

Frédéric Sayer

Horreur des villes maudites dans l'oeuvre de H.P. Lovecraft

C'est un complexe prodigieusement créateur que forment les peurs et les obsessions personnelles du maître de Providence, créateur des milliers de pages que totalisent ses nouvelles: si un lecteur tant soit peu humaniste ne partage pas la xénophobie de Howard Phillips Lovecraft, la masse des « fans » ne peut s'empêcher de frissonner d'effroi en découvrant que ces créatures dans l'autre pièce, aperçues furtivement, ne peuvent pas être tout à fait humaines ; quel lecteur peut réfréner un cri à la révélation finale de la morphologie visqueuse, putride et nauséabonde des créatures qui ont bâti cette nécropole? Le plus surprenant réside dans la frayeur fascinée et fascinante du héros face à ces créatures de loin plus repoussantes que terrifiantes : et pourtant à chaque fois, c'est comme si tout son sang quittait le héros (comme lorsque Lovecraft se fait embrasser pour la première fois par sa future épouse Sonia...si l'on en croit Michel Houellebecq, dans *H.P. Lovecraft, Contre la vie, contre le monde*, p.113), un héros figé en une sorte d'extase masochiste, devant ces Méduses tantôt peu farouches.

C'est bien là le noeud gordien de la malédiction (ainsi que de notre article) : inlassablement Lovecraft tisse la même toile dans laquelle son héros et le lecteur viennent s'engluer ; ce qui maudit les antiques cités de R'lyeh, du plateau de Leng, des Montagnes hallucinées, La Cité sans nom, ainsi que les villes d'Innsmouth, Arkham, Marblehead, Kingsport et Dunwich, ce n'est pas tout le fatras néo-gothique de leur architecture, ni leurs habitants dégénérés au fil de générations d'incestes ou d'hybridation avec les Grands Anciens, ni même les anciens rites païens (bien antérieurs au satanisme) qui y sont pratiqués, non pas toutes ces mystifications¹ mais bien l'attraction/répulsion que ces éléments projectifs produisent sur le héros (vrai double de l'auteur) et le lecteur. L'exploration de ces villes s'apparente à une plongée au plus profond de l'espace intérieur, au ressassement obsessionnel du scénario sexuel ou masochiste jusqu'au sursaut d'horreur qui est aussi jouissance (de découvrir l'objet « caché depuis des millénaires »...). Telle est la paradoxale malédiction des espaces symboliques de ces villes où l'auteur et le lecteur fanatique se condamnent à répéter compulsivement le même parcours, inlassablement aimantés vers ces corps hybrides et visqueux. Compulsive répétition dont nous voulons faire l'élément prégnant, explicatif de la propension des nouvelles de Lovecraft à être poursuivies par d'autres auteurs, dupliquées à l'infini en séries parallèles.

Lovecraft, le gentleman reclus de Providence, par les mystères du journalisme amateur, entre en contact avec Sonia, une jeune femme juive divorcée de New York : Michel Houellebecq dans *H.P. Lovecraft, Contre la vie, contre le monde* raconte la scène de première rencontre p.113 ; elle se déroule « dans une petite ville du Rhode Island appelée Magnolia, elle prend l'initiative de l'embrasser. Lovecraft rougit devient tout pâle. Comme Sonia se moque gentiment de lui, il doit lui expliquer que c'est la première fois qu'on l'embrasse depuis sa plus tendre enfance ». C'est alors que tout bascule pour le misanthrope antisémite

conservateur : il se marie avec Sonia et emménage à New York qui l'émerveille, comme en témoigne *Lui*, une nouvelle largement autobiographique de 1925 :

En arrivant dans la ville, je l'avais aperçue dans le crépuscule, du haut d'un pont, s'élevant majestueusement au-dessus de l'eau. Ses pics et ses pyramides incroyables se dressaient dans la nuit comme des fleurs. Teintée par des brumes violettes, la cité jouait délicatement avec les nuages flamboyants et les premières étoiles du soir [...] le panorama ressemblait à un firmament étoilé, fantastique baigné de musiques féeriques.

Enthousiasme bien éphémère, qui se retourne tel un gant lorsque la pauvreté lui fait découvrir l'envers du décor de la mégalopole ; on peut lire dans les paragraphes suivants :

Mais mes espérances furent rapidement déçues. Là où la lune m'avait donné l'illusion de la beauté et du charme, la lumière crue du jour ne me révéla que le sordide, l'aspect étranger et la malsaine prolifération d'une pierre qui s'étendait en largeur et en hauteur.

Déjà se dessine l'espace intérieur de Lovecraft dont la ville nocturne est le milieu naturel (par contraste avec la ville diurne) ; un espace plein de la profondeur du rêve, que l'imaginaire débridé de Lovecraft va peupler de créatures hybrides, vaguement anthropoïdes, plus répugnantes qu'effrayantes et qui pourtant ne laissent pas de terroriser jusqu'à la panique le héros de chaque nouvelle. D'où viennent ces monstres, si ce n'est du souvenir traumatisé de la concurrence injuste qui oppose le gentleman W.A.S.P. aux foules immigrées de Brooklyn comme en témoigne le paragraphe suivant :

Une multitude de gens se déversaient dans ces rues qui ressemblaient à des canaux. C'étaient des étrangers trapus et basanés, avec des visages durs et des yeux étroits, des étrangers rusés, sans rêves et fermés à ce qui les entourait. Ils n'avaient rien de commun avec l'homme aux yeux bleus de l'ancien peuple des colons, qui gardait au fond du cœur l'amour des prairies verdoyantes et des blancs clochers des villages de la Nouvelle-Angleterre.

On peut même dire que « l'une des figures fondamentales de son oeuvre -l'idée d'une cité titanesque et grandiose, dans les fondements de laquelle grouillent de répugnantes créatures de cauchemar- provient directement de son expérience de New York. »² C'est la thèse de William Schnabel dans sa monographie intitulée *Lovecraft, histoire d'un gentleman raciste* (La Clef d'argent, 2003) ; de même Maurice Lévy le remarque à propos d'une nouvelle exemplaire (*Horreur à Red Hook*) qui se déroule à New York « où des Orientaux lippus enlèvent de petits norvégiens aux yeux bleus. »³ Voilà c'est établi, entiché de ses pures origines anglo-saxonnes, Lovecraft est raciste au plus haut point, jusqu'à la caricature, jusqu'à soutenir la ségrégation dans le sud ou parler du « problème mongoloïde » dans des délires confus que nous laisserons moisir dans les milliers de lettres de sa proluxe correspondance.

1. Des cités d'effroyable antiquité à l'irrationnelle architecture

L'espace des métropoles du XXe s. si violent et chaotique semble appeler spontanément l'esthétique d'une malédiction qui vient à point nommé soumettre la prolifération anarchique des signes urbains à la transcendance d'une parole divine qui maudit. Ce serait là pour un romancier du XXe s. une occasion commode d'enfermer l'ininterrompu murmure polyphonique de la ville dans sa formule tragique comme « émanation directe de cette parole fatale qui se répète en lui, qu'elle répète avec une compulsion autodestructive » Dumoulié 113).

Ainsi de *Pétersbourg* d'A. Biély, des *Villes invisibles* d' Italo Calvino, d'*Amerika* de Kafka, d'*Ulysse* de Joyce, de *Manhattan Transfer* de Dos Passos, de *Berlin Alexanderplatz* de Döblin, du *Voyage au bout de la nuit* de Céline, de *L'Emploi du temps* de Butor et de *La Plus limpide région* de C. Fuentes, nous dit Camille Dumoulié. Mais « bien que (...) la référence à la ville maudite soit constante, il faut bien reconnaître » précise-t-elle « qu'il s'agit là d'une reprise de motifs conventionnels et culturels, constituant le pré-texte de la trame romanesque, une grille de lecture qui n'a d'autre valeur que d'être un motif culturel » (Dumoulié 114). Ce « motif » qui n'a pas même le privilège de refléter quelque profondeur mythique, réduit au rôle fonctionnel de relais fantasmatique, presque dégradé en motif-cliché, jouerait de surcroît comme une astucieuse béquille narrative destinée à « donner une cohérence narrative à la représentation d'une crise absurde » (Dumoulié 115). Comment le maître de Providence éclaire-t-il cette difficulté quand on sait qu'il fait de ce motif-cliché des villes maudites un pattern de ces nouvelles ?

Lovecraft n'aime pas le monde moderne, son mercantilisme et sa frénésie d'espace : les grandes tours d'une métropole telle New York ne laissent pas de l'attrister ou même de le glacer, comme en témoigne l'une de ses premières nouvelles, très brève mais ô combien éloquente, intitulée *Nyarlathep* : Nyarlathotep, le Chaos rampant arrive d'Egypte dans une ville moderne (on y fait mention de métro), probablement New York, « la terrible cité aux crimes innombrables » ; il y sème le chaos et une chape verdâtre ionisante descendue tout droit de la lune anime la cité d'une sombre énergie ; la nouvelle se conclut en apocalypse :

[...] les cadavres de mondes morts dont les plaies étaient des villes, les vents sortis des charniers, qui balaient les étoiles blafardes et en assombrissent l'éclat. Au-delà des mondes, les vagues fantômes de choses monstrueuses ; les colonnes entr'aperçues de temples non consacrés, qui reposent sur des rochers sans nom en dessous de l'espace et se dressent jusqu'à des hauteurs vertigineuses au dessus des sphères de lumière et d'obscurité.⁴

On remarquera la définition des villes comme les plaies du cadavre du monde et l'apparition inaugurale du motif de la cité en ruine à des distances temporelles et spatiales qui défient l'imagination. Comme le souligne Michel Houellebecq avec un enthousiasme compromettant, Lovecraft déteste les métropoles : « Aux intersections de ses voies de communication, l'homme a bâti des métropoles gigantesques et laides, où, chacun isolé dans un appartement anonyme au milieu d'un immeuble exactement semblable aux autres, croit absolument être le centre du monde et la mesure de toutes choses. Mais, sous les terriers de ces insectes fouisseurs, de très anciennes et très puissantes créatures sortent lentement de leur sommeil. Elles étaient déjà là au Carbonifère (...) elles ont connu les vagissements

du premier mammifère, elles connaîtront les hurlements d'agonie du dernier. » (Houellebecq, 39) Consterné par l'égoïsme de ses semblables, Lovecraft prend plaisir à composer des histoires où l'insignifiance de l'homme et de ses constructions prétentieuses se révèle au grand jour jusqu'au climax de l'apocalypse : on peut envisager avec Maurice Lévy que les « ruines gigantesques qui jonchent certains textes de Lovecraft (*Dans l'abîme du temps, Les Montagnes hallucinées*) sont à la mesure des vertigineuses tours qui se dressent au coeur de la ville nouvelle, voués par l'auteur, avec la civilisation des « Temps modernes » qu'elles expriment, à l'engloutissement. » (Lévy, 1995) Intéressante recreation des cités mythiques de l'homme, de Babylones encore plus corrompues, de Ninives encore plus vastes et surtout beaucoup plus anciennes, plus vieilles que le monde des hommes « alors que les briques de Babylone n'étaient pas encore cuites » (*La cité sans nom*, 27), nous dit H.P. Lovecraft. Cependant cette antériorité imaginaire, cette primeur mythique, n'empêchent pas qu'elles soient construites selon le modèle des villes maudites de la Bible. Les murs de la cité, ces idoles à la gloire de l'homme, symbolisent la création humaine en ceci qu'elle concurrence la création divine (selon une théologie judéo-chrétienne) si bien que la fondation des villes fait coexister "le temps fabuleux " du commencement de la civilisation avec celui du châtement divin, sa malédiction.

Il y très peu de paysages urbains dans la Bible, aucun si l'on excepte la description formelle de la Jérusalem céleste de l'Apocalypse ; en revanche les noms de villes abondent et cette multiplicité signe leur malédiction : l'Histoire traverse des villes dévastées, ce qui ne va pas sans rappeler l'entassement pêle-mêle les villes de l'Antiquité sur le mur de chair. C'est au mythe de Cain que revient le douloureux office de sanctifier la malédiction urbaine: il fonda la première ville (Henoc qui signifie en hébreu l'idée de commencement) en transgressant la punition divine de son meurtre qui lui enjoignait d'errer sans fin. La souillure de Cain s'étend à la ville ; les prophètes le rappellent "et visent toutes les villes, avec une constance, et une permanence incroyables" (Ellul 86). L'épisode de *Sodome et Gomorrhe* (Genèse 19) n'est qu'un exemple parmi d'autres (Ninive, Tyr) mais il a une portée littéraire (Dante, Sade, Verlaine, Proust, Jean Giraudoux et Pierre Emmanuel s'en inspireront) et artistique si grande qu'il concurrence Babylone, l'archétype des villes maudites. Le Nouveau Testament ajoute une touche optimiste à ce sombre tableau en proposant une alternative à l'entêtement de Dieu contre la civilisation: l'Apocalypse selon Saint-Jean de Patmos annonce en effet la "descente"⁵ d'une Jérusalem céleste toute de pierreries, parfaite selon son génial architecte bien plus capable qu'un Nimrod, venant remplacer "la grande prostituée", Babylone, modèle archétypal des villes maudites, dont les audacieuses tours n'atteignirent que trop le Ciel. Dans l'Apocalypse, quoique le séjour futur réalise quelque confortable progrès depuis le jardin d'Eden brisant ainsi le cercle du retour à l'âge d'Or, le mythe de la ville maudite "constitue un ensemble fondé sur l'oxymoron de la destruction créatrice, et tout aussi bien de la création destructrice, puisque le monde nouveau est dès le début lourd de sa fin future." (Brunel 66)

Pourquoi ce rappel d'exégèse biblique alors que nous savons que Lovecraft, en parfait matérialiste athée, considérait les religions comme autant « d'illusions sucrées » ? C'est que sa nouvelle cosmogonie constitue une sorte de perversion de la cosmogonie judéo-chrétienne : les anciennes mégapoles de *La cité sans nom*, de R'lyeh dans *L'Appel de Cthulhu*, ou celle des Montagnes hallucinées, ressemblent à si méprendre à Carthage, Babylone ou *Sodome et Gomorrhe*. Par exemple, *La*

cit  sans nom g t au fin fond du d sert d'Arabie, c'est- -dire pas tr s loin de Babylone, de plus la statuaire et l' tranget  des hypostyles sugg rent l'exotisme du culte de Baal   Carthage. Surtout les r f rences sont explicites : « cette aieule de la Grande Pyramide » ; « Telle  tait-elle sans doute, d s avant la fondation de Memphis, alors que les briques de Babylone n' taient pas encore cuites » (*La cit  sans nom*, 27). Dans *Les Montagnes hallucin es*, De m me dans *L'Appel de Cthulhu*, la cit  cyclop enne de R'lyeh appara t en r ve au jeune Wilcox, « un r ve de cit s  tranges ; et ces r ves sont plus anciens que la sombre Tyr, le Sphinx contemplatif ou Babylone ceintur e de jardins ». Cette architecture biblique - s'il l'on me permet ce n ologisme qui fait collusion - est essentielle   l'ensemble du syst me mythique de Lovecraft en ceci que la plupart des nouvelles op re une translation des d serts arabes, des plateaux australiens ou des mers  loign es, jusqu'  ces petites villes fort anciennes de la famili re Nouvelle-Angleterre : celles-ci se trouvent donc maudites en ce qu'elles s'y rattachent, parce que l'architecture biblique joue son r le moral (Lovecraft fut tent  par le puritanisme) et c'est en ce sens que l'effroi devant les cr atures d'Innsmouth   l'aspect immonde, visqueux, au contact inimaginable, se comprend   la lumi re de l'interdit sexuel inscrit dans la Bible notamment par celui de la Gen se 19, l'annihilation de *Sodome et Gomorrhe* : l'effroi ne proc de pas seulement du d go t face aux immigr s (transpos s en monstres hybrides) mais aussi de la terreur sexuel d'un vieux gar on.

Ce qui ressort avec force des descriptions,   la minutie v tilleuse, des cit s antiques, c'est la r p tition obsessionnelle du motif de l'innommable ou de l'indescriptible, de l'impensable m me, en somme de l'indicible qui ne cesse de se dire Par exemple dans *Les Montagnes hallucin es*, alors que surgit de derri re des montagnes, la funeste n cropole :

L'effet de ce monstrueux spectacle  tait indescriptible, car quelque diabolique violation des lois naturelles semblait  vidente au d part (*Les Montagnes hallucin es*, 353).

Cette architecture contre nature appelle d j  la m taphorisation sexuelle patente   propos de « l'immonde contact visqueux » des cr atures hybrides. Surtout soulignons la valeur positive que prend chez Lovecraft la cat gorie de l'indicible : ainsi l'architecture des cit s cyclop ennes « n'ob it pas   la g om trie euclidienne », les angles form s par telle arcade sont impensables, les  chelles sont d mesur es (la n cropole des Montagnes hallucin es s' tend sur des centaines de miles), la porte de la cit  de R'lyeh d passe la mesure des hommes mais surtout s'ouvre d'une mani re aberrante que Lovecraft, en vrai Don Quichotte de l'indescriptible, s'emploie   d tailler sur plus de vingt lignes. Dans *La cit  sans nom*, l'usage de certaines salles au plafond para t sans solution si l'on prend pour hypoth se qu'elle fut b tie par des mains humaines; cette m me salle d bouche sur un gouffre sans fin, une bouche d'ombre dont les proportions donnent le vertige. On le voit, l'irruption du fantastique passe ici par l' puisement de la rationalit  humaine jusqu'  ce que l'hypoth se tant redout e de la monstruosit  soit in luctable. ; par exemple, dans *Les Montagnes hallucin es*   propos de la n cropole :

Ici, sur un haut plateau follement ancien d'au moins vingt mille pieds d'altitude, et dans un climat radicalement inhabitable depuis une  poque pr humaine remontant au moins   cinq cent mille ans, s' tendait presque

à perte de vue un enchevêtrement de pierres que seule une réaction mentale désespérée d'auto-défense eût attribué à une origine autre que consciente et artificielle. (*Les Montagnes hallucinées*, 353)

L'hypothèse de la monstruosité de ses architextes se dessine en filigrane : Lovecraft, en conteur qui sait tenir son audience en haleine, la suggère sous la forme bien éprouvée de prétéritons proleptiques, de signes avant-coureurs très rhétoriques mais efficaces. De même, dans *La cité sans nom*, « les sculptures de certains autels laissaient entrevoir des rites d'une nature inexplicable, révoltante et terrible » et finissent par confirmer les pires soupçons (ce sont des êtres mi phoques mi crocodiles!), une statuette infernale de Cthulhu annonce l'immense original... Mais les murs de leurs cités sont tout aussi effrayants dans leur irrationalité même, dans leur texture organique (leur viscosité notamment) qui en font de vivantes sécrétions. Tel est l'art Lovecraftien, distiller l'horreur en soupçons, en des éclairs de frayeur qui sont autant de fugitives visions du tableau d'ensemble, qui reste à imaginer ; et tout enfant dans le noir sait que rien n'est plus effrayant que sa propre imagination, jusqu'à l'atroce scène finale en cortège de créatures immondes qui paraît un peu décevante dans les nouvelles « exotiques » alors qu'elle fait culminer l'horreur dans les vieilles demeures familiales de Nouvelle-Angleterre, toutes imprégnées par des siècles de légendes tenaces et de superstitions résiduelles.

Comment s'opère la translation des déserts d'Arabie aux paysages familiers de la Nouvelle-Angleterre ? Ce passage aménage une plus grande intimité au mythe personnel de Lovecraft : les Grands Anciens ne sont plus à des distances incalculables mais hantent les XIXe et XXe s de la Nouvelle-Angleterre. Avec ce rapprochement spatial et temporel, Lovecraft progresse dans l'incarnation de ses phobies qui prennent le visage effrayant « du masque d'Innsmouth ».

2. Dégénérescence des petites villes ancestrales de Nouvelle-Angleterre

Cette translation littéraire s'opère vers le pays de son enfance : elle est parallèle à son propre retour à Providence (dont Arkham figure l'évident double littéraire), un retour en terre natale qui s'accompagne d'une quête de l'origine et notamment de sa généalogie anglo-saxonne protestante (sa grande fierté voire son obsession) ; comme par hasard les héros de ses nouvelles s'entichent eux aussi de la petite histoire de la Nouvelle-Angleterre ou des généalogies des riverains. Ces copies exactes de la personnalité de Lovecraft sont grands, minces, probablement célibataires, universitaires, souvent en paléontologie, en géométrie non-euclidienne ou en espaces riemanniens ; leur principale qualité n'est plus ce courage intrépide qui leur faisait braver les déserts australiens ou d'Arabie mais une curiosité de « rat de bibliothèque », une passion des archives qui leur fait explorer telle petite ville de Nouvelle-Angleterre.

Mais dans la région d'Arkham il ne s'agit pas d'un hobby sans conséquence si l'on se souvient des admonestations de l'Arabe fou, auteur du Necronomicon , que cite la fin du Festival:

Maudite soit la terre, où les pensées mortes revivent sous des formes étrangesLe jeune homme, sous couvert de recherches généalogiques ou historiques, joue à l'apprenti sorcier et réveille, comme par mégarde, les

pires démons : en vérité il court vers un destin tragique dont Lovecraft égrène les signes précurseurs en autant de prolepses qu'une relecture rend presque ridicules (l'étrange odeur de poisson qui imprègne Insmouth et ses environs crée le mystère tout comme l'étonnante richesse en poisson de son port : mais à la relecture, lorsque l'on n'ignore plus la nature mi poisson mi batracien des adorateurs de la divinité marine de Dagon, les indices nous paraissent surdéterminés cependant, nous verrons dans notre dernière partie, ce qui berce le lectorat de « fans », c'est précisément cette répétition du même, cette immersion continue dans l'eau tiède d'un fantastique connu, pressenti, bien identifiable grâce au formidable complexe de leitmotivs).

La curiosité du jeune héros-détective le conduit surtout à descendre au plus profond de l'espace intérieur de sa propre psychè ; toutes les villes des nouvelles ont deux faces : l'une diurne, rationnelle et impersonnelle ; l'autre nocturne, pleine de l'espace du rêve, ouverte sur des abîmes qui métaphorisent la profondeur de l'imaginaire du héros. C'est à la recherche de sa propre « vérité » que le héros du Festival descend « un escalier en spirale, étroit, humide, à l'odeur particulièrement forte, et qui s'enfonçait en tournant sans fin dans les entrailles de la colline, passant devant des murs monotones de pierre suintante » (*Le Festival I*, 52). Le héros de retour à Kingsport, dont les habitants brûlé vifs ses ancêtres en 1692 (ce qui fait de la ville un double littéraire de la célèbre ville de Salem, Massachusetts), descend ces marches avec ses frères de culte afin de célébrer une fois par siècle « le rite de Yuletide, plus ancien que l'homme et destiné à lui survivre », un rite occulte auquel il n'a pas été initié : il assiste à l'éruption de la colonne ardente qui jaillit des profondeurs du cimetière de Kingsport, des profondeurs de la ville qui condamna ses ancêtres sorciers, c'est-à-dire des profondeurs de sa mémoire familiale et évidemment il finit par chevaucher l'un des démons ailés qui forme cette immémoriale colonne. Rien de plus classique qu'un tel parallèle entre la descente dans les profondeurs et le questionnement généalogique ou même la quête identitaire mais il prend chez Lovecraft une amplitude sans pareil. Ce sont des villes entières qui se voient doublées en une ville souterraine de réseaux labyrinthiques, pullulants et nauséabonds, symboles d'une identité cachée, résolument maléfique.

Les ruelles sombres de Kingsport forment donc un leitmotiv obsédant qui incarne l'ambiguïté généalogique de la ville archaïque: il ne s'agit pas seulement, comme le dit Maurice Lévy, de faire que « le puritanisme et l'histoire de la Nouvelle-Angleterre [...] le même rôle que le mythe médiéval dans les romans « gothiques de la fin du XVIIIe s. » (Levy 178). Les villes de cette région dessinent un espace symbolique qui joue un rôle beaucoup plus essentiel que celui d'ajouter un peu de couleur locale : la part maléfique c'est l'hérédité, les rejetons dégénérés que l'on cache dans les caves, la sourde activité, la prolifération secrète, figures archétypales de la théorie paranoïaque du complot; les lieux infernaux ce sont les alcôves sous marines qui préludent aux ignobles épousailles avec les Grand Anciens et à la corruption du sang. Rien n'est plus maudit chez Lovecraft que la corruption du sang, symbolisé par la dégénérescence entière de la communauté, par la décadence de la ville dont suinte le mal : les murs eux-mêmes subissent une mutation génétique et deviennent à l'image de leurs habitants, visqueux, gluants, immondes. La ville maudite Lovecraftienne, c'est la ville immonde (hors du monde) et inhumaine (pleine de monstre). L'Abomination de Dunwich fonctionne selon le

même procédé : la parallèle ente l'architecture et la dégénérescence génétique est saisissant :

[...] l'on s'étonne de la grappe de toits en croupe pourrissants qui témoignent d'une époque architecturale plus ancienne que celle des environs.

[...] c'est que les indigènes sont maintenant d'une débilité répugnante, ayant poussé très loin la régression si commune à bien des coins perdus de Nouvelle-Angleterre. Ils sont arrivés à former une race à part, portant les stigmates physiques et mentaux caractérisés de la dégénérescence et de l'union entre consanguins. Le niveau moyen de leur intelligence est lamentablement bas, tandis que leur chronique empeste de malignité ouverte, de meurtres, d'incestes, semi clandestins, et d'actions d'une violence et d'une perversité presque inqualifiables. (*L'Abomination de Dunwich I*, 228-9)

La race à part d'une ville maudite rappelle avec insistance la malédiction sodomite dans *A la recherche du temps perdu* : certes les homosexuels y sont maudits en raison de la condamnation morale, de l'oppression sociale mais ce n'est pas là la vérité de la malédiction: celle-ci tient à leur hermaphrodisme qui permet de générer les séries divergentes de sexe. Cette malédiction universelle passe par la tare congénitale d'une race élue, selon l'expression de Proust (que "la lecture de *La Vieille France* du très antisémite Urbain Gohier, auquel il semble emprunter les jeux de mots sur la «Sodome judéo-maçonnique», ne l'empêche pas [Kristeva 272] d'employer) une "race" maudite (SG I, p.16):

Race sur qui pèse une malédiction et qui doit vivre dans le mensonge et le parjure puisqu'elle sait tenu pour punissable et honteux, pour inavouable, son désir, ce qui fait pour toute créature la plus grande douceur de vivre [...]

Ainsi le thème des villes maudites implique ou présuppose une construction particulière des liens généalogiques qui permet d'établir un parallèle essentiel entre Lovecraft, Proust et les tragédies grecques de l'Antiquité.

Est-ce l'obsession de ses origines W.A.S.P. qui pousse Lovecraft à écrire beaucoup de ses nouvelles en tragique quête de l'origine ? Le Cauchemar d'Innsmouth, une des nouvelles les plus importantes, peut se décomposer en réécriture de l'histoire d'Oedipe : "Entrant dans une cité impure -dans un miasma- Oedipe se fait lui-même agos, souillure, pour la purifier et devenir katharmos" (Kristeva 100); il est à la fois la cause et la solution de l'énigme (autrement plus complexe que celle du Sphinx) de la malédiction thébaine: son bannissement figure le sacrifice du pharmakos, "du bouc émissaire" cher à René Girard. Le sacrifice d'Oedipe à Thèbes ne manque pas de rappeler la mort ritualisée en "Passion de Dionysos" (Brunel 1982, 54) de Penthée, nouveau roi de Thèbes, telle que la décrivent Les Bacchantes d'Euripide (v 239-247) et peut-être même celle du Christ (Frye 220). Ce jeu intertextuel entre Les Bacchantes d'Euripide et (notamment) l'Oedipe-Roi de Sophocle tient à ce que Thèbes soit à la fois la ville d'Oedipe et de Dionysos (ville de naissance et de culte). Surtout la punition divine d'Oedipe ressemble avec précision (l'orgie de l'inceste, la mutilation et le meurtre) aux rites frénétiques de la Passion de Dionysos (danse orgiaque des bacchantes, lacérations du bouc-

Dyonisos, consommation de la chair cru). Oedipe « fait figure de Penthée sur lequel s'acharne le jeune dieu" (Brunel 1997, 102).

De même, dans le *Cauchemar d'Innsmouth*, le jeune héros figure une victime sacrificielle mais au lieu de guérir la ville du loïmos, il se fait contaminer : il est rattrapé par ses origines, comme le dit la sagesse populaire (c'est encore plus manifeste dans L'affaire Charles Dexter Ward, dont la personnalité est vampirisée par celle de son aïeul, le sorcier Joseph Curwen). Sa monstrueuse ascendance le rattache aux Shoggoths, aux « sang-mêlés », créatures immondes et serviles, à la solde des Anciens : il est remarquable que ce soit au hasard d'une recherche généalogique qu'il se rend à Arkham ; ensuite ce sera la curiosité (une forme d'hybris) qui le mènera à Innsmouth. De même, Oedipe tue son père par accident et se rend à Thèbes sans savoir que la cité est celle de ses ancêtres, celle-là même dont il devient Roi en résolvant l'énigme, le roi du fléau en apparence mais un roi de sang en réalité car c'est la révélation de l'origine de son sang qui vainc le fléau, ce sang qui devient la macule maintenant à nouveau transmissible, à sa fille Antigone, par exemple. Métamorphosé par son évasion en catastrophe de la ville maudite, profondément marqué par le spectacle terrifiant des pires habitants d'Innsmouth, de ceux que l'on cache derrière d'épaisses cloisons, le héros du *Cauchemar d'Innsmouth* réassigne certaines particularités de son visage, une fixité du regard légèrement anormale au « masque d'Innsmouth », confirmation au cœur de la chair de l'horrible ascendance. Le mal est en lui et rien ne peut plus l'empêcher d'aller libérer son cousin judicieusement enfermé à l'asile pour foncer vers les profondeurs marines d'Innsmouth rendre son « culte ésotérique » à Dagon, leur père à tous, en échange d'une éternité à se décomposer à loisir, une fois transformé en poisson-batracien.

Si l'on poursuit le parallèle oedipien, il est significatif que la ville maudite en question - Thèbes et Innsmouth - est en premier lieu une ville quelconque avec laquelle les « héros » croient naïvement ne rien partager et dans laquelle ils se rendent avant tout par curiosité, attiré par la rumeur du fléau. Mais si Oedipe résout l'énigme de la sphinge et finit par lever la malédiction de Thèbes en s'aveuglant après la terrible révélation de parricide et d'inceste et en s'exilant loin de la Béotie, le héros du *Cauchemar d'Innsmouth*, quant à lui, ne déplace pas une seule pierre des vieilles demeures délabrées du petit port : au contraire, contaminé, il va répandre le mal en décidant subitement de rejoindre la secte des « adorateurs du culte ésotérique de Dagon ».

Une conclusion divergente qui nous fait penser qu'à l'opposé de la fonction purificatrice des tragédies grecques (katharsis) les nouvelles de Lovecraft entretiennent savamment le malaise du lecteur, pris dans le même piège que l'auteur, le piège d'une écriture obsessionnelle de l'innommable qui passe par la construction d'un système de mythologique fétiche de l'horreur du contact.

3. L'écriture obsessionnelle de l'innommable : le système mythologique fétiche de l'horreur du contact.

La masse des « fans » de Lovecraft ne peut s'empêcher de frissonner d'effroi en découvrant que ces créatures dans l'autre pièce, aperçues furtivement, ne peuvent pas être tout à fait humaines ; le plus surprenant réside dans la frayeur fascinée et fascinante du héros face à des créatures de loin plus repoussantes que terrifiantes : et pourtant à chaque fois, c'est comme si tout son sang quittait le héros (comme

lorsque Lovecraft se fait embrassé pour la première fois par sa future épouse Sonia...). Le monstre Lovecraftien est donc moins effrayant que répugnant : il semble plus terrible de le voir, de le frôler, de le sentir, de le toucher que d'affronter effectivement la mort. Le *Cauchemar d'Innsmouth* est très évocateur car l'horreur y est savamment dosée ; une multitude d'indices souligne l'anormalité des habitants d'Innsmouth mais au fil de la nouvelle le héros s'aperçoit que les êtres qu'il a croisés étaient les plus sains d'entre eux et que le cortège (dont il perçoit l'existence et le mouvement par paliers successifs) qu'il risque d'affronter doit rassembler les pires habitants, ceux qui habitent ces énigmatiques maisons cloisonnées sur lesquels il s'était interrogé à loisir. De manière significative, ce n'est pas le danger qu'il encourt qui le terrifie, mais la simple possibilité de les voir. Seuls les sens sont susceptibles d'être agressés : les poissons amphibiens anthropoïdes dégoûtent par leur viscosité, leur puanteur et leur multiplicité grouillante (ce qui rappelle sa perception des immigrés des bas quartiers de New York).

Ces monstres se caractérisent aussi par leur hybridité « qui n'est pas simple juxtaposition d'éléments disparates comme chez certains monstres antiques, mais résulte d'une sorte de contamination, de pollution collective » (Levy chap. IV). Ce qui dégoûte ce n'est pas leur forme chimérique mais bien les traces qui laissent entrevoir la dégénérescence, ce que fut l'homme déchu et comment il a progressivement muté, au fil des générations, ou après des années à moisir dans une cave: c'est là le grand talent de Lovecraft, de laisser des bulles imaginaires gonfler le sentiment d'horreur du lecteur alors même que l'on suit les rails prédéterminés du récit monomaniacal constitué en rite (nous allons y venir). Ces bulles imaginaires sont à tous les niveaux : d'abord des soupçons d'anormalité, ensuite l'hypothèse de la monstruosité puis enfin le constat sensitif qui ne résout pas toute l'angoisse expectative, toutes les appréhensions du héros haletant ; ses réactions physiques à l'angoisse se trahissent en une succession rituelle des mêmes mots : « dégoûtant », « répugnant », « écoeurant », « ignoble », « atroce », « indescriptible », ces mêmes mots qui forment la chaîne de signifiants, qui conjuguent la langue de Lovecraft, celle d'un grand névrosé évidemment, celle du vieux garçon qui est terrifié par la sexualité. Dans *L'Abomination de Dunwich*, Wilbur, fils d'une paysanne et de Yog-Sothoth - l'abominable divinité venue des étoiles - est humain en haut et tentaculaire en dessous de la taille (les tentacules condensent à merveille les trois qualités délicieusement abhorrés par Lovecraft, à savoir la viscosité, l'odeur marine et la prolifération grouillante). Inutile d'analyser en détail quel genre d'effroi provoque ces tentacules sous la ceinture...

C'est à ce moment précis de nos analyses que s'imposent des recoupements : ce souci de livrer ces créatures au scalpel de l'écriture, cette dissection littéraire de l'indescriptible bête nous rappelle les longues tentatives de description de l'architecture irrationnelle des cités antiques, de leur monstruosité non-euclidienne. Ce qu'incarnent les monstres et leurs cités (dont les uns sont la métonymie de l'autre, comme les Atrides le sont de Troie) c'est la compulsion à verbaliser l'innommable sexuel. Ce n'est donc pas tout le fatras néo-gothique de leur architecture, ni leurs habitants dégénérés au fil de générations d'incestes ou d'hybridation avec les Grands Anciens, ni même les anciens rites païens (bien antérieurs au satanisme) qui y sont pratiqués, non pas toutes ces mystifications mais bien l'attraction/répulsion que ces éléments projectifs produisent sur le héros (vrai double de l'auteur) et le lecteur ; comme le souligne Charles Grivel, dans *Fantastique-Fiction*, p.150 : « L'horreur fixe sur l'horreur : il en résulte une

délectation dont le nom fait défaut ». De même, Julia Kristeva remarque dans *Pouvoirs de l'horreur, Essai sur l'abjection*, p.9, à propos de la chose abjecte: « C'est là tout près mais inassimilable. Ça sollicite, inquiète, fascine le désir qui pourtant ne se laisse pas séduire. » L'exploration de ces villes s'apparente à une plongée au plus profond de l'espace intérieur, au ressassement obsessionnel du scénario sexuel ou masochiste jusqu'à ce sursaut d'horreur qui est aussi jouissance (de découvrir l'objet « caché depuis des millénaires »...). Telle est la paradoxale malédiction des espaces symboliques de ces villes où l'auteur et le lecteur fanatique se condamnent à répéter compulsivement le même parcours, inlassablement aimantés vers ces corps hybrides et visqueux. En quoi y a-t-il compulsion répétitive ? C'est précisément dans ces séries d'adjectifs stéréotypés (la série sensitive : « visqueux, grouillant, puant » ou à un degré moins sensoriel mais plus générique : « répugnant », « ignoble », « immonde »,...) que la catégorie de l'innommable prend toute sa dimension, que ses synonymes remplissent l'espace comme un écho qui se propage. : jamais l'innommable n'a eu autant de noms, jamais il ne surgit si radieux dans son étincelante absence qu'au détour de litotes, de préteritions et d'un suspense qui gonfle sa présence. Le plus intéressant réside sans doute dans l'incoercible et inconsciente prolifération des noms du monstre, dont témoigne le fait que Lovecraft conseille « de ne pas abuser d'adjectifs tels que monstrueux, innommable indicible » comme le cite Michel Houellebecq, p.41. C'est dire combien ces créatures réveillent les forces obscures de l'auteur et font ressurgir la nappe enfouie de l'inconscient. Comme l'analyse Charles Grivel dans *Fantastique-Fiction*: « Toute monstruosité insiste sur la personne qui la considère et l'éprouve : elle exprime - « émotivement » - l'interprétation qui la frappe. » (151) L'identité manquante, aberrante, transgressive de la bête nécessite qu'on la complète par l'imagination, qu'une nouvelle vienne dessiner l'espace d'un fantasme particulier, celui de la peur.

Charles Grivel décrit cette vérité de la peur avec beaucoup de justesse: « La peur est une réaction à l'intrusion spectaculaire d'un motif codé dans une conscience qui en possède la représentation » (115). Chez Lovecraft, l'horreur du contact, de la perméabilité, du mélange s'est solidifié en ce complexe créateur de monstres hybrides et visqueux qui exercent leurs ravages sur « les formes les plus accréditées du bien, le jeune, le blanc, le simple, le lisse... » (Grivel, 152). Sans vouloir entreprendre la psychanalyse de Lovecraft, l'on est frappé des similitudes que son mode d'écriture entretient avec les symptômes de névroses obsessionnelles, tels que Sigmund Freud a pu les décrire, notamment dans « L'homme aux rats », in *Cinq psychanalyses*, p.250 : « [...] le refoulement dans cette maladie, s'effectue non par l'amnésie mais par la disjonction des rapports de causalité, disjonction qui est une conséquence d'un retrait de l'affect. » Voilà l'hypothèse vraisemblable de toute cette récréation imaginaire de la généalogie des monstres/immigrés ; dégoûté par leur fréquentation, Lovecraft repense leur existence en des termes qui occultent et justifient son dégoût : ils l'occultent parce que ces êtres ne sont plus tout à fait humains (ils sont disjoints des immigrés qui les ont inspiré), ils le justifient parce qu'ils sont objectivement repoussants. Quelque soit le point de vue, l'affect est neutre car la frayeur démentielle qui y est décrite, est « normale » dans les circonstances exceptionnelles du récit fantastique. Circonstances qui construisent une paradoxale rationalité dont manquent les phobies réelles de Lovecraft : cependant cet effroi justifié par le récit demeure comme détaché de sa cause artificielle et artificieuse, comme suspendu par l'ellipse de la « vraie » cause. Un noeud subsiste et c'est bien l'horreur absolue du contact

(horreur indépendante de l'objet qu'il soit une femme ou un immigré) qui donne son énergie aux mille nouvelles, qui les structure en complexe obsessionnel. En fait l'écriture n'agit que comme dérivatif, comme un soulagement temporaire à l'impossible pensée de son échec face aux immigrés : la thérapeutique de l'écriture demeure illusoire tant que persiste la rémanence du traumatisme sexuel ou new-yorkais, ce qui rappelle à nouveau Sigmund Freud dans *Cinq psychanalyses*, p.246 : « [...] ce qui doit être refoulé arrive avec le temps, à pénétrer dans ce qui refoule ». Les nouvelles de Lovecraft sont à la fois moyen de dissimulation et aveu du complexe obsessionnel, ce qui permet la perpétuation ad vitam aeternam de leur mode de génération, de son écriture fractale.

C'est le schéma fractal, infini dans la reproduction de la même structure qui gouverne son écriture : un schéma qui est en la forme et l'objet. Maurice Lévy cite Lovecraft de manière très pertinente : « [...] le monde ne se construit pas à partir des figures géométriques les plus simples, mais se déduit de formes sans cesse plus complexes, superposés en une hiérarchie pyramidale et infinie. Chaque figure à deux dimensions, lui dit-on, est formée par l'intersection d'un plan et d'un volume. » (Levy 73) C'est exactement ainsi que s'organise l'architecture macro-structurale de l'oeuvre de Lovecraft : chaque nouvelle est une surface définie par le plan sécant de mythologies originales. La définition de la notion de mythe mérite plusieurs ouvrages tant son galvaudage vaut force de loi comme le souligne Pierre Brunel : « De voile brumeux, de fantôme du réel, le mythe est devenu falsification, imposture » (Brunel 1992, 57). *Mensonges vrais de l'imaginaire français pour les Mythologies* (au Seuil, 1957) de Roland Barthes ; structures primitives et fondamentales pour les mythes des anthropologues comme Lévi-Strauss à qui l'on doit le concept si efficace de mythème, le plus petit élément signifiant du mythe dont la répétition fait rêver à quelque invariant universel. Chez Lovecraft, la récurrence des noms des divinités (« Dagon », « Cthulhu », « Nyarlothep », « Yog Sothoth ») ou les occurrences du maudit Necronomicon (qui a sa propre nouvelle) jouent comme de fictifs mythèmes pour former la clefs de voûte de l'immense oeuvre cathédrale. Ce qui intéresse le mythe à la littérature comparée, c'est sa textualité : certes le mythe ethno-religieux avec toutes ses variantes (d'un mythe étimologique synchronique et précis au mythe du monothéisme diachronique et universel) est en tout premier lieu parole anonyme et collective de la tribu, répétée rituellement ; mais ce qui le fait survivre c'est sa transcription littéraire. Les anthropologues ont beau prétendre que le mythe ne cesse de mourir au fil de ses versions littéraires qui ne sont que le murmure de la structure expirante, ils ont beau préférer courir l'aventure en Afrique et en Amérique du Sud, il n'en reste pas moins que les mythes fondateurs de l'Europe ne subsistent que dans les textes hébreux, grecs et latins de l'Antiquité. Le mythe est donc cet horizon inatteignable, enclos dans les textes, sorte de pré-texte tant sa propension à devenir récit est grande ; nous pouvons donc, avec Pierre Brunel « poser en principe que le mythe, langage préexistant au texte, mais diffus dans le texte, est l'un de ces textes qui fonctionnent en lui. » (Brunel 1992, 61)

Lovecraft en demiurge appliqué prend soin de créer des textes primitifs, de former un corpus mythique : « Les incantations et les formules magiques jouent un rôle non négligeable. Elles sont psalmodiées dans les langues à la fois étrangères et anciennes, comme il faut s'y attendre dans ces tours de Babel bruyantes et malpropres [...] A la différence de ces prédécesseurs dans la tradition du fantastique littéraire, Lovecraft ne se contente pas de mentionner ces récitations

rituelles, il prend plaisir à les composer. Il a l'oreille aussi fine que l'odorat développé, et les anomalies du langage, autant que la corruption des corps lui paraissent susceptibles d'inquiéter »⁶.

C'est donc le fameux Necronomicon du poète arabe fou qui joue comme pierre angulaire de la mythologie Lovecraftienne : c'est ce livre qui dessine et duplique l'édifice monumental de ses nouvelles dans lesquelles ses « maudits psaumes » se propage en échos démultipliés jusqu'à former ce schéma fractal dont nous avons fait l'hypothèse. Un schéma qui n'est en rien propre aux mythes en général (ce serait plutôt le cercle) mais à ceux de Lovecraft en particulier. Est-ce une telle structure qui explique la propension des nouvelles de Lovecraft à être poursuivies par d'autres auteurs, dupliquées à l'infini sans qu'il ne s'agisse de pastiche (les nombreux écrivains assez célèbres qui se réclament les continuateurs du maître de Providence reproduisent ses nouvelles de manière paradoxalement servile et créatrice) ?

La structure fractale permet précisément à la compulsion de répétition névrotique de s'exprimer de manière automatique et prédéterminée à la manière d'un rituel bien connu des psychiatres ; surtout la grande puissance de cette figure réside précisément dans son aspect sériel : les adjectifs stéréotypés (la série sensitive : « visqueux, grouillant, puant » ou à un degré plus générique : « répugnant », « ignoble », « immonde », « innommable » ,...) peuvent se succéder le long d'épisodes narratifs prédéterminés et efficaces (dévoilement progressif du mystère, passages par paliers de l'anomalie à l'anormal jusqu'au monstrueux) pour former des nouvelles assez similaires mais ouvertes sur un horizon infini, en ce qu'elles sont reliées entre elles par des réseaux mythologiques (onomastique, toponymie, corpus réel du Necronomicon, ...) qui dessinent cet archè de l'oeuvre de H.P.Lovecraft : la ville maudite comme espace symbolique du dégoût sexuel, comme incarnation de l'horreur du contact. Un archè si puissant qu'il permet à l'oeuvre de se prolonger naturellement (comme prolongée par ces tentacules si obsédantes...) sous la plume d'écrivains de tous horizons.

Bibliographie

1. Oeuvres de H.P. Lovecraft citées et quelques critiques

Les oeuvres sont citées de Lovecraft, édition établie et présentée par Francis Lacassin, Robert Laffont, coll. Bouquins, Paris, 1992.

Éditions et titres originels :

Beyond the Wall of Sleep, in Pines Cones, octobre 1919, Weird Tales, mars 1938.

Dagon, in *The Vagrant*, nov 1919, Weird Tales, 1934.

Nyarlatotep, 1920, in *The United Amateur*, 1920.

The Nameless City, in *The Wolverine*, 1921.

The Festival, in *Weird Tales*, 1925.

The Call of Cthulhu, in *Weird Tales*, 1928.

The Dunwich Horror, in *Weird Tales*, 1929.

At the mountains of Madness, in *Astounding Stories*, 1936.

The Shadow over Innsmouth [1931, in *Weird Tales*, 1942.]

The Horror of RedHook.

BURLESON, Donald R., *H.P. Lovecraft, a critical study*, Greenwood Press, 1983.

BURLESON, Donald R., *Lovecraft disturbing the universe*, The University Press of Kentucky, 1990.

FREUD, Sigmund, *Cinq psychanalyses*, traduit par Marie Bonaparte, PUF, Paris, 1954.

GRIVEL Charles, *Fantastique-Fiction*, PUF, Paris, 1992.

HOUELLEBECQ, Michel, *H.P. Lovecraft, Contre le monde, contre la vie*, Le Rocher, Monaco, 1991, rééd. aux Editions J'ai Lu, p.113

LEVY, Maurice, *Lovecraft*, Christian Bourgeois, Paris, 1985.

LEVY, Maurice, "Lovecraft et Providence", in *Phénix*, n°5, édition Naturellement, Paris, 1995.

SCHNABEL, William, *Lovecraft, histoire d'un gentleman raciste*, Dole : La Clef d'argent, 2003.

2. Sur le thème de la malédiction

AHEARN, Edward J., *Visionary fictions, apocalyptic writing from Blake to Modern age*, New Haven (Conn.): London: Yale university press, 1996.

BATAILLE, Georges, *La Part maudite : essai d'économie générale*, Ed. de Minuit, Paris, 1949.

Jean BAUDRILLARD, *La Transparence du Mal*, Gallilée, Paris, 1990

BOHRER, Karl Heinz, *Le présent absolu, Du temps et du mal comme catégories esthétiques*, Ed. Maison des Sciences de l'Homme, Paris, 2000.

Pierre Brunel, *Théâtre et cruauté ou Dionysos profané*, librairie des Méridiens, Paris, 1982

Pierre BRUNEL, *Mythocritique : théorie et parcours*, aux Presses Universitaires de France, Paris, 1992

CARLIER, François, *La prostitution antiphysique*, Fayard, Paris, 1887.

DETIENNE, Marcel, *Comment être autochtone, du pur Athénien au Français raciné*, Le Seuil, coll. La Librairie du XXIe siècle, Paris, 2003.

Camille DUMOULIÉ, "La ville maudite dans le roman du XXe siècle : mythe ou fantasma", dans *Mythes et littérature, textes réunis par Pierre Brunel*, aux Presses de l'université de Paris-Sorbonne, 1994

Mircea ÉLIADÉ, *Aspects du mythe*, Gallimard, coll. « Idées /NRF », Paris, 1963.

Northrop FRYE, *The Great Code, The Bible and Literature*, Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1981,82

Le Grand code, au Seuil, nov. 1984

GAGER, John Goodrich, *Curse tablets and binding spells from the ancient world*, New York; Oxford: Oxford university press, 1992.

HOLSTUN, James, *A Rational millenium : Puritan utopias of seventeenth-century England and America*, Oxford: Oxford university press, 1987.

Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur, Essai sur l'abjection*, au Seuil, Paris, 1980

LOBET, Marcel, *Le Feu du ciel, introduction à la littérature prométhéenne*, Paris, 1969.

MacLEAN, B. Hudson, *The Curse of Christ: Mediterranean expulsion rituals and Pauline soteriology*, Sheffield (GB): Sheffield Academic Press, 1996.

PALEY, Morton David, *Apocalypse and millenium in English romantic poetry*, Oxford: Clarendon press, 1999.

Paul RICOEUR, "la Symbolique du mal", dans *Philosophie de la volonté, t.2: Finitude et culpabilité*, Aubier, 1993, (édition originale aux Ed. Montaigne, 1960).

THOREL-CAILLETEAU, Sylvie, *La Fiction du sens : lecture croisée du Château, de L'Aleph et de L'Emploi du temps*, Mont-de-Marsan, Éditions Interuniversitaires, 1994.

WATSON, Lindsay C., *Arae : the curse poetry of antiquity*, Leeds : F.Cairns, 1991.

3. Sur le thème des villes maudites

BRUCKNER, Pascal, *Le Vertige de Babel, cosmopolitisme et mondialisme*, Arléa, Paris, 1994.

CAILLOIS, Roger, *Babel : Orgueil, confusion et ruine de la littérature*, Gallimard, Paris,1948.

COMBLIN, Joseph, *Théologie de la ville*, éditions universitaires, Paris, 1968.

DAUPHINÉ, James, "Le mythe de Babel" in *Mythes et littérature*, Presses de l'université, textes réunis par Pierre Brunel, aux Presses de l'université de Paris-Sorbonne, 1994.

DERRIDA, Jacques, "Des Tours de Babel", in *Psyché : inventions de l'autre*, Galilée,

Paris, 1987.

DIDIER Béatrice et PONNEAU, Gwenhaël (éd.), *Le Fil d'Ariane, L'Imaginaire du Labyrinthe, Cahiers de Littérature Générale, Recherche et concours n°2*, Editions Opéra, Nantes, 1994.

Camille DUMOULIÉ, "La ville maudite dans le roman du XXe siècle : mythe ou fantasmé", dans *Mythes et littérature, textes réunis par Pierre Brunel*, aux Presses de l'université de Paris-Sorbonne, 1994.

Jacques ELLUL, *Sans feu ni lieu: signification biblique de la grande ville*, Gallimard, Paris, 1975

FESTA-MACCORMICK, Diana, *The City as catalyst: a study of ten novels*, 1979.

PARIZET, Sylvie, "Le mythe de la tour de Babel dans la littérature du 20e siècle", thèse de doctorat soutenue à Paris-Sorbonne sous la direction de Pierre Brunel, 1997.


2. *Le Défi de Babel : un mythe littéraire pour le XXIe siècle* (textes réunis par Sylvie Parizet), Desjonquères, 2001, notamment les articles: " Babel ou le meilleur des mondes totalitaires" de Crystel Pinçonnet, pp.141-53;" Enjeux politiques et philosophies d'une langue perdue" de Sylvie Parizet, pp.154-71;"Le paradoxe de Babel dans le roman moderne de la ville"

SOPHOCLE, *Oedipe Roi*, traduit par Paul Mazon, Les Belles Lettres, Paris, 1989.

THOREL-CAILLETEAU, Sylvie, *La Fiction du sens : lecture croisée du Château, de L'Aleph et de L'Emploi du temps*, Mont-de-Marsan, Éditions Interuniversitaires, 1994.

ZUMTHOR, Paul, *Babel ou l'inachèvement*, Paris, Le Seuil, 1997.

Notes

¹  il ne s'agit pas de déconsidérer les mythologies originales et complexes que Lovecraft crée sans y adhérer (car il reste en tout rationnel) : il s'agit d'exhiber ce qui échappe à l'écrivain, ce qui le transcende en une formule qui se répète en lui, de décrire sa malédiction sous forme de névrose symbolisée en ces villes.

²  Houellebecq, p.126

³  LEVY 1985, chapV « L'abomination profonde ».

⁴  Lovecraft, H.P., Nyarlathotep, in *The United Amateur*, New York, nov. 1920, traduction fr. par Paule Pérez, Robert Laffond , coll. Bouquins, t.I, p.26. (nous citons toutes les nouvelles de Lovecraft dans cette collection)

⁵  Traduction oecuménique de la Bible, Apocalypse 21, Le Livre de poche ,p.1846

6  Lévy chap VIII : « Cultes Impies ».