

Denis Moreau*

Des nouvelles figures de l'altérité à une mythopoièse pour un monde-sans-nous

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2021.037>

Résumé : Contrairement au fantastique antérieur, le fantastique lovecraftien fournit de nombreux exemples d'objectivation d'une chose impensable, dont la factualité matérielle apparaît aisément comme un acmé fictionnel assurant la puissance expressive d'un fantastique en perpétuelle recherche de nouvelles figures de l'altérité et de la monstruosité. Un texte comme « La Maison maudite » semble, dans cette perspective, particulièrement intéressant, dans la mesure où ce récit met en évidence une volonté clairement affichée de renouveler le récit d'horreur, en jouant notamment avec ses formules stéréotypées de l'esthétique gothique et, ce faisant, en proposant un traitement inédit de thèmes fantastiques traditionnels. La monstruosité devient donc ici un fait linguistique, dans le sens où elle dépasse les pouvoirs descriptifs du langage. Mais cette monstruosité dépasse aussi et surtout les limites de la pensée humaine. La démarche transformationnelle du fantastique lovecraftien trouve ainsi sa pleine expression dans l'élaboration d'une mythopoièse s'articulant autour d'entités gigantesques et non anthropomorphes, et pouvant s'apparenter à la création d'un mythe de séparation, révélateur d'une totale non-adéquation entre l'humain et le monde, ainsi que d'une menace monstrueuse et d'une confrontation sans appel à la pensée d'un « monde-sans-nous » (pour reprendre la terminologie d'Eugene Thacker).

Mots-clés: Lovecraft, fantastique, altérité, monstruosité, représentation littéraire, indicible, impensable, réalisme spéculatif

13

LITTERARIA COPERNICANA 4(40) 2021

ISSNp 1899-315X

ss. 13-22

* Docteur en littérature générale et comparée (Université d'Aix-Marseille). Il s'intéresse principalement au fantastique moderne, à ses enjeux théoriques, narratologiques et métanarratifs.

E-mail: denis.moreau@gmail.com | ORCID: 0000-0002-8938-982X.



From New Figures of Otherness to a Mythopoesis for a World-Without-Us

Abstract: Lovecraftian fiction gives many examples of objectification of unthinkable things, whose material factuality easily appears as a fictional culmination ensuring the expressive power of the fantastic based on a perpetual search of new figures of otherness and monstrosity. A text like “The Shunned House” seems, in this perspective, particularly interesting : indeed, this text strongly highlights the willingness to give a new direction to the horror story, playing with the stereotyped formulas of the gothic aesthetic and, in this way, proposing a new treatment of traditional fantastic themes. Monstrosity becomes a linguistic fact, in the sense that it exceeds the descriptive powers of language. And it also exceeds the limits of human thought. Thus, the very specific approach of Lovecraftian cosmic horror finds its greatest fulfilment in the elaboration of a mythopoesis articulated around gigantic and non-anthropomorphic entities. The creation of this myth of separation then reveals a total non-adequacy between the human and the world, and the existence of a huge threat that confronts the human with the thought of a “world-without-us” (according to the terminology of Eugene Thacker).

Keywords: Lovecraft, fantastic fiction, otherness, monstrosity, literary representation, unspeakable, unthinkable, speculative realism

Effets de fantastique et représentation limite : ou la difficulté, chez Lovecraft, de mettre en mots ce qui ne peut être dit. « Indicible, ineffable, indescriptible, innommable » : ces adjectifs apparaissent à foison dans les textes de l’auteur américain, emplis de choses impossibles à identifier, d’ « abomination[s] sans forme et sans nom que l’esprit se refuse à concevoir et que la plume est impuissante à décrire » (Lovecraft 1996a : 69). C’est pourtant bien de cela qu’il s’agit ici : dire l’indicible et l’inconcevable, décrire l’indescriptible¹, nommer l’innommable pour susciter l’effet et les faits : car le fantastique chez Lovecraft est purement factuel, parfois agrémenté de descriptions minutieuses et hyperréalistes dont l’hyperbolisme même se heurte aux limites de l’indescriptibilité, révélant ainsi l’incapacité du langage à exprimer cette altérité incompréhensible².

Ces indications descriptives possèdent, chez Lovecraft, des fonctions et des modalités précises ; en effet, elles ne sauraient en aucun cas être assimilées à de simples digressions apparaissant au sein du tissu narratif de la fiction . Les éléments de description ne relèvent guère ici de l’ornementation, mais constituent au contraire une manière de culmination fictionnelle assurant la puissance expressive du récit. La chose fantastique, immédiatement

¹ « Le fantastique génère un désir de représenter concomitant à une impossible représentation ; il passe les bornes du représentable – ce que Jean Bellemin-Noël nomme “un passage au-delà (*praeter-itio*), au-delà du descriptible” – et avance l’apparition, la chose singulière et inidentifiable. » (Terramorsi 1994 : 16).

² On peut ici penser à la description du cadavre de Wilbur Whateley dans « L’Abomination de Dunwich », description minutieuse tout en demeurant insaisissable, dans la mesure où elle consiste en une accumulation de détails et d’informations anatomiques qu’il est toutefois impossible d’unifier afin d’obtenir une image clairement définie de la créature en question (À ce sujet, voir Harman 2012, 34–35).

perceptible, devient porteuse d'une signification essentielle et explicite : elle témoigne d'une étrangeté radicale exerçant un pouvoir de fascination autant sur le narrateur que sur le lecteur³. Cette étrangeté est également celle d'un langage devenant radicalement autre, espace lacunaire où les conditions mêmes de la représentation littéraire se fondent sur une tension vers l'indicible, en tant qu'objet de pensée intraduisible en *signes connus* de compréhension.

Le fantastique lovecraftien propose une extériorisation de l'impensable, ce dernier étant doté d'une existence indépendante de la perception que le personnage peut en avoir. Le mécanisme matérialiste rejoint ici le réalisme spéculatif et l'ontologie orientée objet, rejetant le corrélacionisme, affirmant l'existence d'un monde indépendant de toute conceptualisation ; un « monde-sans-nous » composé de choses en soi existant en-dehors de la pensée humaine et, ce faisant, confrontant cette dernière à une limite proprement inhumaine.

Le phénomène fantastique, chez Lovecraft, ne relève donc aucunement d'un « certain regard » porté sur les êtres ou les choses, mais bien de l'instauration d'un impensable effectivement et objectivement présent sous les yeux et prenant corps, de façon concrète et sans ambiguïté, au sein du monde physique.

« La Maison maudite » : pour un traitement inédit des thèmes fantastiques

Un texte comme « La Maison maudite » semble, dans cette perspective, particulièrement éclairant, dans la mesure où l'on y trouve, nettement exposée, la recherche d'une « nouvelle manière » de composer un récit d'horreur. Lovecraft met ici⁴ en scène Edgar Poe, « interprète des sentiments profonds, des événements diffus et complexes entourant la douleur » (Lovecraft 1971 : 75), et se propose non de se placer dans le sillage de l'auteur de « Ligeia », mais bien au contraire d'explorer un territoire que le « grand maître mondial de l'horreur et l'insolite » (Lovecraft 1997 : 209) n'a pas foulé avant lui. Ainsi, cette « maison maudite », tout en étant « le genre de construction qui capte l'attention des curieux » (ibid. : 210), a totalement échappé à celle de Poe, qui passait pourtant fréquemment devant l'intrigante demeure. Ce qui semble fasciner le personnage de Poe, ce n'est guère la vieille bâtisse crasseuse, mais bien plutôt le cimetière de Saint-Jean, situé non loin de là, et son « amoncellement de pierres tombales datant du XVIII^e siècle » (ibid. : 209).

Ce que Lovecraft propose ici, c'est bien l'image d'un Poe encore empreint de l'esthétique gothique et de son habituel décorum⁵ – château isolé sur la lande, forêt lugubre et bruisante de sons inquiétants –, et incapable de trouver un quelconque intérêt à une simple maison

³ Fascination que Mark Fisher rapproche par ailleurs de la notion lacanienne de jouissance (Voir Fisher 2016 : 17).

⁴ Soulignons que ce texte fut écrit en octobre 1924, soit un peu moins de deux ans avant « L'Appel de Cthulhu ».

⁵ Lovecraft parle du «bric-à-brac habituel» du roman gothique. (Voir Lovecraft 1971 : 34).

abandonnée et décrépite dans une rue ordinaire de Providence. La maison maudite n'est pas la maison Usher.

Lovecraft, dans « La Maison maudite », se détache ainsi des figures et des motifs stéréotypés propres au roman gothique afin de les réactualiser. En effet, bien qu'il utilise ici une série de thèmes traditionnels (revenance, lycanthropie, vampirisme), l'auteur affiche, avant toute chose, sa volonté d'en proposer un traitement différent et inédit. Le lecteur est ainsi prévenu : l'histoire qu'il est en train de lire n'est pas une traditionnelle histoire de fantômes :

The fact is, that the house was never regarded by the solid part of the community as in any real sense "haunted." There were no widespread tales of rattling chains, cold currents of air, extinguished lights, or faces at the window. (Lovecraft 2008 : 293)

Inutile donc de s'attendre à trouver ici l'arsenal habituel propre aux *ghost stories*, avec ses châteaux hantés et ses apparitions de spectres. De fait, Lovecraft va s'appliquer à démystifier le lecteur pétri de clichés et de lieux communs relatifs à ce genre d'histoires. Afin de placer, de façon claire, son récit sous le signe de la nouveauté et de la modernité, l'auteur déconstruit tout d'abord certains codes antérieurs, susciteurs d'effets désormais convenus :

For one thing, the bad odour of the house was strongest there; and for another thing, we did not like the white fungous growths which occasionally sprang up in rainy summer weather from the hard earth floor. Those fungi, grotesquely like the vegetation in the yard outside, were truly horrible in their outlines; detestable parodies of toadstools and Indian pipes, whose like we had never seen in any other situation. They rotted quickly, and at one stage became slightly phosphorescent; so that nocturnal passers-by sometimes spoke of witch-fires glowing behind the broken panes of the foetor-spreading windows. (Lovecraft 2008 : 294)

Il n'est nullement question, ici, d'âmes en peine et d'esprits malins issus des anciennes croyances et légendes. Le feu follet, dans « La Maison maudite », n'est qu'une émanation de phosphore d'hydrogène due à la décomposition de matières organiques. Lovecraft exhibe ainsi des artifices traditionnels des histoires de maison hantée, en fournissant une explication parfaitement rationnelle d'un phénomène que le fantastique avait coutume de présenter jusque-là au lecteur comme une manifestation surnaturelle, et qui devient ici un élément *naturel* qui se manifeste objectivement dans le monde sensible. L'auteur se joue des clichés et, de la sorte, inscrit son récit dans une manière de jeu littéraire contre-imitatif et explicatif⁶, afin d'indiquer clairement que ce dernier explore d'autres territoires que ceux déjà existants, maintes fois arpentés, aisément reconnaissables car trop bien balisés.

Ainsi, bien que « La Maison maudite » traite des thèmes de la revenance, de la lycanthropie et du vampirisme, le récit décline ces derniers en leur fournissant un éclairage scientifique : la figure du vampire, dans le texte de Lovecraft, s'éloigne en effet – et de façon radicale – de l'image proposée par ses prédécesseurs, de Vathek à Dracula en passant par Carmilla. Lovecraft rompt très nettement avec cette convention en proposant un vampire

⁶ Pour S. T. Joshi, certains passages de la nouvelle relèveraient d'une certaine forme de « proto-science-fiction », dans la mesure où ces derniers apportent une justification scientifique à un événement surnaturel. (Voir Joshi 2001 : 210).

se présentant sous la forme d'une « émanation exotique » (Lovecraft 1997 : 249). Le non-mort est une « vapeur vampirique » (ibid.) putride et protéiforme, « un corps lumineux et vaporeux » (ibid. : 246) qu'il convient de combattre à l'aide d'un masque à gaz et d'acide sulfurique. Il ne s'agit donc pas ici de détruire le vampire en « l'exhum[ant] et brûl[ant] son cœur ou du moins y planter un pieu », comme « disent les grands-mères » (ibid. : 225). L'arsenal terrifiant du roman gothique, désormais éculé, n'est plus de mise. S'éloignant clairement des modèles antérieurs, Lovecraft crée de nouvelles figures de la monstruosité et, ce faisant, élabore un fantastique qui n'aura de cesse de se heurter aux limites du pensable, du représentable et du dicible.

Une expérience limite du dire littéraire

Le caractère excessif et polarisant de la chose fantastique nous amène donc à l'extrême limite de la représentation, nœud gordien où la mise en mots d'une scène exempte de tout référent extra-linguistique rencontre les bornes les plus reculées du dicible et du scriptible. L'écriture fantastique devient une expérience limite du dire littéraire, se donnant pour but premier de dresser un portrait de l'informe, de donner un nom à l'innommable. Au centre du texte comme à l'ultime frontière du représentable se situe un quelque chose indéfinissable, un on ne sait quoi heurtant la logique mais heurtant également le langage commun en défiant toute tentative de mise en mots.

Sur ce point, un texte comme « L'Indicible » s'avère intéressant à plus d'un titre : le narrateur de cette nouvelle est en effet un auteur fantastique – dans lequel on pourrait voir une manière d'avatar de Lovecraft lui-même – perpétuellement préoccupé par « les choses innommables et indicibles » (Lovecraft 1995 : 150) :

And since spirit, in order to cause all the manifestations attributed to it, cannot be limited by any of the laws of matter; why is it extravagant to imagine psychically living dead things in shapes – or absences of shapes – which must for human spectators be utterly and appallingly “unnamable”? (Lovecraft 2008 : 257)

Cen'est plus le monstre en lui-même qui est effroyable ici, mais bien plutôt l'impossibilité radicale de lui donner un nom, de l'exprimer par des paroles et de le coucher sur papier. La figure monstrueuse devient, dès lors, un fait linguistique : il s'agit bien d'une impossibilité de dire qui problématise les difficultés que suscitent la création littéraire (en général) et le fantastique (en particulier). Nous assistons à une gradation de l'horreur à décrire et à écrire, puisque cette horreur dépasse tout ce que les mots pourraient parvenir à exprimer :

It was everywhere – a gelatin – a slime – yet it had shapes, a thousand shapes of horror beyond all memory. There were eyes – and a blemish. It was the pit – the maelstrom – the ultimate abomination. Carter, *it was the unnamable* ! (Lovecraft 2008 : 261)

L'absence de description signifie-t-elle, pour autant, l'échec du texte à dire ce qu'il voudrait exprimer ? Certes non : en effet, l'inanité de toute description possible constitue

et compose en réalité une béance textuelle plus explicite et efficiente que toute tentative de mise en mots. L'indicible ne traduit donc pas un échec face au pouvoir limité du langage, mais bien plutôt un *oultre-mots*, un au-delà de la représentation échappant à la langue, territoire abscons où un acte sémiotique au *representamen* impénétrable dépasse l'expérience vécue. L'indicible ne cesse de s'affirmer, de la sorte, comme l'enjeu essentiel du texte lui-même, incapable de dire et ne cessant de mettre en mots cette incapacité.

Ce souci de dire – et plus précisément d'écrire ce qui ne peut être dit ou écrit – transparait dans maints textes de Lovecraft, outrepassant les bornes du langage commun et requérant ainsi l'utilisation de signes et de « mots » nouveaux :

Y'AI' NG' NGAH
YOG – SOTHOTH
H' EE – L' GEB
F'AI THRODOG
UAAAH (Lovecraft 2008 : 579)

Ces syntagmes singuliers – inquiétantes mélopées, sons rauques et graves, croassements hideux – sont en fait des actes vocaux prenant forme et matière au sein d'harmoniques ignorés et exerçant, par leur présence même en tant que caractères graphiques et éléments d'un lexique radicalement autre, une action intelligible et communicable, puisque porteuse d'une signification intrinsèque.

Il s'agit donc ici d'un authentique pouvoir poétique d'émancipation et de dépassement, qui vient exhausser l'expérience fantastique au rang d'expérience langagière, revendiquant les artifices dont elle use, au sein et hors des mots, dans sa parole spécifique et sa nécessaire autotélicité. Mais cette expérience langagière est également le signe concret d'une confrontation directe avec une altérité irréductible qui vient heurter les limites mêmes de la pensée humaine, confrontant cette dernière à la perspective spéculative d'un monde inhumain.

Une mythopoièse antihumaniste ?

Le mythe, au sens propre, est un récit fabuleux, proposant une conception du monde sur laquelle va se fonder l'ordre d'une culture. Il peut s'apparenter à une démarche de mise en fiction permettant de questionner « l'Origine », de remonter le cours de l'évolution afin de restituer à l'homme sa prééminence première. Récits de création du monde et mythes cosmogoniques tendent ainsi vers une forme de vérité transcendante assurant un rôle structurant, une fonction didactique visant à imposer un ensemble de significations et de valeurs ordonnant une vision du monde et des conduites humaines.

Comment, alors, envisager la démarche transformationnelle spécifique mise en œuvre dans les textes à effets de fantastique, relativement à la présence mythologique, à ses métamorphoses et ses résurgences ? Mythe et fantastique apparaissent en effet comme « deux dimensions conflictuelles » (Bozzetto 1992 : 134) : là où « le mythe se pose comme fondateur de sens », le fantastique « se présente plutôt comme subversif par rapport à ce

qui est prétendument fondé » (ibid.). Cette hétérogénéité va précisément s'ériger en point nodal du système mythique lovecraftien, dont l'élaboration s'apparente bien à une forme de mythopoïèse à effets de fantastique⁷.

Les « dieux » du panthéon lovecraftien, entités extraterrestres, gigantesques et non anthropomorphes, n'apparaissent nullement comme les éléments d'un mythe destiné à établir les bases d'un ensemble de constructions idéologiques et/ou ontologiques, mais bien plutôt comme ceux d'un mythe de séparation, voire de totale non-adéquation entre l'humain et le monde qui l'entoure. La Surnature, ici, n'est autre qu'une forme d'altérité irréductiblement menaçante, une force de destruction perpétuellement à l'œuvre et attendant, à l'instar de Cthulhu dans la cité engloutie de R'lyeh, qu'arrive l'heure de son « grand retour » ; retour qui, indubitablement, signera l'anéantissement du genre humain. Cela nous amène par ailleurs à la notion de « monde-sans-nous » développée par le philosophe Eugene Thacker⁸ ; un monde sans l'humain dont le fondement spéculatif aboutit à l'évidence d'une contingence ontologique⁹ tout en relevant, par son caractère éminemment paradoxal¹⁰, de l'impossible à penser. Le mythe, chez Lovecraft, s'avère en effet être, avant toute chose, l'outil de révélation d'une menace monstrueuse, déployant toute sa force d'épouvante à travers d'indéniables potentialités eschatologiques. Il apparaît, dans cette perspective, comme la mise au jour d'une monstruosité généralisée, un principe aveugle et destructeur, absolument insensible à la destinée humaine, vecteur essentiel et anxiogène d'une situation archétypique confrontant l'homme à la peur de son propre anéantissement. Nul anthropomorphisme, nulle affinité possible avec l'humain : la figure mythique, ici, ne peut être que l'Autre, symbole d'une puissance cruelle, inintelligible¹¹ et incompréhensible, mais aussi symbole d'une expérience et d'un imaginaire du monstrueux et de la frayeur cosmique que ce dernier suscite. L'individu est ainsi placé face à une réalité qui refuse obstinément de se laisser penser, face à un monde qui ne lui est plus familier : un monde indéterminé bannissant toute possibilité véridictionnelle¹², dont on ne peut tirer aucune représentation intellectuelle pouvant tenir lieu de signification, et qui existe sans l'humain puisqu'il n'a besoin de rien d'autre que lui-même pour exister. Cet échec conceptuel fait également écho à l'un des principes centraux du réalisme spéculatif, qui opte pour un réalisme ontologique et pour l'idée d'un réel indépendant de l'humain et de ses représentations. En effet le réel n'est pas ici le produit d'une relation sujet / objet¹³, le monde étant

⁷ David E. Schultz parle d'une « antimythologie » (Voir Schultz 1991 : 212).

⁸ Philosophe américain souvent associé au réalisme spéculatif, Eugene Thacker distingue en effet le monde-pour-nous (*the world-for-us*) avec lequel nous interagissons, donc le monde dans une perspective anthropocentrique ; le monde-en-soi (*the world-in-itself*) en tant que réalité objective, neutre et par essence inaccessible ; et enfin le monde-sans-nous (*the world-without-us*) inhumain et indifférent (Voir Thacker 2011 : 4-6).

⁹ On pourrait donc parler ici d'une ontologie post-humaine.

¹⁰ Le paradoxe d'une construction et d'une représentation mentales inévitablement humaines de l'inhumain.

¹¹ Reprenant la distinction kantienne, Graham Harman souligne que l'horreur, chez Lovecraft, ne relève pas du monde nouménal mais du monde phénoménal, et qu'elle se présente de la sorte comme une « horreur de la phénoménologie » (Harman 2008 : 342). On peut également penser à la phénoménologie inhumaine de Dylan Trigg, qui s'intéresse aux limites de l'altérité (Voir Trigg 2014 : 6).

¹² Puisque, comme le souligne Alain Badiou, toute vérité est produite, de façon immanente, dans un monde déterminé (Sur ce sujet, voir Badiou 2018).

¹³ Le réalisme spéculatif s'oppose ainsi au corrélationnisme, qui stipule l'existence d'une relation entre la pensée et ce qui est pensé (Sur ce sujet, voir Meillassoux 2006 : 18-21).

précisément impensable parce qu'il demeure hors de la pensée¹⁴. Ne subsiste donc qu'un « autre chose », une altérité impossible à saisir, inintelligible de par sa non-coïncidence absolue avec la pensée humaine, et qui s'impose avec force comme le signe prééminent d'une relation au monde rendue irrémissiblement caduque et ne pouvant désormais être appréhendée que par négation.

Dans cette même perspective, l'anthropogonie lovecraftienne, telle qu'elle nous est présentée dans *Les Montagnes hallucinées* ou « La Cité sans nom », aboutit à une découverte des origines de l'humain qui s'avère être, avant toute chose, une confrontation directe avec « l'essence de la terreur cosmique dans ses ultimes profondeurs » (Lovecraft 1996b : 140) : l'homme est le jouet impuissant et insignifiant d'entités extraterrestres qui l'ont créé par plaisanterie ou par erreur. Cette prise de conscience¹⁵ se place sous le signe d'une scission irrémédiable entre la créature et son « géniteur », forme d'altérité monstrueuse dans laquelle il s'avère impossible de se reconnaître¹⁶. L'espèce humaine, seule parmi d'innombrables autres espèces, est le résultat d'une bifurcation accidentelle de l'évolution ; elle est, de la sorte, bannie du centre de la création. Lorsqu'il met en œuvre une révélation des origines, le mythe lovecraftien ne fait que dévoiler la « petite chose », la fragilité, l'impuissance et, surtout, l'insignifiance de l'être humain. Loin de répondre à la question du sens ou de fournir une quelconque justification ontologique¹⁷, il n'est que le lieu d'édition d'une monstrueuse vérité : l'être humain est un accident insignifiant, occupant une place dérisoire au milieu d'un univers incompréhensible.

Le mythe lovecraftien apparaît ainsi comme un terreau littéraire singulièrement propice à la création d'effets de fantastique ; un terreau sur lequel vont s'épanouir tout un ensemble d'images effrayantes, s'offrant à la vue d'un narrateur pris de panique, incapable de dominer le cours des événements et confronté à des créatures monstrueuses et malveillantes, symboles typiquement lovecraftiens d'une menace absolue et primordiale. Une menace aveugle et inexorable, existant de toute éternité, pesant sur le monde comme « une ombre ironique et inconcevable, hors du temps ». (Lovecraft 1996b : 253)

La terreur cosmique lovecraftienne s'inscrit de la sorte dans une manière de modernité pérenne qui, encore aujourd'hui, semble particulièrement d'actualité, suscitant de nombreux échos dans les préoccupations¹⁸ du XXI^{ème} siècle¹⁹, que ce soit à travers la

¹⁴ Paradoxe encore d'une entreprise autocontradictoire, « parce que la pensée ne saurait sortir d'elle-même [...] et ainsi discriminer ce qui est dû à notre rapport au monde et ce qui n'appartient qu'au monde. » (Meillassoux 2006 : 17).

¹⁵ La conscience étant à considérer ici, avec Thomas Ligotti, comme une tare existentielle : « As creatures with consciousness, we must suppress that divulgement lest it break us with a sense of being things without significance or foundation, anatomies shackled to a landscape of pointless horrors. In plain language, we cannot live with ourselves except as impostors, paradoxical beings who must lie to ourselves, as well as about our no-win situation in this world » (Ligotti 2008 : 228).

¹⁶ Par ailleurs, cette découverte est à mettre en parallèle avec le rôle joué par la science dans l'œuvre lovecraftienne ; position que l'on retrouve chez Ray Brassier, ce dernier considérant l'avènement des sciences modernes comme un « travail de désenchantement » révélateur de l'indifférence cosmique (Brassier 2007 : 40). On peut évidemment penser, dans cette perspective, à l'incipit bien connu de « L'Appel de Cthulhu ».

¹⁷ Loin du principe de la raison suffisante, le réalisme spéculatif présente donc lui aussi un réel sans raison, et qui n'en a aucunement besoin.

¹⁸ Notamment environnementales.

¹⁹ « Lovecraft's more cosmic works rethink life in an ecological mode of multiplicity and connectivity, uncannily ecocative of contemporary and chaosmological theory seen in the work of Continental philosophers such as Félix Guattari, Michel Serres, and Gilles Deleuze, while the mucosal life of his monstrous protagonists finds a strange bedfellow in the "angels of mucous" of French feminist Luce Irigaray. » (MacCormack 2016 : 1999).

pensée collapsologique, le concept d'Anthropocène²⁰, celui d' « hyperobjet » de Timothy Morton²¹ ou encore la notion d' « éthique cthulhuoïde » de Reza Negarestani. (Voir Negarestani 2008 : 238)

Le récit lovecraftien fictionnalise les idées et les concepts ; par le biais du processus représentationnel, il met au jour les rapports d'un Moi pétrifié par sa propre contingence et d'un monde absolument indifférent, par essence impensable et peuplé de menaces ineffables. Le langage, quoi qu'il en soit, ne s'exerce ici nullement à vide, dans la mesure où son échec même à dire les choses fait sens et exprime l'impensabilité de la chose fantastique en disant la conscience même de cette impensabilité, proposant ainsi un excentrement par rapport aux limites du dicible²². L'impensable, dans cette pararéalité spécifique²³ qu'est le monde fictionnel, s'impose de la sorte comme un système signifiant composé d'images et de spectacles horrifiants, lieux d'une figuration paradoxale permettant à l'indicible de s'exprimer sur le mode de la négativité, dans le vide même de ce qui est dit.

Le sentiment de terreur cosmique peut ainsi s'hypostasier, s'objectiver et se matérialiser en un ensemble de créatures monstrueuses, dont l'altérité fondamentale révèle à l'humain qu'il est lui-même « autre » que ce qu'il pensait, et que l'humanité n'est qu'un phénomène de nulle importance, dénué de toute signification. L'être humain, en tant qu'animal métaphysique²⁴ et être biologique, « sait enfin qu'il est seul dans l'immensité indifférente de l'Univers d'où il a émergé par hasard ». (Monod 1970 : 195)

Bibliographie

- Badiou, Alain 2018. *L'Immanence des vérités : L'Être et l'événement* 3. Paris : Fayard.
- Bozzetto, Roger 1992. *L'obscur Objet d'un Savoir ; Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*. Aix-en-Provence : Publications de l'Université de Provence, Collection « Regards sur le fantastique ».
- Brassier, Ray 2007. *Nihil Unbound : Enlightenment and Extinction*. Basingstoke–New York : Palgrave Macmillan.
- Fisher, Mark 2016. *The Weird and the Eerie*. Londres : Repeater Books.
- Harman, Graham 2008. « On the Horror of Phenomenology : Lovecraft and Husserl / Singular Agitations and a Common Vertigo ». *Collapse* 4: 3–34.
- 2012. *Weird Realism : Lovecraft and Philosophy*. Winchester : Zero Books.
- Joshi, S[unand] T. 2001. *A Dreamer and a Visionary : H. P. Lovecraft in His Time*. Liverpool : Liverpool University Press.
- Ligotti, Thomas 2008. « Thinking Horror ». *Collapse* 4: 209–258.

²⁰ Qui soulève par exemple des questions relatives aux limites planétaires et à un possible effondrement écologique.

²¹ « Cthulhu inhabits a non-Euclidean city, just like Gaussian spacetime. By understanding hyperobjects, human thinking has summoned Cthulhu-like entities into social, psychic, and philosophical space. The contemporary philosophical obsession with the monstrous provides a refreshing exit from human-scale thoughts. It is extremely healthy to know not only that there are monstrous beings, but that there are beings that are not purely thinkable, whose being is not directly correlated with whatever thinking is » (Morton 2013 : 64).

²² La notion d'impensable et sa médiation esthétique dans le récit.

²³ C'est-à-dire régie par des modalités spécifiques (Voir Merrell 1983).

²⁴ Pour reprendre la formule de Schopenhauer.

- Lovecraft, Howard Philips 1971. *Épouvante et surnaturel en littérature*. Paris : Christian Bourgois, Collection 10/18.
- 1995. *Le Cauchemar d'Innsmouth*. Paris : Éditions J'ai lu.
- 1996a. *Le Mythe de Cthulhu*. Paris : Éditions J'ai lu.
- 1996b. *Les Montagnes Hallucinées*. Paris : Éditions J'ai lu.
- 1997. *L'Abomination de Dunwich*. Paris : Éditions J'ai lu.
- 2008. *The Fiction complete and unabridged*. New York : Barnes & Noble.
- MacCormack, Patricia 2016. « Lovecraft's Cosmic Ethics ». W: *The Age of Lovecraft*, Carl H. Sederholm [&] Jeffrey Andrew Weinstock. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Meillassoux, Quentin 2006. *Après la finitude : Essai sur la nécessité de la contingence*. Paris : Seuil.
- Merrell, Floyd 1983. *Pararealities : The Nature of our Fictions and How We Know Them*. Amsterdam : John Benjamins Publishing.
- Monod, Jacques 1970. *Le Hasard et la Nécessité*. Paris : Seuil.
- Morton, Timothy 2013. *Hyperobjects, Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Negarestani, Reza 2008. *Cyclonopedia : Complicity with Anonymous Materials*. Melbourne : re. press.
- Schultz, David E. 1991. « From Microcosm to Macrocosm : The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision ». W: David E. Schultz [&] S[unand] T. Joshi (eds.). *An Epicure in the Terrible : A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. Madison : Fairleigh Dickinson University Press.
- Terramorsi, Bernard 1994. *Le fantastique dans les nouvelles de Julio Cortázar : rites, jeux et passages*. Paris : Éditions L'Harmattan.
- Thacker, Eugene 2011. *In The Dust of This Planet*. Winchester : Zero Books.
- Trigg, Dylan 2014. *The Thing : A Phenomenology of Horror*. Winchester : Zero Books.