

Cthulhu Express

Masquer le Mythe

Réflexions & Conseils Pratiques pour le Gardien des Arcanes

La mythique campagne de *L'Appel de Cthulhu*, *Les Masques de Nyarlathotep*, présente quelques-uns des monstrueux avatars du Dieu Sans Visage, lequel est connu sous bien des formes et bien des noms... Trop souvent, en revanche, les entités de la mythologie lovecraftienne sont mises en scène de façon littérale et monolithique – y compris au niveau de leurs noms, à l'orthographe pourtant souvent alambiquée.

Ainsi, dans d'innombrables nouvelles rattachées au corpus du Mythe de Cthulhu (notamment chez le toujours proluxe August Derleth), des narrateurs censés avoir entendu (et souvent de façon confuse) des noms comme Cthulhu ou Azathoth sont capables de les retranscrire tels quels, avec tous les H au bon endroits, sans parler de toutes ces formules pourtant inarticulables dans lesquelles pas une apostrophe ou un paquet de consonnes ne manque à l'appel. Très franchement, si vous entendiez une voix psalmodier (même plusieurs fois) une litanie comme « *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn* », seriez-vous vraiment capable d'en retranscrire la moindre syllabe, *sans aucune approximation* ?

Ce cliché ne nuit pas seulement à la vraisemblance des récits dans lesquels il surgit, il tue aussi une part de ce mystère que Lovecraft souhaitait tant réussir à installer dans ses nouvelles fantastiques – et ce n'est d'ailleurs pas un hasard si, dans un récit comme *La Couleur Tombée du Ciel* (1927), il a délibérément renoncé à toute référence explicite au Mythe pour se concentrer entièrement sur la pure terreur... Une des notions les plus emblématiques du fantastique à la Lovecraft est l'idée d'*Indicible* (*unspeakable*, en v.o.) mais force est de constater que, chez nombre de disciples d'HPL comme dans nombre de scénarios de jeu de rôle liés au Mythe de Cthulhu, l'*Indicible* est trop souvent dit et l'*Innommable* trop souvent nommé, sans laisser la moindre place au doute, au mystère ou à la faillibilité humaine... qui sont pourtant si importants dans le Fantastique.

Dans cet article, nous examinerons donc différentes manières de *masquer le Mythe*, de *brouiller les cartes*, en allant au-delà de la retranscription littérale de ce que nous pourrions appeler (pour reprendre un terme forgé par HPL lui-même) les *yog-sothoteries*. Il ne s'agit évidemment pas pour le Gardien de bannir toute terminologie liée au Mythe dans ses scénarios mais de *jouer sur toutes les possibilités* offertes par la nomenclature cthuloïde canonique.

Questions de Nomenclature

Dans le contexte d'un jeu de rôle, il est évidemment nécessaire de catégoriser et de codifier les créatures et les entités que les personnages sont susceptibles de rencontrer en jeu – mais quand cette classification devient envahissante, elle finit par tuer le sentiment de l'Indicible. Certains « guides monstrueux » parus pour *L'Appel de Cthulhu* vont d'ailleurs en ce sens, en présentant les créatures du Mythe à la manière d'articles encyclopédiques écrits *du point de vue d'une réalité fictionnelle* et non d'informations de jeu destinées au seul Gardien des Arcanes, un peu comme si les personnages eux-mêmes avaient une chance de tomber un jour sur ces articles explicatifs dignes d'un traité de zoologie. En standardisant ainsi les choses, on ne peut que les galvauder et s'éloigner à grands pas de l'incertitude, du doute et du mystère propices à la création d'un vrai climat *fantastique*...

S'il veut installer et préserver ce climat en jeu, le Gardien des Arcanes devra donc éviter d'utiliser de façon systématique la taxonomie et la terminologie 'officielles' du Mythe : à partir du moment où un Profond, un Sombre Rejeton de Shub Niggurath ou un Vampire Stellaire sont identifiés comme tels (surtout dans le feu de l'action ou pendant un crescendo horrifique), ils perdent clairement une part de leur mystère. Alors mieux vaut être *évocateur* ou *descriptif* plutôt que *précis* ou *taxonomique* : un Profond peut ainsi devenir un *répugnant homme-poisson*, une *atroce parodie squameuse d'être humain* ou une *chose hybrides tenant à la fois du primate et du batracien*... Et une fois la créature décrite, il ne faudra pas hésiter à la nommer tout simplement *la créature*, *le monstre* ou *la chose* – une manière aussi facile qu'efficace de réinjecter une dose d'Indicible dans le jeu.

Quant aux incontournables livres maudits du Mythe, pourquoi donc mentionneraient-ils toujours telle ou telle créature par son nom canonique ? Abdul Alhazred, Von Junzt, Ludvig Prinn, le Comte d'Erlette et les autres écrivaient dans des langues et à des époques différentes et n'avaient certainement pas l'obligation de respecter quelque nomenclature officielle ou académique ! Pour éviter ce que nous pourrions appeler *l'effet Wikipédia*, le Gardien des Arcanes ne devra pas hésiter à inventer ses propres synonymes ou périphrases pour désigner les diverses créatures et abominations du Mythe.

Les Profonds, pour rester sur cet exemple, pourraient être désignés sous toutes sortes de noms : *enfants de Dagon, rejetons des abysses, habitants de la mer, poissons qui marchent, race des profondeurs...* à moins que l'exégète ne choisisse de les rapprocher d'êtres de la mythologie ou du folklore, comme les *tritons, les nixes* ou les *fomoriens...*

La même logique peut s'appliquer aux diverses déités du Mythe de Cthulhu, les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs... De même que les divinités des païens avaient souvent plusieurs noms ou une myriade d'appellations périphrastiques (songeons, par exemple, aux multiples surnoms d'Odin), les dieux lovecraftiens possèdent eux aussi leurs *alias*, comme par exemple *le Chaos Rampant, la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux* ou encore *la Clé ET la Porte*, qui désignent respectivement Nyarlathotep, Shub Niggurath et Yog Sothoth. Mais ces noms étant souvent bien connus des aficionados, pourquoi ne pas en imaginer d'autres ? Shub Niggurath pourrait ainsi être appelée *la Mère*, Cthulhu *le Dormeur des Abysses*, Yog Sothoth *les Sphères du Dehors...*

Il est, à ce titre, toujours intéressant de s'interroger sur les origines de l'onomastique lovecraftienne. Prenons deux exemples : **Nyarlathotep** et **Azathoth**. Avec ses consonances égyptiennes, le nom de Nyarlathotep fut probablement inspiré à Lovecraft par deux noms issus de l'œuvre de Lord Dunsany, une de ses principales influences littéraires : le dieu coléreux Mynarthitep et Alhireth-Hotep, un *faux prophète*, rôle souvent attribué à Nyarlathotep par HPL lui-même. Le nom d'Azathoth, quant à lui, trouve sans doute son origine quelque part entre le démon hébraïque Azazel, le terme alchimique Azoth et le démiurge gnostique Achamoth (sur lequel nous reviendrons page suivante). Le Gardien des Arcanes ne devra donc pas hésiter à piocher un peu partout...

Les Masques de l'Indicible

Une autre excellente manière, pour le Gardien des Arcanes, de brouiller les cartes et de restaurer (ou de préserver) la part de mystère inhérente au Mythe de Cthulhu est la facilité avec laquelle ce dernier peut se mélanger et se confondre avec d'autres corpus ou traditions, qui peuvent devenir autant de *masques* derrière lesquels se cache la véritable Horreur...

De nombreux scénarios de JDR lovecraftiens mêlent la *matière* du Mythe de Cthulhu à des croyances ou des idées issues de l'occultisme, de l'ésotérisme et de la démonologie, mais souvent de façon très littérale, sans jouer sur l'effet de dissimulation ou de distorsion que suppose en théorie l'idée de *masque*.

Or, tout lecteur attentif des récits de Lovecraft sait très bien que ses Grands Anciens et autres Dieux Extérieurs ne sont pas exactement de simples avatars

des classiques forces du mal sataniques – comme le prouve, par exemple, le cas de la sorcière Keziah Mason dans la nouvelle *La Maison de la Sorcière* : certes, la vieille Keziah ressemble, à première vue, à la traditionnelle sorcière telle que la dépeignent les superstitions occidentales classiques, sa créature Brown Jenkin correspond clairement aux croyances bien connues sur les familiers et Nyarlathotep, dans son rôle d'Homme Noir des sorcières, paraît remplir lui aussi le parfait 'cahier des charges' d'un classique récit de sorcellerie post-Salem... mais comme le lecteur (et le pauvre Walter Gilman) vont s'en rendre compte, les oripeaux de la sorcellerie cachent une réalité plus complexe, liée aux théories d'Einstein sur l'espace et le temps qui, à l'époque d'écriture de la nouvelle, dataient à peine de quelques années.

Ici, Lovecraft entremêle avec habileté superstitions traditionnelles et spéculations scientifiques d'avant-garde, montrant une nouvelle fois que les réalités du Mythe de Cthulhu dépassaient de très loin ce que l'esprit humain était en mesure de concevoir... d'où l'existence d'une myriade de *masques trompeurs*, masques façonnés non seulement par l'ignorance et l'incompréhension humaine, mais aussi de façon délibérée par l'entremise du fameux Nyarlathotep, ce faux prophète et messenger des Dieux Extérieurs dont le rôle consiste précisément à déguiser les vérités du Mythe sous des formes auxquelles l'esprit humain peut adhérer. Voilà pourquoi le Chaos Rampant, lorsqu'il joue les messagers de l'Indicible, *avance masqué* : pharaon dans l'Égypte ancienne, Homme Noir des sabbats de sorcières, entité occulte liée aux enseignements d'une secte ésotérique (*Celui qui Hantait les Ténèbres*), expert en physique nucléaire dans les USA d'après-guerre (dans la nouvelle de Robert Bloch, *L'Horreur du Clocher*, qui fait suite à *Celui qui Hantait les Ténèbres*).

À partir de là, pourquoi ne pas appliquer cette même logique de *masque* au Mythe de Cthulhu dans son entier... et sans se sentir obligé de toujours piocher dans le même répertoire de références ? Les différentes mythologies, les théories scientifiques alternatives, les légendes urbaines constituent autant de sources d'inspiration, de dissimulation et de mésinterprétation des horreurs du Mythe.

HPL lui-même, bien loin de se limiter au classique arsenal de la magie noire ou des cultes exotiques, mixait dans ses récits une grande variété de sources et de références, mais en ayant toujours soin de créer une distance, une distorsion entre ces masques et la réalité de l'Horreur qu'ils dissimulent : sorcellerie et théories quantiques sur l'espace-temps (*La Maison de la Sorcière*), folklore rural américain et sciences occultes (*L'Abomination de Dunwich*) ou croyances dans les extra-terrestres (*Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres*), imaginaire lié aux mondes engloutis et recherches parapsychiques (*L'Appel de Cthulhu*)...

Le Mythe et la Gnose

Examinons, à titre d'exemple, un *masque* tout à fait fascinant mais trop rarement utilisé par les auteurs de nouvelles et de scénarios de jeux de rôle : celui des *hérésies gnostiques*, qui combine d'emblée deux thèmes récurrents des récits du Mythe de Cthulhu : le culte secret et le savoir caché... mais comme nous allons le voir, les échos ne s'arrêtent pas là !

Nombre d'hérésies chrétiennes des premiers siècles et de la période médiévale, des Ophites aux Cathares, se basent sur la même réinterprétation gnostique de la Genèse biblique, que nous allons *très brièvement* résumer (et qui, incidemment, rappellera bien des choses aux lecteurs du jeu de rôle horrifique *Kult*).

Selon les gnostiques, le « dieu jaloux » de l'Ancien Testament, qu'ils appellent le *démiurge*, ne serait pas le même que celui du Nouveau Testament (le père de Jésus Christ) – et ce démiurge, identifié au Yahvé hébraïque, ne serait ni omniscient, ni omnipotent ni bienveillant, mais malfaisant ou, au mieux, spirituellement infirme... et il aurait créé notre monde (très imparfait, lui aussi, voir mauvais) pour y emprisonner les humains, en les isolant de la réalité du vrai dieu suprême, entité transcendante et a priori inconnaissable – sauf par la quête de la *gnose*, c'est-à-dire de la sagesse divine secrète.

Dans cette théologie alternative (et donc hérétique), le Messie du Nouveau Testament aurait été envoyé à l'Humanité par le vrai dieu parfait, pour apporter un message d'espoir aux mortels captifs du monde matériel et leur ouvrir ainsi la voie de l'autre monde, céleste et spirituel. Cette vision des choses a le mérite de répondre à deux grandes questions que tout lecteur de la Bible devrait logiquement se poser : *Pourquoi le Dieu de l'Ancien Testament semble-t-il si différent du Dieu du Nouveau Testament ?* Et, bien sûr : *si le monde est la Création d'un Dieu parfait, pourquoi est-il si plein de souffrances, d'injustices et d'horreurs ?* Mais elle fait également des humains (ou tout au moins de certains d'entre eux) les dépositaires d'un fragment de la sagesse et de la grâce divine, que leur emprisonnement dans le monde de la chair isole de leur nature véritable, d'où la nécessité d'une quête de transcendance...

Cela dit, nous ne sommes pas là pour discuter théologie ! Revenons à Lovecraft et à ses horreurs.

Si l'on fait abstraction de sa dimension mystique, ce concept d'un monde-prison, empêchant les êtres humains de percevoir les secrets de l'univers (y compris les plus démoralisants...) est en fait fort proche de la vision pessimiste de l'humanité qu'avait le scientifique HPL : entre la célèbre citation reproduite ci-dessus et l'idée d'une espèce humaine créée par accident ou comme une simple expérience par des êtres venus d'ailleurs (*Les Montagnes Hallucinées*), nous sommes ici en terrain de connaissance...

Mais les choses deviennent franchement fascinantes, du point de vue d'un Gardien des Arcanes, quand on sait que le démiurge des gnostiques est nommé *Ialdabaoth* ou, parfois, *Achamoth*... Impossible, avec de telles consonances, de ne pas songer à Azathoth, le « dieu idiot et aveugle » trônant au cœur du Chaos Primordial, à la façon d'un démiurge aussi incompréhensible qu'indifférent ?

Autre élément notable : le démiurge des gnostiques est censé avoir sous ses ordres plusieurs *puissances* (hostiles, elles aussi, à l'humanité) désignées sous le nom d'*archontes*, un mot qui signifie *juges* et dont la racine grecque est liée à l'idée de pouvoir ou de primauté (comme dans *monarchie* ou *archiduc*) mais qu'il est aussi fort tentant de rapprocher de la racine presque identique signifiant *ancien* (comme dans *archéologie* ou *archaïque*). À partir de là, il semble tout à fait imaginable qu'un texte hermétique médiéval ou antique, écrit en grec ou en latin, désigne Azathoth sous le nom de *démiurge* et les Grands Anciens comme des *archontes*...¹

N'oublions pas, enfin, que dans l'esprit des membres de l'Inquisition, la figure du *sorcier* se confondait bien souvent avec celle de l'*hérétique* – une collusion qui confère une vraisemblance historique accrue à des personnages comme Ludvig Prinn, l'auteur du blasphématoire *De Vermis Mysteriis* (*Les Mystères du Ver*) imaginé par Robert Bloch et qui fut jadis brûlé par l'Inquisition...

Mais laissons le mot de la fin à Lovecraft lui-même, avec le fameux incipit de *L'Appel de Cthulhu* :

« La chose la plus miséricordieuse en ce bas monde est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation toutes les informations qu'il contient. »

Olivier Legrand (2022)

¹ Richard Tierney a opéré de tels rapprochements dans son cycle consacré à Simon de Gitta, qui synthétise (ou *syncretise* ?) avec audace et minutie la pensée gnostique et le Mythe de Cthulhu, incluant même tous les apports souvent contestés de Derleth,

comme les Dieux Ainés (Elder Gods), eux aussi réinterprétés de façon radicale, ou les associations entre certains Grands Anciens et les quatre éléments (eau, feu, air et terre).