

Cthulhu, Lovecraft et Cie, Le Mythe de Cthulhu

i. FONDATION : LE MYTHE DE LOVECRAFT.....1

1.	PRÉCISION PRÉLIMINAIRE : QU'EST CE QU'UN MYTHE ?	1
2.	L'ÉLABORATION MÉTHODIQUE EFFECTUÉE PAR LOVECRAFT	1
3.	L'ESSENCE DU MYTHE DE CTHULHU, L'INSPIRATION DE LOVECRAFT	2
4.	LE MYTHE DE CTHULHU, DESCRIPTION	3
a.	<i>Pour la petite histoire.....</i>	3
b.	<i>Les villes du Mythe.....</i>	3
c.	<i>Les ouvrages occultes.....</i>	4
d.	<i>Alors, le Mythe, SF ou fantastique ?.....</i>	4
5.	L'INNOVATION DU MYTHE, L'HORREUR MATÉRIALISTE	4
6.	AU-DELÀ DU MYTHE : LA VISION DE LOVECRAFT	5

ii. L'ÉVOLUTION DU MYTHE DE CTHULHU.....6

1.	LES ADORATEURS DE CTHULHU	6
a.	<i>Le cas Derleth.....</i>	7
b.	<i>Les autres cthulhistes : Robert Bloch.....</i>	8
c.	<i>Les autres cthulhistes : Robert E. Howard.....</i>	8
d.	<i>Les autres cthulhistes : Frank B Long.....</i>	8
e.	<i>Les autres cthulhistes : Clark Ashton Smith.....</i>	8
f.	<i>Le fan de HPL : John Ramsay Campbell.....</i>	8
2.	L'ÉVOLUTION PASSÉE ET PRÉSENTE	8
a.	<i>Le support papier 1 : Les romans, nouvelles et autres livres.....</i>	9
b.	<i>Le support papier 2 : Les bandes dessinées.....</i>	9
c.	<i>Le support papier 3 : Les jeux de rôles.....</i>	9
d.	<i>La musique.....</i>	10
e.	<i>Les films et les séries télévisées.....</i>	10
f.	<i>Les jeux vidéos.....</i>	10

« Il est possible que survivent encore à ce jour des entités extrêmement puissantes... venues d'une période si lointaines que... la conscience se manifestait alors peut-être sous des formes que les progrès de l'humanité nous empêchent aujourd'hui de concevoir... des formes dont seules la poésie et les légendes parviennent à se souvenir par bribes, et qu'elles appellent dieux, anges, ou encore créatures mythologiques de toutes sortes... »

— Algernon Blackwood —

En ces quelques lignes de Algernon Blackwood, l'idée générale de ce que l'on appelle communément « Mythe de Cthulhu » est jetée.

Comme on l'a déjà souvent dit, Lovecraft, s'il avait entendu parler de « Mythe de Cthulhu », n'aurait vraisemblablement pas approuvé l'utilisation d'un tel terme. D'ailleurs, lorsque August Derleth lui proposa « Mythologie d'Hastur », en 1931, Lovecraft lui répondit : « Je ne pense pas que le terme de « Mythologie d'Hastur » soit vraiment indiqué pour qualifier mes récits. » De nombreuses variantes furent alors proposées telles que : « Mythe de Lovecraft », « Cycle mythique de Yog-Sothoth », et d'autres ; mais c'est August Derleth qui a popularisé cette dénomination. C'est ce même August Derleth qui fit prendre aux choses une bien mauvaise tournure après la mort de Lovecraft en 1937, mais il en sera question plus tard.

Le créateur de ce mythe est Howard Phillips Lovecraft, né en 1890 à Providence aux Etats-Unis. Cet auteur américain n'eut pas une vie très facile (il mourut en 1937, atteint d'un cancer), non pas qu'il eut une vie misérable, mais c'est surtout dû au fait qu'il n'eut jamais la reconnaissance de son talent de son vivant. Le solitaire de Providence, ainsi le surnommait-on, qui a rénové la littérature de l'étrange et les structures de l'horreur (et non de la peur, comme on le dit trop, souvent), en créant le conte matérialiste et le fantastique (Science fiction ?) cosmique, a été victime d'un aveuglement pire que celui dont a souffert Edgar Poe. Il n'a jamais été publié par un quelconque éditeur de son vivant, jamais il n'a été cité dans des revues littéraires. Seuls les lecteurs de *Pulp* (ces magazines de SF bon marché, tels *Weird Tales*), ont su apprécier son génie. Cet auteur serait tombé dans l'oubli s'il n'avait pas été soutenu par un petit cercle de fidèles dont deux d'entre eux, August Derleth et Donald Wandrei, créèrent par la suite la maison d'édition Arkham House (en 1939). La France participa également à la consécration de cet auteur (au même titre que Edgar Poe).

C'est ainsi qu'il créa tout un panthéon de déités démoniaques et malfaisantes où l'homme n'est qu'un minuscule rouage.

Dans une première partie, je m'attacherai à décrire les origines du Mythe dont le créateur est HP Lovecraft. J'y parlerai, notamment, de ses inspirations ; des éléments qui constituent le Mythe ; mais aussi d'autres aspects moins connus qui passent généralement au second plan alors qu'ils sont essentiels.

Dans la seconde partie, il sera question de l'évolution du Mythe, au travers les quelques erreurs d'August Derleth. J'aborderai également l'évolution actuelle sur les différents médias, allant du support papier au support numérique.

I. Fondation : le Mythe de Lovecraft

1. Précision préliminaire : qu'est ce qu'un mythe ?

Il convient, avant toute chose, de s'appesantir sur la notion de mythe et sur sa définition.

En voici une dont le sens commun s'accorde sans grande objection :

« Le mythe se présente sous les espèces de l'énonciation et du récit. Il met en scène, dans un temps transcendant des personnages surhumains, tels les dieux. En conséquence, produit de l'imaginaire, le mythe est dépourvu de valeur de vérité, même si avec sa valeur volontiers fondatrice, il fait autorité au sein de la communauté qui l'a produit. »

De plus, Alain Deremetz dans « Petite histoire des définitions du mythe » dit qu'on peut analyser le mythe en fonction de « sa place dans l'ensemble des champs constituant la culture d'une époque » et dans « ses réutilisations successives, où il apparaît comme instrument fondateur d'une tradition et d'une continuité culturelle. » Nous verrons plus tard l'intérêt de cette dernière citation.

2. L'élaboration méthodique effectuée par Lovecraft

« Le monde et ses habitants ne m'impressionnent guère ou de manière insignifiante, de sorte que je suis amené à solliciter l'existence d'univers bien supérieur à celui qui nous entoure. Tout cela, cependant, demeure purement esthétique et pas du tout intellectuel. Parallèlement, je

possède un goût prononcé pour la logique et les sciences et je ne crois aucunement au surnaturel –ma position philosophique étant celle d'un matérialiste mécaniste, dans la lignée de Leucippe, Démocrite, Epicure et Lucrèce et, à l'époque moderne, de Nietzsche et Haeckel. »

Par cette citation, on s'aperçoit que Lovecraft se définissait comme un matérialiste mécaniste (et vu l'étendue de son savoir, on peut dire qu'il ne se trompait pas), ce qui explique cette démarche scientifique, cette élaboration méthodique de son mythe. Comme tout matérialiste mécaniste (citons au passage Epicure et Diderot), Lovecraft essaie de rendre compte des lois, de la vie, de la pensée, de la société de son univers en les réduisant à des principes mécaniques ou physiques.

Aussi, dès que le thème du mythe s'est fait sentir (aussi bien par Lovecraft que par ses fans), il a eut cette volonté de créer une mythologie qui semble le plus authentique possible.

« *Toutes mes histoires, écrivait Lovecraft, même si elles n'ont aucun rapport entre elles, se rattachent à une tradition, à une légende fondamentale selon laquelle ce monde a été peuplé autrefois par les êtres d'une autre race ; adapte de la magie noire, ils ont perdu leur emprise sur cet univers et ont été bannis mais ils continuent à vivre au dehors et sont toujours prêts à reprendre possession de la Terre.* »

Il y a donc des incohérences inhérentes à tout mythe. Ces inconstances, on peut les trouver d'une nouvelle à l'autre (localisation de Leng, par exemple), ou dans un même récit (le Necronomicon). L'intérêt porte sur cette découverte d'une mythologie qui pourrait sembler réelle, alors qu'il ne s'agit que d'une fiction. D'ailleurs, Robert Price considère que « le Mythe n'est pas constitué d'histoires : le Mythe est une tradition » et les traditions ont leurs lacunes, leurs témoignages contradictoires, etc. Malheureusement, toute élaboration littéraire à ses limites et Lovecraft ne fait pas exception à la règle, car comme tout écrivain, ce dernier avait une pensée en perpétuel mouvement. Cette constante expansion du champ de réflexion (Lovecraft a très rarement traité les mêmes thèmes dans ces contes) a tout de même occasionné des incohérences involontaires, même s'il y avait une volonté d'inconstance chez Lovecraft afin de rendre plus convaincante son œuvre. Les exemples les plus flagrants concernent la localisation du plateau de Leng (dans *le Molosse*, en Asie centrale et il y a une modification de l'emplacement dans *Les Montagnes Hallucinées*). Mais cela est également arrivé à C.A. Smith avec Tsatogua qu'utilisait Lovecraft.

Avec cette élaboration, cette structure, il convient de comparer Lovecraft à Jean Ray. Alors que ce dernier offre un monde dont les seuls liens tout au long de l'œuvre sont quelques thèmes insistants, Lovecraft, lui, croise, juxtapose, entrelace ses contes (et ceux empruntés aux autres) jusqu'à créer un univers compact et réaliste.

3. L'essence du Mythe de Cthulhu, l'inspiration de Lovecraft

Tout comme Lovecraft est (était ?) un auteur peu connu et reconnu, celui-ci s'est inspiré d'auteurs eux-même, pour la majorité, peu connus : Edgar Poe (souvenez-vous qu'il a fallu du temps avant qu'il ne soit reconnu), Ambrose Bierce, Arthur Machen, Robert Chambers, un de ses contemporains, Burroughs, Nathanaël Hawthorne et surtout Lord Dunsany.

C'est Edgar Poe qui a stimulé la genèse du Mythe de Cthulhu. Lovecraft s'est inspiré de son angoisse et de son macabre. Il a également donné une suite aux *Aventures d'Arthur Gordon Pym : Les Montagnes Hallucinées*. Des gens comme Robert Chambers, William Hope Hodgson, Algernon Blackwood, Bierce, Hawthorne ou Machen lui ont surtout inspiré des éléments du Mythe. Chambers, dans *Le Roi de jaune vêtu*, lui inspirera Hastur. Machen ou Burroughs (*Le Retour de Tarzan*) lui donnèrent des idées de paysages. Mais celui qui reste sa référence est sans conteste Lord Dunsany. C'est grâce à lui que le panthéon cosmique existe ([cosmogonie](#) que seul des gens comme Stanislas Lem peuvent égaler). D'ailleurs, Lovecraft éprouvait une profonde admiration pour Lord Dunsany. Il a écrit un article intitulé *Lord Dunsany et son œuvre* dont le début commence ainsi : « Que Lord Dunsany, sans doute le plus exceptionnel, le plus original et le plus richement imaginatif des écrivains contemporains soit jusqu'à présent aussi peu connu, est en soi une amusante illustration de la stupidité du genre humain. » Quelle ironie que cela se soit ainsi appliqué à Lovecraft.

Son inspiration vient également d'un autre type de littérature : les œuvres

[Cosmogonie : théorie sur la formation de l'univers \(aussi bien scientifique, mythologique, que philosophique\).](#)

théosophiques. Les mythes des théosophes content les arrivées successives de plusieurs races sur Terre. Ce qu'on en retire principalement sont les êtres gigantesques et gélatineux bâtisseurs de cités gigantesques faites de blocs de laves et ornées statues en basalte. Parmi ses mythes apparaissent les races Lémurienne, Atlante et Aryenne. La grande érudition de Lovecraft l'a fait s'inspirer du folklore de sa région : Le Massachusetts et notamment de son 17^{ème} siècle. On comprend mieux, dès lors, pourquoi les Grands Anciens hantent le Miskatonic, il doit y avoir un lien avec Salem et ses sorciers, son univers médiéval peuplé de démons et de cultes secrets. D'ailleurs, les créatures telles que les Byakhees ou les Maigres Bêtes de la Nuit, nous font beaucoup penser aux Gargouilles.

4. Le Mythe de Cthulhu, description

a. Pour la petite histoire

Le postulat de départ de l'univers lovecraftien repose sur la colonisation de la Terre par des espèces venues des étoiles. Ces arrivées correspondent à l'apparition de cinq races pré-humaines majeures :

- ✓ les Anciens (Choses très Anciennes), 2 milliards d'années plus tôt ;
- ✓ les hordes de Cthulhu, 1,4 milliards d'années plus tôt ;
- ✓ les Polypes volants qui s'installent sur ce qui deviendra l'Australie, 750 millions d'années plus tôt ;
- ✓ une espèce extraterrestre, la Grande Race de Yith qui investit des êtres en forme de cône, 485 millions d'années plus tôt ;
- ✓ et enfin, les Mi-Go de Yuggoth (Pluton).

Cthulhu est certainement la créature majeure du panthéon de Lovecraft. Ce panthéon est assez vaste (environ 70 créatures). On les découpe généralement comme suit : les Dieux Extérieurs, les Grands Anciens, les Races de serviteurs (Avatar compris) et les Races Indépendantes. On peut tout de même citer les créatures les plus puissantes et importantes :

- ✓ Azathoth, le Fléau Amorphe, le Chaos nucléaire, le Sultan des Démons tel que le dit Lovecraft ;
- ✓ Yog-Sothoth, le Tout-en-Un et l'Un-en-Tout, qui partage l'empire d'Azathoth et qui la durée du temps et l'étendue de l'univers tout entier ;
- ✓ Cthulhu... ;
- ✓ Hastur, l'Indicible qui habite les parages d'Aldébaraan (c'est aussi le demi-frère de Cthulhu).

Toutes ces créatures ont aussi bien laissé des traces dans la littérature, dans les Arts, l'architecture (toujours cyclopéenne) et dans les religions et légende. Il est d'ailleurs amusant de voir comment Lovecraft a retourné la situation. Lorsqu'il parlait de ses histoires, qui exprimaient des archétypes mythiques, il a renversé l'inspiration, c'est à dire que tous les mythes ont pour origine commune le sien. Voici donc pourquoi, dit Lovecraft avec ironie, tous les mythes et religions humaines ont des points communs, ils se sont fondés sur des interprétations différentes du Mythe. Par exemple, les Profonds seraient à l'origine du mythe des sirènes.

Cela exprime bien un goût prononcé pour le folklore mondial, les rêveries, les civilisations anciennes et pré-humaines, mais aussi sur l'architecture des villes du Moyen Age.

b. Les villes du Mythe

Il y en a de deux types : les villes de Nouvelle Angleterre et les villes des Anciens, toujours est-il qu'elles ont toutes été créées par Lovecraft et qu'il s'en dégage une ambiance bien particulière, propre à celle du Mythe. Certaines de ces villes sont décrites avec force de détails, ce qui fait qu'on se dirait dans un guide touristique ! (*L'Alchimiste, La Tombe, La musique d'Erich Zahn...*)

Les premières villes, les vieilles villes du pays de Providence, hors du temps et bien aimées de HPL. Ces villes sont : Dunwich, Innsmouth, Kingsport et surtout Arkham et son fleuve Miskatonic. Toutes ces villes (exceptée peut être Arkham) sont pleines de rues tortueuses et sinueuses dont les demeures sont inquiétantes et terriblement anciennes. Le narrateur se demande souvent comment cela ce faut-il qu'elles tiennent encore debout. Cet intérêt des demeures anciennes, comme sorties du temps, s'explique par la vive curiosité de HPL sur l'histoire de son pays (plus particulièrement le 17^{ème} siècle) mais aussi sur le Moyen Age européen.

Pourquoi la Nouvelle Angleterre me direz-vous ? Il suffit de laisser parler Lovecraft qui y trouve tous « les éléments les plus sombres –solitude, ignorance, absurdité- [qui] concourent à l'instauration d'une atmosphère hideuse qui touche à la perfection. »

Il y a aussi cette passion des cités «cyclopéennes » (dont certaines gravures de Gérard Trignac sont particulièrement représentatives) qui s'exprime au travers des cités des Grands Anciens telles :

- ✓ R'lyeh, la capitale de Cthulhu dans le Pacifique Sud ;
- ✓ la Cité Sans Nom, probablement Beled-al-Djinn (la cité des démons) ;
- ✓ Irem, la Ville au Mille Piliers ;
- ✓ la métropole des Anciens dans l'Antarctique ;
- ✓ Kadath dont la localisation est plus qu'incertaine ;
- ✓ Sarnath ;
- ✓ la ville des Yithiens.

On se retrouve ainsi avec un mythe dont l'aspect archéologique est minutieux, ce qui renforce la vraisemblance de l'œuvre. Ce goût de l'archéologie se retrouve dans beaucoup de descriptions lovecraftiennes : les bijoux rappellent ceux des anciens cultes orientaux, l'architecture, celle de Babylone, la bibliothèque de la Grande Race rappelle fortement celle d'Assourbanipal. Cette même architecture, omniprésente chez les êtres cthulhiens. Ces derniers multiplient les cités cyclopéennes avec des tours noires et aveugles faites de couloirs labyrinthiques en basalte, des cercles de pierres (Stonehenge) ou des tables aux frises pleines de motifs mathématiques. Toutes ces créations, des ornements aux cités, imprégnées d'un cauchemar permanent dû aux géométries non-euclidiennes. Ces géométries où tout est distord, déroutant et cependant harmonieux. Cet univers où sphères et angles droits, couleurs et dégradés sont ignorés : un monde uniforme et sombre où le gigantisme est écrasant et les ornements, répugnants et obscènes.

On peut regretter (d'une certaine manière) que l'univers archéologique de Lovecraft n'existe pas. Qui ne serait pas tenté de parcourir ces immenses salles, de déchiffrer ces fresques aux symboles mathématiques, ou bien de visiter la bibliothèque Yithienne où l'on peut trouver nombre de volumes occultes ?

c. Les ouvrages occultes

Ils sont là aussi nombreux (plus d'une vingtaine) et tout comme les créatures du Mythe, on le doit à d'autres auteurs que Lovecraft et notamment au petit cercle qui gravitait autour de lui (Smith, Bloch, Long, ...)

Néanmoins, un sort du lot. Il s'agit du Necronomicon de l'Arabe fou Abdul al-Azred et ayant pour titre original Al-Azif, « azif étant le nom que les Arabes donnent au bruit émis par les insectes qu'on entend la nuit et qui est censé être le hurlement des démons », dicit Lovecraft.

Ce texte a connu cinq versions et on peut en trouver certains fragments dans les œuvres de Lovecraft. C'est de là qu'est tiré le célèbre couplet :

**« N'est pas mort ce qui a jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort »**

d. Alors, le Mythe, SF ou fantastique ?

Il y a déjà un problème qui se pose quant à la frontière séparant ces deux genres littéraires. En émettant une définition restrictive, on peut dire que le fantastique relèverait du surnaturel, du paranormal, de l'irrationnel alors que la science fiction correspondrait plus au rationnel et aurait un côté plus sociologique. Dans ce cas, comme il n'y a aucun surnaturel chez HPL, que tout y est rationnel et rationalisé, on peut classer le Mythe de Lovecraft dans la SF (Lovecraft parlait de ses récits en les nommant fiction interplanétaire). Mais cela serait réduire le Mythe que de dire cela, parce que d'un côté, la manière dont est contée l'histoire correspond au fantastique alors que les thèmes abordés seraient plus de la science fiction.

Et si le Mythe de Lovecraft était, tout simplement, un genre transitionnel ?

5. L'innovation du Mythe, l'horreur matérialiste

A la lecture des contes, on peut retirer un schéma de construction d'un récit du Mythe :

- ✓ un témoin nous raconte ce qu'il a vu ;
- ✓ il rapporte les faits qui, peu à peu, éveillèrent son attention ;
- ✓ comment d'autres rapports vinrent confirmer ses spéculations ;
- ✓ et enfin, comment il a appréhendé la réalité.

Détaillons à présent (un schéma beaucoup plus détaillé se trouve à la fin de cet exposé). Il est déclaré, dès le début, qu'il y a des horreurs telles qu'il vaut mieux qu'elles restent cachées, sinon, la santé mentale est en péril. C'est un procédé courant qu'on retrouve chez Jean Ray, par exemple.

Au fur et à mesure, l'épouvante et l'impuissance du héros grandissent en même temps que sa connaissance. C'est l'horreur qui caractérise les récits cthulhiens et pas la peur car les héros dominent leur peur (il y a un refus du suicide, alors que dans le fantastique, il aurait s'agit d'une délivrance). Cette horreur, qui ne concerne que les lettrés, les scientifiques ; les gens du peuple, eux, sont saisis de panique, alors que les scientifiques craignent pour l'humanité tout entière. Et pour cause, ils viennent de découvrir la réalité, la position de l'Homme au sein de l'univers et là, l'anthropocentrisme est annihilé, l'Homme n'est plus qu'un jouet des Grands Anciens, une sorte de parasite d'un monde qu'il croyait le sien. Il s'agit donc chez Lovecraft, du monde réel, sensible, notre monde, mais peuplé de créature dont nous ignorions l'existence. Alors que chez Jean Ray, c'est un autre monde, inconcevable.

De même, lorsque la vérité éclate, c'est la perte de la raison (sous-entendu la capacité de raisonner). La science et la compréhension actuelles ne peuvent rien expliquer. Les bornes de l'univers apposées par la science sont repoussées et toute lutte est inutile, car la puissance démoniaque de ces êtres est considérable. Le héros lovecraftien ne peut rien faire contrairement au héros de Ray qui a la capacité de lutter.

On s'aperçoit, dès lors, qu'il y a une mise en scène de la peur : une peur cosmique. Les créatures monstrueuses remontent des abysses et les Grands Anciens attendent patiemment leur retour au pouvoir. Ces êtres sont le symbole de l'inconnu, issus d'univers insoupçonnés par l'homme. Aussi inquiétant que des démons issus de nos diverses religions, les Grands Anciens se situent néanmoins en dehors de toute référence morale. C'est là que le fantastique de Lovecraft en novateur. Il est dit plus haut que Lovecraft est un matérialiste mécaniste et cela s'en ressent dans ces contes : l'auteur ne croit pas en l'au-delà et ses monstres viennent de mondes qui co-existent avec celui des humains. De plus, le fantastique de Lovecraft ne touche plus un individu isolé, la menace est universelle. Les premières lignes de *L'Appel de Cthulhu* sont particulièrement évocatrice de cette peur cosmique :

« Un jour, la coordination des connaissances éparses nous ouvrira des perspectives si terrifiantes sur le réel et sur l'effroyable position que nous y occupons qu'il ne nous restera plus qu'à sombrer dans la folie devant cette révélation ou à fuir cette lumière mortelle pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel obscurantisme. »

Il se dégage donc plusieurs catégories de personnes :

- ✓ les gens du peuple qui choisissent de durer et qui savent qu'il y a des lieux à éviter ;
- ✓ les héros, armés de leur science, qui veulent savoir et cette connaissance qui sera responsable de leur destruction ;
- ✓ entre les deux, il pourrait apparaître ceux qui savent et qui profite de cela pour obtenir pouvoir et richesse.

Ainsi, apparaît-il une sorte de motif social dans le Mythe ce qui conforte l'opinion de Donald Burleson (un spécialiste de Lovecraft et de son Mythe) selon laquelle lorsqu'on parle de mythe, on parle « d'une sorte de vision du monde, d'un système philosophique par lequel quelqu'un essaie de répondre à la question : " Qu'en est-il de l'univers ? Quelle est la place du genre humain (s'il en a une) dans cet univers ? " ».

6. Au-delà du Mythe : la vision de Lovecraft

Nombre de spécialistes s'accordent pour dire que le Mythe est la vision du monde qu'avait Lovecraft (certains disent même qu'on ne peut pas classer ses récits, ils font parti d'un tout indivisible : sa vision du monde). Nous avons vu la position de Burleson plus haut, mais ce n'est pas le seul de cet avis : Bob Price, Will Murray, David Schultz et ST Joshi, le sont de même. ST Joshi prétend que le Mythe de Cthulhu est « une sorte de système, de mécanisme, de mode d'emploi à cette représentation [celle de HPL] des choses. » C'est un tas de petits systèmes intrinsèques à Lovecraft. Price ajoute à cette analyse que « Chez Lovecraft, le Mythe représente l'image qu'il se faisait de toute religion moderne : une tentative pathétique de la part des humains pour se voiler la face et ne pas se retrouver confrontés à l'atroce vérité de leur propre insignifiance. »

Reprenons certains éléments du paragraphe précédent. Nous y avons vu l'érudit isolé et conscient, de part son savoir, de sa petitesse et de son peu d'importance. Transposons tout cela actuellement. On s'aperçoit que l'astronomie nous montre le gigantisme de l'univers, l'étude historique (et surtout la paléontologie) nous présente notre insignifiance temporelle face à d'autres espèces ou face à l'âge de l'univers. L'Homme conscient se retrouve donc isolé, il est quasiment annihilé et n'a plus conscience que de sa situation de point dans l'espace infini. Lovecraft a cherché à retranscrire, dans un environnement quotidien et connu, des événements qui nous dépassent et qui sont à l'échelle de l'univers. Pour HPL, nous ne sommes que d'infimes formes de vie de passage dans un monde qui n'est pas à nous et dont les véritables maîtres nous balayeront lorsqu'ils voudront à nouveau se l'approprier... Voilà exactement la situation du héros lovecraftien.

On a vu également l'apparition d'un profiteur. Qui pourrait-il être ? Actuellement, il s'apparenterait à un cupide gourou de secte. Mais au niveau de Lovecraft, que peut-on dire ? Gérard Klein, dans son article sur Lovecraft paru dans *Science Fiction et psychanalyse*, voit apparaître des Puissances indestructibles : les monopoles, l'apparition du capitalisme. C'est la fin de l'individu libéral. La science révèle à l'Homme du 20^{ème} siècle qu'il n'est que le jouet de forces extérieures que sont la société, l'économie et le langage. « Pour Lovecraft, continue Gérard Klein, la science ne peut que révéler cette impuissance, jamais sérieusement le moyen de la surmonter. » Et c'est là qu'apparaît notre profiteur, subissant la même horreur que les autres, mais s'y échappant par l'exercice mal contrôlé du pouvoir et de la violence.

Il y a également la notion de temps dans les œuvres de HPL. Les Grands Anciens sont là depuis des temps immémoriaux, mais ils ne font rien, ils ne balayaient pas l'humanité d'un coup alors que leur puissance le leur permet tout à fait. Cette menace est très vieille, n'est-il donc pas abusif de dire que cette menace est omniprésente ?

On peut répondre à cela de deux manières. La première consiste à dire que cette menace est constamment renouvelée, elle s'actualise toujours et annonce une fin proche (« jusqu'à ce que les cieus leur soient propices »). L'autre réponse est que cette destruction est cyclique : les Anciens sont détruits, la Grande Race aussi. Mais l'horreur est suscitée par le fait que ces Anciens ont été détruits par leur propre soif de puissance (correspondance avec les Atlantes et la Tour de Babel), par leur création (les Shoggoths pour les Anciens). On peut comparer ça à la peur que suscitent les machines et notamment les ordinateurs et les robots (IA).

On peut sentir, après cette démonstration, en relisant Lovecraft, un certain malaise social. Mais après tout, c'est compréhensible, il est né à une époque charnière, à cheval sur deux siècles et c'est cette vision pessimiste d'un être conscient du changement que subissait sa société qui s'exprime à travers ses contes. Il y a aussi, chez Lovecraft, un sentiment d'infériorité face à la société, aux femmes (son mariage n'était pas des plus réussis), à son physique. Dans *Je suis d'ailleurs*, on peut voir une espèce de novélisation du physique ingrat de Lovecraft (il le dit lui-même dans ses lettres) et de son malaise social. Ce qui introduit le thème de l'hérédité qui est repoussante et hideuse. Joshi rapporte que « Toutes ces histoires expriment une conviction bien arrêtée : nous sommes le produit de notre hérédité et de notre éducation, et il est impossible de résister à l'appel de notre sang, quelles qu'en soit les conséquences. » (*L'Abomination de Dunwich, Le Cauchemar d'Innsmouth, L'Affaire Charles Dexter Ward*). Je vous renvoie donc à la citation de Deremetz lorsqu'il dit que le mythe est représentatif de la culture d'une époque.

II. L'évolution du Mythe de Cthulhu

1. Les adorateurs de Cthulhu

Au moins vingt écrivains ont profité de la manne Cthulhu (on compte même un Belge) et il en ressort trois constantes :

- ✓ ils campent parfois leur maître (les localisations mythiques, les ouvrages sont repris, les personnages aussi) ;
- ✓ ils prolongent le mythe (le mythe n'est pas encore épuisé et le nombre de divinités ne cesse d'augmenter)
- ✓ et s'engluent souvent dans la narration (les récits sont souvent lassant).

Parmi les premiers auteurs faisant parti du clan lovecraftien, on peut citer : Robert Bloch, Robert E Howard, Henry Kuttner, Frank B Long, Clark A Smith et August Derleth. Certains de ces auteurs allaient tomber dans l'oubli alors que ceux qui allaient se libérer du mythe prendraient une revanche éclatante sur leurs détracteurs.

a. Le cas Derleth

August Derleth est le cofondateur de Arkham House (avec Donald Wandrei), la maison d'édition qui ne publie que du Lovecraft. Lorsque HPL est mort en 1937, il a écrit dans *Weird Tales* que Lovecraft lui avait demandé de reprendre le flambeau. Dès lors, Derleth est devenu LA référence, tout le monde voyait en lui LE successeur de Lovecraft. Il détenait LA vérité. Malheureusement, on peut dire aujourd'hui qu'il n'en est rien et s'il règne parfois quelque confusion, c'est bien par sa faute.

Tout est parti d'un mauvais constat de celui-ci. Lovecraft lui avait dit textuellement : « J'aime assez qu'on pioche dans mes textes ». Derleth a compris que Lovecraft aimait bien qu'il écrive des histoires sur Cthulhu, mais en fait, ce que Lovecraft a certainement voulu dire c'est qu'il aimait bien qu'on empreinte ses sonorités, ses noms propres. Attention, ne mettons pas tout sur le dos de Derleth, d'autres ont fait les mêmes erreurs que lui. Cependant, ce travail de replâtrage continu et les censures effectuées pour les publications chez Arkham House ont fait perdre la force des récits originaux. Derleth a même avoué dans la postface de *The Dark Brotherhood* (1966) que *L'ombre venu de l'espace* et *le Rôdeur devant le seuil* ne sont que des histoires nées de son imagination à partir de 3 ou 4 lignes de Lovecraft.

On peut aussi ajouter, que non seulement Derleth récrit tout le temps les mêmes histoires en plaçant au centre du récit les monstres, mais en plus, il récrit les contes de Lovecraft. On peut même trouver des débuts de nouvelles quasiment identiques : *L'Abomination de Dunwich*, de HPL et *L'Habitant de l'Ombre*, de Derleth. De plus, lorsque de jeunes écrivains lui remettent des nouvelles qui se rapprochent de la conception de HPL (et de réelle qualité de surcroît), il leur répond que les créatures passant à l'arrière plan, leur récit en devient mauvais. Ce sont, néanmoins, des erreurs d'appréciation qui étaient rares, heureusement.

Mais on peut quand même dire qu'il a commis deux erreurs :

- ✓ il a introduit les Dieux Très Anciens et a fait passer certains Grands Anciens (les plus puissants, voir plus haut) pour des élémentaires ;
- ✓ et sûrement le pire, il a rattaché toutes les histoires de HPL et du cercle qui gravitait autour de lui, au Mythe.

Les tentatives de Derleth visant à classer, systématiser et répandre l'œuvre de Lovecraft (sur ce dernier point, on peut être immensément reconnaissant envers Derleth) n'ont fait que réduire celui-ci à une grossière caricature de ce qu'elle avait été.

Comme il est dit plus haut, la raison pour laquelle tous ceux qui se sont essayés au Mythe ont échoué est qu'ils ne partageaient pas la même vision que celle de HPL et même des gens comme CA Smith et plus tard Ramsey Campbell, n'y ont pas vraiment réussi, car l'idée de départ ne venait pas d'eux. Le constat de l'échec n'est donc que plus grand pour de gens comme Brian Lumley (qui est philosophiquement à l'opposé de HPL) et à fortiori pour August Derleth.

Le cas de Derleth est peut-être même le « pire » de tous. Il a écrit dans une préface intitulée « Le Mythe de Cthulhu » qu'« il serait erroné de penser que le Mythe de Cthulhu a été délibérément projeté dans l'œuvre de Lovecraft [...], ce qui explique d'ailleurs les incohérences que l'on peut relever d'un récit à l'autre. » On s'aperçoit que Derleth n'a pas compris l'œuvre du « maître » (et une citation telle que : « le Mythe de Cthulhu [...] représentait chez Lovecraft, une sorte d'univers du rêve », ne vient que renforcer cette certitude) ce qui explique donc cette volonté de combler les incohérences voulues pas HPL et qu'il croyait involontaires. Du coup, tout l'aspect réaliste et authentique du Mythe est détruit par cette cohérence.

Cet échec, Derleth le doit à sa vision totalement différente des choses. Il était catholique et du Middle West (rien à voir avec Providence et la Nouvelle Angleterre) et sur le fond, il n'était pas en accord avec la philosophie de HPL. C'est sans doute pour cela que certains textes de Lovecraft ont été épurés, réécrits. Il a donc adapté le Mythe à sa vision et se l'est presque approprié puisqu'on l'entendra dire : « Yog-Sothoth est la propriété de Arkham House ». C'est ainsi que les Grands Anciens ont été assimilés à des élémentaires ou que le Mythe s'est rapproché de sa religion : « il est indéniable qu'il existe dans les conceptions de Lovecraft une profonde ressemblance avec le mythe chrétien, en particulier ce qui concerne l'expulsion de Satan du paradis ». De par son éducation, Derleth a créé un **manichéisme** dans le Mythe en créant les Dieux Très Anciens (dont il dit que c'est HPL l'inventeur) qui représentent les forces du Bien. Mais ce n'est pas cela qu'on retrouve chez HPL, ce n'est pas le manichéisme mais la

Manichéisme : conception morale, ou doctrine qui oppose le bien et le mal (c'était à l'origine la doctrine de Manès), cette opposition est faite, la plupart du temps de manière rigide et absolue, voire simpliste.

dichotomie, alors certes, ses mots sont proches mais cela change tout de mettre un mot plutôt qu'un autre.

C'est à cela qu'on peut résumer l'interprétation de Derleth, une modification par un tas de petites nuances qui mises les unes à la suite des autres dénaturent l'ensemble... car si on peut dire que Derleth est l'héritier littéraire de HPL, il n'est pas son successeur.

Ne soyons néanmoins pas trop dur avec August Derleth. Il fut un auteur prolifique qui a abordé tous les genres (ou presque). Il fut également un découvreur hors pair de jeunes talents et sa maison d'édition, aussi modeste soit-elle, est certainement l'une des plus prestigieuses en matière de fantastique.

b. Les autres cthulhistes : Robert Bloch

Chacun le connaît, parfois sans le connaître, puisqu'il est l'auteur de *Psychose*, film d'Hitchcock qui passe pour être l'un des plus grand succès du cinéma.

La période lovecraftienne de Bloch est très courte (18-20 ans) et ces récits n'entrent dans le mythe qu'à la sauvette (aucune référence à Cthulhu, par exemple). Il n'est cependant pas très tendre avec ses œuvres de jeunesse. Il inventera tout de même son « livre maudit », *Les Mystères du Ver* de Ludvig Prinn. Il « tue » même Lovecraft dans *Le Rôdeur des étoiles*. En 1950 et 1979, Robert Bloch reviendra dans l'ombre du Solitaire de Providence en écrivant : *L'Ombre du clocher* (qui forme une trilogie avec *Le Rôdeur des étoiles* et *Celui qui hantait les ténèbres*, de HPL) et *Retour à Arkham* (1979).

c. Les autres cthulhistes : Robert E. Howard

Même remarque pour Howard que pour Bloch, puisqu'on lui doit Conan.

On dénote chez Howard l'influence lovecraftienne avec des histoires telles que *Le Monolithe noir*, ou la *Maison parmi les chênes*. Il écrira notamment un « Cycle irlandais » emprunt de poésie, mais plus héroïque que le monde de Lovecraft (se rapprochant plus de Jean Ray). Il partage aussi le thème du mort vivant avec HPL, mais là encore, ces récits sont plus lumineux, moins morbides.

d. Les autres cthulhistes : Frank B Long

Long est le premier à avoir rédigé un récit cthulien. Ces *Chiens de Tindalos* (1929) font parti des annales et pas une anthologie ne se passerait de cette nouvelle. On retrouvera dans ses futurs récits l'empreinte de la mythologie et de la théologie, preuve de la marque que laissera sa période « Cthulhu ».

e. Les autres cthulhistes : Clark Ashton Smith

C'est certainement de tous les auteurs présentés ici, le moins cthuliste et c'est peut-être pour cela que ces récits se rapprochaient le plus de ceux de Lovecraft. Son impact sur le Mythe n'en est pas moins considérable, puisque avec HPL et Howard, ils étaient surnommés « Les Trois Mousquetaires de *Weird Tales* ». Il est certainement (au dire de HPL) l'auteur le plus doué du cercle lovecraftien, mais son style pompeux et appliqué en font un cauchemar pour ses traducteurs et c'est sûrement pour cela qu'il est le moins connu.

f. Le fan de HPL : John Ramsay Campbell

Marqué dès son plus jeune âge par Lovecraft, il est l'auteur « récent » le plus doué en la matière. Sur les conseils de Derleth, il transposera le Mythe dans sa ville natale de Liverpool. Il fera également une anthologie chez Arkham House : *New Tales of the Cthulhu Mythos*.

2. L'évolution passée et présente

Paradoxalement, les adaptations les plus réussies sont celles qui ne sont pas des adaptations. Qu'est ce que cela veut dire ? Eh, bien, que tout simplement, ce sont les histoires inspirées par le Mythe qui sont les meilleures (mais, ce n'est pas vrai tout le temps). Ce sont ces films, séries, livres et autres jeux vidéo qui picorent de-ci, de-là et ce sont les images, les atmosphères qui retranscrivent les ambiances lovecraftiennes.

Dichotomie : opposition entre deux choses.

a. *Le support papier 1 : Les romans, nouvelles et autres livres*

Les auteurs qui se sont inspirés du Mythe de Cthulhu ou de Lovecraft sont légions. Citons, dans une liste non exhaustive : A Derleth, CA Smith, FB Long, R Bloch (vous savez, celui qui a donné Psychose), H Kuttner et sa femme CL Moore, R Bradbury, RE Howard (on lui doit Conan), JV Shea, S King, JR Campbell, B Lumley, J Wade, C Wilson...

H.P. Lovecraft, a pictorial anthology chez *Glittering Images*

The Lurker in the Lobby (livre sur tous les films cthulhiens) chez Armitage House

b. *Le support papier 2 : Les bandes dessinées*

- ✓ Cthulhu de Breccia. Un must du dessinateur argentin.
- ✓ Lalia Horacio « Lovecraft, le manuscrit oublié » et « Lovecraft, le grimoire maudit » chez Albin Michel
- ✓ Métal hurlant hors série spécial Lovecraft (revue) avec Moébius, Margerin, Breccia, Nicollet, Ceppi, Corben
- ✓ La géôle de Pandore
- ✓ Le Vaisseau de pierre de Christian Bilal



Monstres inconnus, cités mortes, terreurs ancestrales : Lovecraft puise dans les peurs venues du passé (extrait du *Vaisseau de pierre* de Christian Bilal).

c. *Le support papier 3 : Les jeux de rôles*

Deities & Demigods (TSR, 1980)

TSR a publié cette "encyclopédie" pour *Advanced Dungeons & Dragons* (plus connu sous le sobriquet de AD&D) dans un format comparable au *Monster Manual*. Le chapitre sur le Mythe de Cthulhu comprend les caractéristiques de Cthulhu, Azathoth, des byakhees, de Cthugha (sic) et de ses créatures de feu, des Profonds, de la Grand'Race, d'Hastur l'Innommable, d'Ithaqua, des Mi-Go, de Nyarlathotep, des shoggoths, de Shub-Niggurath, de Yog-Sothoth, du Signe des Anciens et du Necronomicon. Cependant, Chaosium ayant acquis les droits d'exploitation de l'œuvre de Lovecraft, TSR a dû retirer ce chapitre de la deuxième édition du supplément.

The Gateway Bestiary (Chaosium, 1980)

Cette collection de *Monstres supplémentaires pour Runequest* a été créée par Sandy Petersen ! Le chapitre sur "Les créatures de H.P. Lovecraft" comporte des caractéristiques sur les Profonds, la Grand'Race, les Mi-Go, les Anciens, les shoggoths et Yog-Sothoth.

L'Appel de Cthulhu (Chaosium, 1981)

A ses débuts, *L'Appel de Cthulhu* était une création de Sandy Petersen. Depuis, de nombreux auteurs y ont participé et le jeu en est à sa cinquième édition ; il a remporté de nombreux prix et a été traduit dans six langues différentes. Petersen contribue depuis à des projets comme *Doom* ou *Quake*. *L'Appel de Cthulhu* est très apprécié des rôlistes qui le considèrent comme l'un des meilleurs jeux de rôles jamais créés.

GURPS CthulhuPunk (Steve Jackson Games, 1995)

Le livre *GURPS* de Chris W. McCubbin mêle l'univers de *L'Appel de Cthulhu* avec le genre cyberpunk. Cet ouvrage a été conçu pour les joueurs de *GURPS* qui n'ont pas les règles de *L'Appel de Cthulhu* et il y a donc d'importantes redondances avec ce dernier.

Dark Earth (Multisim, 1997)

Ce n'est pas à proprement parler un jeu de rôle adapté de HPL, mais son ambiance est particulièrement significative. Par son thème, on pourrait y voir une victoire des Grands Anciens

(d'un seul pour être plus exact). Je ne m'étendrais pas plus là dessus pour ne pas gâcher la surprise à vos joueurs.

d. La musique

En Français...

CarnaCier : L'appel de Cthulhu.

Shub-Niggurath : Yog-Sothoth [Les morts vont vite]. Shub-Niggurath.

Univers Zero : La Musique D'erich Zann [Ceux du Dehors].

Les Wampas : Quivoron [Chauds, sales et humides].

Yog-Sothoth

En Anglais...

Dawn of the Relic [*album*: One Night in Carcosa]

Fields of the Nephilim

HP Lovecraft : formé en 1967 à Chicago par George Edwards & Dave Michaels dont les albums sont HP Lovecraft & HP Lovecraft II

Iron Maiden

la couverture du *Live After Death* avec les mots de HPL

Metallica

The Call of Ktulu [instrumental]. *Ride the lightning*

The Thing that should not be : *Master of puppets*

The Darkest of the Hillside Thickets

Zoth Ommog [*label musical*]

e. Les films et les séries télévisées

Voici une liste non-exhaustive de films directement inspirés par Le Mythe de Cthulhu :

1963. [La Malédiction d'Arkham](#) de Roger Corman

1967. [La malédiction des Whateley](#) de David Greene

1985. [Re-Animator](#) de Stuart Gordon

1987. [From Beyond](#) de Stuart Gordon

1987. [La malédiction céleste](#) de David Keith

1988. [The unnamable](#) de Jean-Paul Ouellette

1990. [Magie Noire](#) de Juan Piquer Simón

1991. [DéTECTIVE Philip Lovecraft](#) de Martin Campbell

1995. [Castle Freak](#) de Stuart Gordon

Mais un peut également citer les œuvres de Carpenter (notamment L'Antre de la folie et The Thing).

Les séries qui se sont inspirées du Mythe ne sont pas légions. Néanmoins, on peut citer les séries de Chris Carter, X-Files (les premières saisons) et Millenium et la désormais série culte, Twin Peaks (souvenez-vous de ses passages dans la forêt, les sycomores et les hululements de la chouette).

f. Les jeux vidéos

- ✓ The Lurking Horror (Infocom 1987)
- ✓ The Hound Of Shadow (Electronic Arts/Eldritch Games 1989)
- ✓ Alone in the Dark (Infogrames 1992)
- ✓ Daughter Of Serpents (Electronic Arts/Millennium/Eldritch Games 1992)
- ✓ Quest For Glory IV: Shadows Of Darkness (Sierra 1993)
- ✓ Shadow Of The Comet (Infogrames 1993)
- ✓ Blood (Monolith Productions, Inc. 1995)
- ✓ The Scroll (Millennium Interactive/Nova Spring 1995)
- ✓ Quake (id Software 1996)
- ✓ Castevania 64 (Konami 1999)
- ✓ Necronomicon Digital Pinball (KAZe)
- ✓ Prisoner Of Ice (Infogrames 1995)
- ✓ X-Com: Terror From The Deep (Mythos Games/MicroProse)
- ✓ Necronomicon (Wanadoo Multimédia 2000)

Pour ne pas finir...

Les écrits de Lovecraft constituent une œuvre unique par la cohérence qui relie l'ensemble des textes et par la rigueur avec laquelle son auteur l'a construite. Il a su mêler, repenser et retravailler tous un ensemble d'éléments disparates afin de fondre le tout en un univers harmonieux, d'aspect authentique et avec un impressionnant soucis de minutie. Cela donne une profondeur au Mythe que peu d'auteurs ont réussi à égaler. Même ceux qui ont essayé de contribuer au Mythe n'y ont que partiellement (ou pas du tout) réussi car ils commettent un écueil que HPL dénonçait dans une lettre à Frank Belknap Long (8/02/1922) :

« Je n'essaie jamais d'écrire une histoire, mais j'attends qu'une histoire ait besoin d'être écrite. Quand je me met délibérément au travail pour écrire un conte, le résultat est plat et de qualité inférieure. »

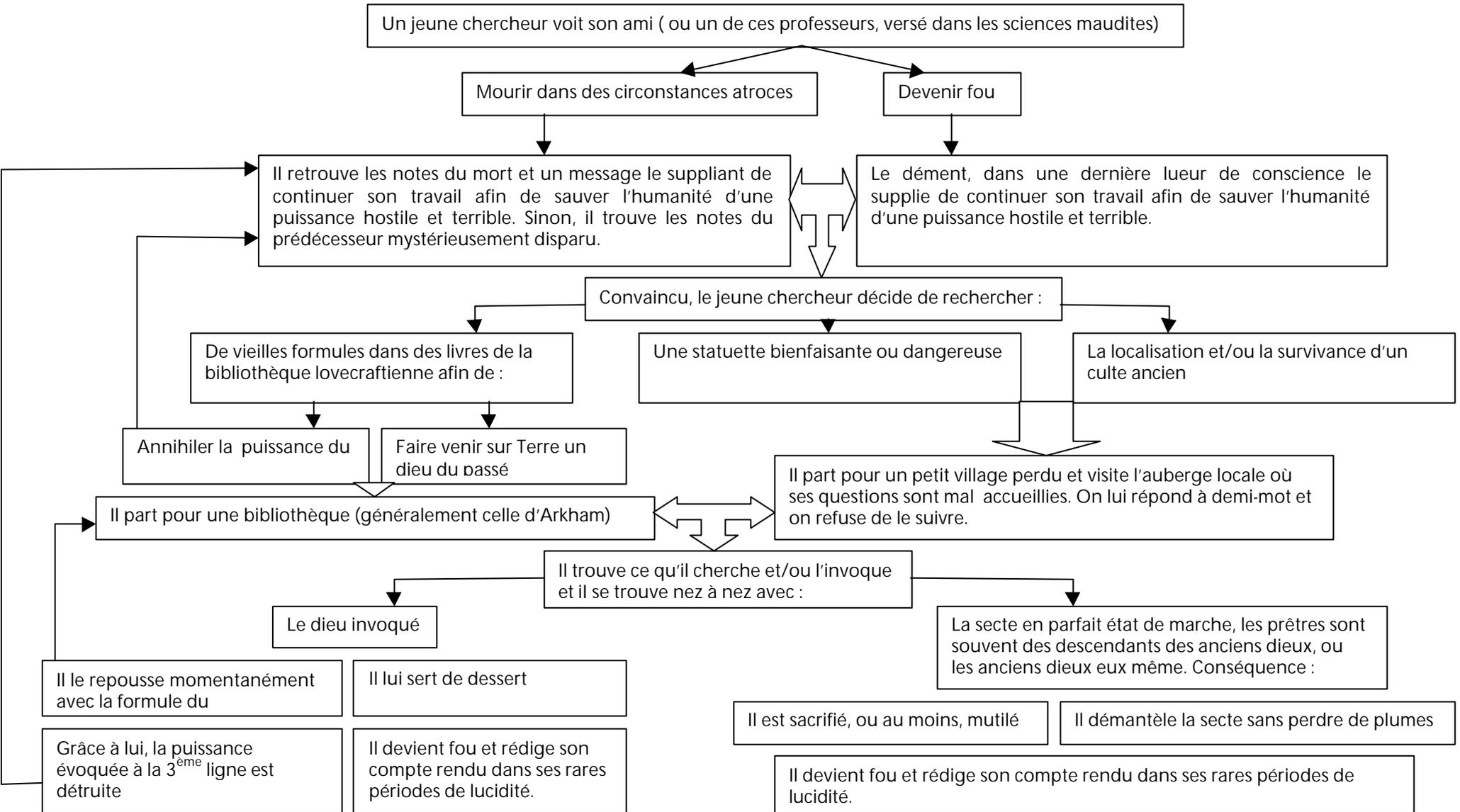
En ce sens, on peut donner partiellement raison à Derleth lorsqu'il dit que le Mythe de Cthulhu n'a pas été délibérément projeté dans l'œuvre de Lovecraft, c'est le Mythe qui a attendu d'être écrit....

Ce qu'il faut bien voir (et comprendre par cet intitulé de conclusion), c'est que les recherches et le travail que l'on peut fournir sur Lovecraft sont immenses ! ST Joshi estime que si on voulait publier toute sa correspondance, il faudrait 200 volumes de 400 pages chacun (je rappelle qu'on évalue sa correspondance à plus de 100 000 lettres). Le travail concernant cet auteur n'est donc pas terminé, car, non seulement, on découvre de nouvelles choses le concernant, mais en plus, d'autres écrivains y ajoutent leur pierre.

Remerciements :

Je tiens à remercier Thibaut Brix, webmaster du site Call of Ktulu (<http://www.call-of-ktulu.fr.st>) pour son aide et ses conseils ; ainsi que mon prof de communication pour m'avoir mis 17 ^_^.

Structure du récit lovecraftien (relatif au I.5)



Auteur : Emmanuel MAMOSA

<http://www.chez.com/fslair/>