Le temps du rêve lovecraftien, ou l'élaboration d'un temps du mythe

Cécile Cristofari

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/lcc/214>

DOI : 10.4000/lcc.214

ISSN : 2430-4247

Éditeur

Université Aix-Marseille (AMU)

Référence électronique

Cécile Cristofari, « Le temps du rêve lovecraftien, ou l'élaboration d'un temps du mythe », *Les chantiers de la création* [En ligne], 3 | 2010, mis en ligne le 30 octobre 2014, consulté le 08 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/lcc/214> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/lcc.214>

Le temps du rêve lovecraftien, ou l'élaboration d'un temps du mythe

Cécile CRISTOFARI, Aix-Marseille Université

Parmi les écrivains que le rêve a fascinés, Lovecraft, l'un des fondateurs de la science-fiction et de l'horreur moderne, a bâti un univers de fiction entier dont le point de départ est un monde onirique, accessible seulement à quelques rêveurs expérimentés. Les nouvelles dites du « cycle du Rêve », écrites dans les années 1920 et inspirées par les nouvelles de Lord Dunsany, constituent l'étape intermédiaire entre les œuvres de jeunesse et la maturité de Lovecraft. Dans les années 1930, Lovecraft a étendu et modifié son univers onirique. Au lieu du pays tantôt merveilleux, tantôt effrayant, qui occupait ses nouvelles jusque-là, il décrit un monde envahi par des extraterrestres terrifiants : c'est le fameux « cycle de Cthulhu », pour lequel Lovecraft est resté célèbre. Cela ne signifie pas qu'il désavoue ses premières œuvres. De nombreux éléments issus du cycle du Rêve se retrouvent dans le cycle de Cthulhu, à cette différence près qu'au lieu d'être situés dans un monde parallèle, ils sont localisés dans le lointain passé de l'Antarctique. Plusieurs commentateurs, dont S.T. Joshi, ont vu dans ce changement une simple incohérence. Nous voulons montrer que la contradiction n'est qu'apparente.

C'est à la lecture de deux nouvelles qu'on mettra en évidence l'élaboration du temps du mythe de Lovecraft. La première, « The Dream-Quest of Unknown Kadath » (1927), met en scène le personnage récurrent de Randolph Carter, rêveur invétéré parti à la recherche d'une cité merveilleuse dans le monde du Rêve. La seconde, « At the Mountains of Madness » (1931), raconte le voyage d'une équipe de scientifiques dans l'Antarctique, et leur découverte des restes d'une civilisation extraterrestre disparue depuis des millions d'années, mais dont survivent encore quelques individus pris dans les glaces. Il n'est pourtant pas incongru de lire une cohérence entre les deux, d'autant que dans la seconde, Lovecraft fait plusieurs allusions à Dunsany (253) et Poe, ses deux modèles de jeunesse. On peut même y lire la construction d'un modèle mythique, qu'on mettra en évidence par l'examen des mythes des Aborigènes australiens.

1. Le monde du Rêve

1.1. Le Temps du rêve des mythes australiens

Les mythes aborigènes accordent une place prééminente au rêve. La création du monde a eu lieu dans un temps mythique appelé le Temps du rêve, qui a vu tout à la fois la création de l'espace, des êtres vivants et des règles immuables de la société (Glowczewski 33) ; elle est fondatrice, le berceau de tous les archétypes autour desquels la société aborigène se construit, l'origine des croyances et des rites, et en cela, on peut toujours retrouver sa trace au sein du présent. Mais les mythes aborigènes nous intéressent surtout à cause de leur conception originale du temps. Le Temps du rêve n'est pas le passé. Il s'apparente au passé par le fait qu'il préexiste à tout (Eliade 1972, 56) ; cependant, il est infiniment réactualisé dans les voyages virtuels que les Aborigènes effectuent en rêve ou dans certains rituels (Glowczewski 33). Par ailleurs, les traditions aborigènes ignorent la notion d'Histoire. Tout événement décisif passé est décrit comme s'étant produit dans le Temps du rêve. Ainsi, des personnages historiques comme James Cook (Australian Aboriginal Mythology) ou John Wayne (Glowczewski 301) ont pu être intégrés au Temps du rêve, l'un en tant qu'archétype de l'ennemi européen, l'autre comme défenseur des peuples indigènes. Le Temps du rêve apparaît donc comme un temps parallèle, où tout existe déjà de manière potentielle (Glowczewski 302), dont les événements du monde physique ne sont que la manifestation. Les chamans, ou à l'occasion d'autres membres du clan, peuvent le visiter dans leurs rêves et en ramener des visions, qui donnent parfois naissance à des rites nouveaux (34). Le mythe, en dépit de son caractère sacré et ancestral, peut être enrichi par des individus. Leur influence est pourtant destinée à être niée au profit d'une justification par le mythe : ces individus n'ont rien inventé, ils n'ont fait que reproduire un motif déjà présent dans le Temps du rêve et « oublié » par l'humanité (Glowczewski 34).

1.2. Un « Temps du rêve » chez Lovecraft

C'est ce concept d'un temps parallèle, fondateur mais toujours en mouvement, hermétique au commun des mortels mais auquel quelques initiés peuvent accéder, qui nous permettra d'éclairer la structure du mythe lovecraftien. Ce monde du Rêve se construit au fil des nouvelles (« Celephais », « Polaris », « The Cats of Ulthar »...), et culmine dans « The Dream-Quest of Unknown Kadath », où un voyageur, Randolph Carter, parcourt les lieux

qui ont été décrits dans les nouvelles antérieures les uns après les autres. Le monde du Rêve abrite non seulement des lieux dont l'aura légendaire réapparaît d'une nouvelle à l'autre, on y trouve également un enfer (le monde des goules et autres créatures des ténèbres), une forteresse divine (Kadath) au milieu de terres que même les habitants du monde du Rêve considèrent avec une terreur mystique (le plateau de Leng), et les dieux eux-mêmes, pour la plupart anonymes et relativement peu impressionnants, à l'exception de Nyarlathothep, dont on sait peu de choses à part qu'il est surnommé le Chaos Rampant, et qu'il est « l'âme des Autres Dieux » (les plus terribles, qui demeurent en-dehors du monde). Le monde du Rêve tout entier est donc empreint d'un caractère sacré, à différents degrés : contrées légendaires, déserts mythiques ou demeures des dieux eux-mêmes, tous ces lieux constituent les étapes d'un parcours mystique, sur lequel seuls certains rêveurs expérimentés peuvent s'aventurer, à la manière des chamans australiens.

Diverses créatures occupent ce paysage sacré. Le monde du Rêve est principalement peuplé d'humains ordinaires, qui sont parfois le centre de récits où le monde physique n'apparaît pas du tout (« The Other Gods », « Iranon »...). Ensuite viennent les créatures magiques, comme les goules, qui peuvent voyager d'un monde à l'autre. Mais les plus mémorables sont les héros venus du monde physique, tels Kuranès, un anglais devenu roi de la ville de Celephais, ou Pickman, artiste transformé en goule à force d'avoir sympathisé avec elles, et bien entendu Randolph Carter. Leur place est fort différente de celle des scientifiques dans « At the Mountains of Madness », simples témoins terrifiés de la civilisation des Grands Anciens. Dans le Cycle du Rêve, les héros sont en adéquation avec le monde onirique qu'ils visitent.

Dans le Cycle de Cthulhu, au contraire, le monde du Rêve se fait moins tangible, plus légendaire. Les seules allusions qui y sont faites sont voilées (l'allusion aux « cités dignes de Dunsany », 253). On découvre que Kadath et Leng appartiennent bien au monde réel, qu'ils y sont apparus dans un passé si lointain que l'humanité n'existait pas encore. Leng n'est plus le plateau peuplé de créatures maléfiques que Randolph Carter traverse. C'est devenu un immense désert glacé, au milieu duquel se tient la ville en ruine des Grands Anciens, théâtre pour l'équipe de scientifiques d'une terrifiante plongée dans le passé. Pourtant, le plateau de Leng n'est pas aussi mort qu'il semble l'être à première vue. Les « shoggoths », des monstres créés par les Grands Anciens pour leur servir d'esclaves et qui ont plus tard causé la ruine de la civilisation de leurs maîtres, y demeurent toujours. Quant à Kadath, le peu qu'on en apprend laisse deviner que les puissances qui l'habitent sont au mieux en sommeil,

mais certainement pas disparues. De même que Cthulhu, mi-dieu, mi-extraterrestre monstrueux, attend au fond des mers le moment de se réveiller pour reconquérir la Terre, les héros ont toutes les raisons de supposer à la fin de la nouvelle que les puissances de Kadath sont sur le point de reprendre leurs droits sur le monde. Par ailleurs, ils se rendent compte que leur propre univers porte encore en lui les traces de la grandeur des Grands Anciens et de la civilisation de Cthulhu, puisque ce sont ces puissances extraterrestres qui ont donné forme au monde, notamment en y faisant apparaître un grand nombre de plantes et d'animaux (302). Il est difficile de ne pas penser alors aux ancêtres créateurs de la mythologie australienne, endormis sous terre dans un sommeil qui n'est ni la vie ni la mort après la création du monde (Eliade, 1972, 58), à l'instar des Grands Anciens en hibernation sous les glaces pendant des millions d'années, ou de Cthulhu qui, selon la phrase rituelle, « attend en sa demeure de R'lyeh et rêve dans le sommeil de la mort¹ » (Lovecraft, 1926, 150).

Kadath et Leng font donc partie du passé lointain de la Terre, tout en étant accessibles aux rêveurs du monde contemporain. Le parallèle avec la mythologie australienne est frappant. L'univers selon Lovecraft a été façonné dans des temps immémoriaux par des créatures certes pas entièrement surnaturelles (« At the Mountains of Madness » rationalise l'origine des Grands Anciens et de la race de Cthulhu, même si la nature exacte d'entités comme Nyarlathothep demeure un mystère jusqu'au bout), mais supérieures de si loin aux humains qu'elles en acquièrent un statut mythique, comparable aux ancêtres créateurs des mythes australiens. De même que les Aborigènes voient dans les formations du paysage les traces de l'activité des ancêtres mythiques (ainsi, une vallée est l'endroit où un ancêtre s'est couché, une rivière est née de ses traces de pas... Glowczewski 294, Mountford 33), les héros de Lovecraft se rendent compte que toute vie terrestre porte la marque des Grands Anciens qui l'ont créée. Qui plus est, une partie des temps mythiques peut être réactualisée : par le rêve, certains héros parviennent à accéder aux lieux sacrés de ce passé mythique, avec moins de risques qu'en cherchant à les rejoindre par de purs moyens physiques. Ce passé est alors plus qu'une simple image d'événements antiques. Il est toujours en évolution, gardé par des dieux bien vivants, et parfois transformé par les actions de certains rêveurs, qu'on peut comparer aux chamans des religions australiennes.

¹ « In his house in R'lyeh dead Cthulhu waits dreaming. »

2. L'initiation

2.1. Un moyen d'accès au Rêve...

Seuls des personnages exceptionnels, en effet, peuvent accéder au monde du Rêve, au terme d'une véritable initiation onirique. Le concept d'initiation est intimement lié au mythe, et là encore, on en reviendra aux religions d'Australie. Les initiés sont ceux qui ont un contact privilégié avec le Temps du rêve et peuvent en interpréter les mystères. Par leur intermédiaire, la communauté parvient à lire les signes du temps onirique, et à orienter sa conduite en conséquence. Cependant, plusieurs épreuves attendent ceux qui prétendent accéder aux mystères du Rêve. L'apprenti doit passer par une période d'isolement, où il meurt symboliquement, puis renaît, fort d'un savoir nouveau (Mountford 44, Glowczewski 271). Au cours de cette période, son apprentissage sera plus spirituel que théorique : l'initiation concerne des vérités que le pur savoir ne suffit pas à appréhender. Enfin, c'est après un séjour symbolique dans le Temps du rêve que l'initiation est achevée.

C'est une initiation comparable que les héros lovecraftiens subissent avant de pouvoir voyager librement dans le monde du Rêve. Les principaux rêveurs qu'on rencontre dans la Quête y ont tous fait plusieurs séjours préliminaires. L'un d'eux, Pickman, a même subi une transformation physique avant de s'intégrer pleinement au pays onirique des goules ; la métamorphose est dans plusieurs cultures un aspect des mythes de l'initiation (Eliade, 1959, 184). Un autre, Kuranos, est passé par la mort (réelle, cependant) avant de renaître en tant que roi de la ville qu'il avait passé sa vie à rêver (« Celephais » 30). Quant à Carter, bien que peu de détails soient donnés sur ses voyages précédents, on comprend qu'ils ont été nombreux et profitables. À peine est-il arrivé au seuil du monde onirique qu'il est capable de comprendre la langue des créatures magiques, et dangereuses, qui le peuplent (157). Ces créatures sont appelées des « zoogs », et aucune précision supplémentaire n'est donnée quant à leur nature ou leur apparence. Lovecraft reproduit ce procédé plusieurs fois dans la nouvelle (177, 178...), soulignant ainsi l'aisance avec laquelle son héros évolue au milieu de créatures parfaitement mystérieuses pour le commun des mortels. Le thème de la connaissance des langues oniriques revient plusieurs fois (171, 184) : Carter arrive littéralement à « traduire » les signes opaques du monde du Rêve. Il se donne d'ailleurs lui-même le titre de « maître parmi les rêveurs », digne d'être présenté devant les dieux en grande pompe (241). Enfin, il est non seulement capable de voyager dans le Rêve, il peut

aussi y créer des éléments nouveaux : on découvrira que la ville merveilleuse qu'il recherche est en fait sa propre création onirique (245).

2.2. ... et une condition *sine qua non* du succès

Deux grandes phases se distinguent dans « Quest ». Dans la première, Carter surmonte d'immenses dangers grâce à sa connaissance du Rêve. Ses dons linguistiques le sauvent d'abord des zoogs ; c'est ensuite son amitié de longue date avec les chats qui lui permet d'être secouru des griffes de créatures maléfiques, et enfin, son ami Pickman qui lui apporte le soutien des goules dans les enfers. Les deux initiés des nouvelles antérieures, Pickman et Kuran, jouent le rôle d'initiateurs à leur tour, en permettant à Carter d'éviter les dangers qu'il ne connaît pas encore. Dans la deuxième phase, au contraire, Carter est plongé dans l'inconnu. Les contrées qu'il traverse sont désertes, ses talents de linguiste ne lui sont d'aucun secours, et c'est principalement grâce à l'aide de son initiateur Pickman qu'il parvient à son but. On peut relever un grand nombre de similarités entre ce deuxième mouvement et « Mountains ». Les deux intrigues se déroulent sur le plateau de Leng. Bien qu'encore non initié à ses mystères, Carter a du moins percé ceux d'une grande partie du monde onirique, monde dont les universitaires (les héros privilégiés du Cycle de Cthulhu) n'ont entendu parler que de très loin, sans même soupçonner qu'il pouvait être accessible. Dans les deux nouvelles, la découverte de Leng donnera l'occasion aux héros de se voir dévoiler le passé par des fresques antédiluviennes. Cependant, si cet apprentissage s'avère efficace sur le plan intellectuel, il ne suffit pas à apporter les connaissances spirituelles nécessaires à l'initiation. La quête de Carter se solde par un échec. Il parvient bien jusqu'à Kadath, mais il se fourvoie sur la manière dont il y sera reçu : il n'est toujours qu'un humain outrepassant pour Nyarlathothep (241), et échappe de justesse à la punition que ce dernier tente de lui infliger. Quant aux héros de « Mountains », ils sont encore plus loin de percer les mystères de Leng. Leurs tentatives de compréhension par la science s'avèrent hors de propos. La première équipe à s'approcher de la cité en ruine trouve la mort dans un malentendu tragique, en tentant de disséquer les corps en hibernation des Grands Anciens (Lovecraft, 1931, 330). La seconde tente de comprendre l'histoire de la civilisation disparue en étudiant les fresques dans la cité ; mais leur conclusion la plus fiable est que cette civilisation avait atteint un degré d'avancement intellectuel si supérieur à celui des humains qu'il est vain de chercher à la comprendre. Un très bref moment d'épiphanie, où ils contemplent les corps des Grands Anciens finalement tués par un shoggoth survivant, leur

permet de renoncer pour un instant à la science pour se rendre compte de leur proximité avec ces créatures par-delà les différences physiques : « Pauvres diables ! [...] C'était peut-être des échinodermes, des légumes, des monstruosités venues des étoiles... mais qu'importe, ils étaient humains !² » (330). Ce sera tout. L'approche scientifique ne leur permet pas de dépasser le stade de l'incompréhension et de la terreur mystique, qu'on apprend aux initiés à surmonter (Mountford 44). Loin de sortir plus sages de leur aventure, plusieurs d'entre eux doivent être internés. À aucun moment ils ne soupçonnent qu'il existe un moyen de s'initier aux mystères de ce monde étranger. La seule allusion qui est faite au rêve mentionne en réalité les délires des consommateurs de drogues, et à ce titre, elle n'est pas considérée comme fiable (300).

À mettre en parallèle ces deux nouvelles, on constate qu'il faut nuancer la conclusion à laquelle arrivent de nombreux lecteurs du Cycle de Cthulhu, à savoir que le contact avec les civilisations extraterrestres rend forcément fou. Il faut plutôt comprendre que des universitaires et des scientifiques, modernes par définition, ne peuvent avoir accès à ce monde s'ils s'en tiennent à la science. « Mountains » se situe bien dans le même monde que « Quest », dont la géographie exacte est reprise, avec Leng aux confins du monde et Kadath tout au bout (Lovecraft, 1931, 337). C'est le moyen d'accès qui diffère d'une nouvelle à l'autre, et le degré d'initiation. De même, il ne faut pas opposer un Cycle du Rêve merveilleux à un Cycle de Cthulhu foncièrement pessimiste. L'initiation diffère de ce qu'on trouve dans les religions traditionnelles : ce n'est pas une simple victoire spirituelle, ni la naissance d'un homme nouveau. C'est un point de non-retour.

2.3. L'initiation lovecraftienne

Dans les religions aborigènes, l'initiation comporte plusieurs étapes. L'initié doit entrer en contact avec les puissances surnaturelles, censées lui révéler des mystères dont la connaissance ne peut s'acquérir par simple apprentissage. Il est coupé du milieu où il a vécu jusque-là (sa famille, son clan...) (Mountford 42), et cette rupture culmine dans une mort symbolique. Il renaît ensuite avec un statut nouveau, qui va dépendre du degré d'initiation qu'il a subi : adulte, ou au plus haut degré, chaman. Ce stade-là est celui qui réclame le plus haut niveau d'immersion dans le monde surnaturel, au point que certains ont pu assimiler les chamans à des psychopathes : en effet, on les choisit souvent parmi les individus qui

² « Poor devils! [...] Radiates, vegetables, monstruosities, star-spawn... Whatever they had been, they were men! »

présentent un comportement inhabituel, censé indiquer un contact privilégié avec l'au-delà (Eliade, 1959, 198). Une fois leur initiation terminée, les chamans sont capables d'occuper la fonction de lien entre le monde surnaturel et la société. Dans les sociétés Aborigènes traditionnelles, les chamans (les membres les plus anciens du clan) ont pour tâche d'aider les autres membres de la tribu à déchiffrer les signes reçus en rêve, et sont censés voyager à volonté dans le Temps du rêve eux-mêmes.

On a vu que le parallèle avec les héros de Lovecraft fonctionnait remarquablement... jusqu'à un certain point. Kuranès, Pickman et Carter sont en effet des hommes d'exception, qui ont un lien spontané avec le Rêve. Il apparaît dans les nouvelles que leurs contacts sont progressifs : de rêves inhabituels, ils passent à de véritables voyages, où leur esprit se retrouve transporté dans un autre monde, et parfois leur corps (Pickman). Cependant, l'étape décisive, celle de la mort symbolique et de la renaissance, est chez Lovecraft l'occasion d'un passage sans retour. Chez lui, il n'existe pas d'initié qui soit revenu agir en tant qu'intermédiaire entre le monde contemporain et le monde du Rêve. Le seul personnage à acquérir un statut proche des chamans est l'occultiste arabe Al-Hazred, une figure récurrente chez Lovecraft, auteur d'un livre prophétique, le *Necronomicon*, qui révèle une partie des secrets de Cthulhu, des Grands Anciens et de Kadath. Al-Hazred est pourtant fou, et son livre est incomplet : les shoggoths sont pour lui une légende, alors qu'ils existent bel et bien (300). De plus, il n'accomplit guère le rôle d'un intermédiaire, puisque la lecture de son livre est plus effrayante qu'éclairante, et n'empêche pas les personnages de sombrer dans la folie, quand elle n'est pas un élément déclencheur. Quant aux autres personnages, leur situation est encore plus tranchée. Kuranès est si absorbé par le Rêve qu'il connaît une mort misérable (Lovecraft, « Celephais » 30). Pickman se transforme définitivement en goule, et quand Carter le rencontre, il ne lui reste plus que quelques vestiges d'humanité (Lovecraft, 1927, 186), lui coupant de fait l'accès au monde réel. En outre, même dans le Cycle du Rêve, la folie n'est jamais loin, et attend ceux qui poussent leur exploration plus loin que les limites du Rêve terrestre (le monde du Rêve s'étend en effet loin au-delà de la Terre, ainsi que Lovecraft l'explique dans « Quest » 156 — on peut supposer que ce monde extérieur est celui d'où viennent les Grands Anciens et Cthulhu). Enfin, Carter lui-même ne regagne son monde que de justesse. Ce faisant, il est contraint de rompre le lien qui le retient au Rêve : pourchassé par Nyarlathothep, il réussit *in extremis* à se réveiller, renonçant ainsi à sa cité merveilleuse. Il n'existe pas de juste milieu : les personnages doivent choisir un monde ou l'autre. Les autres nouvelles qui mettent en scène Carter (« The Silver Key » et « Through

the Gates of the Silver Key ») apportent un constat supplémentaire : ceux qui ont mis le pied dans le Rêve semblent être voués tôt ou tard à s'y engloutir totalement. « Through the Gates of the Silver Key » a une conclusion bien moins sereine que « Quest », puisque Carter revient cette fois de l'au-delà métamorphosé et incapable de retrouver sa forme véritable (297). Carter n'aura pas le privilège d'être le premier rêveur à être revenu vivant et sain d'esprit. Le monde onirique finit par le rattraper.

L'initiation chez Lovecraft est donc plus qu'un changement d'état. C'est un passage d'un monde à un autre. Ces deux mondes étant irrémédiablement distincts, l'initié ne peut pas revenir. Nous arrivons donc au problème suivant : jusqu'ici, nous avons traité le monde du Rêve lovecraftien comme un temps mythique, comparable au Temps du rêve des Aborigènes. Or, une caractéristique importante des époques mythiques est leur lien au monde actuel. Au contraire, le monde du Rêve a une existence autonome. Les Grands Anciens ont créé la vie terrestre pour répondre à leurs propres besoins, là où les ancêtres mythiques des Australiens se sont effacés à dessein pour laisser la place aux hommes. Si on peut parler de monde mythique pour qualifier le Rêve lovecraftien, c'est davantage en prenant en considération ses caractéristiques spatiales et temporelles qu'à cause d'une véritable dimension explicatrice et justificatrice.

3. Le temps mythique de Lovecraft

3.1. Histoire et mythologie

Il existe en effet deux grandes façons de considérer le temps. La pensée moderne occidentale nous a habitués à envisager les événements de manière historique. Selon Certeau, l'histoire présente deux grandes caractéristiques : la chronologie, d'une part, et la rupture par rapport à un présent pris comme point de référence, d'autre part. En d'autres termes, la « chronologie se compose de « périodes » [...] entre lesquelles se trace chaque fois la *décision* d'être *autre* ou de *n'être plus* ce qui a été jusque-là » (16). Au contraire de l'histoire, le mythe n'établit pas de chronologie, au point qu'on a pu écrire que sa structure était plus spatiale que temporelle (Certeau 245), ce qui est peut-être bien vrai dans le cas des mythes aborigènes, qui mettent presque toujours en scène un voyage (Glowczewski 293). Par ailleurs, s'il y a une rupture nette entre le temps du mythe et le présent, on insistera davantage sur le lien entre les deux : chaque élément du mythe justifie un élément du présent, et inversement, le mythe se concentre sur les éléments qui ont une valeur justificative. Au-delà de la valeur

idéologique, c'est donc une structure du temps différente qui est mise en scène dans le mythe et dans l'Histoire.

Dans la tradition australienne, le passé est entièrement envisagé de manière mythique. À première vue, il n'en va pas de même chez Lovecraft. La fresque que découvrent les héros de « Mountains » représente bien une chronologie. Cependant, l'ancienneté et la durée de cette chronologie se perdent dans les millions d'années. L'arrivée des Grands Anciens remonte à une époque où la vie sur Terre était inexistante, donc antérieure à toute tentative raisonnable d'établir une chronologie précise. Si leur histoire devrait au sens strict pouvoir recevoir des dates, ces dates ne signifieraient pas grand-chose pour un lecteur habitué à concevoir l'histoire en termes de millénaires. Enfin, les héros de « Mountains » découvrent l'histoire des Grands Anciens sous la forme d'une fresque qu'ils suivent à pied dans une ville labyrinthique. La chronologie se transforme ainsi en voyage, toute l'histoire des Grands Anciens est parcourue le temps d'un périple dans leur ville. Comme dans « Quest », ce sont les lieux antiques (Leng et ses fresques) qui matérialisent les temps fondateurs, d'une façon proche de celle dont les Aborigènes retrouvent l'action des ancêtres mythiques dans chaque élément du paysage (Eliade, 1959, 68), et c'est le voyage qui permet d'accéder par degrés aux différents niveaux de sacré dans le mythe. Les héros de « Mountains » se rapprochent de la cité en ruines, une découverte après l'autre : d'abord des montagnes plus hautes que l'Himalaya, ensuite les corps des Grands Anciens, à l'exemple de Carter qui se déplace des lieux les plus familiers aux plus inconnus. C'est l'espace, plus que le temps, qui est lié aux mythes chez Lovecraft. On retrouve ici de nombreuses caractéristiques d'une vision mythique du temps.

3.2. L'espace du mythe

Qu'en est-il de la géographie ? De même qu'il n'existe pas de chronologie du mythe, il en existe rarement des cartes, pourtant le lien aux lieux est évident. Une fois encore, on reviendra à la mythologie australienne ; on pourra aussi évoquer l'Odyssée, dans laquelle on a coutume de lire une géographie romancée de la Méditerranée (Bérard). Ce paradoxe apparent est lié à la nature fondatrice du mythe : comment établir des cartes d'un espace en cours de création ? Si on considère Ulysse comme le premier voyageur à avoir effectué un repérage en Méditerranée, le récit de ses aventures se doit d'être géographiquement imprécis, puisqu'il pose pour la première fois les lieux qu'il décrit. De même, Carter parcourt presque dans son entier un monde onirique dont ses prédécesseurs n'ont visité que

certaines régions (« Celephais », « Pickman's Model »), et va jusqu'à en modifier la géographie, en y ajoutant une ville.

Mais c'est dans « Mountains » que le lien mythique aux lieux est le plus visible. Il faut remarquer que les héros de la nouvelle pénètrent dans une région entièrement inexplorée, qu'ils se donnent le projet de cartographier pour la première fois. De même que les événements mythiques importent davantage que la chronologie, les lieux sacrés comptent bien plus que leur situation précise. Le voyage d'initiation manquée des héros leur permet de comprendre à quel point leur propre monde est marqué par les lieux saints d'un temps passé, et leur découverte, loin de démystifier le caractère sacré de Leng et de Kadath, ne fait que le renforcer. Leur terreur, à ce moment, est bien plus religieuse que rationnelle.

3.3. Archétypes mythiques

Reste une dernière caractéristique du mythe : ses protagonistes sont généralement considérés comme des archétypes, au contraire de la fiction moderne qui préfère mettre en scène l'individualité des personnages. Or, tout lecteur de Lovecraft a dû remarquer à quel point les héros de ses nouvelles étaient peu caractérisés. Il est extrêmement rare qu'on apprenne quoi que ce soit de leur passé, leur vie familiale est inexistante, et dans le Cycle de Cthulhu, ce sont des réceptacles, plus témoins qu'agents, sans pouvoir d'influencer le cours des événements. Dans « Quest », Randolph Carter n'est identifié que par son nom. Cela suffit-il à qualifier les personnages de Lovecraft d'archétypes ? Il est certain que ce n'est pas leur individualité qui compte, mais ce qui est révélé à travers eux. Dans le monde du Rêve, si les héros ne sont pas des archétypes au départ, ils le deviennent : Kuranus devient l'archétype du roi (d'ailleurs, le seul nom qu'on apprend de lui est celui qu'il a reçu dans le rêve), Pickman devient une goule « d'un certain statut » (185) (les archétypes sont des exemplaires proches de la perfection, en tout cas supérieurs aux autres), et les deux trouvent leur place dans le Rêve, dont ils deviennent en quelque sorte des jalons. Même Carter pourrait être vu comme un voyageur archétypal, avisé comme Ulysse.

Sur le plan de la structure, le monde de Lovecraft a tout d'un mythe inventé : obéissant à ses propres règles de temps et d'espace, passé qui est en même temps un présent parallèle, auquel seuls les initiés peuvent accéder sans dommage, dont les personnages fonctionnent davantage comme des archétypes que comme des individus... Mais il manque l'élément crucial : tout ce que le mythe lovecraftien a fondé, c'est la profonde insignifiance de l'humanité. Les non-initiés ne peuvent y lire aucune justification de leur univers,

seulement le fait que l'homme n'est qu'une créature dérisoire après une série de prédécesseurs infiniment plus puissants et intelligents, et certainement pas le but de toute création, comme les mythes traditionnels tendent à l'expliquer. Même pour les initiés, il n'est pas possible d'utiliser leur connaissance du monde mythique pour guider leurs semblables. S'ils peuvent accéder au Rêve, ce voyage est sans retour. Les rêves n'ont rien d'un territoire bienveillant, sur lequel l'humanité peut s'appuyer. L'initiation est une épreuve de force morale, seuls réussissent ceux qui peuvent, par la ruse ou la volonté, surmonter les pièges d'un univers bien peu enclin à les recevoir. Et dans ce cas, ils ne peuvent pas revenir : le Rêve est supérieur de si loin au monde physique qu'il ne serait pas acceptable de le désacraliser par des allers et retours incessants. On a bel et bien affaire à un mythe, mais un mythe inaccessible, qui ne pose que le caractère dérisoire de l'homme.

Un temps mythique, mais non fondateur : c'est en ce sens là qu'on peut appliquer le concept de Temps du rêve à l'œuvre de Lovecraft. Celui-ci a exploité toutes les caractéristiques du mythe, à l'exception de la dimension justificatrice. Le Rêve, qui aurait pu prendre tous les aspects d'une mythologie, se construit comme un monde détaché du nôtre, pas forcément horrible en soi (derrière leurs apparences de monstruosité extraterrestres, les Grands Anciens ne sont pas moins humains que les hommes), mais qui ne manque pas de l'être pour les hommes, incapables de le comprendre. En dernière instance, Lovecraft se sert bien du monde du Rêve pour exprimer sa vision essentiellement négative de la signification du monde, où l'homme n'est qu'un maillon sans importance sur la chaîne de l'évolution. Contrairement à la plupart des auteurs de la science-fiction balbutiante, Lovecraft ne choisit pas de représenter l'humanité victorieuse face à de vicieux extraterrestres insectoïdes. Si l'homme n'est qu'une espèce parmi d'autres dans le cosmos, elle ne peut pas être la principale, ni le centre de l'attention des forces primordiales de l'univers. C'est ainsi que le temps du mythe se détourne de la mythologie pour acquérir le statut de monde premier indifférent à l'homme.

Ce n'est sans doute pas une coïncidence si les premiers personnages de Lovecraft pouvaient s'évader dans un monde où l'esthétique prédominait sur l'horifiant, avant qu'il ne se tourne vers le côté le plus sombre de la science-fiction, où les humains n'ont aucun espoir d'échapper aux puissances cosmiques. À mi-chemin dans sa production, le mythe cesse d'être un réconfort, même partiel et dangereux. Une autre facette du rêve se révèle, où le lecteur découvre que ce monde est aussi terrible qu'il est lointain, qu'une réalité

surnaturelle n'a aucune raison d'être favorable à l'homme, et encore moins de lui être un refuge. Si une illusion disparaît, ce n'est pas celle qui consisterait à voir de la magie et des dieux là où il n'y a que des extraterrestres surévolus ; la magie se confond avec la science que l'homme n'a pas encore. Le Cycle de Cthulhu brise plutôt les illusions en montrant que s'il peut y avoir un temps du mythe, c'est un temps avec lequel l'humanité ne pourrait pas se réconcilier. Les mythes et la magie sont toujours là, mais ils écrasent au lieu de se laisser exploiter. Les rêveurs se sont tous engloutis dans le monde de leurs désirs. Seuls restent des savants incapables de trouver le savoir spirituel nécessaire à la survie au contact des mythes.

Ouvrages cités

« Australian Aboriginal Mythology ». *Wikipédia*, 1^{er} fév. 2010. 9 fév. 2010.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Australian_Aboriginal_mythology#Captain_Cook>

BERARD Victor. *Ithaque et la Grèce des Achéens : Les navigations d'Ulysse*. Paris : Armand Colin, 1927.

CERTEAU Michel de. *L'écriture de l'histoire*. Paris : Gallimard, 1975.

ELIADE Mircea. *Initiation, rites, sociétés secrètes*. Paris : Gallimard, 1959.

———. *Aspects du mythe*. Paris : Gallimard, 1963.

———. *Religions australiennes*. 1972. Paris : Petite bibliothèque Payot, 2004.

GLOWCZEWSKI Barbara. *Du rêve à la loi chez les Aborigènes*. Paris : PUF, 1991.

LOVECRAFT Howard Philip. « The Dream-Quest of Unknown Kadath ». *The Dreams in the Witch House*. 1927. London : Penguin Books, 2005. 155-251.

———. « At the Mountains of Madness ». *The Thing on the Doorstep*. 1931. London : Penguin Books, 2001. 246-340.

———. « Celephais ». *The Call of Cthulhu*. 1920. London : Penguin Books, 1999. 24-30.

———. « Pickman's Model ». *The Call of Cthulhu*. 1920. London : Penguin Books, 1999. 24-30.

———. « The Call of Cthulhu ». *The Call of Cthulhu and other weird stories*. 1926. London : Penguin Books, 1999. 139-170.

MOUNTFORD Charles P.. *Mythes et rites des Aborigènes d'Australie : Hommes bruns et sable rouge*. Trad. André Guieu. Paris : Payot, 1953.