

**Retraduire un mythe littéraire : récréation / récréation ?
L'exemple de *The dream-quest of unknown Kadath* de H.P. Lovecraft**

Marie Perrier

Université Lille 3 – Charles de Gaulle

Retranslating literary myth as recreation - The case of H.P. Lovecraft's *The Dream-Quest of Unknown Kadath* – Abstract

Any translator's work rests on a fragile balance between constraints and creativity, and each individual text imposes specific limitations, self-imposed or not, depending on authorities ranging from genre codes to the publisher's wishes. This paper proposes a case study of the French translations of *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, a fantasy short novel by H.P. Lovecraft belonging to what is now known as his « Myth of Cthulhu. » Myth rests on processes of repetition and retellings with variation, which makes each new translator a pivotal agent not only of its transmission, but also of its fleshing out. The case under study should exemplify that retranslation involves recreation, both in the sense of a new creative act of literature and as a playful practice, and that when translators become free to openly embrace this game, the narrative of the translation work itself becomes part of the myth it stems from.

Keywords

Retranslation, literary myth, reception, fantasy fiction, English to French

The Dream-Quest of Unknown Kadath, écrit par H.P. Lovecraft en 1927, est publié pour la première fois de manière posthume en 1943. Ce texte, traduit pour la première fois en 1955, fait partie des premières incursions de l'œuvre de Lovecraft en France¹. Cet auteur fondateur du fantastique moderne est célèbre pour être à l'origine d'un véritable phénomène littéraire de création mythique, communément appelé « Mythe de Cthulhu » qui suscita nombre de disciples et de continuateurs. En France, Lovecraft compte aujourd'hui de nombreux adeptes, son univers ayant été propagé par des rééditions nombreuses de l'ensemble de son œuvre, mais aussi par l'adaptation à d'autres médias, en particulier dans les domaines du cinéma et dans l'industrie des jeux. Notons que beaucoup d'inconditionnels de son univers n'ont jamais lu une ligne de la main de l'auteur lui-même !

The Dream-Quest of Unknown Kadath a fait l'objet de trois traductions en France, en 1955, 1995 et 2010. De prime abord, on peut penser que retraduire a précisément pour objet de s'affranchir des versions qui ont précédé afin de proposer une recréation innovante qui surgirait, comme l'affirme Antoine Berman, « de la nécessité, non certes de supprimer, mais au moins de réduire la défaillance originelle » (Berman, 1990, p. 5) ; à moins qu'elle ne vienne souligner la vision, nécessairement partielle et partielle, du traducteur. Or, la retraduction cible un public précis, déjà familier du nom de l'auteur, voire de son univers fictionnel ; peut-on faire fi des attentes et préconceptions de ces lecteurs ? À défaut de se laisser imposer des contraintes ou des limites dans ses choix de (re)traduction, ne convient-il pas d'effectuer un certain retour en arrière afin d'être conscient de la place que prendra la nouvelle version dans une tradition d'ores et déjà établie ?

Pour explorer plus avant ces questions, le cas de cette nouvelle s'avère révélateur. Le texte raconte les aventures de Randolph Carter qui, ayant rêvé d'une cité merveilleuse, part à la recherche des dieux du monde des rêves pour les supplier de lui indiquer où elle se trouve. Il se met donc en quête de Kadath l'Inconnue où résident ces dieux, et affronte en chemin les périls des Contrées du Rêve. On s'attachera à montrer que la retraduction, en tant que recréation, semble au fil du temps se placer sous le signe de la récréation, autrement dit du jeu dans tous les sens du terme. Au final, nous verrons comment le récit du travail de (re)traduction, relaté par un traducteur-créateur qui se met en scène, vient ostensiblement s'intégrer au mythe même qui lui a donné le jour.

1. L'écriture mythopoétique : du singulier au collectif

1.1 La création d'un mythe littéraire : une œuvre éminemment ludique

Le mythe, ouvert et latent dans l'imaginaire collectif, à la fois réductible et extensible, est un lieu privilégié de jaillissement de la littérature. Il appelle la répétition, la propagation, la dissémination, ce qui justifie la multiplicité de ses réécritures. Les auteurs fantastiques en particulier ne se sont pas privés de recourir à des structures mythiques comme fondement de leur œuvre ; citons en exemple le *Dracula* de Bram Stoker, ou le *Frankenstein* de Mary Shelley. Ces œuvres individuelles dont le motif finit par atteindre une résonance collective ont ceci de particulier que le nom de leur auteur reste attaché au mythe qui en est issu. C'est le cas de Lovecraft. De telles structures mythiques sous-tendent l'ensemble de son œuvre car il joue sur le mode de la réitération : les éléments sont récurrents d'une nouvelle à l'autre, les noms se répondent en écho, au point qu'il suffit de les retrouver chez un autre auteur pour que leur

¹ Les premiers recueils paraissent en 1954, à peine un an plus tôt.

pouvoir évocateur fasse entrer les textes en résonance, comme autant de facettes d'un même mythe, et conjurent le nom de son fondateur.

Lovecraft aimait jouer de ces résonances intertextuelles, attiré par une pratique ludique de la littérature au point que, selon certains, le jeu peut être considéré comme une pratique typiquement lovecraftienne :

Lovecraft a bel et bien parlé d'un panthéon, d'un cycle de légendes, etc. Cela n'avait peut-être pas une importance vitale pour lui, mais c'était amusant, et ça l'est encore beaucoup ; il est donc tout à fait légitime **et tout à fait lovecraftien de continuer à s'amuser de la sorte**. (Price, cité dans Joshi, 2000, p. 29 ; c'est moi qui souligne)

Rétrospectivement, on constate donc l'établissement d'un véritable « terrain » de jeu qui invite à l'exploration et à l'expansion de par un effort d'immersion collective. Pour Maurice Lévy, cela explique notamment la multiplication des jeux inspirés de l'univers lovecraftiens à la fin du 20^{ème} siècle, les nouvelles technologies permettant d'habiter visuellement et activement cet espace virtuel circonscrit, dans la droite lignée de la pratique engagée par l'auteur :

Je pense que le concept de « jeu » ne l'aurait [Lovecraft] ni effrayé, ni indigné, si l'on songe à la **dimension ludique de toute son œuvre**. Il eût sans doute compris mieux que quiconque l'acharnement enfiévré des manipulateurs de joystick, **lui qui mettait tant de passion à explorer comme sur un écran les mondes que créait son imagination**. (Lévy, 2002, p. 31 ; c'est moi qui souligne)

Depuis le jeu littéraire amorcé par l'auteur, il a donc été possible de passer à d'autres pratiques ludiques, sans que cela ne soit en opposition avec la nature de l'œuvre. Que ce mouvement constitue un enrichissement ou une dégradation, les avis sont partagés² ; mais il est indéniable que l'imagination mythopoétique se voit intensément stimulée par cette œuvre.

1.2 Comment retraduire le mythe ? Libertés et contraintes

Cette profonde intertextualité a son importance dans les procédés de traduction et influe sur la marge de manœuvre du traducteur. De par son caractère diffus et évocateur, le mythe littéraire offre en effet des possibilités de réfractions infinies. Une réserve, cependant : le mythe doit rester reconnaissable or, « au-delà de certains paramètres, cette flexibilité risque de disperser le mythe jusqu'à lui faire perdre son intégrité » (Thibault Schaeffer, 1994, p. 54).

C'est que le respect ou non-respect de certaines contraintes, conscientes ou inconscientes, aura une influence sur la réception du texte traduit. L'aura dont se pare une œuvre à mesure que les lecteurs se l'approprient implique qu'un lecteur qui se sera construit sa propre représentation du mythe pourra avoir des attentes spécifiques préalables à sa lecture. Attentes d'autant plus fortes dans le cas de Lovecraft qu'une véritable communauté s'est formée, qui éprouve pour son œuvre un attachement émotionnel au point qu'on puisse parler d'adeptes, de disciples ; Michel Houellebecq a écrit que Lovecraft « écri[va]it pour un public

² Didier Hendrickx, par exemple, fustige la société d'hyperconsommation qui a selon lui « trafiqué les mythologies d'antan » ; il juge que « le pire est même arrivé pour Lovecraft et Howard : tant Cthulhu que Conan figurent à présent sur des boîtes de jeux d'un goût plus que douteux » (Hendrickx, 2012, p. 19). L'adoption et l'appropriation d'œuvres littéraires dans la culture populaire, le fait que l'on puisse s'en servir et s'en amuser, est ici présenté comme un manque de respect outrageant, ce qui n'est pas sans rappeler certaines réactions lorsqu'une traduction est considérée comme trop peu fidèle et prenant trop de liberté par rapport à l'original.

de fanatiques » (Houellebecq, 1999, p. 41). Aux yeux de tels lecteurs, certains choix de traduction pourront sembler sacrilèges, dénaturant l'image de l'œuvre à leurs yeux. On entendra alors que le traducteur n'avait « pas le droit », qu'il a dépassé ses prérogatives ou n'a pas été fidèle.³ Le retraducteur se retrouve donc face à un risque à prendre : jusqu'où peut-il faire varier les termes français aujourd'hui ressentis comme « lovecraftiens » pour les substituer par d'autres qui n'ont pas acquis cette aura ? David Camus en est conscient : en renommant les dieux de Kadath (*the Great Ones*) « les Très Hauts » pour rectifier une erreur de traduction responsable de leur assimilation aux « Grands Anciens » des autres nouvelles⁴, il savait sans doute qu'il encourait l'indignation du lecteur, au point d'avoir jugé nécessaire de justifier ce choix dans sa préface. On assiste donc à un surprenant renversement : pour le lecteur français, l'original n'est plus premier ; c'est la traduction qui construit l'image de l'original, et le nom de Lovecraft sur la couverture conditionne ce qu'il s'attend à lire et les mots qu'il s'attend à retrouver.

Voyons maintenant plus en détail quelle influence ont eu ces problèmes sur les éditions et traductions successives de *The Dream-Quest of Unknown Kadath*.

2. Un mythe à plusieurs visages fondé sur les choix de traduction

2.1 Question de genre

Il est surprenant de constater que les trois traductions nous mettent en présence de trois formats complètement différents. Le récit paraît pour la première fois en français en 1955, intitulé « À la recherche de Kadath », au sein d'un recueil dont le titre, *Démons et Merveilles*, a été emprunté par l'éditeur à une chanson de Jacques Prévert et Maurice Thiriet écrite pour le film fantastique *Les Visiteurs du soir* de Marcel Carné (1942). Par cette référence, l'éditeur lie donc ostensiblement cet ouvrage à la culture-cible. L'élément qui lie les quatre textes du recueil en un tout cohérent est le personnage principal, Randolph Carter, alter ego littéraire de Lovecraft. Ce recueil est sans équivalent en langue anglaise et présenté indûment sous la forme d'un roman dont chacune des quatre nouvelles constituerait une partie. Or, deux problèmes se posent par ce choix.

Tout d'abord, cela induit une impression qui ne correspond pas à celle que fait naître l'original. Rédigées et publiées indépendamment l'une de l'autre, les quatre nouvelles n'avaient d'autre relation temporelle que la chronologie de leurs dates de parution, et c'est cet ordre qui a été conservé pour *Démons et Merveilles*. Or, la logique des récits s'en trouve bouleversée : la quête onirique de Kadath arrive en dernière position alors que les deux nouvelles précédentes nous racontent les mésaventures de Randolph Carter après qu'il a, en vieillissant, perdu sa capacité à rêver ! Dans l'édition des œuvres complètes de Lovecraft où est reproduite cette traduction, en 1992, l'épisode de Kadath a d'ailleurs été replacé en deuxième position pour respecter la logique narrative.

Se pose également la question du genre : un recueil de nouvelles n'est pas un roman, quand bien même le personnage principal resterait le même. La nouvelle se distingue du roman par l'usage de figures extrêmes, d'archétypes que le lecteur peut immédiatement appréhender ;

³ C'est parfois l'éditeur qui récolte ces critiques ; on a reproché à August Derleth, éditeur des œuvres de Lovecraft et continuateur du Mythe de Cthulhu (le nom est d'ailleurs de lui) de s'être « approprié » Lovecraft, « ce qu'il n'avait pas le droit de faire » (Joshi, 2000, p. 13).

⁴ Entre *Great Ones* et *Great Old Ones*, il y avait de quoi se laisser piéger, le problème étant que, d'une nouvelle à l'autre, Lovecraft lui-même n'est pas toujours très rigoureux – peut-être à dessein – sur cette distinction.

elle ne fait pas dans la nuance et se construit sur la tension brutale entre deux pôles diamétralement opposés, ce qui lui permet de faire l'économie des longues explications et nuances propres au roman. Malgré sa longueur, *Kadath* répond à ces critères : le personnage de Carter se caractérise uniquement par sa volonté inébranlable de mener sa quête à terme, la cité enchanteresse de ses rêves s'oppose au cauchemardesque pic de Kadath, on gravit les sommets les plus vertigineux avant de retomber au plus profond du monde souterrain – d'ailleurs, le titre de ce soi-disant roman illustre bien cette tension en opposant « démons » et « merveilles ».

La question se pose sous un autre angle pour la traduction d'Arnaud Mousnier-Lompré, en 1995. La nouvelle est isolée, totalement indépendante : le texte est assez long pour paraître en format de poche et ressemble cette fois à un court roman. Son appartenance à un cycle n'est pas évoquée. La cohérence naît ici du resserrage du cadre.

Enfin, la dernière traduction en date (2010) s'inscrit dans une démarche de retour au texte source et à l'exhaustivité. Le recueil, qui s'intitule *Les Contrées du Rêve*, souligne le thème commun aux œuvres du cycle auquel appartient la nouvelle. Celle-ci est mise en perspective par rapport à l'œuvre globale de Lovecraft, ce qui accentue son caractère mythopoétique, multiple et fragmentaire, et son réseau de correspondances.

La première traduction est longtemps restée le seul visage de ces nouvelles en France. Or, l'artificialité de sa cohérence a pu passer inaperçue dans certains ouvrages de référence à caractère encyclopédique, voire scientifique : le *Dictionnaire des mythes du fantastique* (Brunel et Vion-Dury, 2003) attribue à Lovecraft la paternité du « roman » *Démons et merveilles* (qui n'existe pas en langue originale !), et l'ouvrage récent de Didier Hendrickx se sert de cette traduction pour un certain nombre de réflexions sur Lovecraft, qui découlent en fait des choix du traducteur :

Lovecraft ne facilite pas la tâche du lecteur. Dans *Démons et merveilles* il assimile Dieux Débonnaires et Grands Anciens et les distingue des Autres Dieux. Ailleurs il distingue Grands Anciens et Dieux Débonnaires. Utiliser l'adjectif « débonnaire » pour Cthulhu peut prêter à sourire. (Hendrickx, 2012, p. 84)

Toute « nouvelle traduction » peut donc poser problème lorsque celle qui l'a précédée est à ce point ancrée dans l'imaginaire du lecteur, dans la mesure où, comme le pose Jean-René Ladmiral, « elle risque de brouiller les cartes de l'intertextualité sous-jacente à la tradition littéraire qui s'est nourrie de la première traduction, quels qu'en soient par ailleurs les défauts » (Ladmiral, 2011, p. 44). Les exemples qui suivent vont nous permettre d'éclairer ce point.

2.2 Quand le faux-sens crée la tradition

Qu'est-ce que Kadath ? Les différents titres choisis par les traducteurs nous confrontent à deux images de l'œuvre complètement différentes. *The Dream-Quest of Unknown Kadath* devient, sous la plume de Bernard Noël, *À la recherche de Kadath*. L'épopée que suggérait le terme *quest*, le fantastique d'un environnement onirique évoqué par *dream*, et le mystère dangereux de l'inconnu, hiératique avec sa majuscule (*Unknown*) – tout cela disparaît, par souci de concision sans doute, et l'image métonymique que donne le titre de la nouvelle s'en trouve grandement altérée. Ôter au toponyme son épithète revient pourtant à ignorer la récurrence fondamentale de l'expression « Unknown Kadath » qui revient en colocation figée

tout au long du texte, émaillant le périple de Randolph Carter, représentant l'objet de la quête sacralisée comme un Graal.

Il y a plus étonnant encore : cette première traduction commence par un contresens fondamental, car, dès la première phrase, Kadath y apparaît comme la cité merveilleuse rêvée par Carter, alors qu'il s'agit d'un pic terrifiant aux confins d'un désert glacé – et encore, cela n'est que sous-entendu : dans le texte, soit on parle de « Unknown Kadath in the cold waste », soit on réduit le lieu à un vague « it » - il n'y a qu'à la fin que Carter le contempera dans toute sa hauteur vertigineuse et conclura qu'il s'agit d'un pic démesuré. Or, le traducteur étoffe souvent ce pronom, en le remplaçant par un « la cité » générique – là où nous n'avons dans l'original qu'imprécision et mystère. Cette version restera pourtant longtemps sans rivale, pour des raisons de droits ; en 1992, les éditions Robert Laffont la rééditent en précisant qu'il aurait été souhaitable d'en offrir une nouvelle traduction mais que cela a été impossible pour des raisons contractuelles⁵.

En 1995, la traduction d'Arnaud Mousnier-Lompré donne le titre *La Quête onirique de Kadath l'Inconnue*, plus proche de l'original dans le choix des termes. Il sera repris par David Camus dans la version la plus récente. Notons toutefois la féminisation de Kadath, sans doute héritée de la première traduction qui la présentait comme une ville.

Quoi qu'on en dise, et sans doute malgré lui, Bernard Noël a fait de Kadath une cité dans l'imaginaire du lectorat français de Lovecraft, et, bien que David Camus se fasse un devoir de signaler l'erreur et de rectifier le tir dans sa retraduction, il n'en a pas moins participé en parallèle à la rédaction de « Kadath, le Guide de la Cité Inconnue », ouvrage à mi-chemin entre une encyclopédie imaginaire et un recueil de nouvelles inédites. L'illustration qui figure sur la quatrième de couverture achève de consacrer cette vision dans l'imaginaire du lecteur francophone en présentant une cité s'étendant à perte de vue, parcourue par les méandres d'un fleuve parsemé de ponts et divisée en quartiers – la ville basse, le Château d'onyx... – que Lovecraft lui-même, au premier plan du tableau, invite à découvrir.

2.3 De la nécessité du glossaire

Dans le milieu de l'édition, une « bible » est un glossaire imposant certaines équivalences au traducteur dans un souci de cohérence, notamment lors d'un travail collectif. Il s'agit donc d'un cadre le privant en partie de sa liberté de choisir. David Camus a eu recours à cet outil « indispensable » de son propre chef. Dès le début de sa préface, il explique la nécessité d'avoir une vision globale des quatorze textes afin d'en unifier les noms propres et communs, et de repérer les renvois d'une nouvelle à l'autre (Camus, 2010, p. 7). Or, si un tel travail semble effectivement indispensable pour la cohérence *interne* de toute traduction, qu'en est-il à l'échelle plus large des retraductions qui ont le choix de reprendre, ou non, les trouvailles de leurs prédécesseurs ayant fait date ? En d'autres termes, faut-il sacrifier le glossaire au nom de la cohérence ?

J'aimerais revenir sur deux exemples issus du texte de *Kadath* : le cas des *Dreamlands*, contrée fantastique où se passe le récit, et celui des *night-gaunts*, créatures lovecraftiennes emblématiques.

⁵ « Compte tenu de l'importance de plus en plus grande occupée par Lovecraft, nous aurions souhaité procéder à une nouvelle traduction de ce texte mais, contractuellement, cela ne nous a pas été possible » (NdE.) (Lovecraft, 2005, p. 51)

Dans le texte original, Lovecraft utilise le plus souvent l'appellation *the dreamlands*, mais ne s'y cantonne pas (on trouve *the world of dream, the dream-world, the land of dreams...*). Les traductions de Bernard Noël et Arnaud Mousnier-Lompré reflètent toutes deux cette variété (« le monde du rêve », « le monde des rêves », « les terres du rêve », « la terre du rêve », « les provinces oniriques »...). Pourtant, depuis, en anglais comme en français, un terme figé en est venu à désigner cet univers imaginaire : *The Dreamlands*, outre-Atlantique, et *Les Contrées du Rêve* en français – au point qu'il a été choisi comme titre du recueil traduit par David Camus. D'où est venue cette fixation progressive du toponyme ? Pas d'une traduction précédente, on l'a dit. David Camus, qui s'étend longuement dans sa préface sur la manière dont il a choisi tel ou tel terme, n'y fait pas allusion. C'est en fait en sortant du domaine de la littérature que l'on trouve la réponse : ce terme apparaît pour la première fois en 1987 dans la traduction française d'un ouvrage de jeu de rôle inspiré de l'univers de Lovecraft. Ces livres destinés à des joueurs rassemblent informations et illustrations sur l'univers littéraire de Lovecraft pour que chacun puisse s'en servir comme décor à ses propres histoires, et sont encore l'objet de nouvelles éditions aujourd'hui. Ils contribuent donc à fixer les noms chez des lecteurs / joueurs, sans que ceux-ci aient forcément lu les œuvres dont ils sont issus ou inspirés. On découvre ainsi que pour reconstituer le puzzle, il faut ajouter au moins une quatrième personne à l'équipe des traducteurs de Lovecraft : Thérèse Caussé, traductrice des *Contrées du Rêve* (Campbell-Robson, Herber et Petersen, 1987).

Que David Camus ait choisi ce terme parce qu'il avait intégré l'inconscient collectif le posant en équivalent strict des *Dreamlands*, ou que cela ait été fait à dessein pour attirer l'attention des pratiquants du jeu en question, le fait est que ce terme, appuyé de majuscules qui le consolident, est aujourd'hui canonique.

Le cas des *Night Gaunts* met en lumière un autre aspect de ce processus de fixation progressive : « maigres bêtes de la nuit » sous la plume de Bernard Noël, ils deviennent les « faméliques de la nuit » sous celle d'Arnaud Mousnier-Lompré. Ce dernier semble en effet s'attacher à proposer ses propres trouvailles pour les termes lovecraftiens – peut-être en proie à l'angoisse de se voir accuser de plagiat, qui étreint souvent les retraducteurs. Quant à David Camus, il commente :

Pour le reste, il ne m'a pas semblé utile de revenir sur des termes **dont la poésie avait été adoptée par tous** et d'encombrer la mythologie lovecraftienne par une énième façon de nommer telle créature, tel dieu : les « night-gaunts » restent les « maigres bêtes de la nuit. » (Camus, 2010, p. 12 ; c'est moi qui souligne)

On observe donc un aller-retour intéressant : la deuxième traduction semble préférer s'écarter radicalement des choix de la première – il faut dire que celle-ci multiplie les erreurs, les coupes et les contresens. Elle a donc pu donner l'impression qu'il serait plus judicieux de retraduire sans tenir compte de son existence, comme si c'était la première fois. Et pourtant le troisième traducteur revient à la trouvaille de Bernard Noël, « adoptée par tous ». On retrouve notamment les « Maigres Bêtes de la Nuit » dans les ouvrages de jeu de rôle dont j'ai mentionné ci-dessus l'importance dans la fixation collective des noms. Chaque traduction est donc comme une facette supplémentaire, qui se superpose aux autres pour devenir partie intégrante du référent, et chaque retraducteur peut choisir de s'inscrire dans la continuité ou la rupture de cette tradition, avec les enjeux et les risques que comporte un tel pari.

3. De la retraduction comme ouverture au jeu : où l'on brouille les cartes

3.1 Des joueurs qui sortent de l'ombre

Il apparaît progressivement que, dans le cas qui nous intéresse, le concept de « jeu » est omniprésent. Nous avons parlé des règles et enjeux qui sous-tendent la traduction et la retraduction : mécanismes, normes, attentes du lecteur qui poussent à se justifier dans une préface, ou à utiliser un glossaire, etc. Apparaît également comme un esprit de compétition ou de rivalité amicale, lorsqu'on justifie une nouvelle traduction en dénonçant les erreurs des autres – la traduction de *Démons & merveilles* « avait le poil excessivement hirsute », nous dit David Camus. (Camus, 2010, p. 10).

On a également constaté que l'œuvre mythopoétique de Lovecraft, de par sa profusion et son ouverture, se prête au jeu de rôle en invitant le récepteur à venir l'enrichir de ses propres récits. Cela vaut pour le traducteur lui-même qui se projette dans l'univers de l'auteur, voire dans sa peau.⁶ Arnaud Mousnier-Lompré ne s'est pas exprimé à ce sujet, mais on ressent dans son texte un véritable souci de rendre justice au style si particulier de Lovecraft, notamment à son langage archaïsant et à son lexique très soutenu, comme dans l'exemple suivant :

And the priests shook their pshent-bearing heads and vowed it would be the death of his soul. They pointed out that the Great Ones had **shewn** already their wish, and that it is not agreeable to them to be harassed by insistent pleas. (...) **Of these things was Carter warned** by the priests Nasht and Kaman-Thah in the cavern of flame, but still he resolved to find the gods on unknown Kadath in the cold waste, wherever that might be, and to win from them the sight and remembrance and shelter of the marvellous sunset city. (Lovecraft, 2008, p. 410)

Le traducteur a notamment recours à des techniques de compensation pour rendre l'effet archaïque de la forme verbale « shewn » et de l'inversion syntaxique plaçant le complément en tête de la phrase suivante. L'usage de la variante désuète de l'adverbe de négation « point » et du subjonctif passé y contribue.

Les prêtres secouèrent leur tête coiffée d'une tiare et jurèrent que ce serait la mort de son âme, car les Grands Anciens avaient déjà fait connaître leur désir : il ne leur était point agréable d'être harcelés de suppliques insistantes. (...) Les prêtres Nasht et Kaman-Thah mirent Carter en garde contre tout cela dans la caverne de la flamme. Mais il persista à vouloir trouver les dieux de Kadath l'inconnue dans le désert glacé, où qu'elle fût, et à obtenir d'eux la vision, l'anamnèse et la protection de la prodigieuse cité du couchant. (Lovecraft, 2009, pp. 7-8)

Mousnier-Lompré reproduit également l'effet d'étrangeté du vocabulaire soutenu de Lovecraft, par l'emploi du terme « anamnèse » qui force le lecteur à le décomposer pour en reconstituer le sens – le contraire de l'amnésie, de l'oubli, renvoie donc à la quête du souvenir, qui est au cœur du récit de Carter. Le traducteur cherche ici à recréer la voix du conteur qui pousse son auditoire à une réception active.

⁶ Yves Bonnefoy souligne cette importance de l'affect dans la relation du traducteur au poète qu'il traduit, ce qui s'avère pertinent vis-à-vis de Lovecraft dont l'écriture du rêve touche à celle d'une vision évocatrice proche de la poésie : « Il ne faut songer à traduire que les poètes que l'on aime vraiment beaucoup, ce qui signifie qu'on les comprend, qu'on peut revivre leurs sentiments et leurs expériences, sinon réellement, du moins de façon imaginative. Sans cet attachement instinctif, il n'y aurait que des lectures en surface, où le contresens fleurirait parmi les images flétries. » (Bonnefoy, 2000, p. 79)

Quant à David Camus, il dit avoir cherché à « s'imprégner de l'âme de Lovecraft ». Ce genre de jeu où le système de contraintes s'efface au profit de l'immersion dans l'univers fictionnel, comme un jeu d'enfant qui ne se soucie pas de savoir qui gagne, n'est rendu possible que lorsque le traducteur jouit d'une certaine visibilité et peut faire entendre sa voix. Or, nos trois traducteurs n'ont pas tous eu cette chance.

Au fil des traductions, on remarque une évolution frappante de l'espace de visibilité laissée au traducteur, qui participe de cette libération des contraintes et de cette ouverture au dialogue. Dans *Démons et merveilles*, le nom du traducteur, Bernard Noël, n'apparaît nulle part dans l'ouvrage ! Pourtant, les premières lignes de l'introduction de Jacques Bergier font d'entrée de jeu allusion à l'importance de cette traduction :

Il a fallu vingt-cinq ans d'efforts pour faire connaître Howard Phillips Lovecraft au public français. La récompense de ces efforts finit par venir : la critique, comme le public, comprit ce que Lovecraft apportait d'exceptionnel. Jean Cocteau écrivit même que Lovecraft gagnait à être traduit en français. (Bergier, 1955, p. 7)

Notons que cette traduction ne tait pas son nom et ne prétend pas se faire passer pour un original en français ; la mention « domaine étranger » portée sur la couverture et ce début de préface en attestent. Cependant, l'acteur qui l'a rendue possible reste anonyme.

En 1995, Lovecraft a gagné ses lettres de noblesse en France : la couverture place le nom de l'auteur en évidence, plus visible d'ailleurs que le titre du récit. Le nom d'Arnaud Mousnier-Lompré reste en revanche discrètement relégué à la page de garde : la traduction est loin de s'afficher en tant que telle. Il n'y a ni préface, ni mention de l'éditeur qui fasse état de cette « nouvelle » traduction, de ses motivations ou de sa plus-value.

Enfin, en 2010, les éditions Mnémos publient *Les Contrées du Rêves*. Sur la couverture, la hiérarchie est claire : le nom de l'auteur apparaît en lettres immenses – comme pour signaler à quel point son aura s'est accrue – suivi du titre du recueil, plus humble, et de la mention « Nouvelle traduction par David Camus » – la retraduction devient cette fois argument commercial dont on met en évidence la nouveauté. La quatrième de couverture appuie le trait, vantant « pour la première fois en France, [un] recueil [qui] regroupe tous ces écrits dans une traduction intégralement nouvelle. »

3.2 David Camus sur le seuil : une invitation au voyage

David Camus a en outre l'opportunité de s'exprimer dans une longue préface. De la « préface-étude » de *Démons et merveilles*, qui présentait Lovecraft sous une perspective de spécialiste littéraire, on passe à une « préface-légitimation » qui a pour seul objet de s'affirmer en tant que retraduction. Or, si n'importe quel spécialiste de l'auteur pouvait écrire la première, seul le retraducteur pouvait ainsi expliciter la plus-value de son travail dans la seconde. Cette préface est un seuil qui participe d'une stratégie de dévoilement du projet traductif en créant un horizon d'attente chez le lecteur, et le traducteur peut anticiper sur les risques de critiques ou d'incompréhension en remettant en perspective ses choix de traduction. Il souligne notamment l'existence de traductions antérieures, et explicite ce que ce nouveau travail apporte. De plus, une telle préface redonne de la visibilité à l'original, dont le lecteur pourrait avoir un peu oublié l'existence ; cela lui rappelle que l'objet qu'il a entre les mains est un objet éminemment interculturel soumis à une distance culturelle et temporelle.

Mais cette préface révèle également un certain besoin de raconter : David Camus se met en scène en tant que traducteur, comme pour expliquer le processus et les mécanismes de ce

travail envisagé sous l'angle créatif, et donne de ce fait naissance à deux récits : la quête épique de Randolph Carter se double du récit de la quête créatrice du traducteur.⁷

En effet, à l'instar de Lovecraft et de Randolph Carter, David Camus place dans un rêve la source de son récit. Ainsi commence sa préface :

« Pour traduire Lovecraft, il est important de regarder comment il écrit, mais encore plus de regarder comment il n'écrit pas... »

Cette phrase, je l'ai rêvée la nuit même du jour où j'ai appris que j'allais retraduire l'intégralité des nouvelles de Lovecraft se déroulant dans les Contrées du Rêve. (p. 7)

Puis le retraducteur dit s'être laissé « emporter par [son] élan » – illustration de la *pulsion de traduire* chère à Berman – et enchaîne les métaphores de l'exploration de l'œuvre du « maître », il nous raconte comment il s'est laissé absorber corps et âme par ce travail, au point d'en avoir des hallucinations, d'en perdre presque la raison. C'est une incarnation totale du personnage de Lovecraft qu'il nous propose, la figure mythifiée d'un Lovecraft qui vivait reclus chez lui, enfermé dans ses rêves et ses cauchemars. Il endosse ensuite le rôle du personnage du récit pour quitter la réalité :

Muni des chaussures de détective, à semelles de crêpe, et des ballerines de trapéziste que tout traducteur se doit de posséder dans sa garde-robe, j'y ajoutai une paire d'épais godillots et partis arpenter ces Contrées dont, je le sais à présent, on ne revient jamais tout à fait. (p. 9)

La multiplicité des visages du traducteur semble le conforter dans son rôle d'arpenteur et, bien qu'il revienne systématiquement à des considérations plus concrètes, telles que le choix de tel ou tel terme, ou l'humour chez Lovecraft, cette mise en scène ne disparaît jamais totalement. Il suffit de regarder la première phrase de chaque partie de cette préface pour suivre son parcours : « Mais alors que **j'approchais de l'orée du texte** en anglais... » (p. 10), « À partir de là, **j'ai pu poursuivre mon périple d'un pas plus tranquille**, et ébaucher des tentatives de réponses à certaines des questions qui continuent de diviser les traducteurs, les fans et les exégètes du maître... » (p. 11), « Mais avant de **nous aventurer si loin**, ou si près, je vous propose plutôt de suivre le conseil de 'Umr at-Tawil, le terrifiant Guide et Gardien de la Porte... » (p. 17).

Le contrat de lecture que propose clairement David Camus est une invitation : en nous offrant le récit de sa propre quête mythique de Kadath, rendue possible par son voyage à travers les différentes traductions, il signifie au lecteur que celui-ci peut à son tour faire l'expérience intime de ce mythe, et se pose en guide détenant les clés de cette quête de sens.

Et il récidiva, d'ailleurs. J'ai déjà évoqué le *Guide de la cité inconnue* auquel a participé Camus. Cet ouvrage tout entier est structuré autour du concept de l'incarnation d'un rôle : chacun des cinq auteurs s'y affuble d'une identité imaginaire pour conter cette ville, devenant non seulement co-auteur, mais aussi acteur du mythe qu'il contribue à développer. Le récit « Ce que les Dieux doivent aux hommes » est une pseudo-traduction d'un original qui s'intitulerait « With Lovecraft, in a dream », retrouvé par hasard dans des archives et signé par un certain Randolph Carter. En outre, le récit met en scène un opportuniste nommé « HPL ». Le paratexte éditorial pose les bases d'une mise en abîme astucieuse, en nous indiquant qu'il

⁷ Cette tendance semble être courante chez les traducteurs étant également auteurs de leurs propres œuvres. Voir à ce sujet l'article de Licia Taverna « Les préfaces des traducteurs comme discours sur la méthode et l'histoire : l'exemple de quatre traducteurs-écrivains italiens » (Taverna, 2011).

s'agit probablement d'un canular, car il est attesté que le personnage de Carter n'a jamais existé. On nous propose même certaines pistes : l'auteur serait August Derleth, qui édita Lovecraft après sa mort, ou Robert Bloch qui écrivit en effet en 1935 « Le Visiteur venu des étoiles », nouvelle mettant en scène Lovecraft en tant que personnage. Camus, en revanche, voile sa posture d'auteur en se parant du masque de son propre personnage de traducteur – illusion renforcée par les renvois au recueil *Les Contrées du Rêve*.⁸ Par un certain plaisir du travestissement, voilà qu'on brouille les pistes : les identités perdent leur stabilité ; auteur, personnage et traducteur se fondent les uns dans les autres.⁹

4. Conclusion

On a vu comment le champ littéraire français a peu à peu accueilli cette nouvelle emblématique de Lovecraft. Les lecteurs familiers de cet auteur ont intégré que la « cité » de Kadath se trouve dans les Contrées du Rêve, peuplées de Maigres Bêtes de la Nuit. Pour arriver à ce résultat, il a fallu passer par une première traduction extrêmement défailante, des adaptations à d'autres médias à caractère encyclopédique, et enfin une retraduction s'affichant comme telle et rendant visible les traditions traductives qui restaient tacites jusque là. Ne sommes-nous pas là en présence d'un cas de ce que Berman appelle *traduction mythique*, « une traduction qui élève l'original au niveau – assurément difficile à définir – du mythe », qui ne laisse derrière elle que « la pure Idée, la pure Image vide d'une œuvre », qui laisse enfin « bien loin derrière lui le livre réel » ? (Berman, 1990, pp. 180-184).

La littérature n'est pas faite d'objets figés. La traduction est certes un travail qui fait passer les frontières culturelles mais elle transcende également les frontières qui délimitent l'œuvre comme objet fini. En rendant visible la multiplicité des versions possibles d'un même texte, la retraduction montre que ce travail créatif ouvre un espace de liberté, de choix, un espace où, si le traducteur le désire, le jeu devient possible. C'est alors toute l'œuvre qui s'anime par le dialogue qui s'établit entre les différentes versions. Dans le cas de Lovecraft, c'est le jeu polyphonique que l'on a mis en évidence qui rassemble l'œuvre, l'auteur, ses lecteurs et ses traducteurs, tous unis dans une même dynamique créatrice ludique, et qui fait que l'on peut véritablement parler de mythe littéraire.

5. Bibliographie

Corpus

- Granier de Cassagnac, R., Camus, D., Fazi, M., et. al. (2010). *Kadath, le guide de la cité inconnue ; à la croisée des contrées du rêve ; d'après l'œuvre de H.P. Lovecraft*. Saint-Laurent-d'Oingt : Mnémos.
- Lovecraft, H.P. (1955). *Démons et merveilles* (B. Noël, trad.). Paris : 10-18.
- Lovecraft, H.P. (2005). *Démons et merveilles* (B. Noël, trad.). In *Le monde du rêve – Parodies et pastiches ; Les collaborations Lovecraft-Derleth [etc.]* (pp. 51-194). Paris : R. Laffont.
- Lovecraft, H.P. (2009). *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* (A. Mousnier-Lompré, trad.). Paris : J'ai lu.
- Lovecraft, H.P. (2010). *Les Contrées du rêve* (D. Camus, trad.). Saint-Laurent-d'Oingt : Mnémos.
- Lovecraft, H. P. (2011). *The Dream-Quest of Unknown Kadath*. In *The Complete Fiction* (pp. 409-489). New York : Barnes & Noble.

⁸ Les deux ouvrages furent en effet préparés par les éditions Mnémos en parallèle ; une note de l'éditeur indique d'ailleurs qu'il s'est accordé avec David Camus sur l'élaboration d'un vocabulaire commun, ce qui appuie la métatextualité en jeu.

⁹ Pour une analyse détaillée de la métaphore du travestissement appliqué à la traduction, voir Saint-André, 2010.

Sources secondaires

- Bergier, J. (1955). H.P. Lovecraft, ce grand génie venu d'ailleurs. In *Démons et merveilles* (pp. 7-16). Paris : Éditions des Deux-Rives.
- Berman, A. (1990). La retraduction comme espace de la traduction. *Palimpsestes*, 4, 1-7.
- Berman, A. (1995). *L'Épreuve de l'étranger : culture et traduction dans l'Allemagne romantique : Herder, Goethe, Schlegel, Novalis, Humboldt, Schleiermacher, Hölderlin*. Paris : Gallimard.
- Bonnefoy, Y. (2000). *La communauté des traducteurs*. Presses universitaires de Strasbourg.
- Brunel, P. & Vion-Dury, J. (dir.). (2003). *Dictionnaire des mythes du fantastique*. Presses Universitaires de Limoges.
- Campbell-Robson, K.L, Herber, K. & Petersen, S. (1987). *Les contrées du rêve* (T. Caussé, trad.). Paris : Descartes.
- Camus, D. (2010). Préface. In H.P. Lovecraft, *Les contrées du rêve* (pp. 7-18). Saint-Laurent-d'Oingt : Mnemos.
- Dorémieux, A. (Février 1956). Ici on désintègre ! Chroniques des livres – rubrique « Fantastique », *Fiction*, 27, 113-114. <http://www.tentacules.net/index.php?id=31>
- Gambier, Y. (2011). La retraduction : Ambiguïtés et défis. In E. Monti & P. Schnyder (dir.), *Autour de La retraduction : Perspectives littéraires européennes* (pp. 49-66). Paris : Orizons.
- Hendrickx, D. (2012). *H. P. Lovecraft : le dieu silencieux*. Lausanne : l'Âge d'homme.
- Houellebecq, M. (1999). *H.P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie*. Paris : Éditions du Rocher.
- Joshi, S.T. (2000). *Qu'est-ce que le mythe de Cthulhu ?* (P. Gindre, trad.). Dole : La Clef d'Argent.
- Ladmiral, J.-R. (2011). Nous autres traductions, nous savons maintenant que nous sommes mortelles... In E. Monti & P. Schnyder (dir.), *Autour de La retraduction : Perspectives Littéraires Européennes* (pp. 29-48). Paris : Orizons.
- Lévy, M. (2002). Lovecraft, trente ans après. In G. Menegaldo, M. Lévy, D.R. Burlesons, et al. (dir.), *H.P. Lovecraft : Fantastique, mythe et modernité* (pp. 15-33). Paris : Éditions Dervy.
- Saint-André, J. (2010). Translation as cross-identity performance. In St. André, J. (dir.), *Thinking through translation with metaphors* (pp. 275-294.). Manchester : St. Jerome Publishing.
- Taverna, L. (2011). Les préfaces des traducteurs comme discours sur la méthode et l'histoire : l'exemple de quatre traducteurs-écrivains italiens. In A. Chalvin, A. Lange & D. Monticelli (dir.), *Between cultures and texts : Itineraries in translation history = Entre les cultures et les textes : Itinéraires en histoire de la traduction* (pp. 269-283). Francfort : Peter Lang.
- Thibault Schaeffer, J. (1994). Récit mythique et transtextualité. In P. Cazier (dir.), *Mythe et création* (pp. 53-66). Presses Universitaires de Lille.
- Tymoczko, M. (1999). *Translation in a postcolonial context: Early Irish literature in English translation*. Manchester : St. Jerome.
- Wunenburger, J.-J. (1994). Principes d'une imagination mythopoiétique. In P. Cazier (dir.), *Mythe et création* (pp. 33-52). Presses Universitaires de Lille.



Marie Perrier

Université Lille 3 – Charles de Gaulle

marie.e.perrier@gmail.com

Biographie : Marie Perrier a été diplômée en Études Irlandaises et en Traductologie à l'Université de Lille 3. Agrégée d'anglais et traductrice littéraire, elle prépare actuellement sa thèse de doctorat portant sur la traduction et transmission du mythe dans la littérature fantastique, en concentrant ses recherches sur les liens d'influence entre deux écrivains, l'irlandais Lord Dunsany et l'américain H.P. Lovecraft, et leur réception dans le champ littéraire français.