

Martin Carayol*

Anders Fager et la tradition du récit post-lovecraftien

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2021.044>

Introduction

Depuis quelques années, Howard Philips Lovecraft semble avoir rejoint Arthur Conan Doyle au panthéon des auteurs dont les créations ont été reprises, remodelées et transformées par des auteurs issus de tous les pays et dans les genres les plus divers, illustrant de façon exemplaire la « transfictionnalité » théorisée par Richard Saint-Gelais, qui la définit comme une « relation de migration (avec modification, le plus souvent) de données diégétiques »¹. Dans le cas de Lovecraft et des écrivains qui se sont inspirés de sa création, les données diégétiques en question sont notamment le nom et les caractéristiques des créatures, des lieux et des ouvrages ésotériques inventés ou repris par Lovecraft.

Si les premiers auteurs « post-lovecraftiens » montraient généralement une certaine révérence envers l'objet de leurs transfections, c'est de moins en moins le cas au fil de l'évolution de cette longue tradition, et aujourd'hui les post-lovecraftiens ajoutent aux données diégétiques initiales des éléments radicalement étrangers, proposant de la sorte un nouveau mélange détonant. C'est le cas de l'auteur suédois Anders Fager, qui opère une revitalisation de l'univers lovecraftien selon diverses modalités que nous évoquerons dans le présent article.

* Docteur de l'Inalco, traducteur, secrétaire de l'Association pour le développement des études finno-ougriennes.

E-mail : Martin.Carayol@gmail.com.

¹ Voir Saint-Gelais 2011 : 12. La différence avec la notion d'hypertextualité est que le texte transfictionnel ne dérive pas nécessairement d'un hypotexte précis.

A Le « mythe de Cthulhu », un terrain de jeu transfictionnel

1. Lovecraft

Il n'est sans doute guère besoin de présenter Lovecraft dans une publication qui lui est dédiée, mais arrêtons-nous tout de même sur les éléments qui pourront être utiles à nos considérations ultérieures. Howard Philips Lovecraft (1890–1937) est l'auteur d'une œuvre à mi-chemin entre fantastique et science-fiction, où les postulats de base (dans les textes qui nous intéressent ici, ceux du « mythe de Cthulhu »²) sont science-fictionnels, comme le rappelle notamment Michel Meurger (1991), mais où l'effet d'horreur produit par les textes les rapproche du genre fantastique.

L'idée fondatrice des textes science-fictionnels de Lovecraft est que des entités extraterrestres (Cthulhu, Shub-Niggurath, Nyarlathotep, etc.) appelées les « Grands Anciens » préparent en secret leur futur avènement sur Terre, notamment en soumettant des humains à leur volonté pour en faire des sectateurs ou des sorciers censés paver le chemin du retour de ces entités quasi divines totalement indifférentes à l'humanité. Une particularité philosophique du monde imaginé par Lovecraft est que ces entités se situent au-delà du bien et du mal, dans une absence de considérations morales: certains auteurs post-lovecraftiens ont prétendu recentrer cette « mythologie » autour d'un axe bien/mal, mais cet aspect ne se trouve pas originellement chez Lovecraft.

Le lieu privilégié des récits lovecraftiens est la Nouvelle-Angleterre, notamment des villes fictives dont le nom est resté célèbre (Arkham, Innsmouth), ainsi que la ville de Providence. Aussi célèbres que les lieux lovecraftiens sont les motifs récurrents qui parsèment son œuvre et qu'on retrouvera chez les auteurs post-lovecraftiens. Citons en particulier les livres maudits qui précipitent leurs lecteurs dans la folie en leur révélant les secrets de l'univers (le plus célèbre étant le *Necronomicon*), ou les sorciers et sectes qui œuvrent de diverses façons au retour des Grands Anciens, dans l'espoir d'en obtenir certains privilèges tels que pouvoirs magiques et immortalité.

Réception initiale

Lovecraft est longtemps resté un auteur peu connu et peu étudié, essentiellement parce que, si l'on en croit son biographe S.T. Joshi (Joshi 2019 : 565), August Derleth (un correspondant et ami de Lovecraft qui a largement inscrit son œuvre dans les pas de celui-ci), en choisissant de l'éditer après sa mort dans une petite structure d'édition (Arkham House) créée à cette fin plutôt que chez un éditeur reconnu, a enfermé Lovecraft dans une sorte de ghetto littéraire, destin provisoirement scellé par les jugements négatifs du grand critique états-unien Edmund Wilson sur l'œuvre de Lovecraft (Joshi 2019 : 571–572).

² Nous nous servons de cette dénomination commode et désormais bien installée, même si elle a surtout été propagée par August Derleth, fameux continuateur/dénaturateur de l'œuvre de Lovecraft.

Les débuts de la réception de Lovecraft ont en fait été marqués par deux types de récupération: tout d'abord, August Derleth, dans son œuvre de continuateur, a introduit une opposition manichéenne entre forces du bien et forces du mal dans le panthéon lovecraftien, en inventant des créatures bienfaitrices, ennemies des Grands Anciens et protectrices de l'humanité. En outre, il a parasité l'œuvre de Lovecraft en prétendant écrire avec lui des « collaborations posthumes » qui sont en fait largement dues à la seule plume de Derleth ; Joshi juge sévèrement ces textes qui sont souvent de simples plagiats ou des développements « malhonnêtes » fondés sur quelques lignes retrouvées dans les notes de Lovecraft.

Le second type de récupération concerne essentiellement la réception française: dans les années 50, Lovecraft a été considéré comme une sorte de mage, pourfendeur du rationalisme, détenteur de vérités sur le passé de la race humaine et de la planète. C'est ce qu'explique Michel Meurger dans son célèbre article « "Anticipation rétrograde": primitivisme et occultisme dans la réception lovecraftienne en France de 1953 à 1957 », où il brocarde l'interprétation erronée qu'ont faite certains auteurs et critiques français, notamment Louis Pauwels et Jacques Bergier (auteurs du *Matin des magiciens*, livre précurseur d'un occultisme populaire et complotiste). Comme l'explique Meurger, ces thuriféraires d'un Lovecraft occultiste refusaient de voir l'aspect science-fictionnel et proprement littéraire de son œuvre pour mieux affirmer qu'il était le détenteur de vérités cachées ou oubliées (Meurger 1991 : 28).

La situation s'est améliorée à partir des années 1970, quand des articles mieux informés que ceux de Pauwels et consorts ont commencé à paraître, donnant accès à une meilleure connaissance des textes et des idées de Lovecraft. Joshi estime que la mort de Derleth (qui constituait une sorte de « gardien du temple » refroidissant les ardeurs de ceux qui voulaient écrire sur Lovecraft), en 1971, a été une libération, et qu'à partir de cette date les travaux sur Lovecraft ou fondés sur ses textes ont commencé à prendre de l'ampleur, pour aboutir à « une sorte de point culminant symbolique en 1990 » (Joshi 2019 : 596) et à la canonisation définitive de l'auteur en 2005 avec la parution d'un recueil de ses textes dans la *Library of America*³. Ce réveil critique s'est accompagné d'une multiplication des textes se situant dans le monde créé par Lovecraft.

2. Les écrivains post-lovecraftiens

La tradition du récit que nous appelons « post-lovecraftien » a en fait commencé du vivant de Lovecraft: ce dernier était entouré d'un cercle d'admirateurs fidèles qui le soutenaient alors même que le grand public ignorait son œuvre. Les premiers écrivains qui ont ainsi contribué au mythe de Cthulhu, dans les années 1920 et 1930, sont Clark Ashton Smith, Robert E. Howard et Robert Bloch. Ces contributions prenaient la forme de nouvelles dans lesquelles se retrouvaient des éléments créés par Lovecraft (la ville d'Arkham, l'université de Miskatonic, les entités du mythe, etc.), mais où apparaissaient également des inventions propres à ces premiers continuateurs: Robert Howard a par exemple inventé le livre occulte *Unaussprechlichen Kulten*, et Robert Bloch le *De Vermis Mysteriis*, ces deux livres

³ En France, parmi les nombreux indices du fait que Lovecraft a rejoint la culture « légitime », on retiendra au moins le numéro (1044) que la revue *Europe* a consacré à Lovecraft (et à Tolkien) en avril 2016.

« maudits » ayant ensuite été réemployés par Lovecraft dans ses propres nouvelles. Ces contributions croisées, qui visaient à donner plus de crédibilité à certains éléments clés des textes concernés, ont donc très vite donné un caractère collectif au mythe de Cthulhu, Lovecraft encourageant directement, dans sa correspondance et par incorporation dans ses textes, ses amis et suiveurs à enrichir sa création.

Il convient de citer à nouveau le contributeur « détourneur » que fut August Derleth, qui a essayé de ramener le mythe dans le giron de la morale chrétienne, par le biais de ses propres inventions et ajouts au mythe. Malgré la dénaturation qu'ils introduisaient, ils ont perduré et font partie intégrante du mythe de Cthulhu tel qu'on l'entend généralement⁴, notamment parce qu'ils figurent largement dans le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, qui a constitué pour beaucoup (et en particulier pour Anders Fager) une porte d'entrée dans l'univers lovecraftien.

Dans les années 1970, au moment où la critique jetait un regard nouveau sur Lovecraft, les œuvres inspirées de ce dernier ont connu un regain d'intérêt, avec plusieurs textes importants, notamment ceux de Fritz Leiber (*Ceux des profondeurs*) et de Robert Bloch (*Étranges éons*). À partir des années 1990, les anthologies de textes post-lovecraftiens se sont mises à « proliférer » (Joshi 2019 : 599), et ce mouvement n'a fait que s'accélérer ces dernières années⁵. Les noms de Lovecraft et de Cthulhu sont aujourd'hui quasiment devenus des marques commerciales: ils apparaissent dans des titres d'œuvres qui parfois n'ont qu'un rapport lointain ou parodique avec les textes lovecraftiens. Citons à cet égard les romans de Charles Gilman *Tales from Lovecraft Middle School*, la série de Misha Green *Lovecraft Country*, et en France le roman de Karim Berrouka *Celle qui n'avait pas peur de Cthulhu*, parmi bien d'autres exemples. Et l'on sait le succès des peluches à l'effigie de Cthulhu...

3. Manifestations de la transfictionnalité post-lovecraftienne

On peut distinguer plusieurs constantes dans les récits post-lovecraftiens, plusieurs phénomènes différents, souvent concomitants, qui manifestent le rapport à l'hypotexte lovecraftien — lequel « hypotexte » est en réalité composé de tout un ensemble de textes, comme on l'a vu. Pour analyser la présence de ces constantes, nous proposons la typologie ci-dessous, qui classe ces constantes en quatre grandes catégories: les références à des éléments diégétiques du mythe de Cthulhu (A), l'extension du cadre des manifestations du mythe (B), les allusions métalittéraires (C) et les topoï lovecraftiens (D). Voici une présentation plus détaillée de ces diverses constantes:

⁴ Voir notamment Allart (1999 : 65–85 en particulier), qui fait la part belle aux textes de Derleth et de son séide Brian Lumley dans sa revue des récits « cthulhistes ».

⁵ Ces anthologies sont majoritairement anglo-saxonnes (Wikipédia en dresse un vaste catalogue à l'adresse https://en.wikipedia.org/wiki/Cthulhu_Mythos_anthology, dont il ressort que le rythme de parution de tels ouvrages a nettement augmenté depuis 2009), mais on trouve un exemple en Finlande dès 1993 (*Kultainen naamio*, dir. Boris Hurttta), et les éditeurs français en produisent beaucoup depuis quelques années, par exemple *Kadath*, chez Mnémos en 2010, et *Sur les traces de Lovecraft*, deux tomes parus chez Nestiveqnen en 2017 et 2018.

- A1 Références à des entités et créatures figurant au panthéon lovecraftien, comme Cthulhu, Nyarlathotep, Azathoth, les Profonds, les shoggoths, etc.
- A2 Références au *Necronomicon*, livre fictif écrit au Moyen-Âge par « l'Arabe fou Abdul al-Hazred » et qui contient l'explication de la présence sur Terre des divinités du mythe.
- A3 Références aux lieux classiques du mythe, Arkham, Innsmouth, Dunwich, R'lyeh, etc.
- B Extension du cadre géographique (ou plus rarement temporel) des manifestations du mythe.
- C Allusions métalittéraires au mythe en tant que créé ou « révélé » par Lovecraft, pour aboutir bien souvent à l'idée, devenue un véritable lieu commun des *lovecraftiana*, selon laquelle le mythe n'en est pas un et tout ce qu'a décrit Lovecraft sous couvert de fiction est en fait bien réel. Dans certaines des nouvelles présentant ce trait distinctif, Lovecraft apparaît lui-même en tant que personnage — c'est ce que nous signalons par un «+» dans le tableau ci-dessous.
- D Reprise des traits les plus proéminents du style lovecraftien, avec ses archaïsmes, son emphase, ses tics (les adjectifs « indicible » et « ineffable », *unspeakable* et *infandous* entre autres dans l'original), et reprise des topoï lovecraftiens, comme par exemple le narrateur craignant pour sa santé mentale, l'annonce du retour des Grands Anciens, etc⁶.

Le tableau suivant propose une mise en pratique de cette typologie, sur quelques textes post-lovecraftiens parmi les plus notables, issus de plusieurs pays.

Ce tableau typologique demanderait bien sûr à être complété par des dizaines d'autres textes pour faire apparaître de grandes tendances dans l'évolution de la littérature post-lovecraftienne, mais tel n'est pas ici notre propos. L'objectif est surtout de montrer qu'Anders Fager s'inscrit dans une tradition riche et cohérente, nourrie par des auteurs de nombreuses époques et de plusieurs pays, et dans des genres très divers: hormis les références lovecraftiennes, il n'y a guère de points communs entre le psychologisme pseudo-philosophique de Colin Wilson, la brève pochade de Neil Gaiman, l'hommage à plusieurs niveaux de Roland C. Wagner et la récente reviviscence de l'esprit *pulp* sous la plume de Gilberto Villarroel.

B Anders Fager dans la tradition post-lovecraftienne

Anders Fager, né en 1964, est un auteur suédois, qui en marge de ses textes littéraires a également collaboré à la conception de plusieurs jeux de rôle ; comme on le verra, littérature et jeu de rôle vont souvent de pair dans son œuvre, et sa première rencontre

⁶ Dans notre tableau, nous précisons pour cette catégorie le topos qui apparaît dans chaque nouvelle concernée, parmi les plus fréquents dans notre corpus: 1 = santé mentale en péril, 2 = retour des Grands Anciens, 3 = protagoniste découvrant les œuvres de Lovecraft.

	A1 réf. créatures	A2 réf. <i>Necrono.</i>	A3 réf. lieux	B extension géo.	C allusions métalitt.	D topoï
Robert Bloch « L'ombre du clocher » 1950	X	X	X (Providence)		X (+)	
Robert Bloch « Manuscrit trouvé dans une maison abandonnée » 1951	X		X (Arkham)			
Colin Wilson <i>The Mind Parasites</i> 1967	X	X	X		X (commentaires de l'œuvre)	1,3
James Wade « Ceux des profondeurs » 1969	X		X (Innsmouth, R'lyeh)	X (côte Ouest)		1,2
Colin Wilson « Le retour des Lloigors » 1969		X	X (Innsmouth)	X (pays de Galles)		3
Fritz Leiber <i>Ceux des profondeurs</i> 1976	X	X	X (Arkham, Miskatonic)		X	3
Robert Bloch <i>Étranges éons</i> 1978	X			X (Californie)	X	2, 3
Johanna Sinisalo « Nous vous assurons » 1993	X	X		X (Helsinki et Laponie)	X (et nouvelle enchâssée se voulant un pastiche)	2
William Browning Spencer <i>Résumé with monsters</i> 1995	X	X		X	X	2
Roland C. Wagner « H.P.L. 1890–1991 » 1996	X	X	X		X (+)	
Neil Gaiman « Shoggoth's old peculiar » 2005	X				X	2
Anders Fager 2009-2019	X	X (nommé par périphrases)*		X (Suède)		1, 2
Gilberto Villarroel, <i>Cochrane vs Cthulhu</i> 2016	X	X	X (R'lyeh)	X (Fort Boyard 1815)		2

* Chez Fager, le Necronomicon n'est pas directement nommé mais figure notamment sous la dénomination « De döda namnens bok » (Fager 2019a : 108), inspirée de l'anglais « Book of the names of the dead », une des traductions (fantaisistes) du titre inventé par Lovecraft.

avec l'œuvre de Lovecraft s'est en réalité faite par l'intermédiaire du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*⁷ et du jeu de cartes à collectionner qui en est dérivé, *Call of Cthulhu Collectible Card Game* (ci-après « CCG »).

Dans le domaine qui nous intéresse ici, Fager a écrit trois romans et deux recueils de nouvelles, qui prennent place dans un ensemble baptisé les *Svenska Kulter* ou « Cultes suédois », qui constitue une forme d'acclimatation en Suède de la mythologie lovecraftienne.

1. Aspects thématiques et diégétiques

Si l'on veut présenter en quelques mots l'originalité de la démarche d'Anders Fager, on peut résumer les « Cultes suédois » en affirmant qu'il s'agit d'une revisitation du mythe de Cthulhu avec une forte présence d'éléments qui ne se trouvent guère chez Lovecraft, à savoir le sexe⁸ et la culture populaire (mondiale ou suédoise).

Les textes de Fager adoptent trois formes distinctes: nouvelles, « fragments » et romans. On peut considérer que les nouvelles revisitent de grands thèmes lovecraftiens: on y retrouve notamment des sacrifices humains dans la forêt (« Les furies de Borås »), une artiste maudite (« Le chef-d'œuvre de Mademoiselle Witt »), le voyage interdimensionnel, la folie, la sorcellerie, etc. Les fragments sont douze textes plus brefs qui servent le plus souvent à approfondir tel aspect des personnages clefs de l'ensemble. Ils s'intéressent en particulier à Sofie Granlund (qui dirige un groupe de jeunes filles, les furies de Borås, qui se livrent régulièrement à des sacrifices pour maintenir leur lien privilégié avec Shub-Niggurath, une entité du mythe) et à Ingemar Fredman, occultiste manifestement immortel qui est la clef de voûte de l'ensemble. Fredman joue au fil des siècles, comme on le voit clairement dans la trilogie de romans, un rôle d'arbitre entre diverses sociétés d'occultistes plus ou moins dangereuses et un mystérieux ordre qui veut faire obstacle aux occultistes. Certains autres fragments sont plus indépendants, le II et le III en particulier ; le XII est une suite directe de la nouvelle « Quand la mort vint à Bodskär », sur un homme obsédé par l'idée de protéger Stockholm contre une invasion de Profonds.

Les trois romans sont, par leur ambition et par leurs multiples intersections avec les nouvelles et les fragments, l'aboutissement des « Cultes suédois » et le principal apport de Fager à la littérature post-lovecraftienne. Cette trilogie est également appelée *L'Affaire Cornelia Karlsson*, du nom du personnage principal, qui dès son adolescence entend l'appel de Nyarlathotep. Ce dernier a élu Cornelia pour qu'elle œuvre au retour des Grands Anciens. Dans le premier volume, elle découvre peu à peu ses pouvoirs et le destin que lui réserve cette voix qui chuchote régulièrement à son oreille, la voix de Nyarlathotep ; elle décide de s'y opposer en se servant du savoir ésotérique qu'elle a acquis (grâce à son amant Carl-Ove Molin, conservateur de bibliothèque et féru de sciences occultes, qui se trouve posséder des livres particulièrement dangereux qui ont appartenu jadis à Fredman)

⁷ <https://leblogduvisagevert.wordpress.com/anders-fager-linterview/>

⁸ Très présent dans toute l'œuvre, il pourrait faire l'objet d'un article à part ; pour le moment, contentons-nous de renvoyer en particulier à la nouvelle « Trois semaines de bonheur », exemplaire de la façon dont Fager parvient à intriquer la sexualité et l'héritage lovecraftien. Notons également que, parmi les auteurs post-lovecraftiens, Fager n'est pas le seul à avoir introduit la thématique sexuelle : citons au moins Alan Moore pour ses bandes dessinées *Neonomicon* (2010–2011) et *Providence* (2015–2017), où la sexualité a un rôle central.

pour déjouer les plans de Nyarlathotep. Ses tentatives échouent et elle se résout dans les deux volumes suivants à être l'esclave du « dieu ». Le deuxième volume tisse un écheveau d'intrigues autour des différentes sociétés secrètes qui conspirent pour avoir l'honneur de seconder Cornelia et de hâter l'avènement de Nyarlathotep, et le troisième évoque l'arrivée de ce dernier sur Terre et les ultimes luttes entre les occultistes avides d'immortalité et les quelques personnages qui espèrent encore empêcher la catastrophe de se produire.

2. Hypotextes multiples

Fager n'a pas puisé que dans les textes de Lovecraft mais dans l'ensemble du corpus péri-lovecraftien, dans le « mythe de Cthulhu » au sens large. Ainsi, l'entité « Ittakkva », dont il est question dans la nouvelle « Le vœu de l'homme brisé », est une invention de Derleth ; la « Messagère de la Femme Boursouflée », une des principales dirigeantes de société ésotérique chez Fager, est un personnage qui apparaît dans le CCG et dans le scénario de jeu de rôle *Les Masques de Nyarlathotep* ; les allusions aux Hyades et à Carcosa dans « Le chef-d'œuvre de Mademoiselle Witt » viennent de Lovecraft, qui lui-même s'est inspiré de Robert W. Chambers dans son recueil *Le roi en jaune* — lequel Chambers faisait écho au nom de Carcosa qui apparaît dans une nouvelle d'Ambrose Bierce... Ces chaînes de références sont du reste assez courantes quand on examine dans le détail les allusions à des éléments du mythe.

S'agissant des références les plus visiblement lovecraftiennes (Nyarlathotep, Yog-Sothoth, etc.), Fager avance généralement masqué, avec des orthographes modifiées et surtout l'utilisation de périphrases qui figuraient déjà chez Lovecraft: le « bouc noir », dans « Les furies de Borås », désigne ainsi notoirement Shub-Niggurath, tandis que Nyarlathotep est chez Fager presque exclusivement désigné comme le « chaos rampant » (périphrase qui apparaît chez Lovecraft dans les nouvelles « Nyarlathotep » et « La quête onirique de Kadath l'inconnue ») ou le « Pharaon noir » (périphrase tirée cette fois d'une nouvelle de Bloch, du CCG et du scénario de jeu de rôle *Les Fungi de Yuggoth*).

Parmi les autres motifs que Fager emprunte à Lovecraft ou à ses héritiers, citons les échos de certaines phrases clés lovecraftiennes, comme « Les astres sont propices » (qui devient peu à peu, dans le deuxième tome de la trilogie, un véritable slogan rabâché par les initiés au fur et à mesure que s'approche la date du rituel d'invocation à Nyarlathotep⁹), phrase qui est notamment le titre d'un supplément pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, ou bien « That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons even death may die », phrase du *Necronomicon* que Lovecraft écrit pour la première fois dans la nouvelle « La cité sans nom » et que Fager reprend plusieurs fois à son compte¹⁰.

Plus fréquemment encore apparaît le motif du danger qu'il y a à voir directement les entités du mythe, que l'on retrouve plusieurs fois chez Lovecraft (cf. « L'affaire Charles Dexter Ward », Lovecraft 2019 : 612 : « But Marinus Bicknell Willett was sorry that he looked again [...] », et dans « L'abomination de Dunwich », l'épisode où Curtis Whateley,

⁹ Fager 2015 : 135, 160 et 169 par exemple.

¹⁰ Par exemple Fager 2015 : 12 « även döden dog i främmande eoner », p. 36 « platser där även döden dör ».

seul spectateur à observer à travers un télescope la lutte du Dr Armitage contre le monstre, s'effondre et manque perdre la raison au moment où il aperçoit la fameuse « abomination », *ibid.*: 708). Chez Fager, cela correspond à des phrases comme « Certaines fixent la scène de baise pour ne pas voir [la créature dans la forêt] » (dans « Les furies de Borås », Fager 2014 : 22), et à la scène où certains compagnons de Cornelia deviennent fous après avoir regardé le « dieu fou » Azathoth (Fager 2019a: 150).

Un autre motif directement issu des textes de Lovecraft est celui des flûtes stridentes qu'entendent les personnages qui ont des visions du trône de Nyarlathotep. Ainsi, dans Fager 2012 : 228, quand Cornelia découvre les plaisirs qu'il y a à utiliser la magie à laquelle lui donne accès son maître: « Ne suis-je pas entourée d'étoiles ? N'entends-je pas les chuchotements et les cris, et les flûtes venant d'un trône bien loin d'ici ? »¹¹, phrase qui fait notamment écho au « monotonous whine of blasphemous flutes from inconceivable, unlighted chambers beyond Time » dans « Nyarlathotep » (Lovecraft 2019 : 140), ou à « the throne of Chaos where the thin flutes pipe mindlessly » dans « La maison de la sorcière » (*ibid.*: 933).

3. Omniprésence de la culture populaire

Après avoir vu ce que Fager reprenait de la tradition lovecraftienne, il convient de s'arrêter sur ce qui le singularise dans cette même tradition, à savoir son recours massif à des références tirées de la culture populaire, surtout dans la trilogie consacrée à Cornelia Karlsson. Dès les titres des trois romans, qui correspondent à des paroles bien connues de chansons des Rolling Stones¹², la couleur est annoncée: ce qui est donné à lire, c'est une acclimatation du mythe dans un monde où la culture populaire est omniprésente.

La mère de Cornelia Karlsson, Coco, a dans sa jeunesse été une chanteuse de variété, qui dans son principal tube se présentait comme *en kärlekens prästinna*, une prêtresse de l'amour (Fager 2012 : 232); au fil de l'œuvre, le parallèle devient évident avec Cornelia appelée à être une prêtresse de Nyarlathotep, son amant monstrueux qui doit bientôt régner sur Terre. C'est notamment rappelé dans la scène du troisième volume (Fager 2019 : 29) où les adeptes de Cornelia reprennent en chœur la chanson de Coco, comme si le destin de Cornelia était déjà écrit dans la chanson de sa mère.

Au-delà de cette artiste fictive, la trilogie évoque surtout plusieurs figures de la culture pop, en particulier Iggy Pop, qui est au cœur d'une scène capitale du premier tome, la scène de la soirée mondaine chez Molin. La scène commence dans la décontraction et la bibliophilie et s'achève par la fureur de Cornelia jalouse, qui découvre l'étendue de son pouvoir et vole certains livres d'occultisme dont l'importance sera ensuite décisive. Il s'agit d'un tour de force stylistique où les nombreuses citations des deux albums d'Iggy Pop *The Idiot* et *Lust for Life* servent à la fois à ponctuer la scène, à illustrer la personnalité de Molin et à fournir autant d'échos musicaux à ce qui se passe durant la fête. Ainsi, un écho en suédois des paroles de « Funtime » vient illustrer l'atmosphère de griserie et de séduction en début de soirée, un extrait de *The Passenger* (« So let's take a ride and see what's mine ») évoque

¹¹ « Inte är jag omgiven av stjärnor? Inte hör jag viskningar och skrik och flöjter från en tron långt borta? ».

¹² Successivement « You can't always get what you want », « Sympathy for the devil » et « Gimme shelter ».

sur le mode métaphorique la fierté et la vanité de Molin qui vérifie que tout le monde prend plaisir à la fête qu'il a orchestrée, et la phrase « She says "Shh..." » dans « China girl » marque un moment où le silence se fait dans la salle avant l'instant le plus spectaculaire d'un tour de magie réalisé par Molin.

Hormis Iggy Pop, on trouve par exemple des références à de nombreux groupes ayant marqué les années 1990 et 2000 (dans le premier tome, qui retrace la jeunesse de Cornelia), mais également à Pink Floyd (*The Great Gig in the Sky*), à AC/DC (*Highway to Hell*), à la reprise de *Lady Marmalade* par Christina Aguilera¹³, etc. Cette profusion de références s'oppose manifestement à la rareté des évocations correspondantes chez Lovecraft. Une des rares exceptions dans l'œuvre de ce dernier se trouve dans « La Maison de la sorcière », avec une évocation d'une sortie au cinéma, qui d'ailleurs n'inspire que mépris au narrateur: « After that he killed the time at a cheap cinema show, seeing the inane performance over and over again without paying any attention to it » (Lovecraft 2019 : 938). Là où les narrateurs lovecraftiens sont très réticents à toute évocation de la culture populaire, les narrateurs fageriens prennent au contraire un malin plaisir à truffier de références pop leur exposé d'une progression inéluctable vers l'horreur cosmique.

Conclusion

Il y a à la fois chez Fager une forme de retour au premier degré, sur le plan littéraire, du fait de l'absence des principaux traits métalittéraires qu'on trouvait chez ses prédécesseurs, à savoir la mention de Lovecraft et les allusions directes à ses textes. Le jeu référentiel littéraire ne se donne pas à voir: la fonction épique domine, avec la construction d'un récit plus vaste, plus ambitieux que chez maints autres héritiers de Lovecraft. En revanche, un autre jeu référentiel se met en place de manière ostentatoire, Fager truffant ses textes d'allusions à la culture populaire, dans une visée qui peut selon les cas être conniventielle, dramatique ou descriptive, et revêt en tout cas une grande importance esthétique.

L'œuvre de Fager — comme certains autres textes post-lovecraftiens, mais de façon plus marquée — semble entériner le passage à une époque où Cthulhu ne dort plus à R'lyeh mais s'ébat librement dans le grand bain de la culture pop.

¹³ Respectivement Fager 2015 : 188, 209, et Fager 2019a : 33.

Bibliographie

- Allart, Patrice 1999. *Guide du mythe de Cthulhu*. Amiens: Encrage.
- Fager, Anders 2012. *Jag såg henne idag i receptionen*. Mån-pocket/Walhström & Widstrand.
- 2014. *Les Furies de Borås*. Traduit par Carine Bruy. Bordeaux: Mirobole.
- 2015. *En man av stil och smak*. Katrineholm: Undrentide.
- 2017. *Samlade svenska kulter*. Fria Ligan.
- 2019a. *Krig! Barn!*. Anneberg: Elosö Förlag.
- 2019b. *La Reine en jaune*. Traduit par Carine Bruy. Paris: Pocket.
- Joshi, Sunand T. 2019. *Je suis Providence*. Volume II. Chambéry: ActuSF.
- Lovecraft, Howard P. 2019. *The Complete Tales of H. P. Lovecraft*. Quarto Publishing Group.
- Meurger, Michel 1991. *Lovecraft et la SF / 1*. Amiens: Encrage.
- Saint-Gelais, Richard, 2011. *Fictions transfuges*. Paris: Seuil.