouer dans le climat général de l'oeuvre.

" C'était l'une de ces matinées jaunâtres de Papua où la ville apparaîtrait sous son aspect le plus sombre, le plus ténébreux. La couleur ocre du ciel rappelait celle du feu qui couve. Sur l'île pesait une atmosphère hostile, implacable, lourde de forces maléfiques qui semblaient prêtes à se déchaîner. On eût dit une émanation du coeur indomptable de cette île - sinistre même quand elle sourit. Et, de temps à autre, mystérieux et menaçant, le vent apportait avec lui l'air des jungles isolées, chargé d'odeurs étranges. C'est en de telles matinées que Papua vous parle tout bas de son ancienneté immémoriale et de sa toute-puissance."(7)

"Le silence régnait, un silence profond. Pas un frémissement dans les branches de la sapinière qui entourait notre petit camp. Pas le moindre mouvement furtif d'animal dans les broussailles. A

travers les flèches des arbres, les étoiles luisaient faiblement dans le bref crépuscule qui sépare le coucher du soleil de son lever au commencement de l'été en Alaska."(9)

L'environnement est à l'image des êtres qui le peuplent. Les objets de la description sont variables. Tout d'abord, la topographie des lieux tient une place capitale, puis viennent les personnages et ensuite les sensations. La topographie des lieux est précise dans la mesure où Merritt veut tout décrire, c'est à dire transmettre une information sur une société que nous ne verrons jamais.

"En dehors de ces lueurs, l'intérieur de ce tunnel était baigné d'une lumière cristalline malgré sa qualité crépusculaire. Très haut au-dessus de nos têtes - à deux ou trois mille mètres - les parois semblaient se rejoindre dans un brouillard d'émeraude pâle. Les parois étaient certainement faites de roc, mais de roc taillé, aplani, unifié. Et même recouvert d'une substance métallique qui était en elle-même une source de lumière, et d'où rayonnait la force qui animait les particules lumineuses."(9)

" La couleur de ses eaux était d'un émeraude pâle et il luisait comme une émeraude, immobile, paisible. Mais sous cette surface calme, il y avait du mouvement - des cercles lumineux vert-argent qui se propageaient en ondes rapides puis disparaissaient, des rayons qui se croisaient et s'entrelaçaient en formes géométriques fantastiques mais ordonnées ; des spirales lumineuses dont aucune ne montait jusqu'à la surface pour en troubler la sérénité. Et ça et

là étaient groupés des bouquets de douces clartés pareilles à des rubis légers, des opales et des saphirs vaporeux, des perles luisantes - des lumières féériques. Les lis lumineux du lac des Fantômes."....

.."La route s'engageait dans le lac comme dans la hampe d'une flèche. A son extrémité il y avait ce qui, pensai-je, avait dû jadis être une petite île. Elle se trouvait aux deux tiers du lac. Au-dessus de ses arbres apparaissaient les tours d'un petit château."(10)

Les descriptions des personnages ont elles aussi une grande importance. Une étude comparative des descriptions de Lakkla, Suarra, Sharane, Evalie, Helen, permet de dégager des constantes. Très souvent le portrait commence par les yeux (Ruth, Lakkla, Sharane, Suarra) puis la taille et ensuite une fine description du visage, des membres. Les yeux d'ambre, les sourcils se rejoignant, l'allure svelte et élancée, sont des traits communs à plusieurs de ces jeunes femmes. Les métaphores sont largement utilisées.

"Avez-vous regardé une branche de saule qui se balance au printemps au-dessus de quelque clair étang sylvestre ou un bouleau svelte dansant avec le vent dans quelque bois au haltier secret ? ... C'est à tout cela que j'ai pensé quand elle s'est avancée vers nous."(11)

Le temps s'arrête chaque fois que le narrateur doit décrire l'héroïne. D'autres personnages ont aussi droit à

un long développement : ce sont les héroïnes fatales, tant l'attrait qu'elles exercent sur Merritt est grand.

Yolara, Norhala, Lur et Dahut présentent d'étranges similitudes physiques. Elles ont toutes les quatre les yeux clairs. *"Ses grands yeux étaient d'un gris qui pouvait passer à un bleu de bleuet et, dans la colère, devenir violet profond"* (Yolara)

"Elle avait les yeux les plus bleus que j'avais jamais vus, ou plutôt des yeux d'un violet intense"(Dahut).

"Ses yeux de la couleur du bleuet ..." (Lur).

"Leurs grands iris gris étaient tachetés d'or ambré et de saphir"(Norhala).

Les yeux peuvent à la fois symboliser la beauté et la dureté du personnage mais c'est surtout la bouche qui va nous révéler la véritable nature de ces femmes :

"De la courbe de ses lèvres ... se dégageait une cruauté inconsciente, la plus terrifiante, la cruauté insouciance de la nature même" (Yolara).

"Sa bouche aux lèvres charnues et rouges était à la fois sensuelle et dure" (Lur).

"Sa bouche était un peu trop grande mais d'une forme magnifique et d'une sensualité délicate" (Dahut).

"Les lèvres à l'arc harmonieux étaient d'un rouge corail, et parfaitement inexpressives comme si le

maître qui avait composé ce chef d'oeuvre eût omis de lui insuffler la vie" (Norhala).

A la fois sensuelles mais aussi impersonnelles, ces femmes sont d'une beauté qui n'a rien d'humain (12).

De même les portraits des héros au service du Mal sont relativement similaires :

"Le crâne ... était d'une taille hors du commun en hauteur comme en largeur et totalement chauve ... Son corps ou du moins ce que j'en voyais était de dimensions inhabituelles ; son énorme cage thoracique indiquait une vitalité prodigieuse." (Satan).

"L'un d'eux avait une tête de plus que lui et un corps massif ... Son crâne énorme et aplati était rasé" (Klaneth).

"Ses formidables épaules avaient à coup sûr plus d'un mètre ... Les muscles de sa poitrine saillaient dans sa tunique rouge." (Lugur).

"Une force égale ou supérieure à la mienne s'affirmait dans sa carrure monumentale et son corps massif." (Tibur).

"Ses épaules larges, sa poitrine énorme et son ventre rebondi étaient couverts d'un manteau violet." (Cherkis).

Il semblerait donc que tous les êtres malfaisants dans l'oeuvre de Merritt aient en commun une large carrure et une taille imposante ; l'impression de puissance qui se dégage d'eux n'ayant pour égale que la cruauté qui émane de l'aspect de leur bouche :

"Les mâchoires lourdes pendaient en bajoues qui entraînaient les coins de la bouche épaisse et brutale et lui donnait un rictus permanent" (Cherkis).

"La grande bouche molle était une bouche rieuse. Mais le rire qui avait gravé ces traits sur le masque de Tibur n'était pas de nature à réjouir celui qui l'entendait." (Tibur).

La cruauté émane de ces différents personnages à travers les principaux traits de leur morphologie (13).

Les sensations, enfin, tiennent une grande place dans le récit :

"Le rugissement strident d'une armée de tempêtes lui frappa les oreilles. C'était la voix de légions de typhons, un chaos assourdissant comme le déferlement de puissants aquilons. La pièce vola en éclats, se volatilisa et, à travers la clameur, il perçut distinctement un timbre ... un ... deux ... tr ...

Il connaissait ce timbre. C'était la pendule qui sonnait six heures. Le troisième coup s'interrompit net. Le plancher se dématérialisa et Kenton se retrouva flottant dans l'espace, un espace rempli de brumes d'argent.

Les brumes se dissipèrent. Kenton entr'aperçut un vaste océan bleu ondulant de vagues. Il eut à nouveau la vision fugitive du pont d'un vaisseau cinq mètres au-dessous de lui. Il y eut soudain un choc qui l'étourdit. Un coup sur la tempe. Des éclairs déchiquetés déchirèrent les ténèbres qui engloutissaient la mer et le navire"(14).

Ce qui frappe dans la description des sensations, c'est la multiplicité des évocations mettant en jeu tous les sens. C'est tout d'abord un bruit assourdissant qui agresse Kenton, puis le souffle d'un vent magique qui l'aspire, enfin la pièce se dérobe à sa vue. Puis, c'est à nouveau une sensation auditive à travers le bruit de la pendule, une sensation tactile avec l'impression de flotter dans le vide et, enfin, une nouvelle apparition visuelle.

Merritt utilise à deux reprises, et successivement, le même jeu de représentations et le rythme donné par les phrases courtes renforce la sensation d'un tourbillon qui emporte Kenton. Ce procédé est utilisé dans la plupart des romans de Merritt : j'en veux pour preuve ces différents extraits tirés du **GOUFFRE DE LA LUNE**, du **MONSTRE DE METAL**, et de **RAMPE OMBRE RAMPE** :

"Un déclic se déclencha brusquement" ... "nous nous sentîmes traversés d'un courant frémissant, un vent se leva et souffla sur nos têtes ... Un éclair, un point lumineux et le mur rose avait disparu !

Plongés dans un manteau de ténèbres impénétrables, nous tombions dans le vide à une allure vertigineuse."(15)

"Le mouvement parut s'amplifier, vibrer au rythme de l'incantation de Norhala. Dans le noir apparurent de petits éclairs, des reflets lumineux qui allaient et venaient" ... "Nous sentîmes passer près de nous d'énormes masses ; je sentis ma main effleurée par quelque chose qui, au contact, me parut être du métal chaud, mais un métal vivant dont on pouvait percevoir la pulsation"(16).

"Son chant se poursuivait ... sans paroles ..."
"Soudain je sentis mon corps. Au début comme un picotement, ensuite comme un poids accablant, enfin je connus une douleur suppliciente. J'étais sorti de mon corps. Celui-ci était étendu sur un lit large et bas, dans une chambre ornée de tapisseries, baignée par une lumière rosée. La lumière ne pénétrait pas l'espace où je me trouvais" ... "Je rampais, rampais dans l'obscurité ..."(17).

L'utilisation de la description va donc donner l'impression que le narrateur a réellement vécu ce qu'il nous raconte. Le lecteur lui-même puisera dans cette abondance d'images les éléments qui vont lui permettre de recréer mentalement un univers extrêmement riche en couleurs et en inventions de toutes sortes jusque dans les plus petits détails.

3.3.4. Les thèmes récurrents.

Certains thèmes sont repris systématiquement dans chaque roman : ces constantes d'un autre type éclairent d'un jour nouveau le concept du "*monde*" ; en effet, ce monde est le lieu du déchaînement des passions à travers toutes les manifestations du sacré. Les trois principaux thèmes récurrents sont l'antagonisme du Bien et du Mal, la permanence de l'amour et l'existence des "*âmes*" ou "*esprits*".

La lutte entre le Bien et le Mal.

Tous les héros ont opté pour l'un ou pour l'autre. Cependant si la notion de Bien est claire, le Mal tient souvent une place ambiguë. Les forces du Bien sont "*bonnes*" par défaut c'est à dire que, en l'absence d'actions fondamentalement mauvaises, on peut les classer dans la première catégorie.

Mais on peut se poser la question de savoir quelles sont les règles à ne pas transgresser pour rester du "*bon côté*" ou du côté du bon ! La règle primordiale est le respect de la vie : ceux qui font peu de cas de l'existence de leurs semblables (ou de créatures jugées inférieures) sont rejetés dans l'autre catégorie. Norhala condamnant à mort son serviteur coupable de trahison se démarque ainsi des héros "*positifs*" ; en effet Goodwin et ses compagnons seraient tentés de pardonner au malheureux, qui est pitoyable à cet instant. L'inflexibilité de la jeune femme la rend inhumaine ; cependant, sa décision est juste. D'autres faits analogues se sont produits ; par exemple dans l'épisode où Yolara doit juger et condamner Songar : ce dernier a calomnié l'être de lumière ; la punition en vigueur est la mort. Le blasphémateur était prévenu de la peine encourue, de plus il va se permettre de cracher au visage de Yolara. Le châtiment est disproportionné par rapport à la faute mais la logique *crime = châtiment* est respectée dans une hiérarchie de valeurs qui n'est pas la nôtre et que donc nous ne pouvons pas juger par manque d'informations.

On peut donc déjà voir ici l'un des paradoxes relatifs à la condition de "*mauvais*". L'être de lumière, le Kraken ou l'ombre du Docteur De Kéradel absorbent la vie de leurs victimes uniquement pour prendre des forces et donc, d'une certaine façon, se nourrir. Ces êtres transgressent la règle du respect de la vie pour satisfaire un besoin vital, un besoin naturel. Cette indication va être confirmée par la description de Yolara : "*de sa voix musicale, se dégagait une cruauté inconsciente, la plus terrifiante, la cruauté insouciant de la nature même.*"

Ces êtres, qui vivent dans des conditions moyenâgeuses, ont des comportements féroces à nos yeux mais qui, replacés dans le contexte, paraissent moins barbares. L'argument de Merritt est simple : Doit-on condamner l'animal qui chasse pour se nourrir ou qui se bat pour préserver son territoire ? Il m'est arrivé, au cours d'un safari au Kenya de "*pister*" une bande de lionnes, croyant assister à une chasse. Dans un espace dégagé, j'eus juste le temps d'apercevoir qu'en fait tout le clan se jetait sur l'une de leurs congénères aventurée sur un territoire qui n'était sans doute pas le sien. La bataille de courte durée, au milieu d'un nuage de poussière, laissa place à une scène illustrant le propos de Merritt : sept à huit lionnes allongées, baillant, s'étirant, entouraient la victime ensanglantée qui râlait, mourante. Le calme qui se dégageait de la scène, le naturel et l'insouciance des "*bourreaux*", correspondaient effectivement à "*la cruauté inconsciente, la plus terrifiante, l'insouciance de la nature même*".

Le Mal a donc l'apanage de la cruauté. Les descriptions des personnages maléfiques se complaisent à souligner les traits révélant la nature de ce type de héros. L'ambition sans scrupules caractérise tous les personnages masculins ; pourtant une certaine grandeur se dégage de l'image qui nous est peinte par l'auteur. Nimir, par exemple, dans sa situation d'ange déchu, est à la fois pitoyable et indiscutablement attirant :

"les yeux bleu-clair de Nimir brillèrent de triomphe. Le visage impérial, luciférien, brillait de triomphe. Il hurla son triomphe tandis que ceux qui le regardaient maintenant un silence figé. Il fit de grotesques cabrioles sur ses pattes à ras de terre, rugissant dans la langue oubliée des Seigneurs son triomphe et son défi!"(18)

Son attitude face à Graydon le rendrait presque sympathique :

"En bref, je te renouvelle mon offre de partager ta demeure sans y prendre trop de place et sans te gêner d'autres façons dit le Seigneur du Mal en souriant." ... "C'était un marché bougrement meilleur qu'il ne l'avait escompté ... une proposition plutôt chic ..."(19)

La grandeur et le pitoyable se côtoient dans la fin de Cherkis, ce personnage peu recommandable, roi des derniers descendants des Perses.

"Son visage épais était fripé, ses joues retombaient en plis désolés où l'on ne voyait plus trace de cruauté. Dans ses yeux, la malice avait été lavée par les larmes. Secoué de chagrin, il regardait disparaître son peuple et sa ville."..." Les sanglots de Cherkis se turent, je vis sa tête retomber lourdement sur son épaule, ses yeux se fermer."(20)

Le héros maléfique n'est plus qu'un homme désespéré dont le destin est déjà scellé.

La permanence de l'amour.

Tous les romans de Merritt traitent de l'amour ; tantôt ce sont des personnages connus du narrateur qui s'aiment, tantôt c'est le narrateur lui-même qui est amoureux. Larry s'éprend de Lakkla, Dick Drake de Ruth Ventnor, Graydon de Suarra, Kirkham d'Eve Demerest, Kenton de Sharane, Leif d'Evalie, Braile de Walters, Alan Caranac de Helen. Les personnages annexes ne sent pas oubliés puisque Throckmartin, pour sa femme, résiste à l'emprise de l'Etre de lumière. L'amour est donc la grande force des héros contre le Mal. Larry et Lakkla vont anéantir l'Etre de lumière dans une ultime confrontation, grâce à la

puissance du sentiment qui les unit et qui va vaincre "*l'énergie vivante*". C'est aussi l'amour pour Suarra qui va ramener Graydon à la vie après la défaite de Nimir. Cette fonction de résurrection se retrouve dans **RAMPE OMBRE RAMPE**, où Alan Caranac, transformé en ambre et donc cliniquement mort, est arraché à ce monde par Helen. Dans le cas de Fenton et Sharane, c'est dans une autre dimension, à travers la mort, que se réalise leur union. L'amour vainqueur de la mort, des forces du Mal, brave tous les obstacles et triomphe des pires difficultés. Dans la plupart des cas, peu de descriptions du bonheur des amants, sauf dans **LA NEF D'ISHTAR** : "*Il chercha ses lèvres et le vin grisant de la vie se précipita impétueusement dans ses veines. Le doux brasier de cette bouche consuma tous ses souvenirs, tout ce qui n'était pas l'instant présent*" (21).

De même dans **SEPT PAS VERS SATAN**, on relève une certaine sensualité : "*Je posai mes lèvres sur celles d'Eve et les sentis me répondre. La vie me parut alors bien douce. La bouche d'Eve l'était plus encore*" (22).

Ce bonheur sensuel des amants ne peut que triompher des pires difficultés, mais triomphera-t-il du quotidien ? "*Et le jour est venu où nous avons gagné la longue et dure bataille pour que vive Evalie. Il n'est pas facile d'échapper à l'emprise du **MIRAGE**. Nous avons tourné la tête vers le sud et nous avons posé nos pieds sur la piste du sud. Et pourtant ...*" (23).

Comment Leif et Evalie vivront-ils le souvenir du pays dans l'Ombre dans leur appartement avec le lot des tâches ménagères leurs enfants ... ? Mais ceci est une autre histoire.

L'existence de l'âme.

Le troisième thème que l'on trouve dans tous les romans de Merritt est celui de l'esprit autonome et indépendant du corps.

On peut dégager un certain nombre de caractéristiques propres à cet élément : l'esprit va triompher du temps. Dans **LE GOUFFRE DE LA LUNE**, les victimes de l'Etre de lumière acquièrent l'intemporalité de leur maître ; Nimir, bien qu'enchaîné, défie le temps ; Kenton franchit l'abîme temporel qui le sépare de Sharane ; Dwayanu revit dans le corps de Leif Langdon et manifeste sa joie d'avoir triomphé du temps : "*Mon empire disparu ! Qu'importe ? J'en bâtirai un autre. C'était déjà bien que je fusse vivant !*" (24).

L'esprit de Madame Mandilip, grâce au ténébreux savoir, a survécu pendant de nombreuses générations d'abord en Europe puis à New York. Le pays des ombres (dans **RAMPE OMBRE RAMPE**) montre enfin le domaine des esprits asservis par Dahut. On y retrouve des témoins de toutes les époques de l'Histoire du monde.

Si l'esprit triomphe du Temps, il triomphe aussi de l'espace. Les Silencieux envoient Larry jusque dans l'ancre de l'Etre de lumière :

"Une autre barrière minérale, puis un reflet d'eaux blanches s'incorporèrent à cette extension mystérieuse de mon être, allant rejoindre les paysages de mousses fleuries et les pans de rochers. Puis ce fut encore une falaise. Tout cela se fondant et passant d'un monde de volume à un monde de plans verticaux ... Nous étions des ombres et pourtant nous étions dotés de substance ; nous étions incorporés au rocher et pourtant nous étions de chair et de sang. Nous étions étendus - je ne chercherai pas un autre mot pour rendre compte de la chose - nous étions étendus sur des kilomètres et des kilomètres d'espace, ayant dans le même temps le sentiment d'une extension horizontale et d'une concentration verticale" (25).

Adana fait voyager Graydon par la seule force de sa volonté dans **LE VISAGE DANS L'ABIME** :

"Elle appuya sa paume contre son front, l'y maintint. Il eut l'impression de traverser le lac et les falaises à toute vitesse, une sensation de vertige qu'il avait déjà éprouvée lorsqu'il avait pensé qu'il était sans corps, dans le temple

et il semblait à présent s'arrêter auprès de la coque du navire dans la caverne faiblement éclairée" (26).

Kenton est aussi transporté jusque dans la nef puis dans le domaine des Dieux ; Dwayanu voit ses anciennes prouesses guerrières grâce à Lur la magicienne ; Alan Caranac, grâce au pouvoir de projeter son esprit hors de son corps, va assister impuissant à la fin de Dahut.

L'esprit triomphe aussi de la matière : Dwayanu anime le Kraken dont l'effigie n'est que pierre ; Norhala abat ses ennemis par sa seule volonté imposée aux " créatures " métalliques. Madame Mandilip donne la vie à ses poupées de cire.

La transmission de la pensée est une autre facette des possibilités de l'esprit : *" Je me forçai à les examiner et, de leurs regards, m'arrivait un courant rassurant : j'y sentais une bienveillance et même une intense force spirituelle" (27).*

Norhala communique de cette façon avec le monde de métal, Adana et Nimir se manifestaient aussi par le truchement de ce moyen de communication. Pour le second, c'est d'ailleurs ce

pouvoir de suggestion qui va lui permettre d'influencer Graydon :

"Graydon réfléchissait. Il était quelque peu difficile de penser avec cette agréable sensation de paresse qu'il éprouvait ; il s'y mêlait également un certaine gaieté intérieure. Mais oui, oui, tout cela était vrai. C'était d'une froide et impeccable logique. Il avait, en quelque sorte, vu lui-même les choses de la même façon. Quels qu'ils aient pu être, ces Seigneurs étaient certes blâmables d'avoir ainsi tout quitté, comme s'ils n'avaient eu aucune responsabilité vis-à-vis de leur peuple ..." D'accord Nimir, tu as raison Nimir ! " dit-il, en hochant la tête d'un air convaincu"(28).

C'est un procédé analogue que va utiliser Madame Mandilip pour désarmer ses adversaires.

Enfin, les liens du corps et de l'esprit vont donner lieu à trois types d'utilisations :

- Le corps sert d'abri à l'âme : ce problème sera à l'origine de plusieurs situations dramatiques : Nimir, pur esprit, après sa condamnation par les anciens de Yu Atlanchi, recherche désespérément un corps pour se réincarner ; c'est pour cette

raison qu'il essaie de convaincre Graydon : "*Tu me laisseras occuper ton corps en permanence. Je veux dire, bien entendu, en qualité de colocataire. En bref, je te renouvelle mon offre de partager ta demeure sans y prendre trop de place et sans te gêner d'autres façons*" (29).

Dwayanu a le même problème avec Leif Langdon ; dans ce cas précis, la cohabitation favorise tout d'abord Leif puis Dwayanu, appelé à l'aide:

"Je crus avoir entendu ces mots!

J'ouvris tout grand mon esprit aux souvenirs et à ... Dwayanu.

Il y eut une sorte d'infime secousse électrique dans mon cerveau, puis quelque chose comme une vague monta à l'assaut de cet esprit conscient qui était Leif Langdon. Je réussis à la repousser avant qu'elle ait entièrement submergé cet esprit. Elle recula mais à regret et elle ne recula pas loin. Peu importe, du moment qu'elle ne déferlait pas sur moi" (30).

C'est parce que Madame Mandilip a découvert le procédé permettant d'arracher l'âme du corps qu'elle peut animer ses poupées. Enfin, c'est grâce au courage d'Helen qu'Alan Caranac peut réintégrer son corps et échapper ainsi au sort que lui réservait Dahut.

Si l'âme peut être séparée du corps, elle peut aussi être aliénée, enchaînée : c'est le cas de Nimir, prisonnier du visage de la caverne ; de même, Klaneth et Sharane sont retenus dans des parties différentes du même vaisseau pour expier le crime de Zarpanit et Alusar. C'est aussi le cas des créatures de Madame Mandilip, dont l'âme est donc transférée sans espoir de fuite dans des poupées qui doivent obéir à son pouvoir de suggestion. C'est enfin le cas des ombres de Dahut d'Ys, moins palpables que le visage de la caverne ou les poupées, mais dont les conditions d'aliénation sont semblables aux autres évocations.

L'esprit peut aussi être consommé par des créatures extraordinaires : il sera l'aliment préféré de l'Etre de lumière.

"L'Etre de lumière revint, palpitant, triomphant, ramenant dans l'étreinte de ses vapeurs un homme et une femme aux cheveux châtain roux, aux yeux d'or, dont le visage exprimait un mélange d'extase et d'horreur ... Pendant des lat et des lat, l'Etre de lumière répéta ses sorties et revint avec des victimes. Il devenait de plus en plus fort, de plus en plus gai et cruel" (31)

Kalk'ru s'alimente de la même façon en absorbant ses victimes qui, ainsi, disparaîtront :

"Le tentacule noir s'enroula autour de la jeune femme ... Elle hurla d'une voix inhumaine ... Elle s'effaça ... Elle fut dissoute ... Son hurlement s'atténua ... Son hurlement devint un cri ténu d'agonie ... Un soupir. ... La jeune femme avait disparu" (32).

C'est enfin grâce au même type de sacrifices que le Docteur De Kéradel tente de faire apparaître le mangeur d'ombres dans **RAMPE OMBRE RAMPE**.

Voilà donc résumées les diverses utilisations de ce thème de l'âme mais le problème de sa survie après la mort, dans des conditions "*normales*" est toujours posé : c'est par la bouche d'Adana, à travers une longue séquence que Merritt nous livre son opinion ; séquence qui va clore ce paragraphe consacré aux thèmes récurrents qui, par leur force et leur continuelle présence, vont achever de donner une consistance au monde d'Abraham Meritt. Dans ce monde où le Bien triomphe du Mal, l'amour des pires

difficultés, l'esprit s'envole tel celui du lecteur vers des horizons toujours nouveaux et inexplorés.

"N'est-il pas étrange, s'il existe une autre vie au-delà de celle-ci, que ni l'amour, ni la peine, ni l'esprit, ni la force, ni la pitié n'aient jamais comblé la brèche entre ces deux existences ? " "Si ce que tu appelles l'âme existe, d'où vient-elle et quand et comment est-elle introduite dans nos corps? " ... "le temps s'écoule comme une vaste rivière calmement, sans hâte, dit le Seigneur des Fous. Il est traversé par une crevasse d'où montent des bulles. C'est la vie. Certaines bulles flottent plus longtemps que d'autres. Certaines sont grosses, certaines petites. Les bulles montent et éclatent, montent et éclatent. En éclatant, libèrent-elles quelque essence immortelle ? Qui sait ... Qui sait ?" (33).

Notes troisième chapitre.

Note (1) **ANTHROPOLOGIE STRUCTURALE XI**, "La structure des mythes", P. 230

note(2) M.Casalis, STRUCTURE ET SENS DE QUELQUES MYTHES MESO POTAMIENS, p.7

note(3) **LE MONSTRE DE METAL**, p.148

Note (4) J. Van Herp, **FANTASTIQUE ET MYTHOLOGIES MODERNES**

Note (5) P. Y. Lambert, LES LITTERATURES CELTIQUES, p, 48

Note (6) **LE GOUFFRE DE LA LUNE** p.149

note(7) **ibid.** p.5

note(8) **LES HABITANTS DU MIRAGE**, p.7

note(9) **LE MONSTRE DE METAL**, p.68

note(10) **LES HABITANTS DU MIRAGE**, p.190

note(11) **ibid.** p.95

note(12) Les extraits de ces passages :

LES HABITANTS DU MIRAGE p.85

LE GOUFFRE DE LA LUNE p.115

LE MONSTRE DE METAL p.49

RAMPE OMBRE RAMPE p.25

note(13) Les extraits de ces passages :

SEPT PAS VERS SATAN p.38

LA NEF D'ISHTAR p.10

LE GOUFFRE DE LA LUNE p.117

LES HABITANTS DU MIRAGE p 152

Note (14) **LA NEF D'ISHTAR** p.8

Note (15) **LE GOUFFRE DE LA LUNE** p.101

Note (16) **MONSTRE DE METAL** p 53

Note (17) **RAMPE OMBRE RAMPE**, p. 214

Note(18) **LE VISAGE DANS L'ABIME**, p. 196

Note(19) **ibid.**, p.15

Note(20) **LE MONSTRE DE METAL**, p.211

Note(21) **LA NEF D'ISHTAR**, p.105

note (22) **SEPT PAS VERS SATAN** p.238

note(23) **LES HABITANTS DU MIRAGE** p.313

note (24)	ibid.	p.196
note(25)	LE GOUFFRE DE LA LUNE	p.255
note(26)	LE VISAGE DANS L'ABIME	p. 174
note(27)	LE GOUFFRE DE LA LUNE	p.230
note (2G)	LE VISAGE DANS L'ABIME	p. 126
note(29)	ibid.	p.215
note(30)	LES HABITANTS DU MIRAGE	p.166
note(31)	LE GOUFFRE DE LA LUNE	p.273
note(32)	LES HABITANTS DU MIRAGE	p.46
note(33)	LE VISAGE DANS L'ABIME	pp.175-176

CONCLUSION.

Les créations d'Abraham Merritt s'organisent donc autour de plusieurs noyaux : d'une part, une prise sur le réel à travers les données géographiques et historiques, puis la référence à un matériau mythique permettent de fonder réellement le monde mais l'écart est tout de même grand entre ces récits qui, se donnant pour fiction et d'autres qui, se donnant pour vrais, règlent les relations de l'individu au corps social. Les procédés et la structure des oeuvres sont révélateurs de la volonté de vraisemblance. Concernant l'utilisation des mythes, Merritt imite en cela d'illustres et antiques prédécesseurs en faisant jouer d'autres rapports entre eux. Lévi-Strauss, qui a posé le problème de la genèse des récits mythologiques, proposait deux solutions : *"il se pourrait que l'ordre cohérent, sorte de saga, fût la condition primitive, et que chaque fois que nous rencontrons des mythes faits d'éléments séparés, ils résultent d'un procédé de détérioration et de désorganisation ... Nous pourrions avancer l'hypothèse inverse : l'état d'émiettement était l'état archaïque et le mythe tel qu'il fut recueilli est*

l'ouvrage de sages qui mirent en ordre des fragments disjoints"(1).

La littérature d'imagination de Merritt, conditionnée par le souci de vraisemblance de par sa fonction auprès du lecteur, invente elle-même d'autres mythes. Ces récits de fiction, comme les mythes ou les religions, ont à charge de produire un lien de continuité entre le passé et le futur en s'inscrivant au sein d'un ensemble cohérent. Merritt n'échappe pas en tant que créateur à la nécessité de conférer une certaine épaisseur aux représentations sollicitées par les mots du récit : il a donc recours à l'utilisation de discours religieux existants, sous réserve que ceux-ci ne soient plus tenus pour vrais, ou vrais pour une majorité (d'où l'exception de **SEPT PAS VERS SATAN**).

Si la plupart des récits d'Heroïc Fantasy ou de Science-Fiction peuvent être considérés à un titre ou à un autre comme porteurs ou créateurs de mythes, seuls certains par le biais de l'emprunt se rattachent à des croyances, des religions ou des mythes déjà existants . Tolkien et Lovecraft sont deux exemples de ce type d'utilisation au même titre que Merritt. Cependant, les emprunts de Tolkien visent, au sein d'un monde merveilleux, à jalonner le parcours initiatique du lecteur d'un certain nombre d'éléments connus : "*Tiens un elfe ! Vous connaissez ?* " Dans ce monde narratif, le fait que le nom de bien des personnages, avec quelques-uns des traits sémiologiques qui les marquent, soient repris d'une tradition extérieure au récit a son importance et son efficacité (2). Lovecraft, quant à lui, a créé un panthéon imaginaire composé de divinités auxquelles les hommes ne peuvent se relier par aucune médiation symbolique et institutionnelle. Merritt, s'il n'utilise pas directement le postulat d'un univers merveilleux, s'appuie comme Tolkien sur une tradition qu'il va mettre en valeur. D'autre part, suivant les romans, il mettra en scène des créatures qui trouveraient facilement leur place dans le panthéon de Lovecraft. Le monde d'Abraham Merritt se compose donc de figures complexes à l'image de notre monde. Son œuvre, dans sa justesse et sa précision journalistique, n'est que le vivant témoignage de ceux qui ont vu. Au travers des formes narratives, des types de héros et des situations,

Le lecteur est emporté au fil des romans dans des mondes où la permanence des thèmes chers à l'auteur sont autant de fils conducteurs. La multiplicité des évocations, dans leur diversité et leur force de fascination, portent en elles la marque du talent de leur créateur. Merritt fait plus que nous divertir, il nous ouvre les portes d'un monde nouveau où tout reste à découvrir : l'imaginaire.

Notes sur la « Conclusion » :

Note (1) Claude Lévi-Strauss, **QUAND LE MYTHE DEVIENT HISTOIRE** in *Magazine Littéraire*, octobre 1985, p.42.

Note (2) Yves Bonnefoy, **DICTIONNAIRE DES MYTHOLOGIES**, p.533.

Alain ZAMARON

Copyright : 1985, 1986, 2012.

Annexes.

Critiques journalistiques concernant les ouvrages de Merritt
à l'époque de leur parution:

BOOK REVIEW DIGEST, 1926

p.478

MERRITT, ABRAHAM. Ship of Ishtar. 326p \$2
Putnam

26-4777

Within the shattered fragments of a carved stone block dating from ancient Babylon, Kenton finds the jade replica of a galley ship, in full sail over a curving sea of lapis lazuli. He bends over the toy touching the tiny figures on its half ebony, half ivory deck and suddenly dazed, sinks into unconsciousness and wakes with head throbbing, on board the ship of Ishtar. The enchanted ship is the battleground between Ishtar, goddess of life, and Nergal, god of death. Adventure, romance, and a share in the fierce conflict between the rival powers come to Kenton on the phantom ship, where he fights for, wins, and holds the beautiful Sharane.

"The rotundity of life which the jacket comment claims for the characters is lacking. Much blood is spilt, but it is unreal. Kenton loves Sharane, but not all the word magic of the author can make this love seem other than a pretty idea. The sea fights, the villainy of Klaneth, the heroism of Kenton and Sigurd the Viking, have the gaudy fragrance of romance but not the odor of life."

— Books (N Y Herald Tribune) p8 Ag 22
'26 380w

"This novel is advertised as a 'weird tale perfumed with the memories of sixty centuries.' It is so incoherent and so far from being a clear-cut tale of adventure that it fails to be interesting."

— Boston Transcript p6 My 5 '26 300w
Cleveland Open Shelf p79 Je '26

"The telling is overcomplicated, with a clangor of words that is overpowering. Reality and phantasmagoria are inextricably mixed; nothing is clear or definite and the reader is left groping and puzzled as to what it is all about."

— N Y Times p16 Mr 7 '26 580w
— Springf'd Republican p7f D 5 '26 120w

"Mr. Merritt provides an unusual setting for an unusual story, but succeeds in making it so real and interesting as to carry the reader well along in spite of all its strangeness and fantastic episodes."

Times [London] Lit Sup p397 Je 10 '26
200w

BOOK REVIEW DIGEST, 1928

p528

MERRITT, ABRAHAM. 7 footprints to Satan. 310p \$2 Boni & Liveright [7s 6d Richards press]

28-10390

A thoroughgoing melodrama of diabolism in which an American explorer penetrates to the heart of a Satanic cult active in New York City, and overthrows the chief devil on his throne. The seven footprints to the throne are an apparently innocent device by which "Satan" gambles with his victims for their liberty. The explorer-hero, a girl victim of the head of the cult, and a cockney mechanic are the only sane persons in the house of horror, and the only ones, ultimately, to escape.

"It resembles in its composition and form the Oriental fables as told by the professional story-tellers to their listeners in the manner of the tales of A Thousand and One Nights." Ivan Narodny

Books (N Y Herald Tribune) p13 Ap 8 '28 750w

Cleveland Open Shelf p108 S '28

N Y Times p13 Jl 1 '28 370w

Reviewed by Vincent Starrett

N Y World p11m Ap 22 '28 320w

"A cross between Sax Rohmer and the Hugh Walpole of red-haired portrait fame, Mr. Merritt has done, very powerfully, another mystery thriller. He has a remarkable facility for drawing the most outlandish, Dracula-like things with such perfect *savoir faire* that one accepts them as the perfectly normal, as mosaics of realism."

+ Sat R of Lit 4:807 Ap 21 '28 100w

Springf'd Republican p7f Ag 19 '28 170w

BOOK REVIEW DIGEST, 1931

p 720

MERRITT, ABRAHAM. Face in the abyss. 343p \$2 Liveright

31-15685

A fantastic tale of horror and adventure. The hero, with three companions, stumbles on the trail of ancient Inca treasure. In search of it they come to a strange land of dinosaurs, serpent-women, forces of evil and darkness, and a strange race which has learned to close the door of death—and life.

Booklist 28:29 S '31

"Here is swift and readable fantastic adventure by the author of 'Seven Footprints to Satan'—fanciers of 'She' and 'Tarzan' and such-like mustn't miss." Will Cuppy

+ Books p12 Je 28 '31 200w

Cleveland Open Shelf p128 S '31

"Horror, rather than mystery, is the dominating theme in Mr. Merritt's book, and it is well done. . . The tale is quite diverting." Bruce Rae

+ N Y Times p18 Jl 5 '31 130w

"This is dull, machine-made romance. . . Our attitude is largely 'What of it?' and unfortunately for all concerned we keep remembering the romances of decidedly similar pattern written by H. Rider Haggard. A. Merritt could have learned the necessary lesson of simplicity and force from either 'She' or 'King Solomon's Mines.' In contrast, 'The Face in the Abyss' is cluttered and nervous through most of its chapters; rarely are we allowed to go along quietly and lucidly."

— Sat R of Lit 7:947 Jl 4 '31 200w

MERRITT, ABRAHAM. Dwellers in the mirage.
295p \$2 Liveright

32-17144

Two men, adventuring in Alaska, discover a strange valley in which the climate is semi-tropical and the inhabitants are descendants of an ancient race unknown to the outside world.

"Mr. Merritt never reaches that much-too-much stage where the mouth-filling marvels degenerate into mere wind and silliness. The boy has real writing power and is therefore required adventure reading." Will Cuppy

+ Books p7 Je 12 '32 360w

"The story is well written and carries one along regardless of its impossibilities. It is similar in manner to the stories of Sir Rider Haggard, but by no means a mere imitation."

+ Boston Transcript p3 Je 22 '32 120w

"The story is very well done. Its marvels are left mysterious enough to give the reader a chance to use his own imagination, it has plenty of dramatic episodes, and a number of effective scenes."

+ N Y Times p7 Jl 3 '32 520w

BOOK REVIEW DIGEST , 1933
p 644

MERRITT, ABRAHAM. Burn, witch, burn! 301p
\$2 Liveright

33-4497

Mystery story.

"You'll find here a collection of horrors that really horrify, most skillfully blended into a tale of mounting hellishness, the whole flavored with that peculiar quality that Merritt readers know about." Will Cuppy

+ Books p9 Ja 22 '33 200w

Reviewed by Rumana McManis

N Y Evening Post p7 F 11 '33 40w

"What Lowell and Ricori discover is explainable only in terms of witchcraft and sorcery, and yet with such consummate skill has Mr. Merritt told his story that one is almost ready to believe that such things can be, even in this twentieth century of ours." Isaac Anderson

+ N Y Times p14 Ja 22 '33 200w

Reviewed by W. C. Weber

Sat R of Lit 9:457 F 25 '33 150w

BOOK REVIEW DIGEST , 1933

p.636

MERRITT, ABRAHAM. Creep, shadow!
\$2 Doubleday

34-3

Mystery story.

"'Creep, Shadow!' is one of those things gotta read. It's a bang-up story about earthly powers, full to overflowing of sorcery, witch-craft, voodoo, metempsych transmutation, incubi, succubi, and cellaneous as you have seldom or never guaranteed to give you a liberal education all that appertains to demonism and scare out of your troubles." Will Cuppy

+ Books p17 O 28 '34 310w

"Even the most case-hardened member of Crime Club will get a thrill or two from Merritt's newest nerve-shocker, 'Creep Shadow' and it is quite conceivable that the novice find it a rather strong dose. It is obviously designed for those whose shudder susceptibilities have become somewhat blunted."

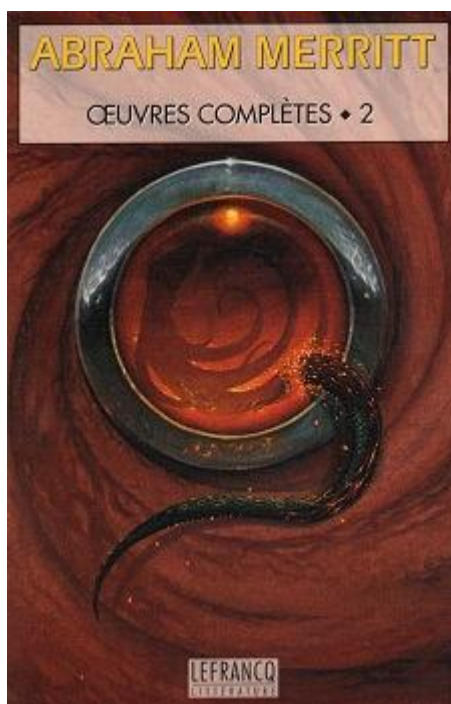
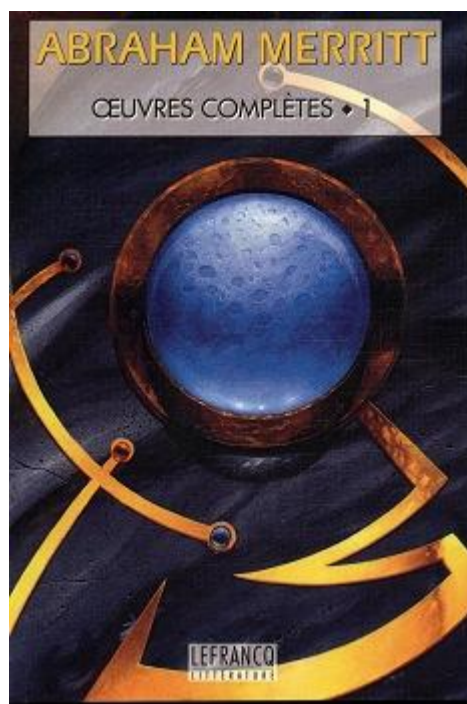
Boston Transcript p3 D 1 '34 420w

"The story is exciting enough to please one, and it is not so hard to believe as might think—to believe, that is to say, for long as it takes to read the book." Isaac Anderson

+ N Y Times p18 O 28 '34 200w

Sat R of Lit 11:251 O 27 '34 30w

Rappelons qu'Alain ZAMARON a été, en 1997-1998, à la base d'une réédition partielle (en raison de la faillite de l'éditeur) des Œuvres complètes d'Abraham MERRITT auprès de l'éditeur belge Claude LEGRANCOQ.



Le premier volume des Oeuvres complètes (1997) d'Abraham MERRITT, contient la réédition de 4 romans mais surtout préface et introductions d'Alain ZAMARON : **Le Gouffre de la lune** (1975; "The Moon Pool", in *All Story Weekly*, 22/06/1918), **Le Monstre de metal** (1983; "The Metal Monster", in *Argosy*, 07/08/1920), **La Nef d'Ishtar** (1975; "The Ship of Ishtar", in *Argosy*, 08/11/1924) et **Sept pas vers Satan** (1979; "Seven Footprints to Satan", in *Argosy-All Story*, 02/07-01/08/1927). Le deuxième tome des Oeuvres complètes (1998) d'Abraham MERRITT, enrichi d'un appareil critique d'A. ZAMARON contient les 4 romans, Le Visage dans l'abîme (1974; "The Face in the abyss" in *Argosy*, 08/09/1923 + "The Snake Mother" in *Argosy*, 25/10/1930), Les Habitants du mirage (1974; "Dwellers in the mirage", in *Argosy*, 23/01-25/02/1932), Brûle, sorcière, brûle ! (1984; "Burn, witch, burn!", in *Argosy*, 22/10-26/11/1932) et Rampe, ombre, rampe ! (1981; "Creep, shadow, creep!", in *Argosy*, 08/09-20/10/1934). (Extraits du « *Bulletin du Centre de Documentation de l'Étrange* ».)

Avertissement (2012) de l'éditeur : Dans la mesure où nous avons affaire à une édition électronique (e-book), nous n'avons pas reproduit, d'une part, bibliographies primaire et secondaire - détaillées par ailleurs au fil des notes en fin de chapitres -, pas plus que table des matières ou index des ouvrages cités. Nous pouvons les faire parvenir par courriel aux intéressés, sur simple demande adressée à ideesautresbg@gmail.com.

Nous n'avons, en revanche, pas inséré cartes (1 à 10 et A à D) tableaux (1 et 2), d'autre part, pour des raisons de taille et surtout de lisibilité du document. Ils sont disponibles par ailleurs sur notre site et doivent faire l'objet de 3 (trois) autres téléchargements (IEA53), tout aussi gratuits, à part. Merci de votre compréhension.