

The book cover features a dark, atmospheric illustration. A large, glowing red moon dominates the upper right portion of the scene. In the center, a dark silhouette of a winged figure, possibly a vampire or a demon, stands with its wings spread wide. The background is a mix of dark blues and greys, suggesting a night sky or a misty, desolate landscape. The overall mood is mysterious and macabre.

H.P. Lovecraft

**Le monstre sur le seuil
et autres nouvelles**

traduites par Luc Deborde

Éditions
Humanis

H.P. Lovecraft

Le monstre sur le seuil
et autres nouvelles

traduites, annotées et illustrées par Luc Deborde

Sommaire

Avertissement :

Vous êtes en train de consulter un extrait de ce livre.

Voici les caractéristiques de la version complète :

Comprend 30 illustrations - 28 notes de bas de page - Environ 295 pages au format Ebook. Sommaire interactif avec hyperliens.

À propos de Lovecraft.....	1
<u>Le monstre sur le seuil.....</u>	17
<u>Le tombeau.....</u>	37
<u>Dagon.....</u>	45
<u>Polaris.....</u>	50
<u>Par-delà le mur du sommeil.....</u>	54
<u>Mémoire.....</u>	63
<u>L'ombre du temps.....</u>	65
<u>Lovecraft au cinéma.....</u>	113

Remarque sur cette édition numérique

Cette édition a été réalisée par les éditions Humanis.

Nous apportons le plus grand soin à nos éditions numériques en incluant notamment des sommaires interactifs ainsi que des sommaires au format NCX dans chacun de nos ouvrages. Notre objectif est d'obtenir des ouvrages numériques de la plus grande qualité possible.

Si vous trouvez des erreurs dans cette édition, nous vous serions infiniment reconnaissants de nous les signaler afin de nous permettre de les corriger.



Découvrez les autres ouvrages de notre catalogue !

[http : //www.editions-humanis.com](http://www.editions-humanis.com)

Luc Deborde
5, rue Rougeyron – Faubourg Blanchot
98 800 – Nouméa – Nouvelle-Calédonie

Mail : luc@editions-humanis.com

ISBN numérique : 979-10-219-0053-0
ISBN papier : 979-10-219-0056-1.

Illustration de couverture : Luc Deborde

Cinquième édition - Septembre 2015



À propos de Lovecraft

(d'après Wikipedia)



Howard Phillips Lovecraft est né le 20 août 1890. Malgré sa mort prématurée le 15 mars 1937 (il n'avait que 47 ans), il laisse une œuvre abondante constituée de récits d'angoisse, de fantastique et de science-fiction. Il est également l'auteur d'une correspondance considérable qui a fait l'objet de plusieurs publications.

Lovecraft vécut dans une pauvreté allant parfois jusqu'à la misère, car son lectorat fut limité du temps de son vivant (ses récits furent presque exclusivement publiés dans des revues qui le rémunéraient faiblement). Depuis sa disparition, sa réputation ne fait toutefois que grandir au fil des décennies. Il est désormais considéré comme l'un des écrivains d'horreur les plus influents du XX^e siècle et comme le digne successeur d'Edgar Allan Poe dont il fut un fervent admirateur. Aussi insidieuse et opiniâtre que les angoisses dont il était l'objet, son influence colle à notre culture comme une boue vivante et visqueuse, et colore de façon croissante toutes les œuvres fantastiques rédigées depuis sa mort.

Stephen King dit par exemple de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtième siècle ».

Ses sources d'inspiration, tout comme ses créations, sont relatives à l'« horreur cosmique », une idée selon laquelle l'homme n'est pas en mesure de saisir pleinement la nature de la vie qui le porte ni de l'univers dans lequel il évolue. Pour Lovecraft, cette nature n'a rien d'anthropocentrique. Elle est au contraire radicalement étrangère (et souvent hostile) à celle de l'homme, profondément amorale et essentiellement angoissante, au point que ceux qui tentent de percer ses mystères (les personnages de ses histoires) mettent toujours en péril leur santé mentale. L'homme ne serait qu'une espèce totalement insignifiante, loin de tenir une place privilégiée dans la hiérarchie infinie des formes de vie.

Ses travaux sont profondément pessimistes et cyniques, et remettent en question le Siècle des Lumières, le romantisme, ainsi que l'humanisme chrétien. Ses héros éprouvent en général des sentiments qui sont à l'opposé de la gnose et du mysticisme, au moment où ils perçoivent involontairement l'horreur de la réalité.

La force de son œuvre provient en partie de sa formidable cohérence. Certains de ses personnages, de ses lieux imaginaires ou de ses dieux, reviennent hanter un nombre impression-

nant de nouvelles et finissent par y gagner une consistance et une crédibilité spectaculaire. Hormis *Cthulhu*, dont la notoriété est aujourd'hui universelle parmi les amateurs d'horreur et de fantastique, on peut également citer *Nyarlahotep*, *Azathoth*, *Yog-Sothoth* ou *Shub-Niggurath*, mais aussi la bibliothèque de Miskatonic, Innsmouth, le *Necronomicon*, grimoire secret de l'Arabe fou Abdul al-Hazred, le Comte d'Erlette, etc. Lovecraft invitait d'ailleurs abondamment ses confrères à réutiliser ces lieux et ces personnages afin de leur donner encore plus de consistance.

Le résultat est si efficace que l'écrivain August Derleth suggère que Lovecraft lui-même avait fini par croire à la réalité de ses inventions. La volumineuse correspondance de Lovecraft avec ses contemporains démontre pourtant qu'il n'en était rien et que, pour être pétri d'angoisses, l'inventeur de Cthulhu n'en est pas moins resté parfaitement lucide et sain d'esprit jusqu'à sa mort. Il qualifiait son univers de « panthéon noir », de « mythologie synthétique » ou de « cycle de folklore synthétique » et démontre une admirable capacité d'autodérision dans plusieurs des courriers qui y font référence.

Toile de fond des travaux de Lovecraft

Le nom de Lovecraft est associé à l'horreur ; ses écrits, notamment ceux du *Mythe de Cthulhu* (expression que n'a cependant jamais employée Lovecraft, mais qui sera utilisée par August Derleth), ont influencé des auteurs partout dans le monde et l'on retrouve des éléments lovecraftiens dans d'innombrables romans, films, musiques, bandes dessinées, dessins animés et jeux vidéo. De nombreux écrivains contemporains (Stephen King, Bentley Little, Joe R. Lansdale, Alan Moore et Neil Gaiman, entre autres) ont cité Lovecraft comme une source d'inspiration majeure de leurs œuvres.

De son vivant, Lovecraft ne rencontra pourtant jamais la célébrité : même si ses histoires sont publiées dans des *pulp magazines* à grande audience (notamment *Weird Tales*), peu de gens connaissent son nom. Il correspond cependant sur une base régulière avec d'autres écrivains comme Clark Ashton Smith et August Derleth, des auteurs qui deviendront de bons amis, même s'il ne les rencontrera jamais. Ce groupe de correspondants est connu sous le nom de *Lovecraft Circle* puisqu'ils empruntent tous, à leur guise, des éléments des histoires de l'auteur (les noms de lieux, de dieux, de livres occultes), pour le plus grand plaisir de ce dernier.

Après la mort de Lovecraft, le *Lovecraft Circle* ne disparaît pas. En fait, August Derleth est probablement le plus prolifique des écrivains qui le composent, mais ses contributions sont pour le moins controversées : tandis que Lovecraft ne considère jamais son panthéon de dieux comme autre chose qu'un outil littéraire, Derleth crée toute une cosmogonie avec des guerres entre les diverses entités, remportées par les dieux bénéfiques qui enferment *Cthulhu* et ses serviteurs sous la terre, sous les océans, etc.

Certains critiques choisissent d'établir trois phases distinctes en ce qui concerne les travaux de Lovecraft ¹.

- Les histoires macabres (≈1905-1920) ;
- le cycle onirique (≈1920-1927) ;
- le Mythe de Cthulhu (≈1927-1935).

D'autres critiques voient peu de différences entre *Le cycle onirique* et *Le Mythe*, et mettent en avant le recours fréquent au *Necronomicon* et aux dieux dans ces deux périodes. On peut toutefois justifier cette séparation par le fait que les œuvres classées dans *le cycle onirique* appartiennent plutôt au genre de la *fantasy* tandis que celles qui sont classées dans *le Mythe* ap-

¹ Lovecraft lui-même n'a jamais classé ses travaux en périodes distinctes, si ce n'est de la façon suivante : « J'ai eu ma période Poe, ma période Lord Dunsany, mais, hélas, à quand ma période Lovecraft ? »

partiennent plutôt à la science-fiction. Par ailleurs, beaucoup des éléments surnaturels du *cycle onirique* apparaissent plutôt dans leur propre sphère d'existence (des univers plus ou moins éloignés du nôtre). *Le Mythe*, quant à lui, se matérialise sur le même plan que celui des humains.

Une grande partie du travail de Lovecraft lui a été inspirée par ses terreurs nocturnes, et c'est peut-être cet aperçu direct de l'inconscient et de son symbolisme qui explique sa résonance et sa popularité continues.

Tous ces centres d'intérêt l'amènent naturellement à se pencher sur les travaux de Poe, qui l'influencent très tôt au niveau du macabre et du style d'écriture (atmosphères lugubres et peurs rampantes). Cependant, la découverte des histoires de Dunsany, avec des dieux qui vivent dans un plan onirique, fait changer Lovecraft de direction. Une dernière source d'inspiration majeure fut la science et ses progrès (la biologie, l'astronomie, la géologie, la physique) qui lui donnent l'impression que l'Homme est encore plus insignifiant, impuissant et condamné, dans un univers matérialiste et mécanique. La science est la clé de voûte du cosmicisme et de son propre athéisme. Le dernier ingrédient auquel a recours Lovecraft après 1923 provient sans doute des écrits d'Arthur Machen et de ses récits relatant la survivance d'un mal primitif dans nos temps modernes, des récits autant réalistes que mystiques.

L'ensemble devient très sombre au moment de la création de ce que nous appelons aujourd'hui le *Mythe de Cthulhu* et de son panthéon de dieux venus d'autres dimensions. L'idée de *Mythe* est inventée par Derleth après la mort de Lovecraft ; ce dernier ne parlait avec dérision que de « Yog-Sothotheries ² ».

Lovecraft crée l'un des outils horribles les plus connus : le *Necronomicon*, le grimoire secret de l'Arabe fou Abdul al-Hazred. L'impact est tel que certains critiques concluent que l'auteur a fondé tous ses écrits sur des mythes et des croyances occultes préalables. On va jusqu'à prétendre que le *Nécronomicon* aurait réellement existé et de fausses éditions du livre ont même été commercialisées.



Le Necronomicon dans le film Evil Dead 2

Sa prose est parfois archaïque ; il utilise des termes et des orthographe qui, même à son époque, sont déjà obsolètes : « eldritch » (étranger), « rugose » (rugueux), « noisome » (nauséabond), « squamous » (squameux), « ichor » (bile) et « cyclopean » (cyclopéen). Il utilise également de l'anglais britannique ainsi que des orthographe anachroniques : « compleat »

² Yog-Sothoth est l'un des dieux imaginaires figurant dans les récits relatifs à *Cthulhu*.

pour « complete », « shew » pour « show », « lanthorn » pour « lantern » et « phantasy » ou « phantastic » pour « fantasy ».

Dans la nouvelle « En souvenir du Dr Samuel Johnson », il prétend être né en 1690 en Angleterre et étaye cette thèse de révélations censées être inédites, sur des auteurs anglais du 18^e siècle.

Il déclare dans l'une de ces lettres : « ... toute ma vie, j'ai eu le sentiment que j'allais me réveiller de ce rêve se déroulant à l'âge du jazz maladif et dans cette stupide ère victorienne, pour rejoindre enfin la saine réalité de 1760, 1770 ou 1780. »

Un savoir dangereux et interdit

Dans l'ouverture de *L'Appel de Cthulhu* (1926), Lovecraft écrit :

« Ce qui est, à mon sens, pure miséricorde en ce monde, c'est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation l'ensemble de ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île de placcide ignorance, au sein des noirs océans de l'infini, et nous n'avons pas été destinés à de longs voyages. Les sciences, dont chacune tend dans une direction particulière, ne nous ont pas fait trop de mal jusqu'à présent ; mais un jour viendra où la synthèse de ces connaissances dissociées nous ouvrira des perspectives terrifiantes sur la réalité et la place effroyable que nous y occupons : alors, cette révélation nous rendra fous, à moins que nous ne fuyions dans cette clarté funeste pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge de ténèbres. »

Les héros de Lovecraft sont cependant conduits à opérer cette « imbrication » et ce processus devient l'un de ses principaux ressorts littéraires.

Quand de telles fenêtres sont ouvertes, l'esprit du protagoniste-enquêteur est souvent détruit. Ceux qui rencontrent de fait les manifestations « vivantes » de l'incompréhensible deviennent le plus souvent fous, comme dans le cas du personnage éponyme de *La musique d'Erich Zann* (*The music of Erich Zann*). Le récit raconte l'histoire d'un joueur de violon fou et muet qui vit au sixième étage d'un petit immeuble. La fenêtre de son appartement est la seule qui soit assez élevée pour voir par-dessus un mur qui cache l'innommable.

Les personnages qui essaient d'utiliser ces savoirs dangereux sont systématiquement condamnés. Parfois, leurs travaux attirent des créatures malignes et, d'autres fois, ils sont détruits par des monstres qu'ils ont eux-mêmes créés (comme dans la nouvelle *Herbert West, réanimateur*, où un scientifique ramène des morts à la vie, mais ces derniers, effroyablement choqués et devenus déments, finissent par se venger de lui).

Influences extraterrestres sur l'humanité

Les entités du *Mythe* de Lovecraft ont des serviteurs humains/humanoïdes ; *Cthulhu*, par exemple, est vénéré par des cultes eskimo au Groenland et par des cercles vaudou en Louisiane. Ces dévots servent d'outil narratif à l'auteur. Beaucoup d'entités du *Mythe* sont trop puissantes pour être vaincues par des humains et sont si horribles que les rencontrer engendre irrémédiablement la folie. En ce qui concerne ces créatures, Lovecraft a besoin de pouvoir fournir des informations et de construire une certaine tension sans pour autant mettre un terme prématuré à l'histoire. Les personnages qui vouent un culte à ces dieux permettent donc de révéler des choses de manière diffuse.

Culpabilité héritée

Une autre idée récurrente chez Lovecraft est celle selon laquelle les descendants d'une lignée ne peuvent jamais échapper aux marques laissées par les crimes de leurs aïeux, quel que

soit leur éloignement temporel et géographique : (*Les Rats dans les murs*, *La peur qui rôde*, *Arthur Jermyn*, *L'Alchimiste*, *L'ombre d'Innsmouth* et *L'Affaire Charles Dexter Ward*).

Destin

Les personnages de Lovecraft sont souvent incapables de contrôler leurs propres actions ou éprouvent des difficultés à en changer le cours. Certains d'entre eux pourraient être facilement libérés en prenant la fuite, mais, soit cette possibilité ne se présente jamais, soit elle est compromise par certaines forces (*La Couleur tombée du ciel* et *La Maison de la sorcière*). En réalité, fuir ou mourir ne sert bien souvent à rien (*Le Monstre sur le seuil*, *Je suis d'ailleurs*) et, dans certains cas, la fatalité concerne toute l'humanité et aucune échappatoire n'est possible (*L'ombre du temps*).

Une civilisation menacée

Lovecraft connaissait les travaux du théoricien conservateur allemand Oswald Spengler. Les thèses pessimistes de ce dernier concernant la décadence de l'Ouest moderne ont jeté les bases de la vision globalement passéiste de Lovecraft ; on retrouve par exemple l'idée d'un délabrement cyclique dans *Les Montagnes hallucinées*. Dans son livre intitulé *H.P. Lovecraft : The Decline of the West*, S.T. Joshi met en lumière le rôle prépondérant qu'a joué Spengler dans la formation de la pensée politique et philosophique de Lovecraft. Lovecraft écrit d'ailleurs en 1927 à Clark Ashton Smith : « C'est ma conviction – et ce l'était déjà bien avant que Spengler n'appose le sceau de la preuve académique sur ce point – que notre ère mécanique et industrielle est tout à fait décadente. »

Lovecraft se frotte fréquemment à l'idée selon laquelle la civilisation se bat contre des éléments plus barbares et plus primitifs qu'elle. Dans certaines histoires, cette lutte se fait à un niveau individuel et la plupart de ses protagonistes, même s'ils sont cultivés, sont corrompus par une influence obscure et effrayante.

Dans de telles histoires, la « malédiction » est souvent héréditaire, soit à cause d'une ascendance non humaine (*Faits concernant feu Arthur Jermyn* — 1920, *Le Cauchemar d'Innsmouth* — 1931), soit à cause d'une influence magique (*L'Affaire Charles Dexter Ward* — 1927). L'avitissement physique et mental vont souvent de pair, et ce thème du « sang corrompu » fait peut-être écho à l'histoire de la famille de l'écrivain, en particulier à la mort de son père.

Dans d'autres récits, c'est toute la société qui est menacée par une entité barbare. Parfois, il s'agit d'une menace externe concernant une race réduite à néant par la guerre (*Polaris*) ; d'autres fois, c'est seulement un petit groupe d'humains qui tombe dans la décadence et qui régresse (*La Peur qui rôde*, *L'ombre d'Innsmouth*, ...) La plupart du temps, de tels récits concernent des mondes civilisés qui sont graduellement détruits par une plèbe maligne, manipulée par des forces inhumaines.

Race, ethnie et classe

Lovecraft vit à un moment où l'eugénisme, l'anticatholicisme, le nativisme, la ségrégation raciale et les lois sur le métissage sont répandus aux États-Unis et dans les pays protestants d'Europe ; ses écrits font écho à cet environnement social et intellectuel. Dans ses travaux, il associe couramment la vertu, l'intellect, la civilisation et la rationalité, à la classe dominante WASP³. À l'opposé, les personnages appartenant à la classe ouvrière, ou qui ne sont pas WASP, sont souvent idiots, malfaisants et corrompus.

³ WASP : White Anglo-Saxon Protestant.

L'idée d'ethnie ressort plus que celle de race chez Lovecraft, car il admire surtout les Anglo-Saxons, et non les Blancs en général. Les descendants d'Européens non anglo-saxons sont fréquemment dénigrés dans son œuvre, notamment les immigrants hollandais arrivant dans les Catskill Mountains « qui correspondent précisément à l'idée de décadence évoquée par l'expression sudiste « white trash » » (*Par-delà le mur du sommeil*).

La distinction de classes nous renseigne autant que le reste sur la vision du monde de Lovecraft. Dans *Air frais*, le narrateur parle avec beaucoup de dédain de ses voisins hispaniques, mais respecte et admire l'aristocrate D^r Muñoz.

S.T. Joshi note que l'« on ne peut pas nier la réalité du racisme de Lovecraft ni se contenter de le qualifier de typique « pour son époque », car il apparaît que l'auteur avait un point de vue très prononcé sur la chose. Il est par ailleurs inepte de nier l'influence de son racisme sur son œuvre ». Comme le remarque très justement William Schnabel, Lovecraft a toujours été raciste dans sa vie privée ; sa volumineuse correspondance témoigne de l'ampleur de sa haine raciale. Aussi embrassait-il plusieurs idéologies qui lui ont permis de justifier ses croyances : le teutonisme, l'anglosaxonisme, le nativisme et le fascisme. En revanche, selon Frank Belknap Long, ami fidèle de Lovecraft, sa haine raciale fut purement et simplement une question de rhétorique.

.....
Fin de cet extrait de livre

Pour télécharger ce livre en entier, cliquez sur le lien ci-dessous :



<http://www.editions-humanis.com>