

« L'horreur, l'indicible et la fin. *The Call of Cthulhu* d'Howard Phillips Lovecraft »

Pascal Thérroux

Pour citer cet article :

Thérroux, Pascal. 2001. «L'horreur, l'indicible et la fin. *The Call of Cthulhu* d'Howard Phillips Lovecraft», *Postures*, Dossier «Littérature américaine, imaginaire de la fin», n°4. En ligne <<http://revuepostures.com/fr/articles/theroux-4>> (Consulté le xx / xx / xxxx). D'abord paru dans : Thérroux, Pascal. 2001. «L'horreur, l'indicible et la fin. *The Call of Cthulhu* d'Howard Phillips Lovecraft», *Postures*, Dossier «Littérature américaine, imaginaire de la fin», n°4, p. 69-79.

Pour communiquer avec l'équipe de la revue *Postures* notamment au sujet des droits de reproduction de cet article : postures.uqam@gmail.com

L'HORREUR, L'INDICIBLE ET LA FIN *The Call of Cthulhu* d'Howard Phillips Lovecraft

Pascal Théroux

L'horreur est à la fois une puissante émotion, une forte impression, un effet produit sur le sujet par une pensée ou une expérience, et même un sous-genre littéraire. La fin, quant à elle, est omniprésente en ce qu'elle définit notre époque, notre culture, notre littérature. Les sectes millénaristes se multiplient, et la violence, la pornographie, les groupes radicaux de droite, l'imagologie, et la médiatisation des hallucinations collectives qui nous protègent de nous-mêmes témoignent de cette invasion de la fin dans l'univers culturel de notre époque. Que l'on pense aux récits de Clive Barker, de Stephen King, d'Anne Rice, de James Cooper ; que l'on se plonge dans les univers *gores* où les litres de sang et les morceaux de cervelles s'empilent sur les pages de papier ; que l'on regarde le journal télévisé, les émissions à sensation ou la dernière création d'un Dean Koontz ou d'un Wes Craven : l'horreur nous entoure et fait tellement partie du quotidien qu'elle semble de plus en plus insipide et édulcorée. Ses limites sont repoussées plus loin, par-delà les barrières de l'indicible.

L'Amérique est la mère patrie par excellence de l'horreur, au même titre que l'Angleterre l'était du genre gothique. C'est en effet dans la littérature américaine que nous retrouvons les premiers exemples d'une littérature de l'horreur, d'une littérature qui s'acharne à produire l'abjection, à aspirer en son sein des masses de lecteurs dont le nombre n'a fait que s'accroître avec le temps. Parmi les pionniers des textes de l'horreur, on retrouve de grands noms

de la littérature américaine : Edgar Allan Poe, Ambrose Bierce et Howard Phillips Lovecraft. C'est de l'œuvre de ce dernier dont il sera ici question. La poétique lovecraftienne a le mérite d'avoir transformé le visage de la littérature fantastique, d'avoir fondé une mythologie apocalyptique (ayant eu une descendance « littéraire » extrêmement prolifique) et d'avoir posé les bases d'une fascination pour une fin particulière : celle de l'humanité. L'horreur, la mort, l'imaginaire de la fin et la mythologie apocalyptique seront les thèmes principaux que nous aborderons. Dépassant les bornes de l'analyse du récit *The Call of Cthulhu*, nous tenterons d'établir les bases que peuvent être l'horreur et l'imaginaire de la fin dans la production littéraire de Lovecraft, élargissant la perspective présentée à l'ensemble du *Cycle de Cthulhu*.

Horreur polysémique

L'horreur est un thème fascinant et polysémique qui a engendré des milliers d'œuvres littéraires. À la fois émotion, impression, acte, regard sur le monde, et même genre littéraire, l'horreur est l'issue extrême de l'entonnoir dans lequel une multitude de sous-thèmes convergent tels que la terreur, la peur, l'effroi, l'angoisse, l'abjection, l'épouvante, la répulsion, etc. L'horreur a un pouvoir de fascination : elle engendre aussi des effets de lecture qui lui sont propres. Pour mieux comprendre ce qu'est l'horreur, nous en proposons quelques définitions tirées de diverses sources :

Grande Encyclopédie Larousse

Horreur n. f. (lat. *horror*, -oris, de *horrere*, frissonner, trembler) **1.** Impression très vive, à la fois physique et psychique, éprouvée par quelqu'un à la vue ou à l'idée d'une chose affreuse, repoussante ; effroi, épouvante, répulsion : *Être saisi, glacé d'horreur. Frisson, cri, hurlement d'horreur. Un spectacle qui remplit d'horreur.* **2.** Sentiment violent de dégoût, d'aversion, de forte réprobation ; haine, répugnance : *La violence ne m'inspire que de l'horreur.* [...]. **3.** Litt. Caractère de ce qui provoque une impression d'effroi, de répulsion [...]. **4.** Chose qui inspire la répulsion ou le dégoût ; abomination, infamie [...]. *Film d'horreur, film destiné à faire naître chez le spectateur un effroi intense.*¹

Cette définition encyclopédique montre bien la polysémie du concept d'horreur. La définition qui ouvre le plus grand nombre de possibilités est aussi la plus « extrémiste » : « *Impression très vive, à la fois physique et psychique, éprouvée par quelqu'un à la vue ou à l'idée d'une chose affreuse, repoussante ; effroi, épouvante, répulsion* ». L'effroi étant une forme intense de peur, l'horreur engloberait le concept d'angoisse et l'ensemble des phobies. On trouve aussi des éléments de définition intéressants chez les proches dans les mots dérivés : horrible, horriblement, horrifiant, horrifier, horrifique, etc. L'important ici est de ne pas confondre la simple peur ou l'inquiétante

étrangeté avec l'*horreur*. Julia Kristeva nous éclaire sur ce point par sa définition de l'*abjection*.

L'horreur, l'abjection

Dans son essai sur l'*abjection*, Kristeva ne donne pas de définition uniforme de ce qu'elle entend par ce terme, ni non plus de ce que serait à proprement parler l'*horreur*. Certaines caractéristiques de son objet de réflexion, en l'occurrence *l'abjection et les pouvoirs de l'horreur*, sont toutefois intéressantes et pertinentes.

On a tendance à limiter, et c'est le cas des dictionnaires, la définition de l'*abjection* à la sphère de la moralité, réduisant sensiblement sa portée et sa signification. Pour l'auteure, bien que l'*abjection* soit essentiellement immorale, elle ne se limite pas à ce statut et se rapproche en ce sens du terme *horreur*, qui est à la base de sa réflexion. Sans faire de l'*abjection* un synonyme de l'*horreur*, les deux concepts sont beaucoup plus proches dans cet essai qu'ils ne pourraient l'être dans une conception langagière ou linguistique de type encyclopédique. Pour Kristeva, l'*abjection* est une menace dont la source peut être extérieure ou intérieure. Menace qui se situe au-delà du possible, du tolérable, du pensable. Ses pouvoirs sont qu'elle sollicite et fascine, en même temps qu'elle inquiète.

Comme manifestation de l'abject, Kristeva prend l'exemple significatif du cadavre. Car le cadavre bouleverse profondément, par l'*horreur* qu'il suscite, l'identité de celui qui s'y confronte. En effet, le cadavre est à la fois une limite et un espace qui a tout envahi : en tant que limite, l'*horreur* devient un objet. L'auteure dit du cadavre qu'il est le comble de l'*abjection*, car il représente la mort non signifiée infestant la vie. En ce sens, ce qui rend abject le cadavre ou toute autre réalité, ce n'est pas l'absence de propreté, de santé ou de vie, mais la perturbation d'une identité, d'un système ou d'un ordre. Ainsi, la vision de Kristeva est plus facile à comprendre lorsqu'elle dit que l'apogée de l'*abjection* est l'*abjection* de soi : la réalisation, par le sujet de cette *horreur*, que celle-ci est en lui. Car l'abject sollicite et pulvérise tout à la fois le sujet de cette prise de conscience. L'essai de Kristeva prétend que l'abject dépasse l'*inquiétante étrangeté* (*Unheimliche*) par sa violence et la profonde altérité qu'elle met en jeu. La différence entre le concept freudien de l'*Unheimliche* et l'*abjection* telle que l'entend Kristeva reste encore à approfondir. C'est une dialectique qui travaillerait davantage au niveau de l'effet et de l'intensité mise en place par la confrontation des deux concepts. Enfin, dans sa conclusion, Kristeva fait de la littérature le signifiant privilégié de l'*abjection* et dit de la littérature d'*horreur* qu'elle est « [...] le codage ultime de nos crises, de nos apocalypses les plus intimes et les plus graves³ ».

Mort comme fin

Un autre sous-thème lié à l'horreur qu'il me semble nécessaire d'examiner au moins brièvement est celui de la mort. En effet, la mort est intrinsèquement liée à l'horreur du fait qu'elle en est souvent l'objet. Cette réflexion sur la mort doit être faite en fonction de la posture interprétative qu'est l'imaginaire de la fin. Rapidement, nous pourrions dire que la mort, en tant qu'objet de réflexion et sujet d'un imaginaire plusieurs fois millénaire, est un espace en même temps qu'une limite ne pouvant être conceptualisée par son sujet, par celui qui la subit. La seule idée de son imminence ou de sa possibilité provoque la peur, l'angoisse, la terreur même. Elle est un lieu ne pouvant « normalement » pas être narré à la première personne. De plus, l'esprit ne peut *penser* cet objet que dans les limites d'une réflexion spéculative ou encore dans un cadre philosophique, social ou historique. Ces règles narratives et conceptuelles sont transgressées de façon très intéressante dans certains des récits du corpus lovecraftien. Cette thématique rejoint directement l'idée de la finitude de l'homme, que Lovecraft projettera à l'ensemble de l'espèce.

On voit donc que l'horreur, en tant qu'impression violente se manifestant aussi bien au niveau physique que psychique, est liée à une perte d'identité, à la perte de la qualité de sujet ou d'objet. En tant que reliée à l'angoisse, à l'effroi et à la terreur, l'horreur peut aussi être associée à une perte des repères spatio-temporels qui constituent en partie cette identité ou qui, du moins, la contextualisent. Elle serait aussi un espace dans lequel le sujet, projeté hors de son propre imaginaire, serait incapable de penser la fin, *sa fin*.

Lovecraft : entre mythe et réalité

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) est un auteur autour duquel plane un mythe presque aussi puissant et tenace que celui qu'il a créé par et dans son œuvre. En effet, aucune biographie n'a réussi à soulever le voile lugubre qui repose sur ce personnage digne de ses propres récits. Howard Phillips Lovecraft est considéré par plusieurs comme un *maître du fantastique* et cette partie de son œuvre est liée à un mythe apocalyptique qu'il a lui-même construit, à l'intérieur même de ses fictions. L'inventeur du *conte matérialiste d'épouvante*, a une œuvre imposante derrière lui, et des influences qui ont grandement enrichi ses propres productions : Poe et Lord Dunsany pour ne nommer que ceux-là. Son œuvre majeure tourne autour de ce que ses émules et critiques appellent les *Grands textes*, qui furent écrits à la fin de sa vie (de 1921 à 1935). La plupart de ces textes construisent un mythe apocalyptique athée dont la cohérence interne est assurée par plusieurs éléments,

dont l'horreur et l'imaginaire de la fin sont deux composantes primordiales. De plus, la forme même de ces récits les plus importants participe à l'élaboration et au maintien de ce mythe, de cette idée de la fin insidieuse et inébranlable. En effet, le style et le vocabulaire lovecraftien sont très particuliers et renferment des réseaux isotopes complexes ainsi que des champs sémantiques directement liés aux thèmes de l'horreur et de la fin. Mais au-delà des stratégies narratives et rhétoriques, le corpus en question est très riche et renferme plusieurs types de manifestations d'un imaginaire de la fin qui s'inscrit parfaitement dans la problématique que nous nous proposons d'aborder.

Lovecraft a aussi écrit des essais sur la littérature fantastique et sur l'écriture de l'horreur⁴. Bien que ces écrits aient une portée théorique limitée et quelque peu désuète, on peut voir que l'auteur entretenait une réflexion critique sur sa propre écriture ainsi que sur le *genre* dans lequel il créait. L'articulation de l'imaginaire de la fin dans l'ensemble des écrits du *Cycle de Cthulhu*, sa réflexion sur le genre, les effets et les procédés d'inscription de l'horreur dans le texte, et la construction d'une mythologie au centre de son principal cycle d'écriture, mythologie athée qui peut être mise en parallèle avec les textes fondateurs d'un imaginaire semblable dans la tradition judéo-chrétienne, font de Lovecraft un auteur majeur dans la production d'un imaginaire de la fin américain.

Imaginaire de la fin

La fin est un objet de la pensée qui participe à un processus sémiotique. Elle peut être une hypothèse interprétative, une approche de lecture et même un rapport au réel. L'imaginaire de la fin est caractérisé par plusieurs traits : sa transitivité (la fin de quelque chose, d'un ordre préalable), son rapport au temps (imminence, attente de l'avènement de la fin et distorsion du temps, distension de l'esprit), sa singularité (caractère d'exception, crise particulière), et enfin, sa *sémiotité* (accroissement de l'activité sémiotique et occurrences de désémiotisation). Cet imaginaire, loin d'être un simple registre de l'imagination, est en fait une hypothèse interprétative. La définition la plus concise et la plus complète est, selon moi, celle du texte de la présentation du site Internet du groupe de recherche sur l'imaginaire de la fin (IF) :

Notre recherche a pour objectif d'opérer une synthèse et une critique des présupposés et des modalités fondamentales de cet imaginaire de la fin. Les deux concepts clés d'« imaginaire » et de « fin », déjà exploités dans les théories littéraires, philosophiques et anthropologiques, sont l'objet d'une recherche qui vise à en limiter la portée théorique. Quelles sont les différentes conceptions de l'imaginaire (Sartre, Lacan, Wilden, Durand, Vedrine, etc.), de même que les diverses conceptions de la fin (aboutissement vs terminaison, dépassement vs finitude, achèvement vs catastrophe, intervalle vs. limite) et de

quelle façon s'imbriquent-elles les unes dans les autres ? [...]

Notre recherche tente avant tout de comprendre comment se déploie cet imaginaire. Une première hypothèse est établie. Elle part du principe que la mise en discours de la fin implique une posture d'énonciation, qu'elle survient en contexte, à savoir que le choix des stratégies discursives dépend de traditions interprétatives, et que des communautés se constituent où ses effets atteignent leur apogée.

Ainsi, les postures d'énonciation paraissent, de prime abord, multiples. L'imaginaire de la fin se construit selon diverses stratégies : narration, programme, religion, rhétorique, témoignage, fiction, et suppose des modalités spéculatives de l'ordre de l'attente, de l'espoir, de la crainte, de l'effroi, du désir, de la suspension, de l'appropriation. La façon dont le sujet se met en scène et se trouve lié à l'objet de son discours varie selon les registres multiples que sont par exemple le savoir, la foi, l'hallucination, le délire, l'expérience. On cherchera à décrire les mécanismes fondamentaux propres à ces différentes postures, de même que les pratiques qu'elles imposent allant de l'exégèse "classique" aux dérives interprétatives illimitées.⁵

La complexité de cette définition de l'imaginaire de la fin rend compte des possibilités qu'elle ouvre aussi bien que des difficultés qu'elle implique. L'horreur serait une nouvelle modalité spéculative en lien avec les postures d'énonciation que sont la narration et la fiction. L'horreur, telle que nous la concevons, transcenderait le simple statut de modalité spéculative pour devenir aussi l'objet et l'axe interprétatif principal de la mise en discours d'un certain imaginaire de la fin dans les récits lovecraftiens.

The Call of Cthulhu : transgression d'un univers matérialiste

Le récit *The Call of Cthulhu* est le pilier central du mythe construit par Lovecraft. La diégèse du récit se résumerait ainsi : un personnage-narrateur rend compte des recherches de son défunt grand-oncle en les enrichissant des spéculations et lectures qui soutiennent sa propre enquête sur le *CTHULHU CULT* qui a animé les recherches du célèbre professeur George Gammell Angell. Toutes les parties du récit convergent vers ce culte secret qui n'est qu'une des manifestations de l'immanence d'une fin, la fin de l'humanité. Le style, pour ne pas dire le genre de Lovecraft s'éloigne de la forme traditionnelle de l'allégorie pour prendre celle du *weird tale*, tel que défini par Lovecraft lui-même :

The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present ; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain—a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature

which are our only safeguard against the assaults of chaos and the daemons of unplumbed space ⁶.

Les composantes de cette description d'un genre particulier se retrouvent dans *The Call of Cthulhu* et répondent aux critères de déstabilisation que joue un tel type de récit. Univers rationnel et ancré dans un réel connu ; repères spatio-temporels clairement définis pour la plupart des parties du récit ; l'introduction du fantastique se fait ici dans une incertitude totale où l'oscillation entre les pôles normatifs de *l'inquiétante étrangeté*, propre au genre fantastique, est réduite — pour ne pas dire *anéantie* — par l'orientation univoque de la narration. L'incipit de la partie *THE HORROR IN THE CLAY* donne le ton et l'orientation interprétative à l'ensemble du récit : « *The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents*⁷ ». Pourtant, on se rend rapidement compte que l'esprit du personnage narrateur réussit à constituer un tableau, une conception métaphysique et une vision de l'univers qui sortent des normes matérialistes et rationnelles, par l'agencement des pièces du puzzle laissé en plan par son oncle. La corrélation des différents éléments rapportés par des sources matérielles et « objectives » (statuette présentée par un inspecteur ; bas-relief d'argile produit par un artiste et correspondant exactement à cette statuette ; textes et notes du professeur Angell dont la notoriété institutionnelle est clairement établie dès le début du récit) ; rapport de police d'une conversation avec un membre du *Cult of Cthulhu* ; journal de bord d'un capitaine néo-zélandais, etc.) permettent de reconstituer les éléments à la base de l'horreur véhiculée dans la diégèse de la nouvelle. Qu'un personnage philosophiquement matérialiste et rationnel en vienne à des conclusions inébranlables quant à *l'immanence* de la fin de l'humanité reste possible si l'on ne rejette pas l'hypothèse de la folie du personnage, mais tous les éléments convergent vers une explication dont la folie semble d'emblée exclue : « [...] *With it shall go this record of mine—this test of my own sanity, wherein is pieced together that which I hope may never be pieced together again. I have look upon all the universe has to hold of horror [...]*⁸ ». Seul récit du *Cycle de Cthulhu* où cette entité est elle-même montrée, *The Call of Cthulhu* reste un exemple de l'horreur insidieuse et non de la terreur décrite et « lancée au visage du lecteur », comme c'est souvent le cas dans les genres parents du *weird tale* tel que défini par HPL.

Il serait bien de mentionner le lien intrinsèque des poétiques apocalyptiques (textes de la fin) avec certains des textes fondateurs de la pensée de la fin en Occident, et ce malgré le fait que le mythe construit dans les récits du *Cycle de Cthulhu* soit de nature fondamentalement athée et que son niveau de diffraction semble, aux premiers abords, relativement important face aux textes bibliques. Ce lien est une des bases du déploiement de l'imaginaire de la fin dans le discours *apocalyptisant* des textes de Lovecraft. Bien qu'une démonstration exhaustive des éléments corrélatifs soit ici impossible à établir,

il nous paraît essentiel de présenter une telle correspondance intertextuelle pour établir les bases d'une horreur de type apocalyptique. Voici une des manifestations où les références à l'*Apocalypse de Jean* s'expriment dans le récit *The Call of Cthulhu*. Le lien s'établit en regard à la *langue adamique* (où la sursémiotisation rend obsolète le rôle de l'interprétant dans l'acte interprétatif), langue dans laquelle la Révélation est faite à saint Jean de Pathmos. Un rapport à l'omniscience de la Divinité (que ce soit Dieu dans l'*Apocalypse* ou Cthulhu dans *The Call of Cthulhu*) y est aussi présenté :

They knew all that was occurring in the universe, for Their mode of speech was transmitted thought. Even now They talked in Their tombs. When, after infinities of chaos, the first men came, the Great Old Ones spoke to the sensitive among them by molding their dreams ; for only thus could Their language reach the fleshy minds of mammals⁹.

L'horreur réside ici, pour le personnage-narrateur, en ce que les Grands Anciens (*Great Old Ones*) reprendraient le contrôle de la Terre et extermineraient cette nuisance qu'est l'humanité. Leur capacité de communiquer par l'intermédiaire des rêves ne semble que la pointe d'un iceberg de la puissance surnaturelle que ces êtres pourraient déployer contre les humains. Figures d'altérité plus anciennes que l'humanité de plusieurs millions d'années, ces *Grands Anciens* et leur retour *immanent* sont à la source d'une des formes que prend l'horreur dans les récits lovecraftiens du *Cycle de Cthulhu*. Plusieurs autres parallèles pourraient être établis : correspondance entre Babylone et la Cité de Ry'leh, entre Cthulhu et la Bête, entre le *Book of Revelation* et le *Necronomicon*, etc. Mais il serait futile de construire une telle démonstration, qui voudrait à tout prix récupérer certaines lectures plus ou moins littérales des allégories que sont l'*Apocalypse de Jean* et les autres textes prophétiques de la tradition judéo-chrétienne. En effet, le *récit matériel d'épouvante* (ou *weird tale*), se construit sur les bases d'un univers matérialiste et rationnel qui est déconstruit par la présence de l'indicible, de l'horreur que représente l'existence même des différentes entités surnaturelles mise en place par Lovecraft.

Horreur comme manifestation d'un imaginaire de la... Fin

L'horreur des révélations qui conduisent à la connaissance de l'existence des entités *cthuliennes* se déploie dans le texte à travers les personnages, à travers la narration et à travers les réseaux sémantiques qui constituent les différents récits. On voit clairement que l'indicible n'est jamais montré (sauf dans le cas du récit *The Call of Cthulhu* qui fait exception à cette règle). Car l'horreur est cette limite qui ne peut être traversée sans que la mort ou la folie en résultent : elle est inéluctablement reliée au domaine de l'inexprimable, de ce qui ne peut être *sémiotisé* dans l'imaginaire humain. L'abjection que représentent les entités surnaturelles de la mythologie lovecraftienne et le caractère irréprésentable

de l'immanence de notre fin sont deux axes d'une poétique apocalyptique qui n'est que renforcée par les *isotopies* de la peur, de la terreur et de l'horreur qui s'inscrivent dans le corps des textes. Nous avons vu dans quelle mesure l'imaginaire de la fin est plus qu'un simple concept lié à un imaginaire particulier. Nous avons aussi établi de quelle façon les récits du *Cycle de Cthulhu* mettent en branle les assises d'un mythe apocalyptique, d'une poétique de la fin liée par son intertextualité, mais tout de même en diffraction avec les fondements textuels de la tradition judéo-chrétienne. Même si la polysémie de l'horreur ou la multiplicité de ses moyens de déploiement la rendent ambiguë, il n'en reste pas moins que ses effets se font ressentir avec toute la violence qu'elle implique dans l'acte de lecture et dans la réception d'une œuvre aussi cohérente et puissante qu'est celle de Howard Phillips Lovecraft. Les effets de lecture de l'horreur représentent une piste qu'il faudrait considérer dans des études ultérieures. Dans une œuvre ou l'immanence de la finitude humaine, c'est ici l'imminence de la fin qui est inévitable, et qui nous mène à repousser ces spéculations à un futur dont on ne peut savoir s'il prendra place...

NOTES

¹ Grand Larousse 1991, vol. 5, p. 3570

² L'essai de Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, est à la base de la définition qui suit (cf. *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection*, Paris, Éditions du Seuil, 1980, 247 p.).

³ Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection*, p. 246.

⁴ Je fais référence ici aux textes *Épouvante et surnaturel en littérature* et *L'art d'écrire selon Lovecraft* qui sont intégrés à l'œuvre complète des éditions Bouquins et dont les références complètes se trouvent dans la bibliographie. La version du premier de ces textes se rapporte à la présente édition américaine : Howard Phillips Lovecraft, « Supernatural Horror » in *Literature, Howard Phillips Lovecraft*, New York, Dover Publication, 106 p.

⁵ IF - Groupe de recherche sur l'imaginaire de la fin. Site Internet. <http://www.er.uqam.ca/nobel/imagifin/imaginaire.html>, 1999.

⁶ Howard Phillips Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature, Howard Phillips Lovecraft*, New York, Dover Publication, p. 15.

⁷ Howard Phillips Lovecraft, « The Call of Cthulhu » dans *The Best of H.P. Lovecraft. Bloodcurdling Tales of Horror and the Macabre*. Introduction by Robert Bloch, New York, Ballantine Publishing Group, 1985, p. 97.

⁸ Howard Phillips Lovecraft, *The Call of Cthulhu*, p. 72.

⁹ Ibid., p. 85.

BIBLIOGRAPHIE

Œuvre étudiée :

LOVECRAFT, Howard Phillips. 1985. « The Call of Cthulhu » in *The Best of H.P. Lovecraft. Bloodcurdling Tales of Horror and the Macabre*. Introduction by Robert Bloch, New York, Ballantine Publishing Group.

Textes théoriques :

BOUVET, Rachel. 1998. *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Montréal, Éditions Balzac-Le Griot, coll. « L'univers des discours ».

KRISTEVA, Julia. 1980. *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection*, Paris, Éditions du Seuil.

KERMODE, Frank. 1967. *The Sense of an Ending : Studies in the Theory of Fiction*, New York, Oxford University Press.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature, Howard Phillips Lovecraft*, New York, Dover Publication.

———. 1991. « L'art d'écrire selon Lovecraft » in *Howard Phillips Lovecraft*, vol. 1, éd. présentée et établie par Francis Lacassin, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », p. 1029-1155.

PONNAU, Gwenhaël. 1997. *La folie dans la littérature fantastique*, Paris, PUF, coll. « Écriture ».