



HAL
open science

Réceptions et interprétations de l'œuvre de Lovecraft à travers ses adaptations

Rémi Deschamps

► **To cite this version:**

Rémi Deschamps. Réceptions et interprétations de l'œuvre de Lovecraft à travers ses adaptations. Littératures. 2020. dumas-04595582

HAL Id: dumas-04595582

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04595582>

Submitted on 31 May 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

UNIVERSITÉ RENNES 2

Master Littérature générale et comparée,
Parcours ECCO

Réceptions et interprétations de l'œuvre de

Lovecraft à travers ses adaptations

Rémi DESCHAMPS

Sous la direction de Charline Pluvinet

2020



Spawn of the Stars, Sofyan Syarief, gravure basée sur la nouvelle The Call of Cthulhu de H.P. Lovecraft.

Avants propos

Une partie de ce mémoire ayant été réalisée pendant l'épidémie du coronavirus Covid-19 de 2020 et la Bibliothèque Universitaire de Rennes 2 étant fermée, les trois ouvrages suivant seront cités sans indications de page :

- JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), Aiglepierre, La Clef d'Argent, « KhThOn », 2007.
- MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, Aiglepierre, La Clef d'Argent, « KhThOn », 2011.
- SHREFFLER Philip A., *L'Univers de Lovecraft. Cahiers d'études Lovecraftiennes – IV*, Joseph Altairac (trad.), Encrage, Amiens, 1991.

-

Dans ce mémoire, le titre des nouvelles de Howard Phillips Lovecraft sera cité en italique et non entre guillemets. Celles-ci ayant été soumises à un régime particulier de diffusion, et ne faisant pas partie de recueils formés par l'auteur, il semble pertinent de les considérer chacune comme des œuvres à part entière.

Remerciements

Pour m’avoir aidé à réaliser ce mémoire, et avoir pris beaucoup d’intérêt à le faire, je remercie ma directrice de mémoire Charline Pluvinet.

Pour m’avoir empêché de sombrer dans les cauchemars de Lovecraft, et accompagner sur le bord des abysses, je remercie Nolwenn Delouche et Nathalie Josset qui ont été présentes à chaque moment.

Pour m’avoir écouté prononcer les phrases du silence et invoquer le nom de Yog-Sothoth, je remercie Clément Percheron, Maxime Briand et Nicolas Deschamps, mes camarades de philosophie ; Jason Chollet et Dylan DoVale, mes fidèles compagnons ; Szadek, qui veille en secret ; mais avant tout Naomi et Annwenn, mes filleules qui font mentir Lovecraft : parfois la magie existe.

Et bien sûr, je remercie Howard Phillips Lovecraft sans lequel mon mémoire n'aurait jamais imaginé prendre la poussière, dans une bibliothèque oubliée, auprès du *Necronomicon*.

Table des matières

Introduction	4
I. Les formes d’adaptations de Lovecraft	22
A) Des œuvres privilégiées par les adaptations contemporaines	22
a) Une publication orientée de Lovecraft	22
b) Des modes de diffusions contemporains influençant la réception	32
c) La présence contemporaine du mythe de Cthulhu comme prisme déformant lors des diffusions et publications de Lovecraft	39
B) Une multiplication des supports qui implique une multiplication des choix dans les adaptations contemporaines de Lovecraft.	44
a) Suggérer l’indicible par l’image elliptique dans les arts graphiques contemporains	44
b) La déconstruction comme représentation acoustique de l’indicible	60
c) La folie comme mécanisme de jeu	67
d) Un genre littéraire considéré différemment, selon le support artistique qui l'adapte	74
II. Adaptation, transfictionnalité et recreation	80
A) Des adaptations infidèles ?	80
a) Adaptation, la réception d'une réception	80
b) Transfictionnalité et intertextualité dans les adaptations	90
c) Interlecture des adaptations	103
B) Lovecraft autonomisé de ses œuvres	111
a) Lovecraft, le poète maudit	111
b) Lovecraft, personnage bovaryste et jeux avec l’ethos	122
III. Lovecraft et ses mythes	131
A) Les différents modes d’appréhension de Lovecraft dans les arts, Lovecraft dans la culture populaire	131
a) État des lieux à travers d’anciennes adaptations	131
B) Dans la société	157
a) Démocratisation de Lovecraft auprès du grand public	157
b) Sectes, bovarysme et Lovecraft	170
c) Le racisme lovecraftien perçu par la société contemporaine	182
Conclusion	189
Bibliographie	193

Introduction

“ Lovecraft... opened the way for me, ” écrit Stephen King, “ as he had done for others before me.... it is his shadow, so long and gaunt, and his eyes, so dark and puritanical, which overlies almost all of the important horror fiction that has come since ”.¹

Comme l’explique Stephen King, Lovecraft est l’un des auteurs d’horreur les plus influents. Il a inspiré des centaines d’artistes partout dans le monde. Il a été pastiché en littérature, adapté au cinéma, en bande dessinée, jeu vidéo, musique, peinture, jeu de société, et dans la plupart des autres médias artistiques que ce soit en architecture, poésie, sculpture ou théâtre. On peut donc dire que l’ombre de Lovecraft n’apparaît pas que dans les « fictions d’horreur », pour reprendre les mots de Stephen King, mais aussi dans tous les genres artistiques existants. Mais, paradoxalement, Lovecraft est aussi considéré comme un auteur difficile à adapter.²

Cet engouement est tel qu’il est souvent compliqué pour le néophyte d’appréhender l’œuvre de Lovecraft, tant il y a de préjugés, et de ne pas mélanger les créations lovecraftiennes avec celles de l’un de ses nombreux continuateurs. La tâche est d’autant plus ardue que la pratique consistant à reprendre l’univers de Lovecraft, afin de lui ajouter de nouvelles créatures, de nouveaux lieux et de nouveaux concepts, est devenue une tradition littéraire depuis la création par August Derleth du « mythe de Cthulhu ».³

Le mythe de Cthulhu est un univers transfictionnel et transmédiatique bien connu des amateurs de littérature d’horreur et de science-fiction. Il a commencé à se mettre en place du vivant de Lovecraft lorsque ses amis et admirateurs écrivains se mirent à reprendre les créatures et les lieux que Lovecraft inventait dans ses nouvelles. Celui-ci leur donna son consentement en mettant cela sur le compte d’un jeu littéraire sans se douter que cela amènerait à la création d’une fausse mythologie littéraire, explique Will Murray.⁴ Parmi ces

¹ « Lovecraft m’a ouvert la voie, comme il a fait pour d’autres avant moi, sa grande ombre décharnée, et ses yeux, si sombres et puritains, surplombent presque toutes les fictions d’horreur les plus importantes parues depuis. » (Nous traduisons) WOHLEBER Curt, « The Man Who Can Scare Stephen King », *American heritage*, n°46, 1995, <https://www.americanheritage.com/content/man-who-can-scare-stephen-king>.

² VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, Paris, ActuSF, 2017, p. 409.

³ L’idée d’une tradition comme composante du mythe de Cthulhu vient de Robert M. Price dans *What is Cthulhu Mythos ?* et sera réutilisée plusieurs fois dans ce mémoire. JOSHI S.T. (dir.) *Qu’est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), Aiglepierre, La Clef d’Argent, « KhThOn », 2007.

⁴ *Ibid.*

écrivains, on peut citer Clark Asthon Smith, Frank Belknap Long, Robert E. Howard (célèbre pour son personnage Conan The Barbarian), Robert Bloch (l'auteur de *Psycho*), mais aussi August Derleth qui fondera plus tard *Arkham House* et éditera Lovecraft pour la première fois en dehors d'un *pulp magazine*. C'est au total une quinzaine d'auteurs, amis de l'écrivain, qui participent à ce jeu de référence et étoffent ce qui deviendra le mythe de Cthulhu.⁵

Lovecraft aurait probablement refusé la création de ce mythe, affirme Donald R. Burelson lors de la conférence à la *World Fantasy Convention* à Providence le 31 octobre 1986.⁶ En effet, l'auteur avait déjà refusé très poliment dans l'une de ses lettres adressées à Derleth de nommer sa mythologie fictive : « Mythe d'Hastur ». ⁷ Lovecraft refuse l'idée de mythe car elle ne correspond pas à ses objectifs littéraires. Pour lui il ne s'agit que d'un jeu d'intertextualité. Toutefois, il n'aurait pas refusé que l'on s'amuse avec ses systèmes de faux panthéons et de cycles mythiques, ajoute Robert M. Price lors de la même conférence.

Pour les critiques, le mythe de Cthulhu est un problème car ses adeptes, les « Cthulist »⁸, tenteraient de trouver une cohérence qui lierait l'ensemble des œuvres de Lovecraft entre elles, cohérence qui n'existerait pas. Pour y arriver, en se basant sur des critères subjectifs et extérieurs à Lovecraft, les « Cthulist » ne prendraient alors en compte que douze ou quatorze⁹ des nouvelles de Lovecraft, rejetant toutes les autres qui n'appartiendraient pas au canon du mythe. Les éditeurs eux-mêmes n'hésitent pas à publier des recueils des œuvres de Lovecraft avec le titre *Mythe de Cthulhu* et y incorporent le plus souvent les nouvelles que l'on rattache à celui-ci. Parfois, ils y ajoutent même les nouvelles d'autres écrivains. Il y a donc tout un pan de l'œuvre de Lovecraft qui est occulté.

Afin de trouver un compromis entre le mythe de Cthulhu, indubitablement ancré dans la culture populaire, et la critique, qui appelle à le faire disparaître, S.T. Joshi propose de créer le terme de « Mythe de Lovecraft ». Le mythe de Lovecraft reprend le terme de « mythe » cher aux lecteurs de Lovecraft, mais la cohérence qui est recherchée entre les nouvelles n'est plus fondée sur la présence ou non du faux panthéon divin inventé par Lovecraft, comme c'est

⁵ SHREFFLER Philip A., *L'Univers de Lovecraft. Cahiers d'études Lovecraftiennes – IV*, Joseph Altaireac (trad.), Encrage, Amiens, 1991.

⁶ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, op. cit.

⁷ Hastur était une créature fantastique reprise par Lovecraft à Robert W. Chambers qui la faisait apparaître dans *The Yellow King*, ce qui indique que Lovecraft aimait également s'amuser à reprendre des personnages qu'il avait aimés chez d'autres auteurs.

⁸ Nom que se donnent les défenseurs du concept de mythe de Cthulhu.

⁹ Certains débattent pour savoir quelles nouvelles exactement seraient ou non à inclure dans le mythe de Cthulhu bien que Lovecraft n'y ait jamais pensé lui-même.

le cas avec le mythe de Cthulhu, mais sur un aspect plus littéraire : la vision du monde que Lovecraft utilise dans ses nouvelles. Cela permettrait de prendre en considération l'ensemble des œuvres de l'auteur. En effet, S.T. Joshi pense que toutes les productions de Lovecraft sont liées par une vision du monde matérialiste, athée et relativiste. C'est ce qu'explique Lovecraft dans l'une de ses lettres au directeur de *Weird Tales* le 5 juillet 1927 : “ *Now all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large.* ”¹⁰

C'est cette vision du monde qui est à l'origine des mécanismes d'épouvante présents dans les récits d'horreur de Lovecraft. Celui-ci utilise la peur comme un *placere et docere* horrifique¹¹ pour tenter de faire comprendre à ses lecteurs le concept philosophique de “*cosmic indifférence*”, c'est-à-dire l'indifférence cosmique. Selon Lovecraft, l'homme est insignifiant et perdu à l'intérieur d'un univers immense et indifférent qui dépasse ses sens et sa compréhension. C'est cette indifférence du cosmos envers l'être humain que Lovecraft utilise par exemple pour montrer qu'il n'y aurait pas de dieux pour veiller sur les hommes qui seraient isolés, seuls et terrifiés.

Dès son vivant, nous voyons donc qu'il y a des changements dans les modes d'appréhension des œuvres de Lovecraft. Le mythe de Cthulhu modifie la façon de lire Lovecraft puisqu'il se concentre sur la forme et non le fond. On peut ajouter que le mythe de Cthulhu présente les mythes intradiégétiques des nouvelles de Lovecraft comme vrais, alors que chez Lovecraft le lecteur doit douter de la véracité de ces mythes afin de comprendre l'absurdité des croyances religieuses et accéder à la réalité du monde, Lovecraft étant athée et matérialiste. Mais, le mythe de Cthulhu est-il le seul responsable des changements de représentations et d'interprétations de l'œuvre lovecraftienne chez ses lecteurs contemporains ? D'autres pratiques, comme l'adaptation, n'auraient-elles pas également un rôle dans ce processus de modification de la réception ?

Pour étudier ce phénomène, il semble nécessaire de définir en amont des notions qui serviront d'outils à l'analyse de ce sujet.

¹⁰ « Tous mes récits partent du principe fondamental que les lois, les émotions et les intérêts humains ordinaires n'ont aucune validité ni aucune pertinence au sein du cosmos dans son ensemble. » (Nous traduisons) *Weird Tales* le 5 juillet 1927.

¹¹ « Plaire et instruire » en latin. Ici la peur est une façon ludique d'amener les lecteurs à réfléchir sur la place de l'homme dans le cosmos.

Une première notion qui semble essentielle à définir est celle de mythe. Il y a trois emplois du mot « mythe » à distinguer lorsque l'on parle de l'œuvre de Lovecraft : le mythe intradiégétique auquel croient les personnages de Lovecraft mais dont on ne connaît pas la véracité ; la structure mythique utilisée par la narration des nouvelles de Lovecraft afin de donner une explication aux phénomènes du monde par le symbolisme ; et le mythe de Cthulhu univers de fiction créé par des phénomènes de transfictionnalité à la fois entre les nouvelles de Lovecraft et celles d'autres auteurs.

Jean-Pierre Vernant définit ainsi le mythe :

Un mythe, pour nous, c'est un récit traditionnel assez important pour avoir été conservé et transmis de génération en génération au sein d'une culture, et qui relate les actions de dieux, de héros ou d'êtres légendaires dont la geste se situe dans un autre temps que le nôtre, dans l'« ancien temps », un passé différent de celui dont traite l'enquête historique.¹²

Cette définition de Jean-Pierre Vernant correspond tout à fait aux mythes intradiégétiques racontés par les personnages de Lovecraft à propos de cosmogonie et de dieux qui auraient contrôlé la Terre dans des temps anciens et oubliés.

Donald R. Burelson dans *What is Cthulhu Mythos ?*¹³ donne une autre définition. D'après lui le mythe est :

Un système philosophique grâce auquel on tente de donner un sens à la nature profonde de l'univers. En d'autres mots, un mythe peut être considéré comme une sorte de vision du monde qui serait exprimée de différentes façons ; que ce soit au travers d'une tradition orale ou par le biais d'un corpus de textes.

Il apporte donc une nuance importante en ce qui concerne Lovecraft, car il n'y a pas que le mythe intradiégétique que l'on pourrait qualifier de mythe, mais aussi les textes de Lovecraft eux-mêmes. Donald R. Burelson parle de « système philosophique » car les nouvelles de Lovecraft portent une certaine vision du monde comme nous l'avons vu précédemment avec S.T Joshi. En effet, comme les mythes, les nouvelles de Lovecraft ont un but explicatif par le symbole, la métaphore. Paul Ricœur explique que le mythe n'est :

¹² VERNANT Jean-Pierre, *Mythes grecs au figuré de l'Antiquité au Baroque*, « Frontières du mythe » Paris, Gallimard, 1996, p. 25.

¹³ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, op. cit., p. 41.

Non point une fausse explication par le moyen d'images et de fables, mais un récit traditionnel, portant sur des événements arrivés à l'origine des temps et destiné à fonder l'action rituelle des hommes d'aujourd'hui et de manière générale à instituer toutes les formes d'actions et de pensées par lesquels l'homme se comprend lui-même dans son monde. [...] en perdant ses prétentions explicatives le mythe révèle sa portée exploratoire et compréhensive, ce que nous appellerons plus loin sa fonction symbolique.¹⁴

Paul Ricœur explique qu'un mythe est un récit symbolique qui explore et tente de comprendre le monde pour que l'homme y comprenne mieux sa place. On peut donc dire que les récits de Lovecraft correspondent à cette description puisqu'ils ont pour but d'expliquer la place de l'homme dans ce monde en décrivant un univers matérialiste et mécanique. Comme le fait remarquer Robert M. Price, le mythe de Cthulhu est devenu une tradition, or pour Donald R. Burelson le mythe est une vision du monde partagée « au travers d'une tradition orale ou par le biais d'un corpus de texte ».¹⁵ Toutefois, il faut nuancer cette troisième acception du mythe chez Lovecraft, car dans ses nouvelles c'est davantage un jeu littéraire qu'une tradition mythique. En effet, pour Lovecraft il s'agit uniquement d'un jeu intertextuel, il mentionne des lieux et créatures de ses autres nouvelles, ainsi que de celles de ces amis, dans le seul but de faire plaisir aux lecteurs qui repèreraient ces allusions. Le mythe de Cthulhu de Derleth est en revanche plus proche d'être une tradition dans le sens où il y a une volonté de transfictionnalité, c'est-à-dire de continuité entre les textes, et non seulement d'intertextualité, c'est-à-dire de références. Ajoutons par ailleurs qu'avec le mythe de Cthulhu, les mythes intradiégétiques racontés par les personnages de Lovecraft sont à considérer comme des vérités, car la transfictionnalité créée entre les nouvelles de l'auteur et celles de ses suiveurs ne laisse plus aucun doute quant à leur véracité : dans cette version les Grands Anciens existent.¹⁶ Originellement, Lovecraft tente d'amener les lecteurs à douter de ces mythes intradiégétiques, car il ne serait pas possible de comprendre ce que sont les Grands Anciens, hormis qu'ils sont des phénomènes naturels. La transfictionnalité apportée par le mythe de Cthulhu change ainsi la façon de lire les nouvelles de Lovecraft.

¹⁴ RICŒUR Paul, *Finitude et culpabilité II, La Symbolique du Mal*, Paris, Aubier-montaigne, 1960, p. 12-13.

¹⁵ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, *op. cit.*

¹⁶ Les *Great Old Ones*, les créatures les plus célèbres de Lovecraft. Dans le mythe de Cthulhu, ces entités forment un panthéon de divinités extraterrestres qui sert de socle pour créer de la transfictionnalité entre les œuvres.

Approfondissons donc la notion de transfictionnalité. Dans son livre *Les Fictions transfuges*, Richard Saint-Gelais parle de « transfictionnalité » pour désigner un « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction ». ¹⁷ La notion de transfictionnalité semble mieux adaptée que celle de « mythe » pour qualifier le mythe de Cthulhu puisqu'il s'agit de littérature. S'il y a confusion, c'est que les créatures de Lovecraft et son univers ressemblent à ceux des mythes.

La transfictionnalité se veut un terme fédérateur regroupant les diverses pratiques ayant en commun de donner à la fiction (personnages, intrigues, univers fictifs) un prolongement au-delà des limites de l'œuvre. Elle regroupe donc tout aussi bien les suites et continuations, autographes ou allographes, que le retour de protagonistes, les biographies de personnages, les cycles et séries, les « univers partagés », etc. (La transfictionnalité se distingue cependant de l'adaptation, qui décline une fiction en principe équivalente plutôt que d'en proposer une expansion.). ¹⁸

Nous allons voir que dans le cas de Lovecraft, les adaptations ne sont pas toujours à distinguer de la transfictionnalité car elles ne sont jamais une simple transcription d'une diégèse vers un autre support. Elles sont le plus souvent des mélanges de plusieurs nouvelles à la frontière entre adaptation et suite. Par exemple le jeu vidéo *Conarium*, qui adapte plusieurs nouvelles de Lovecraft dont *At The Mountain of Madness*, se positionne également comme une suite de celle-ci. Le jeu est tout à la fois une adaptation et une suite où se retrouve de la transfictionnalité. Mais, qu'est-ce qu'une adaptation ?

Jean Cléder et Laurent Jullier expliquent que :

Le mot adaptation (du latin médiéval *adaptatio*) se diffuse au XVI^e siècle : il désigne l'action d'approprier, d'ajuster. Formé à partir du préfixe *ad-* et du participe passé *aptus* (*apte* en français) du verbe *apere* (qui signifie déjà « attacher, lier »). Le mot implique déjà un redoublement du geste d'appropriation ou d'ajustement ; mais très vite il va recevoir une spécialisation rhétorique : « convenance (d'un mot, de l'expression) à l'idée » (1539), « convenance (d'une œuvre) à une situation » (1578). Ce dernier sens est repris à la fin du XIX^e siècle avec une autre valeur : « transformation (d'une œuvre) pour l'adapter à une nouvelle forme » (1890). ¹⁹

¹⁷ SAINT-GELAIS Richard, *Les fictions transfuges, la transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, « Poétique », 2011.

¹⁸ AUDET René, LANGLET Irène, SAINT-GELAIS Richard (dir.), Colloque « La Transfictionnalité », Québec, Musée national des beaux-arts, 2005, https://www.fabula.org/actualites/la-transfictionnalite_10764.php.

¹⁹ CLEDER Jean, JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation*, Paris, Flammarion, « Champs arts », 2017, p. 369.

L'adaptation est donc le fait de transformer une œuvre pour la faire correspondre à un médium artistique qui n'est pas celui d'origine, par exemple adapter un livre en film. Dans le cas de Lovecraft, les adaptations sont rarement une simple transposition du matériel diégétique du livre vers une mise en image ou en son. On peut dans ce cas parler d'expansion de la fiction en même temps que d'équivalence. Une œuvre peut donc à la fois utiliser des principes d'adaptation et de transfictionnalité par rapport à l'œuvre d'origine. Par exemple, *In the Mouth of Madness*, de John Carpenter, adapte la stylistique lovecraftienne et ses figures, sans pour autant chercher à retranscrire une histoire de Lovecraft en particulier. Il s'agit ainsi d'une adaptation imprégnée de transfictionnalité puisqu'elle permet d'agrandir l'univers fictif inventé par Lovecraft tout en adaptant ses codes littéraires et certains de ses personnages. Il faudra voir si toutes les adaptations du corpus répondent à ces mêmes critères afin de comprendre si ce phénomène est important dans l'horizon d'attente des lecteurs.

L'horizon d'attente est une notion importante pour comprendre l'évolution dans les modes d'appréhension d'une œuvre. Selon Hans Robert Jauss l'horizon d'attente est :

Le système de références objectivement formulable qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition²⁰ entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne.

L'horizon d'attente est donc formé par le lecteur qui lit une œuvre en ayant des attentes par rapport à son genre, à ses thèmes et à son époque. Cependant, il y a aussi un horizon d'attente créé par la lecture de l'œuvre elle-même. Jauss explique que ces deux horizons peuvent fusionner :

La fusion des deux horizons : celui qu'implique le texte et celui que le lecteur apporte dans sa lecture peut s'opérer dans la jouissance des attentes comblées, dans la libération des contraintes et de la monotonie quotidienne, dans l'identification acceptée telle qu'elle était proposée, ou plus généralement dans l'adhésion au supplément d'expérience apporté par l'œuvre. Mais la fusion des horizons peut aussi prendre une forme réflexive : distance critique dans l'examen, constatation d'un dépaysement, découverte du procédé artistique, réponse à une incitation intellectuelle – cependant que

²⁰ JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, « Tel », 1990, p. 55.

le lecteur accepte ou refuse d'intégrer l'expérience littéraire nouvelle à l'horizon de sa propre expérience.²¹

Cette fusion permet soit de répondre positivement aux attentes des lecteurs soit négativement. Nous verrons que dans le cas de Lovecraft, un horizon d'attente peut-être formé *a posteriori* par ses adaptations et ainsi modifier les attentes des lecteurs ou re-lecteurs de Lovecraft.

En plus de l'horizon d'attente, l'interlecture est un autre phénomène à prendre en compte dans le cas de la réception lovecraftienne. L'interlecture est une notion littéraire théorisée par Jean Bellemin-Noël en relation avec la psychanalyse. Il s'agit d'un phénomène psychologique qui orienterait la lecture d'un texte par l'inconscient du lecteur²², c'est-à-dire que les connaissances du lecteur, les textes amonts et avals, viendraient modifier la lecture d'une œuvre. Dans le cas de Lovecraft, l'abondance d'adaptations, d'œuvres s'inspirant de ses nouvelles ou réaliser dans le cadre du mythe de Cthulhu est telle, que ce phénomène d'interlecture semble important à envisager comme une hypothèse qui pourrait nous renseigner sur la divergence entre ce que dit une œuvre, et les différentes façons de l'interpréter. On peut donc dire que l'interlecture est la forme inconsciente de l'horizon d'attente.

Parmi le bagage inconscient et conscient des lecteurs, il y a la question du genre littéraire. Mieux comprendre le genre littéraire de Lovecraft sert à mieux comprendre les attentes de ses lecteurs mais aussi ce qu'ils attendent d'œuvres adaptées de Lovecraft. Il est ainsi plus facile de juger un écart entre l'horizon d'attente et l'œuvre et d'étudier le mode d'appréhension de l'œuvre originale par les lecteurs.

À propos de ses nouvelles, Lovecraft explique qu'il fait de la *weird fiction*.²³ La *weird fiction* est un terme qu'il popularise dans son essai *Supernatural Horror in Literature* et qu'il emploie pour décrire sa littérature d'horreur :

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

²¹ *Ibid.*, p. 257.

²² Comme nous le verrons, nous n'utilisons pas l'inconscient dans son sens psychanalytique dans ce mémoire.

²³ LOVECRAFT H. P., « Notes on writing weird fiction », *Amateur Correspondent*, 1937, p. 7-10.

*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.*²⁴

Dans cet essai, Lovecraft définit ce genre, non pas comme le fait d'une époque mais comme rattaché au sentiment de « peur cosmique », il parle aussi de *Horror Tale*, de conte d'horreur. L'auteur remonte l'origine de ce genre littéraire aux premiers récits de l'histoire : « *Cosmic terror appears as an ingredient of the earliest folklore of all races, and is crystallised in the most archaic ballads, chronicles, and sacred writings* ». ²⁵ La peur cosmique est liée à l'indifférence cosmique, ce serait la peur ressentie par les lecteurs qui, suite à la lecture de Lovecraft, prendraient conscience de leur place dans l'univers. Il la décrit ainsi au directeur du pulp *Weird Tales* :

*Now all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large. To me there is nothing but puerility in a tale in which the human form—and the local human passions and conditions and standards—are depicted as native to other worlds or other universes. To achieve the essence of real externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all. Only the human scenes and characters must have human qualities. These must be handled with unsparing realism, (not catch-penny romanticism) but when we cross the line to the boundless and hideous unknown—the shadow-haunted Outside—we must remember to leave our humanity—and terrestrialism at the threshold.*²⁶

²⁴ « Le vrai conte étrange (*weird tale*) a quelque chose de plus qu'un meurtre caché, des os sanglants, ou des chaînes cliquetantes comme on en a l'habitude. Il doit y avoir une certaine atmosphère qui vous met à bout de souffle et une peur indicible venant de l'extérieur mettant en présence des forces inconnues ; il doit y avoir un indice, présenté avec sérieux et qui deviendra le sujet du conte, et qui est le concept le plus terrible du cerveau humain : une suspension calomnieuse et particulière ou une défaite des lois de la Nature qui sont notre seule garantie contre les assauts du chaos et les démons de l'espace non plombé ». (Nous traduisons)

²⁵ « La peur cosmique apparaît comme un ingrédient des premiers folklores de toutes les races, et est cristallisée dans les ballades les plus archaïques, dans les chroniques et les écrits sacrés ».

²⁶ « Tous mes récits partent du principe fondamental que les lois, les émotions et les intérêts humains ordinaires n'ont aucune validité ni aucune pertinence au sein du cosmos dans son ensemble. Pour moi il n'y a que de la puérilité dans une histoire où la forme humaine -avec ses passions, ses conditions et ses normes- est décrite comme venant d'autres mondes ou d'autres univers. Pour représenter la véritable essence de ce qui nous est extérieur, il faut oublier l'existence même des choses comme la vie organique, le bien et le mal, l'amour et la haine, tous ces attributs localisés d'une race temporaire et négligeable appelée Humanité. Seules les scènes et personnages humains doivent avoir des qualités humaines. Cela doit prendre forme avec du réalisme (et non des effets romantiques faciles) mais lorsqu'on franchit la frontière vers l'inconnu -l'ombre qui hante l'extérieur-, il faut laisser notre humanité, notre terrestrialisme, sur le seuil. (Nous traduisons).

On peut également rapprocher la peur éprouvée par la lecture d'œuvre de *weird fiction* à l'effet de fantastique dont parle Tzvetan Todorov dans son *Introduction à la littérature fantastique* :

Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. Ou bien le diable est une illusion, un être imaginaire ; ou bien il existe réellement, tout comme les autres êtres vivants : avec cette réserve qu'on le rencontre rarement.

Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel.²⁷

Le fantastique est pour Todorov un sentiment partagé autant par le personnage que le lecteur, puisque tous deux hésitent entre une explication surnaturelle ou naturelle pour expliquer les événements de la *diegesis*. À propos de ce doute, Lovecraft explique à l'écrivain Frank Belknap Long dans une lettre :

*The time has come when the normal revolution against time, space and matter must assume a form not overly incompatible with what is known of reality - when it must be gratified by images forming supplements rather than contradiction of the visible and measurable universe. And what if not a form of non-supernatural cosmic art ?*²⁸

Lovecraft dit ici que son art, c'est-à-dire la *weird fiction*, est cosmique et non surnaturel, car ce qui y est raconté ne contredit pas les lois de la nature, mais ajoute à sa compréhension. L'effet de fantastique n'est donc jamais justifié par le surnaturel, elle n'est toujours qu'une hypothèse. En revanche, on pourrait y voir une similitude avec l'inquiétante étrangeté décrite par Freud : « L'inquiétante étrangeté, c'est quand l'intime surgit comme

²⁷ TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970.

²⁸ « Le moment logique est venu pour la révolution contre le temps et l'espace d'assumer une forme qui ne va pas contre ce qui est connu de la réalité - qui serait un supplément plutôt qu'une contradiction de ce qui est visible et mesurable dans l'univers. Et quoi d'autre qu'une forme d'art cosmique non-surnaturel ? » (Nous traduisons) Lettre à Frank Belknap Long, 27 février 1931, *LOVECRAFT H.P., Selected Letters III, 1929-1931*, August Derleth, Donald Wandrei (edit.), p. 293.

étranger, inconnu, autre absolu, au point d'en être effrayant ». ²⁹ Les personnages de Lovecraft découvrent que le monde qu'ils connaissent n'est pas tel qu'ils le croient et se retrouvent plongés dans un doute métaphysique, de même pour le lecteur. La peur cosmique, dû à l'indifférence cosmique de l'univers, provoque donc un effet de fantastique qui se trouve être le résultat de l'inquiétante étrangeté.

Ces notions que l'on trouve chez Lovecraft sont des questions philosophiques et scientifiques. C'est en cela que Lovecraft est parfois aussi considéré comme un écrivain de science-fiction. Dans *La Science-Fiction*, Gilbert Millet et Denis Labbé, décrivent ce genre comme étant caractérisé par la présence de « références au futur, à la science, à l'évolution de l'homme et des sociétés humaines ». ³⁰ Pour eux la littérature de Lovecraft serait en marge de la SF car la science et le futur n'y seraient qu'un prétexte pour expliquer le retour des « Grands Anciens ». ³¹ Ses nouvelles seraient plutôt tournées vers le passé. Pourtant, l'une des grandes préoccupations de Lovecraft est la peur de la décadence de la civilisation ³², comme l'explique Christophe Thill et Cédric Monget ³³, et donc le futur. Matthew Onderdonk, quant à lui, pense que la fiction lovecraftienne s'enchaîne logiquement avec « vraisemblance » et « cohérence » car l'auteur met l'accent sur la « justification scientifique ». ³⁴ Le réalisme scientifique de ses descriptions participerait également à l'aspect scientifique de ses nouvelles. Nous trouvons donc dans certaines œuvres des « références au futur, à la science, à l'évolution de l'homme et des sociétés humaines » ³⁵ ce qui en fait de la science-fiction.

Cependant, Lovecraft lui-même explique que « le passé est réel, il constitue tout ce qui existe [...] quant à l'avenir [...] il est trop fondamentalement inconnu et dépourvu de points de repères pour offrir une prise à notre conception de la précision dans la description

²⁹ FREUD Sigmund, « L'inquiétante étrangeté », (1919), *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, « Idées », 1976.

³⁰ MILLET Gilbert ; LABBE Denis, *La Science-Fiction*, Paris, Belin, « Sujets », 2001.

³¹ Ce qui est davantage vrai pour le mythe de Cthulhu que pour les nouvelles de Lovecraft. Gilbert Millet et Denis Labbé connaissent probablement les nouvelles de Lovecraft à travers le prisme déformant du mythe de Cthulhu.

³² THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, Rennes 2, Henri Huchon (real.), Rennes 2, Rennes, 2018 [En ligne], <https://www.lairedu.fr/media/video/conference/lautre-chez-lovecraft/>. Conférence prononcée le 15 octobre 2018 à Rennes.

³³ MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, Aiglepieuvre, La Clef d'Argent, « KhThOn », 2011.

³⁴ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), Encreage, Amiens, 1990.

³⁵ MILLET Gilbert ; LABBE Denis, *La Science-Fiction*, op. cit., p. 9.

esthétique ».³⁶ Lovecraft lui-même va dans le sens de Gilbert Millet et Denis Labbé, mais pour des raisons différentes.

Lovecraft étant souvent catégorisé dans la science-fiction, il pourrait paraître étonnant que ce soit parfois la *fantasy* qui serve à le décrire. Cependant, d'après Gilbert Millet et Denis Labbé les deux genres : « ont les mêmes racines et sont parfois pratiqués par les mêmes auteurs ».³⁷ Lovecraft était un très grand admirateur de Lord Dunsany, fondateur du genre avec Tolkien, Edgar Rice Burroughs, Henry Rider Haggard comme précurseurs. Il aime aussi Arthur Machen et Robert W. Chambers, tous deux à la limite entre fantastique et *fantasy*. Il était également ami avec Robert E. Howard le créateur de *Conan The Barbarian* (Robert Howard qui faisait partie de son cercle d'amis et s'inspirait lui-même beaucoup de Lovecraft). Il n'est donc pas incongru de voir chez Lovecraft de la *fantasy*, surtout dans ce que S.T. Joshi appelle ses récits dunsaniens.

Il faut rappeler que la période à laquelle écrit Lovecraft est la grande période de la science-fiction et de la *fantasy* en Amérique, et notamment dans les *pulps Weird Tales* et *Astounding Stories* qui éditent Lovecraft. La *fantasy* (parfois orthographiée fantaisie en France) ou *heroic fantasy*, est d'après le Larousse un « genre littéraire qui mêle, dans une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes du fantastique et du merveilleux. »

Cela correspond à certaines nouvelles de Lovecraft, notamment celles où prend place le personnage de Randolph Carter. Elles ne sont plus écrites sur le mode de la peur de l'inconnu, mais décrivent un monde merveilleux qui reprend les thèmes fantastiques des nouvelles de Lovecraft, mais aussi des éléments des mythologies grecques et romaines, à la façon de Tolkien par exemple.

Comme nous venons de le voir, étudier Lovecraft revient également à étudier de nombreux autres sujets périphériques. Cela peut expliquer pourquoi la critique sur les œuvres de Lovecraft, sur ses suiveurs et ses adaptateurs, est riche et abondante. Cependant, il s'agit souvent d'études de cas. Par exemple *Cthulhu Metal*³⁸ qui questionne les relations entre Lovecraft et la musique *metal*, ou encore *Corman, Lovecraft : la rencontre fantastique*³⁹ qui s'intéresse aux relations entre le cinéma de Roger Corman et la littérature de Lovecraft. Il est

³⁶ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II, op. cit.*

³⁷ MILLET Gilbert ; LABBE Denis, *La Science-Fiction, op. cit.*, p. 31.

³⁸ BAERT Sebastien, *Cthulhu metal : L'Influence du mythe*, Bragelonne, 2019.

³⁹ FORESTI Guillaume, *Corman, Lovecraft : la rencontre fantastique*, Paris, Dreamland, 2002.

donc difficile de comprendre le phénomène de l'adaptation lovecraftienne dans son ensemble. Les études de cas ne semblent pas suffisantes pour étudier exhaustivement un auteur passé aujourd'hui dans l'imaginaire collectif, voire dans l'inconscient collectif tel que Jung le théorise :

Les instincts et les archétypes constituent l'ensemble de l'inconscient collectif. Je l'appelle « collectif » parce que, au contraire de l'inconscient personnel, il n'est pas fait de contenus individuels plus ou moins uniques ne se reproduisant pas, mais de contenus qui sont universels et qui apparaissent régulièrement.⁴⁰

Les études de cas ne semblent pas non plus nous renseigner sur les effets des adaptations sur les lecteurs et les raisons des différentes interprétations et réceptions qui existent chez eux. Si le mythe de Cthulhu est sûrement une première explication, les adaptations semblent également influencer la réception de la littérature lovecraftienne. Nous nous demanderons donc comment les adaptations influencent la réception tout en proposant une alternative aux études de cas, en essayant d'appréhender le phénomène dans sa globalité par l'étude de cinq adaptations, chacune représentant un média artistique différent. En effet, il semble que dans le cas des adaptations de Lovecraft, il y ait une forme d'influence transdisciplinaire à l'œuvre. L'étude des différents supports artistiques où prennent places les adaptations de Lovecraft permettra probablement de mieux comprendre les influences que les adaptations exercent entre elles.

Pour étudier ce sujet, nous allons ainsi utiliser un corpus plurimédiatique et pluriculturel allant de 1994 à 2017. Nous utiliserons une adaptation contemporaine pour chacun des médias artistiques majeurs ayant produits des adaptations de Lovecraft : cinéma, bande dessinée, musique et jeux vidéos.

1 Les nouvelles de Lovecraft

Tout d'abord, il est nécessaire de définir quelles œuvres adaptées feront partie de ce corpus. Les adaptations de Lovecraft se focalisent généralement sur ses récits les plus célèbres comme *The call of Cthulhu* de 1928, *Dagon* de 1919, *At the mountain of Madness* 1936, *The Dunwich Horror* de 1929, *The Colour Out of Space* de 1927, *The Shadow Over of Innsmouth*

⁴⁰ JUNG Carl Gustav, *L'Énergétique psychique*, Genève, Georg, 1973, p. 99.

de 1936, notamment parce qu'elles sont considérées par les « Cthulists » comme faisant parties du mythe de Cthulhu et qu'elles mettent en scène les Grands Anciens. Cependant, les adaptations de Lovecraft mélangent parfois plusieurs nouvelles en même temps ce qui empêche d'être exhaustif sur les œuvres adaptées. Nous essaierons de concentrer au maximum nos recherches sur un corpus adaptant les mêmes nouvelles tant que cela restera pertinent dans notre démarche. Nous citerons au cas par cas les écrits de Lovecraft utilisées par les adaptations.

2 L'oratorio de l'indicible

L'oratorio de l'indicible est une œuvre musicale, composée en 2009 par l'artiste français indépendant Michel Titin-Schnaider, à mi-chemin entre la musique *dark ambient* et la lecture. Dans cette œuvre, Michel Titin-Schnaider tente d'adapter l'ambiance horrifique et la vision du monde de Lovecraft en prenant des morceaux de ses nouvelles pour les mettre dans l'ordre qu'il souhaite. Les morceaux de texte qu'il reprend sont principalement des passages de descriptions des Grands Anciens et les réactions de peur des personnages qui les rencontrent. Le résultat est une musique expérimentale utilisée par exemple pour des prestations de danse butô pour lesquels Michel Titin-Schnaider a composé une partie de son œuvre musicale.

3 Conarium

Conarium est un jeu vidéo d'action-aventure sorti sur PC en 2017. Il est développé par Galip Kartoğlu, Onur Şamlı et Oral Şamlı du studio turc *Zoetrope Interactive* qui a produit plusieurs autres jeux adaptés de Lovecraft, notamment la série des *Darkness Within*. Dans *Conarium*, le joueur incarne un scientifique amnésique perdu en Antarctique qui cherche ce qu'il est advenu de ses collègues. Le jeu est une adaptation de plusieurs nouvelles de Lovecraft, principalement *At the Mountain of Madness* et *The Call of Cthulhu*.

4 Les cauchemars de Lovecraft

Les cauchemars de Lovecraft est un recueil de bandes dessinées de l'argentin Horacio Lalia paru en 2014. Il est composé de deux recueils plus anciens : *El grimorio maldito* paru en 1998 et *El manuscrito olvidado* paru en 2000. Chaque bande dessinée que l'on y trouve

adapte une nouvelle précise de Lovecraft. Horacio Lalia illustre en noir et blanc le texte original de Lovecraft qu'il tronque selon les besoins de la narration.

5 In the Mouth of Madness

In the Mouth of Madness est un film de John Carpenter sorti au cinéma en 1994. Nous y suivons les aventures de John Trent à la recherche de l'écrivain Sutter Cane qui aurait disparu. Au fur et à mesure de son enquête le protagoniste se retrouve coincé dans une petite ville de Nouvelle-Angleterre semblable à celles décrites par Lovecraft. Pour cause, le film est une adaptation des thèmes et des concepts stylistiques de Lovecraft auxquels s'ajoutent de nombreuses références à ses nouvelles.

Dans ce mémoire nous nous demanderons de quelle façon les adaptations contemporaines de Lovecraft modifient le mode d'appréhension des œuvres de Lovecraft.

Paradoxalement, c'est en voulant adapter une nouvelle qu'ils aiment, que les continuateurs en viennent à submerger l'œuvre originale de Lovecraft. Les lecteurs finissent par ne plus savoir où commence le mythe de Cthulhu, où prend place l'adaptation et où s'arrête l'univers inventé par Lovecraft. Notre première hypothèse sera donc que les adaptations de Lovecraft semblent modifier les représentations que l'on se fait de l'univers lovecraftien. Que ce soit à cause de leur fonctionnement qui les contraint à changer le matériau originel ou par le choix d'une lecture subjective, le résultat est que l'attente des lecteurs est modifiée par rapport à celle créée par le livre. Par exemple, il est courant après avoir joué à un jeu qui adapte l'univers de Lovecraft, comme le jeu de rôle *Call of Cthulhu* édité par *Chaosium*, que les joueurs lisent Lovecraft pour trouver des explications sur les créatures qu'ils y ont rencontré, ce qui n'arrivera pas, car Lovecraft donne peu de précision, contrairement au jeu qui invente autour des personnages de l'auteur pour étoffer et donner une cohérence à l'univers. Il y a donc un « écart esthétique » tel que le définit Jauss, c'est-à-dire une différence entre l'attente du lecteur influencé par une adaptation qu'il aura vu et la nouvelle concernée. Les lecteurs semblent donc avoir des attentes induits par les adaptations, ce qui crée chez eux de l'interlecture⁴¹, c'est-à-dire qu'ils mettent inconsciemment leur expérience de l'adaptation lovecraftienne dans la lecture des livres de Lovecraft.

⁴¹ BELLEMIN-NOËL Jean, *Lire de tout son inconscient*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, « Essais et Savoirs », 2011.

Avec ce même principe, on pourrait imaginer que les adaptations sont capables d'amener d'anciens lecteurs à reconsidérer leurs représentations de l'univers lovecraftien et à réinterpréter les œuvres de Lovecraft. Par exemple, lorsqu'une adaptation lie plusieurs nouvelles entre elles, le mode d'appréhension des livres, est potentiellement modifié puisque les lecteurs peuvent être tentés de former de la transfictionnalité à partir des pratiques d'intertextualité de Lovecraft. En faisant ainsi, les lecteurs surinterprèteraient donc ce qui n'est qu'un jeu de référence, à l'instar de Derleth et son mythe de Cthulhu. Le mythe de Cthulhu est d'ailleurs une hypothèse importante qui pourrait expliquer comment et pourquoi les adaptations modifient la réception puisque celui-ci est souvent utilisé pour adapter Lovecraft.

Pour tenter de résoudre notre problématique, nous allons étudier plusieurs adaptations récentes auxquelles nous soumettrons plusieurs hypothèses. Nous nous intéresserons aussi aux œuvres de Lovecraft pour comprendre le phénomène plus largement. Pour ce faire, chaque partie et sous-partie correspondront à une hypothèse en lien avec les changements de modes d'appréhension de l'œuvre de Lovecraft par la pratique d'adaptation.

La méthode de ce mémoire se situe donc dans la mouvance des études culturelles, puisqu'elle aborde nécessairement des notions de différentes disciplines qu'elle soit sociologique, philosophique, psychologique ou artistique, les notions littéraires étant toutefois le socle principal où se rejoignent ces différentes notions. La méthode s'inscrit également dans la sociologie de la littérature puisqu'il est question d'étudier le parcours littéraire des œuvres lovecraftiennes dans la société mondiale afin de comprendre comment se sont formées ses adaptations pour leurs implications sociales sur la réception de Lovecraft.

Ajoutons que dans ce mémoire nous considérons les adaptations de Lovecraft comme étant elles-mêmes des interprétations, des lectures de Lovecraft, qui représentent les œuvres de Lovecraft dans d'autres médias artistiques. Nous partirons donc du principe qu'elles sont autant des acteurs dans la modification de la réception, que des témoins de différents modes d'appréhension. Adapter Lovecraft est un exercice réputé difficile, notamment parce que la peur serait due à l'indicible, c'est-à-dire à ce qu'on ne peut pas dire. C'est pourquoi les artistes qui s'y essaient cherchent le plus souvent à trouver des équivalences stylistiques. En cela, nous pourrions donc utiliser certaines adaptations comme témoignant des façons d'appréhender les œuvres de Lovecraft tout autant que comme l'une des origines de ces appréhensions. Il s'agit d'un *continuum*.

Toutefois, il faudra faire attention à ne pas considérer une adaptation comme le témoin d'une unique représentation et interprétation de l'univers lovecraftien. Il faudra plutôt recouper les différents points communs et différences entre chacune des adaptations du corpus. Il faudra ensuite les comparer aux œuvres originelles de Lovecraft pour en faire émerger différents modes d'appréhension contemporains. Former des catégories de modes d'appréhension à partir de ses comparaisons sera peut-être une solution pour faciliter l'étude de la réception lovecraftienne. Cette méthodologie, devrait nous permettre de mieux comprendre ce qui pousse les lecteurs à lire différemment Lovecraft aujourd'hui.

Dans une première partie intitulée « les formes d'adaptations de Lovecraft », nous nous intéresserons aux adaptations lovecraftiennes. Dans un grand A, tout d'abord en essayant de déterminer des formes privilégiées parmi ces adaptations. Cela se fera à travers des sous-parties dédiées à l'étude des publications et diffusions orientées de Lovecraft, ainsi que du mythe de Cthulhu, ces phénomènes semblant être des influences sur la forme que les adaptateurs donnent aux adaptations des nouvelles de Lovecraft. Dans un grand B, nous nous intéresserons à un second aspect des formes d'adaptations lovecraftiennes, sa plurimédiaticité. Les adaptations étant créées sur de nombreux supports artistiques, il semble que cela implique une multitude de choix stylistiques possibles pour trouver des équivalences aux procédés littéraires de Lovecraft. Avec quatre sous-parties, nous essaierons de déterminer certaines des techniques d'adaptations les plus courantes, techniques qui découlent probablement de l'émulsion entre les nouvelles de Lovecraft, le support qui l'adapte et la réception de l'adaptateur qui pousse à faire des choix en fonction de ses interprétations de la matière littéraire lovecraftienne.

Dans une deuxième grande partie nommée « Adaptation, transfictionnalité et recreation », nous allons nous intéresser aux théories artistiques qui interviennent dans les adaptations et peuvent expliquer la modification des modes d'appréhension. Ce sera aussi une occasion d'étudier comment l'*ethos* de Lovecraft est détourné dans les adaptations de ses œuvres, ces détournements entrant en relation avec les notions théoriques que nous aurons préalablement étudiées. Dans un grand A « Des adaptations infidèles ? », nous verrons en quoi la pratique de l'adaptation, est la réception d'une réception ; que transfictionnalité et intertextualité sont des notions dépendantes d'une subjectivité, les adaptations pouvant donc se faire transfictionnelles malgré l'apparent paradoxe ; et nous étudierons la théorie de l'interlecture qui semble expliquer les modes d'appréhension des lecteurs, entre autres à la

suite de leur expérience auprès d'une adaptation. Dans un grand B, nous verrons comment Howard Phillips Lovecraft est autonomisé de ses œuvres en raison d'un *ethos* déformé donnant lieu à la création d'un personnage bovaryste et à des jeux autour de l'image que les lecteurs se font de lui, les adaptateurs aimant plonger Lovecraft en sein de la *diegesis* de ses œuvres.

Les deux premières parties se concentrant sur la relation entre littérature et adaptations, la troisième a pour objectif d'élargir le périmètre de recherche. Nous allons essayer de comprendre comment l'évolution des adaptations et influences lovecraftiennes à travers l'histoire de la culture populaire contemporaine (des années soixante à aujourd'hui) mène à une modification des modes d'appréhension des nouvelles de Lovecraft. Dans un grand A « Les différents modes d'appréhension de Lovecraft dans les arts, Lovecraft dans la culture populaire » nous nous intéresserons à l'évolution des adaptations lovecraftiennes à travers une unique sous-partie « États des lieux à travers d'anciennes adaptations », celle-ci ayant pour objectif de tracer l'évolution de cette pratique et étudier les liens de filiations qui unissent les différentes adaptations de Lovecraft entre elles au sein de la culture populaire. Dans un grand B intitulé « Dans la société » nous étudierons comment un imaginaire collectif en partie inconscient s'est créé autour de la littérature de Lovecraft et en quoi cela influence les adaptations et modifie les modes d'appréhension des lecteurs. Dans trois sous-parties, nous verrons des exemples de comment prend forme cet imaginaire collectif lovecraftien, et la façon dont il peut pousser certains lecteurs à se faire bovarystes et croire dans la réalité des créatures lovecraftiennes, ou à surinterpréter et voir du racisme dans l'origine de celles-ci.

I. Les formes d'adaptations de Lovecraft

A) Des œuvres privilégiées par les adaptations contemporaines

- a) Une publication orientée de Lovecraft.

Afin de mieux comprendre de quelle façon se fait la réception de Lovecraft à travers ses adaptations, il semble nécessaire de commencer par retracer le parcours de sa littérature, depuis ses premières publications jusqu'à aujourd'hui. En effet, depuis les premières publications de Lovecraft, la façon dont les maisons d'éditions choisissent de l'éditer, notamment France, a beaucoup évolué, ce qui semble avoir eu une influence sur la façon de l'adapter.

Pendant longtemps, Lovecraft a refusé de publier ses œuvres littéraires. En septembre 1923 dans *Weird Tales*, un *pulp* magazine créé quelque temps avant en mars 1923, est publiée une lettre envoyée par Lovecraft à Edwin Baird, le créateur de ce *pulp*. Lovecraft y explique que ce sont des amis à lui, des écrivains qui le lisent depuis longtemps, qui l'ont poussé à proposer ses œuvres à *Weird Tales*. Ce sera là la première publication professionnelle de son travail artistique. Lovecraft explique pourtant dans sa lettre ne pas vouloir se plier aux exigences d'une écriture commerciale.

D'après S.T. Joshi Lovecraft serait éthiquement éplicuro-nietzchéo-santayaniste¹, préceptes philosophiques qui peuvent expliquer pourquoi il n'a jamais montré une grande importance à faire publier ses œuvres, surtout contre rémunération. En effet, Lovecraft est éplicurien et se revendique comme tel, explique S.T. Joshi. Il mène donc une vie ascétique, ne se contentant que du strict minimum pour maximiser les plaisirs et se consacrer à la littérature. Pour lui, il n'y a que la littérature de supérieure, nourriture et sexualité devenant des choses de moindre mesure à ses yeux. À cet ascétisme éplicurien s'ajoute le « santayanisme » de Lovecraft. S.T. Joshi fait référence au philosophe George Santayana qui, comme Lovecraft, croit que la solitude est une source bénéfique de créativité. Lovecraft est resté seul presque toute sa vie à Providence, communiquant avec ses amis essentiellement par correspondance épistolaire. C'est là qu'il a écrit presque toutes ses œuvres, et ce à partir de ses 6 ans.

¹ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), Encrage, Amiens, 1990.

Cette solitude et son ascétisme, sont dus également à des maladies récurrentes, mais aussi à sa volonté de vivre avec un statut de bourgeois, et ce malgré la ruine financière de sa famille² incompatible avec ce train de vie. Malgré tout, on peut y voir un engagement véritable et conscient de la part Lovecraft, ce qui influence grandement sa façon d'être édité. Cet engagement fort pour la littérature fait qu'être publié de façon professionnelle n'est pas une priorité pour lui, la qualité artistique étant plus importante que la rente financière que ses écrits pourraient engendrer. On remarque qu'effectivement, Lovecraft est très peu publié professionnellement de son vivant, moins d'une cinquantaine de nouvelles et poèmes dans des *pulps* et jamais en format livre. En étudiant ce qui a été dit sur ces rares publications, il semble que ce n'est effectivement pas tant que Lovecraft ne sait pas comment se faire éditer, mais plutôt qu'il ne veut pas le faire, considérant que vendre ses œuvres est anti artistique. L'auteur ne veut pas que cela devienne du « *business* ». ³ Pour preuve, malgré son extrême pauvreté, Lovecraft refuse un jour de vendre à son éditeur très insistant deux de ses œuvres *The Case of Charles Dexter Ward* et *The Dream-Quest of Unknown Kadath* ne les trouvant pas abouties.⁴ Cet exemple démontre que Lovecraft ne se plie effectivement pas aux exigences d'une écriture commerciale et fait passer la littérature avant l'argent.

De plus, Lovecraft connaît très bien le milieu de l'édition car avant d'être publié de manière professionnelle, Lovecraft est publié dans de nombreuses revues amateurs (et cela continue de façon ponctuelle pendant ses publications professionnelles). Dans un premier temps, il ne publie pas des œuvres littéraires, mais des articles scientifiques explique Christophe Thill.⁵ En effet, il édite lui-même de 1899 à 1909 *The Scientific Gazette* qu'il imprime grâce à son propre système de hectographie.⁶ En parallèle, il publie également de 1923 à 1929 le *Rhode Island Journal of Astronomy*. Ces publications commencent donc lorsqu'il a 9 ans pour se finir à ses 19 ans. À ce moment, Lovecraft écrit déjà de la littérature, le plus ancien poème conservé de Lovecraft datant du 8 novembre 1897, il avait alors 6 ans⁷,

² COAVOUX Samuel, « « Life itself ». L'engagement d'Howard Philips Lovecraft dans le journalisme amateur », *CONTEXTES*, 2015, [En ligne], consulté le 01 avril 2020. <http://journals.openedition.org/contextes/6031> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/contextes.6031>.

³ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

⁴ *Ibid.*

⁵ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op.cit.*, p. 156.

⁶ Méthode d'impression utilisant de l'encre et une surface gélatineuse ne permettant pas beaucoup d'impressions à la fois.

⁷ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

voici un extrait :

*The nighte was darke! O readers, Hark!
And see Ulysses' fleet!
From trumpets sound back homeward bound
He hopes his spouse to greet.
Long he hath fought, put Troy to naught
And leveled down it's walls.
But Neptune's wrath obstructs his path
And into snares he falls.
[...]*

La première publication professionnelle de Lovecraft pour des écrits non littéraires se fait dans la presse. D'abord dans *le Providence Sunday Journal* en 1906 où il publie deux de ses lettres scientifiques, *No Transit of Mars* et *The Earth Not Hollow*, puis *Trans-Neptuniann Planet*, qui est également publié dans le *Scientific American*. À la suite de cela il obtient la possibilité d'écrire des chroniques dans des périodiques de Providence tels que le *Pawtuxet Valley Gleaner*, le *Providence Tribune*, le *Providence Evening* et l'*Ashville Gazette-News*.⁸ Christophe Thill note que :

Dans tous ces articles, et malgré son sempiternel style archaïsant, Lovecraft s'efforce de distraire ses lecteurs en agrémentant les séries de pures observations astronomiques par des évocations des mythes gréco-romain entourant les différentes constellations concernées, voire par l'insertion d'extraits de poèmes (les siens même s'il ne le précise pas).⁹

On remarque donc que Lovecraft lie son travail scientifique avec ses écrits littéraires, ce qu'il continuera à faire dans ses œuvres de *weird fiction*. Après cette période adolescente où Lovecraft se révèle être un surdoué des sciences, il s'arrête de lui-même de publier ses rubriques d'astronomie pour devenir journaliste amateur, ayant rejoint l'*United Amateur Press Association* en 1914.¹⁰ Il en devient président et se met pour objectif « d'élever le niveau littéraire de la production amateur » explique Christophe Thill. En 1922 il devient président également de la *National Amateur Press Association*.¹¹ Durant cette période, de

⁸ LOVECRAFT H.P., JOSHI S.T. (dir.), *Collected Essays (vol.3 : " Science ")*, New York, Hippocampus Press, 2005.

⁹ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar, op. cit.*, p. 158.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid.*, p. 159.

1916 à 1923, il publie ses nouvelles dans les magazines amateurs suivants *The United Amateur*, *The Vagrant*, *The United Co-operative*, *Pine Cones*, *The Recluse*, *The Scot*, *The Try Out*, *The Philosopher*, *The Wolverine*, *The National Amateur*, *Home Brew* et *The Rainbow*.¹²

En parallèle, Lovecraft fait paraître une revue journalistique intitulée *The Conservative* de 1915 à 1923, où il défend publiquement un conservatisme issu de la culture W.A.S.P. censé permettre une domination esthétique et intellectuelle.¹³ Il y défend notamment la suprématie de la littérature.¹⁴ En septembre 1923, Lovecraft est donc publié professionnellement dans le pulp *Weird Tales* bien qu'il continue à publier dans des magazines amateurs tel que *The Vagrant*. Il y apparaît régulièrement aux côtés de ses amis Robert E. Howard et Clark Ashton Smith, jusqu'en juillet 1941, malgré son décès quatre ans plus tôt, le 15 mars 1937.¹⁵ D'autres *pulps* le publieront de son vivant comme *Amazing Stories*, *Tales of Magic and Mystery*, *Wonder Stories*, *Astounding Stories*, et bien d'autres.

Les *pulps* magazines s'adressent principalement à un lectorat restreint, et dans le cas de Lovecraft à un lectorat s'intéressant au genre de la fiction d'épouvante. Il n'y a donc que quelques connaisseurs et auteurs tel que Robert E. Howard, Clark Ashton Smith (qui sont par ailleurs ses amis) ou encore Arthur C. Clark, qui connaissent les écrits de Lovecraft de son vivant. De même, les quelques tentatives de Lovecraft pour faire paraître ses œuvres sous forme de livres sont toutes des échecs ce qui ne lui permet pas d'atteindre un plus vaste lectorat.¹⁶

En 1939, l'un des amis et élèves littéraires de Lovecraft, August Derleth, fonde la maison d'édition *Arkham House*, d'après le nom de l'une des villes fictives inventées par Lovecraft. *Arkham House* publie pour la première fois les nouvelles et romans de Lovecraft sous forme de livres. Dans le même temps, Derleth réalise des suites apocryphes aux œuvres de Lovecraft, en reprenant des lieux, personnages et créatures de Lovecraft, explique Patrick Marcel.¹⁷ En publiant Lovecraft, Derleth choisit alors de ne publier que certaines de ses œuvres, celles cohérentes avec ses propres œuvres, omettant sciemment les autres. Dès lors, on peut supposer que l'interprétation des œuvres de Lovecraft par ses lecteurs est modifiée.

¹² JOSHI S.T., *H. P. Lovecraft : A Comprehensive Bibliography*, Tampa, University of Tampa Press, 2009.

¹³ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

¹⁴ LOVECRAFT H.P. *The Conservative, The Complete Issues 1915-1923*, Budapest, Arktos Media, 2013.

¹⁵ JOSHI S.T., *H. P. Lovecraft : A Comprehensive Bibliography*, *op. cit.*

¹⁶ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op. cit.*, p. 163.

¹⁷ ANGELIER François, *Mauvais Genre*, « Cthulhu et relu : relire et traduire Lovecraft aujourd'hui », France Culture, 2017.

Les lecteurs croient dès lors découvrir dans les œuvres de Lovecraft ce qui ressemble à un univers étendu, transfictionnel et cohérent qui aurait été pensé comme tel par Lovecraft. C'est ainsi que Derleth invente le mythe de Cthulhu, concept dont il avait brièvement parlé à Lovecraft, mais que celui-ci avait rejeté comme nous l'avons déjà évoqué.¹⁸ Pour appuyer sa démarche, Derleth n'hésite pas à inventer des lettres qui auraient été écrites par Lovecraft pour donner de l'autorité au mythe de Cthulhu :

August Derleth, bien que n'étant pas l'exécuteur littéraire de Lovecraft [...] prend les choses en main avec Donald Wandrei, pour le meilleur [...] et pour le pire (la dénaturation de l'œuvre et de la philosophie lovecraftienne, avec le « Mythe de Cthulhu » copyrighté et sa cohorte de tâcherons, dont Derleth lui-même, notamment pour ses prétendues « collaborations posthumes », qui tentent de « faire du Lovecraft » à grands renforts de déités imprononçables et manichéennes et de livres maudits - phénomène déjà enclenché du vivant d'HPL, cependant, qui jouait volontiers le jeu des emprunts respectifs, mais cela dégénère vite). Le rôle de Derleth a été très vivement critiqué par les exégètes lovecraftiens à partir du milieu des années 1970, mais on peut malgré tout, dans un sens, voir en lui une sorte de Max Brod pour Lovecraft...¹⁹

De plus, Derleth n'hésite pas à faire passer Lovecraft pour un poète maudit adepte de l'occultisme, ce qui est une invention de sa part.²⁰ C'est dans ce contexte que se réalisent les premières réceptions de Lovecraft auprès d'un plus large public. L'auteur est alors généralement considéré comme un occulte misanthrope qui croit dans la réalité de son panthéon fictif, celui du mythe de Cthulhu.

À l'étranger, l'Angleterre est le premier pays à publier Lovecraft chez *Gollancz* en 1951.²¹ Puis c'est le tour de la France en 1954, notamment grâce à Jacques Bergier, un chimiste passionné par l'ésotérisme. Il est le premier à traduire Lovecraft en français pour les éditions Denoël²² et dans le magazine *Planète* :

¹⁸ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

¹⁹ BONNET Bertrand, *Bifrost n° 73 : Spécial H. P. Lovecraft*, « H.P. Lovecraft : une vie par Bertrand Bonnet », France, Saint-Mammès 2014, [En ligne], consulté le 16 avril 2020.
https://books.google.fr/books?id=emGMAGAAQBAJ&pg=PT200&lpg=PT200&dq=derleth+collaboration+posthume&source=bl&ots=TeW_ATvXCW&sig=ACfU3U1pC3RKSMY-szA3K2h2nSuqFyPooA&hl=fr&sa=X&ved=2ahUKewjiqbmkh-3oAhVJKBoKHZqMBwQ6AEwA3oECA0QLA#v=onepage&q=derleth%20collaboration%20posthume&f=false

²⁰ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

²¹ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op. cit.*, p. 166.

²² *Ibid.*, p. 318.

Lovecraftian fiction became increasingly popular in Europe, where the French embraced him as a bent genius[...] Lovecraft became especially popular with the French magazine *Planète*, which throughout the 1960s reprinted Lovecraft's stories in French translation.

Planète served as an important part of the French second science fiction period, a time when American pulp fiction became extremely popular in France following World War II. French magazines both imitated and reprinted in translation the classic pulp stories of the American 1930s and 40s pulp magazines. *Planète's* editors held Lovecraft as their prophet, and their reprints of his stories helped to popularize him and the Cthulhu Mythos in the French imagination. Lovecraft's longer fiction was published in French in a series of books.²³

Jacques Bergier admire Lovecraft qu'il lit dans *Weird Tales* dès les années 30. Il a même entamé avec l'auteur une correspondance épistolaire peu de temps avant sa mort en 1936. Mais, malgré cette correspondance, Bergier semble mal connaître les motivations littéraires de Lovecraft. De plus, lorsque Jacques Bergier introduit Lovecraft en France, il utilise les nouvelles et romans de l'auteur pour illustrer son propre concept littéraire de « réalisme fantastique », concept qui pourtant ne correspond pas au matérialisme athée de Lovecraft. Le réalisme fantastique est un mouvement de pensée fondé par Jacques Bergier et Louis Pauwels qui explique que des phénomènes appartenant à l'occultisme, l'ésotérisme ou encore l'ufologie pourraient être expliqués par la science, ce qui jusque-là pourrait correspondre à la pensée de Lovecraft. Mais, appliqué à la littérature, ce concept tente de montrer comment la pratique de certaines croyances occultes par des auteurs pourrait influencer leur représentation de la réalité dans les fictions qu'ils écrivent.

C'est ainsi que Jacques Bergier et Louis Pauwels définissent la notion :

On définit généralement le fantastique comme une violation des lois naturelles, comme l'apparition de l'impossible. Pour nous, ce n'est pas cela du tout. Le fantastique est une manifestation des lois naturelles, un effet du contact avec la réalité quand celle-ci est perçue directement et non pas filtrée par le voile du sommeil intellectuel, par les habitudes, les préjugés, les conformismes.²⁴

Pour Bergier, les nouvelles de Lovecraft seraient le parfait exemple de ce réalisme fantastique. Selon lui, les monstres inventés par Lovecraft seraient une représentation de la

²³ COLAVITO Jason, « Charioteer of the Gods », *Skeptic*, n°10.4, 2004. [En ligne], Consulté le 12 mai 2020.<http://jcolavito.tripod.com/lostcivilizations/id26.html>.

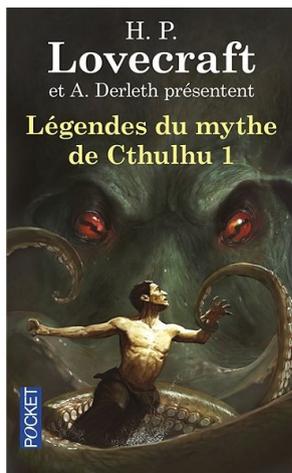
²⁴ PAUWELS Louis, BERGIER Jacques, *Le Matin des magiciens - introduction au réalisme fantastique*, Paris, Gallimard, 1960, p. 13.

réalité. Or, Lovecraft n'a jamais pratiqué l'occultisme. Bergier n'hésite donc pas à couper les textes lors de ses traductions pour les faire coller à son concept, concept que Lovecraft ne connaissait pas et aurait probablement rejeté étant athée, matérialiste et véhément envers toutes formes de superstitions.²⁵ Lovecraft pense au contraire que les monstres qu'il invente sont des métaphores de la mauvaise compréhension de l'homme face à des phénomènes naturels qui le dépassent.²⁶

En utilisant ce concept pour présenter Lovecraft, notamment dans son introduction au recueil *Démon et merveilles* de 1962, Jacques Bergier oriente la réception de Lovecraft auprès du public. Dans les années soixante-dix, Maurice Lévy dénonce d'ailleurs cette manipulation idéologique dont Lovecraft est victime arguant que « jamais la réalité pour lui ne fut fantastique ».²⁷ C'est toutefois, suite à cette déformation de l'*ethos* de Lovecraft par Bergier, dans ses traductions et préfaces, que l'auteur est vu, en France, comme un poète maudit adepte de l'occulte, ce qu'il n'était pas. Robert M. Price explique d'ailleurs que Lovecraft ne connaissait presque rien en occultisme.²⁸ En effet, celui-ci s'inspirait de l'entrée « *Magic* » dans l'*Encyclopedia Britannica* pour en parler dans ses nouvelles.²⁹ Bergier s'inscrit donc dans la même lignée qu'August Derleth, qui lui aussi a déformé sciemment l'*ethos* de Lovecraft pour l'utiliser dans ses propres travaux. C'est paradoxalement à cause des deux hommes qui lui ont permis d'atteindre la postérité que Lovecraft est encore aujourd'hui très

souvent considéré comme un poète fou.

Aujourd'hui en France, les préfaces et traductions de Jacques Bergier sont toujours éditées, de même que les lettres inventées par Derleth qui servent d'introduction à des recueils où rien ne mentionne qu'il s'agit de faux. C'est le cas notamment aux éditions Pocket avec *Légendes du mythe de Cthulhu* paru en 2007. On peut y voir que Derleth est crédité mais en plus petit que Lovecraft, de plus, le terme



²⁵ MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, op. cit.

²⁶ GARRIGOU-LAGRANGE Matthieu, H.P. Lovecraft (1) – *Le Monstre de Providence*, France Culture, « La Compagnie des auteurs », 2016.

²⁷ LEVY Maurice, *Lovecraft ou du fantastique*, Paris, Christian Bourgois, 1972, p. 71.

²⁸ PRICE Robert M, « HPL and HPB : Lovecraft's Use of Theosophy vol. 1 “ Lovecraft and Occult Cosmology “ », *Crypt of Cthulhu*, n° 5, Bloomfield (New Jersey), Cryptic Publications, 1982, p. 3-9.

²⁹ GONCE III John Wisdom, *Lovecraftian Magick : Sources and Heirs*, The Necronomicon Files, Boston, Weiser Books, 2003, p. 85-126.

« présentent » est erroné puisque Lovecraft n'a jamais présenté le mythe de Cthulhu contrairement à Derleth. Cela crée une association entre Lovecraft et le mythe de Cthulhu chez le lecteur, ce qui modifie probablement leur réception en les poussant à lire les nouvelles de Lovecraft comme faisant partie de celui-ci. De plus, ajouté aux pratiques de certaines maisons d'éditions qui, à l'époque faisaient des coupes volontaires dans les textes, cela a largement contribué à diffuser des œuvres diminuées et incomplètes, peu représentatives du travail original de Lovecraft.³⁰

La diffusion orientée de Lovecraft en France n'a d'ailleurs pas eu seulement une influence sur la réception française, mais également internationale. En effet, entre les années cinquante et soixante-dix, Lovecraft est plus célèbre en France que dans son propre pays, explique Marie Perrier : « Le cas de Lovecraft est l'illustration de la manière dont la traduction peut devenir instance de consécration ».³¹ Parmi les admirateurs français de Lovecraft à l'époque, on peut citer Jean Cocteau qui écrira à propos de lui une citation que l'on trouve sur la quatrième de couverture des éditions *Denoël* pour *La Couleur Tombée du Ciel* : « Lovecraft, qui est Américain, a inventé un terrifiant monde de l'espace-temps, son style gagne encore à la traduction en Français. », citation d'ailleurs ironique quand l'on sait que Jacques Papy est aujourd'hui décrié pour ses traductions de Lovecraft (nous allons y revenir). Sur la même quatrième de couverture Maurice Nadeau dit à propos de Lovecraft : « Il nous communique l'essentiel qui est son monde intérieur peuplé de fantômes très humains, habité de sentiments et de terreurs qui pourraient être les nôtres. » Jean-Luc Rivera ajoute que la France permet à Lovecraft de devenir célèbre, et que le phénomène est retourné aux États-Unis avant de revenir en France de nos jours, François Bon et David Camus ayant relancé la traduction entre autres.³² La traduction de Lovecraft en France a joué un rôle majeur dans sa réception. Notamment les traductions de Jacques Bergier, mais aussi de Jacques Papy dans les années cinquante. Les traductions de Jacques Papy sont toujours éditées aujourd'hui aux éditions *J'ai lu*. Pourtant, dans ses traductions, celui-ci n'hésite pas à « corriger » et couper les textes de Lovecraft à sa convenance comme pour « améliorer » le texte grâce à la langue française. Cette pensée élitiste du français qui serait supérieur littérairement aux autres langues pourrait expliquer pourquoi Papy traduisait en écrivant à sa façon et en supprimant

³⁰ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 322.

³¹ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 324.

³² ANGELIER François, *Mauvais Genre*, « Cthulhu et relu : relire et traduire Lovecraft aujourd'hui », op. cit.

des passages qu'il trouvait trop longs, ou voire même qu'il ne comprenait pas, n'ayant pas lu toutes les œuvres de Lovecraft.³³ Bien que ces traductions soient toujours publiées, on trouve de nombreuses critiques de la part des critiques français. Joseph Altairac dit à propos des traductions de Papy:

Les coupures que subit le texte [*Les montagnes hallucinées*], sont inadmissibles. Elles le vident de sa substance, et obligent le traducteur à se livrer à un travail de réécriture qui aggrave encore les choses. En fait, le texte est déformé à un tel point que l'on ne plus décentement parler de traduction. Il s'agit d'une adaptation, d'une sorte de "digest" qui donne au lecteur français une idée de l'œuvre de Lovecraft, mais une idée seulement."³⁴

Dans son article, « Les Traductions françaises de Lovecraft : de l'introduction à la tradition », Marie Perrier explique que les coupes dans certaines nouvelles, qui sont en fait des romans (on passe de 260 000 à 185 000 soit 80 000 signes en moins), a eu une influence dans la réception du genre dans lequel écrit Lovecraft puisque l'aspect science-fiction y est totalement retiré.³⁵ François Angelier explique également que d'autres traducteurs de l'époque enlèvent la « folie littéraire » de Lovecraft et l'intègrent dans le mythe de Cthulhu qui n'est apparu qu'après sa mort. Selon lui, pour le traduire vraiment, il faudrait l'isoler du mythe de Cthulhu.³⁶ Cela, semble confirmer notre analyse dans la façon qu'a le mythe de Cthulhu de modifier la réception des œuvres de Lovecraft.

C'est durant les années 70 que les traducteurs français commencent à retraduire Lovecraft pour essayer de rendre les traductions plus « fidèles » au matériau d'origine. Cette période débutant en 1969 par la parution d'un numéro des *cahiers de l'Herne* sur Lovecraft.³⁷

On peut conclure dans un premier temps, qu'aux États-Unis et en France, la diffusion de Lovecraft auprès du public s'est faite à travers des prismes déformants. Derleth ne publie qu'une partie des œuvres de Lovecraft pour créer le mythe de Cthulhu ; Jacques Bergier fait de la récupération en forçant à une lecture ésotérique ; Jacques Papy traduit pour améliorer et coupe les textes.

³³ BRIX Thibault, *Jacques Papy, traducteur maudit*, HPLovecraft.eu, [En ligne], Consulté le 25 mai 2020, https://hplovecraft.eu/doku.php?id=bibliographie:jacques_papy_traducteur_maudit

³⁴ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

³⁵ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op. cit.*, p. 322.

³⁶ ANGELIER François, *Mauvais Genre*, « Cthulhu et relu : relire et traduire Lovecraft aujourd'hui », France Culture, 2017.

³⁷ TRUCHAUD François (dir.), *Lovecraft, Cahiers de L'Herne*, n° 12, Paris, Éditions de L'Herne, 1969.

Puis, dans un second temps, dès les années soixante-dix, la diffusion et les traductions se sont parfois faites plus rigoureuses, notamment à travers le travail de S.T. Joshi, reconnu comme l'un des plus grands experts sur Lovecraft en ayant écrit une biographie rigoureuse et mis à jour l'ensemble de ses textes afin d'en retrouver l'état originel. De même en France, les traductions plus récentes se veulent distantes du mythe de Cthulhu et de Jacques Bergier afin d'adapter Lovecraft d'une façon qui lui serait plus fidèle. On peut citer les traductions de François Bon par exemple pour les éditions *Points* qui se veulent plus expertes de la littérature lovecraftienne. Cependant, le mythe de Cthulhu et l'ethos d'auteur fou imposé à Lovecraft persiste toujours aujourd'hui à modifier la perception des lecteurs sur Lovecraft et son œuvre (nous le verrons tout au long de ce mémoire).

À partir de l'étude de ces diffusions, deux modes d'appréhension majeure de l'œuvre lovecraftienne en découlent, l'un qu'on appellera direct et l'autre indirect. Le mode d'appréhension direct désigne la façon qu'ont les lecteurs d'appréhender les œuvres de Lovecraft en se détachant d'éléments extérieurs ; le mode d'appréhension indirect est la lecture de Lovecraft à travers les prismes déformants que sont notamment le mythe de Cthulhu et le concept du réalisme magique, et on peut le supposer, les adaptations.

Toutefois, ces deux modes d'appréhension ne sont pas dissociables chronologiquement, ils se rencontrent. Par exemple, il n'est pas rare aujourd'hui de rencontrer sur une étagère de librairie, côte à côte, une édition reprenant préface et traduction de Bergier et Papy et une édition ayant pour objectif de détacher Lovecraft du mythe de Cthulhu.

b) Des modes de diffusions contemporains influençant la réception

À la lumière de l'histoire des publications de Lovecraft, intéressons-nous maintenant à la façon dont il est diffusé pendant l'époque contemporaine et notamment en France.

Comme l'explique Christophe Thill³⁸, les maisons d'éditions publient presque systématiquement Lovecraft en reprenant les trois cycles définis par Derleth pour catégoriser les œuvres de Lovecraft. Premièrement, le mythe (ou cycle) de Cthulhu lié autour de la thématique des Grands Anciens. Deuxièmement, le monde du rêve (ou cycle onirique) écrit sous l'influence de Lord Dunsany. Troisièmement, les contes et nouvelles (ou cycle de Nouvelle-Angleterre) qui seraient « une catégorie fourre-tout permettant de caser les textes qui ne rentrent pas dans les deux précédentes » selon Christophe Thill. Christophe Thill ajoute par exemple que les éditions *Robert Laffont* se fondent sur ces catégories pour publier Lovecraft. On peut également citer plus récemment les éditions *Mnémos* et *J'ai lu* qui utilisent également la catégorisation de Derleth pour composer leurs recueils.

On remarque en étudiant la genèse de ces catégorisations qu'elles semblent problématiques pour publier Lovecraft sans orienter sa réception, étant donné qu'elles sont composées par August Derleth qui avait pour objectif de modifier la réception de Lovecraft en inventant le mythe de Cthulhu. Étudions l'exemple de la maison d'édition *Mnémos* pour voir comment elle utilise les catégorisations de Derleth afin de publier Lovecraft. Les éditions *Mnémos* viennent d'éditer l'intégralité de Lovecraft en français pour la première fois en se basant sur cette catégorisation.



Lovecraft l'intégrale prestige, Mnémos

³⁸ THILL Christophe, *Le guide de Lovecraft*, Paris, ActuSF, 2018, p. 50.

Voici la façon dont le projet d'édition est présenté sur la plateforme de financement participatif *Ulule* :

« Le premier, *Les Contrées du rêve*, rassemblera l'ensemble des nouvelles consacrées au monde onirique inventé par Lovecraft.

- Le deuxième, *Les Montagnes hallucinées et autres récits d'exploration*, regroupera l'ensemble des textes mettant en scène les agissements autour du monde de la sombre divinité Cthulhu et de ses affidés.
- Le troisième sera consacré à l'unique roman écrit par Lovecraft, *L'Affaire Charles Dexter Ward*.
- Le quatrième volume, *Le Cycle de Providence et autres récits horribles*, rassemblera dans une première partie l'ensemble des nouvelles se déroulant dans la Nouvelle-Angleterre puis dans une deuxième partie le reste des textes horribles de l'auteur. »³⁹

Bien que les noms varient légèrement, les catégories que nous trouvons ici sont les mêmes que celles de Derleth. On peut noter une tentative de remplacer le nom du mythe de Cthulhu par un autre, sans pour autant proposer une autre lecture, peut-être pour ne pas perdre les lecteurs de Lovecraft habitués à cette catégorisation. Nous pouvons d'ailleurs nous demander pourquoi les maisons d'éditions ont recours à la catégorisation pour publier Lovecraft. Probablement dans un souci de praticité tant les œuvres de Lovecraft sont hétéroclites, et ainsi donner une cohérence aux recueils qu'ils éditent.

Selon Christophe Thill, l'ordre chronologique serait davantage pertinent pour comprendre Lovecraft.⁴⁰ Toutefois, on peut imaginer que le public cible des maisons qui éditent Lovecraft n'est pas nécessairement un public qui veut comprendre comment fonctionne la littérature lovecraftienne, ce qui pourrait expliquer que l'ordre chronologique n'est que très rarement proposé.

³⁹ LOVECRAFT H.P. *L'intégrale prestige*, Saint-Laurent d'Oingt, Memnos, 2020, [En ligne] le 07/01/2020, <https://fr.ulule.com/lovecraft-prestige/>

⁴⁰ *Ibid.*

Cette publication, sous forme de cycle, influence donc très certainement le mode d'appréhension des lecteurs. Nous pouvons confronter cette façon qu'ont Derleth et les maisons d'éditions de catégoriser Lovecraft avec la catégorisation que font les experts de Lovecraft. Prenons la catégorisation de S.T. Joshi. Selon lui, les œuvres de Lovecraft se partageraient également en trois catégories⁴¹ :

Premièrement, « les nouvelles dunsaniennes » qui sont des nouvelles à l'ambiance onirique inspirées de Lord Dunsany que Lovecraft admirait beaucoup. On y trouve des nouvelles telles que *Polaris* et *The Dream-Quest of Unknown Kadath* généralement qualifiées de *fantasy*. Notons que les nouvelles dunsaniennes sont à peu près les mêmes que celles qualifiées de cycle des rêves par Derleth et de nombreuses maison d'édition, telles que *Mnémos* et *Deux-rives* par exemple. La différence réside dans l'approche plus littéraire de S.T. Joshi qui tente de comprendre les particularités littéraires des nouvelles plutôt que leurs thèmes. Ajoutons que les nouvelles dunsaniennes ont été écrites à des périodes qui chevauchent d'autres catégories des nouvelles de Lovecraft ce qui ne permet pas de leur appliquer un découpage parfaitement chronologique.

Deuxièmement, « les nouvelles de Nouvelle-Angleterre », c'est-à-dire les nouvelles de Lovecraft ayant pour cadre géographique la Nouvelle-Angleterre où vivait Lovecraft. On y trouve notamment des nouvelles comme *The Hound* ou *Pickman's Model*. Cette catégorie a le même nom chez Derleth et serait une catégorie fourre-tout selon Christophe Thill comme nous l'avons évoqué. Bien que qualifiant davantage les premiers récits de Lovecraft, se situant avant l'invention des Grands Anciens, à nouveau nous trouvons des nouvelles de Nouvelle-Angleterre tard dans les œuvres de Lovecraft ce qui contrarie la notion de cycle.

Troisièmement, la catégorie des nouvelles du « mythe de Lovecraft », c'est-à-dire les nouvelles où l'on retrouve la Nouvelle Angleterre mais également des dieux pseudo-mythologiques d'un même panthéon appelés *Great Old Ones* dans *The Call of Cthulhu*. On y trouve également des livres intradiégétiques comme le *Nécronomicon* et le thème de l'indifférence cosmique.

Pour Joshi, cette dernière catégorie est un substitut au mythe de Cthulhu qui permettrait de contenter les admirateurs du mythe de Cthulhu, celui-ci étant impossible à détacher de Lovecraft dorénavant. Comme nous l'avons déjà dit, les admirateurs du mythe de

⁴¹ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

Cthulhu essayent de définir des nouvelles qui feraient ou non partie du mythe de Cthulhu.⁴² Pour Joshi (tout comme Christophe Thill), il n'y a pas de raison de rechercher quelles nouvelles feraient partie du mythe de Cthulhu, car toutes les nouvelles de Lovecraft seraient liées entre elles par de l'intertextualité et par une vision philosophique (le mythe de Lovecraft dont nous parlions précédemment).⁴³

Nous pouvons voir plusieurs différences entre la catégorisation de Joshi et celle des maisons d'éditions : il essaye de se fonder sur des critères plus littéraires en s'intéressant davantage aux genres et aux thèmes ; il n'essaye pas de définir des « cycles » (contrairement à Derleth) ; il tente également d'être plus objectif que les admirateurs du mythe de Cthulhu de Derleth en essayant de catégoriser l'entièreté de l'œuvre lovecraftienne et non uniquement quelques nouvelles. Toutefois, malgré ces différences et le discours négatif des experts envers les catégorisations de Derleth⁴⁴, on s'aperçoit que les experts de Lovecraft ont recours à une catégorisation peu éloignée de celle de Derleth, apportant des précisions littéraires plutôt que discréditant totalement cette classification.

Après avoir étudié la façon dont les maisons d'éditions publient Lovecraft et les possibilités de modifier les modes d'appréhension des lecteurs intéressons-nous à un second critère qui peut avoir une influence majeure sur les modes d'appréhension : le support. Actuellement, Lovecraft n'est plus édité sous forme de *pulp* mais sous forme de livre ce qui modifie probablement sa réception. Les *pulps* tirent leurs noms du terme *wood pulp* qui désigne le matériau peu cher dans laquelle ils sont imprimés. À l'image de ce matériau, ce type de magazine sériel est souvent considéré avec mépris comme adressé à un public populaire ce qui en ferait des récits de piètre qualité. Passer du *seriel pulp* au recueil et roman a donc probablement donné une image plus « sérieuse » à la littérature de Lovecraft et orienté nécessairement la lecture de certains lecteurs. Cela amène à créer aujourd'hui un écart plus prononcé entre ce que nous avons appelé mode d'appréhension direct et indirect car les livres s'adressent autant à la culture populaire qu'aux experts.

Nous avons donc d'un côté ce qu'on appelle la culture populaire ou *pop culture* qui s'approprie les œuvres de Lovecraft pour l'intégrer à une culture de masse plus vaste (que ce soit ou non à travers le prisme du mythe de Cthulhu d'ailleurs) et une culture plus experte de

⁴² JOSHI S.T. (dir.), *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ *Ibid.*

Lovecraft. Selon l'historien Pascal Ory les notions de culture populaire et de masse sont des notions proches :

La notion de culture populaire interroge un contenu : le Peuple auquel elle renvoie est une entité de société clivée, un agent politique concret, de connotation sensible. La notion de culture de masse, elle, interroge une structure : la Masse à laquelle elle renvoie est une entité de société intégrée, un agent culturel abstrait, de connotation intellectuelle. Mais, au fond, il s'agit du même sujet, artificiellement – entendons par là, par le moyen d'un artifice – réduit à l'état d'objet : la culture d'une société en tant qu'elle ne s'identifie pas à ses élites – l'une des inflexions possibles étant que lesdites élites peuvent être ici, à l'ancienne, les élites politiques des classes sociales dominantes, là, de manière plus moderne, les élites culturelles de l'artiste ou de l'intellectuel. La culture populaire serait alors la forme ancienne, la culture de masse la forme moderne de la production et de la médiation culturelle en tant qu'elles échappent au contrôle des élites.⁴⁵

Il est intéressant de noter que la littérature de Lovecraft échappe effectivement aux élites, c'est-à-dire aux experts de Lovecraft, puisque ceux-ci semblent par exemple obligés de réfléchir sur l'œuvre lovecraftienne à travers ce que la culture populaire a fait de ses œuvres (les catégorisations en étant le parfait exemple).

Pour aller plus loin, regardons la définition donnée par Pascal Ory à ces deux notions :

L'ensemble des représentations propres à une société en tant qu'elles sont mises à distance des élites. À condition de préciser certains points, pour éviter tout malentendu : « représentation » est à entendre ici comme incluant évidemment – mais il s'agit là de ces évidences qu'il importe toujours de confirmer – les supports de ladite représentation et les pratiques l'exprimant ; la « société » en question peut être considérée à toutes échelles, de la plus locale à la « globale » (planétaire) ; les « élites » sont, on l'a déjà pressenti, parcourues de courants variés et partagées en sous-groupes aux intérêts contradictoires. Il n'est pas jusqu'à la passivité du mécanisme qui ne soit trompeuse : la mise à distance n'est pas seulement le fait des condescendants ; elle peut venir de leurs victimes.⁴⁶

Ajoutons que la diffusion des œuvres de Lovecraft est exemplaire de la façon dont des médias artistiques peuvent être revendiqués à la fois par la culture populaire et celle des élites (tels que défini par Pascal Ory). « Acceptons le schéma intellectuel selon lequel l'histoire culturelle est un combat perpétuel entre contrôle et autonomie » dit Pascal Ory, c'est-à-dire que la culture, ici les œuvres de Lovecraft, est appropriée par différentes instances. À l'aune

⁴⁵ ORY Pascal, *Dix ans d'histoire culturelle*, Presses de l'enssib, « Papiers », Villeurbanne, 2011, p. 282-293.

⁴⁶ *Ibid.*

de l'histoire des éditions que nous avons retracée, il est possible de dire que l'œuvre lovecraftienne a d'abord été appropriée par un public populaire et rejetée par les élites qui lui faisaient mauvaise presse.⁴⁷ Puis a été appropriée par un public plus élitiste, la culture populaire s'appropriant davantage le mythe de Cthulhu. Les éditions et les adaptations de Lovecraft sont des preuves de cette double appropriation par la culture populaire ainsi que par un public plus élite et expert. En effet, elles témoignent à la fois d'une volonté élitiste de vouloir retrouver la « vérité » (exemple *ActuSf* essaye de dépouiller Lovecraft de ce qui ne lui appartient pas) contre une vision plus populaire qui joue avec ce que Lovecraft est devenu plutôt que par rapport à ce qu'il serait vraiment (par exemple, tout en comprenant les mécanismes littéraires de Lovecraft, *Conarium* choisit de l'intégrer au mythe de Cthulhu). Bien sûr, les deux appropriations peuvent s'interconnecter dans une même œuvre. Un auteur ou une maison d'édition peut choisir d'intégrer Lovecraft à ce que la culture populaire lui a ajoutée. Le phénomène ne semble donc pas manichéen, utiliser le mythe de Cthulhu dans une adaptation ne veut pas dire que l'adaptateur n'a pas compris Lovecraft.

De plus, contrairement à certains préjugés qui pensent que l'intrusion de la culture populaire dans une culture qui serait plus élitiste ferait baisser la qualité de l'art en général, Pascal Ory explique cela amène au contraire à une sophistication des supports dit populaires et non à un nivellement de la culture générale vers le bas. L'œuvre de Lovecraft a donc suivi ce cheminement en passant d'un support *pulp*, lu presque exclusivement par un lectorat populaire, vers un support qui l'a ouvert à un public parfois plus expert sans pour autant que le lectorat populaire ne l'abandonne. Voilà pourquoi il semble pertinent de voir aujourd'hui un schisme important entre deux façons de lire Lovecraft : une façon populaire et une façon plus experte. Le mode d'appréhension populaire peut être direct ou indirect, tandis que le mode d'appréhension expert sera *a priori* direct. Toutefois, ces modes sont également des choix, un expert de Lovecraft peut faire le choix de le lire selon le prisme du mythe de Cthulhu par exemple.⁴⁸

C'est d'ailleurs davantage le public expert d'aujourd'hui qui essaie de s'approprier Lovecraft, le public populaire l'ayant déjà assimilé. On le voit avec l'obligation de catégorisation. De plus, le lectorat de Lovecraft est ambigu étant donné que même parmi ce

⁴⁷ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op. cit.*, p. 156-165.

⁴⁸ Ces catégories sont uniquement des outils de réflexions, la réalité est plus nuancée car il semble possible de combiner

lectorat plutôt populaire (c'est-à-dire large), on tente de s'approcher de l'autonomisation dont parle Pascal Ory, c'est-à-dire de s'éloigner de la culture populaire pour créer une culture élitiste au sein même de la culture populaire. Cela ne semble pas être unique au cas lovecraftien, Pascal Ory expliquant qu'il y aurait une lutte permanente entre autonomie et contrôle. On peut d'ailleurs penser aux phénomènes de *fans* qui sans être nécessairement experts peuvent être élitistes.

Nous pouvons remarquer, que les catégorisations et appropriations dont nous parlons ne concernent que les œuvres de fiction en prose de Lovecraft. Sa production poétique en vers est rarement traduite. En France, les maisons d'éditions n'ont encore jamais publié les poèmes de Lovecraft. Les rares traductions que nous pouvons trouver sont éditées par des petites maisons d'éditions moins connues que celle éditant habituellement Lovecraft. Nous pouvons citer *Stellamaris* ou les traductions du manuel du jeu de rôle *Call of Cthulhu* de Chaosium. Il est intéressant de noter que c'est donc un public populaire qui s'intéresse au mythe de Cthulhu qui a accès aux poèmes de Lovecraft plus facilement en France. Aux États-Unis et dans les pays anglophones ces poèmes sont édités, mais rarement seuls. Des maisons d'éditions comme *Ballantine* ou *Apophenia* les éditent à part. De même pour les traductions des essais de Lovecraft. Pourtant, Lovecraft se disait poète et publiait régulièrement de la poésie dans *Weird Tales*. C'est donc tout un pan de sa littérature auquel les lecteurs français et non anglophones ont difficilement accès.

Concluons par le fait que généralement deux façons de publier Lovecraft se font face. D'un côté, une façon qui continue dans la lignée de ce que faisaient Jacques Papy, Jacques Bergier, et Derleth avec son mythe de Cthulhu. D'un autre côté, des maisons d'éditions et traducteurs comme François Bon, David Camus et Maxime le Dain, font un travail de traduction et de publication pour redonner à Lovecraft une image plus proche de ses volontés artistiques et de ce que la critique spécialisée dit de lui.

- c) La présence contemporaine du mythe de Cthulhu comme prisme déformant lors des diffusions et publications de Lovecraft

Comme nous avons pu le voir jusqu'ici, s'il est bien un phénomène culturel qu'il est impossible d'ignorer en étudiant les modes d'appréhension de l'œuvre lovecraftienne et sa diffusion, c'est le mythe de Cthulhu. Il est le mode de diffusion indirecte et populaire, le plus présent. Les maisons d'éditions le mettent en avant autant dans leur façon d'éditer Lovecraft en cycle, que dans les titres de leurs recueils. C'est une pratique qui persiste dans l'époque contemporaine comme nous pouvons en juger grâce aux très nombreuses éditions associant Lovecraft et mythe de Cthulhu, contrairement par exemple au réalisme fantastique qui n'est plus que très peu rapproché de Lovecraft dans les textes qui en parlent.



J'ai lu, 2002 à aujourd'hui

Bragelonne, 2015 à aujourd'hui

Pocket, 1985 à aujourd'hui

Comme nous pouvons le voir sur ces couvertures, *J'ai lu*, *Bragelonne* et *Pocket* associent Lovecraft au mythe de Cthulhu, or ils sont les trois principaux éditeurs en ce qui concerne les œuvres de Lovecraft. Dans ces recueils, plusieurs détails permettent de démontrer que la lecture risque d'être déformée ; par exemple *J'ai lu* réédite les traductions de Jacques Papy en associant Lovecraft au mythe de Cthulhu sans mentionner Derleth ; *Bragelonne* bien qu'utilisant les traductions de Maxime le Daim qui se veulent plus fidèles que Jacques Papy ne mentionne pas plus Derleth mais parle du mythe ; quant à *Pocket* la quatrième de couverture explique : « Autour de récits de H.P. Lovecraft, August Derleth a

réuni des nouvelles d'auteurs américains qui, toutes, sont inspirées par le mythe de Cthulhu - omniprésent dans l'œuvre du maître du fantastique. » ce qui est erroné (par la suite *Pocket* mentionne le nom de Derleth sur la couverture comme nous l'avons vu plus haut.)

Nous pouvons faire plusieurs hypothèses sur cette utilisation du mythe de Cthulhu. Premièrement, il semble que le mythe de Cthulhu est utilisé par les maisons d'éditions comme un argument commercial, car celui-ci est ancré dans la culture populaire et vend autant, si ce n'est plus que Lovecraft qui est parfois moins connu que le mythe. Deuxièmement, il peut s'agir d'une volonté de s'inscrire dans une tradition populaire qui serait une façon de prolonger le mythe de Cthulhu et non l'œuvre de Lovecraft. Le cas de *Bragelonne* est intéressant en ce sens car l'utilisation du terme « mythe de Cthulhu » semble être un véritable choix et non un manque de connaissance sur le sujet. Contrairement à *J'ai lu* qui publie les mêmes traductions depuis des années alors que celles-ci sont considérées comme fautives par les experts.

Le public peut donc avoir de la difficulté à faire la part des choses, d'autant plus qu'il semble que les maisons d'éditions jouent avec l'image de Lovecraft pour mieux le vendre. Ce jeu avec l'*ethos* de l'auteur sert à le rapprocher de l'image de poète maudit que Derleth et Bergier lui ont inventé. Cela permet de le mettre en relation directe avec le contenu de ses œuvres. Cela semble fonctionner comme un véritable argument de vente au vu des nombreuses œuvres qui impliquent Lovecraft comme un personnage au sein même d'univers inspirés du mythe de Cthulhu. Ce rapprochement entre Lovecraft et le mythe de Cthulhu permet de mettre au même niveau de commercialité les deux entités qui n'ont plus nécessairement besoin d'être liés directement, hormis par l'adjectif *lovecraftien* que l'on trouve utilisé dans des œuvres très variées. L'adjectif *lovecraftien* est un néologisme assez vague qui permet aux éditeurs de livres, mais aussi d'autres médias tels que le jeu vidéo, le cinéma, la bande dessinée et la musique, de rapprocher certaines œuvres de Lovecraft et du mythe de Cthulhu sans qu'il n'y ait nécessairement de lien. Nous pouvons d'ailleurs remarquer que beaucoup d'éditions se concentrent sur le mythe de Cthulhu et non Lovecraft tout en se revendiquant *lovecraftienne* dans leurs résumés. Ce qui peut créer de la confusion chez les spectateurs puisque effectivement le mythe de Cthulhu s'inspire des œuvres de Lovecraft mais n'est pas de lui.

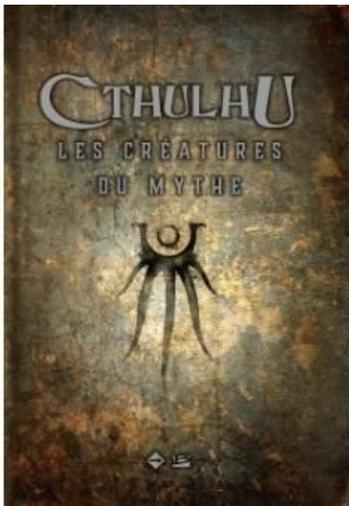
Nous pouvons prendre l'exemple de *Cthulhu, les créatures du mythe*⁴⁹ qui est parfait pour illustrer la façon dont Lovecraft et le mythe de Cthulhu sont mélangés jusqu'à devenir indissociables pour les lecteurs.

Commençons par étudier la quatrième de couverture qui est souvent la première rencontre entre un livre et son lecteur :

« La folie et les horreurs imaginées par H.P Lovecraft n'ont jamais semblé si réelles... »

Cthulhu : Les Créatures du Mythe regroupe les cahiers de notes et de croquis d'anthropologues partis à la recherche de secrets impies et qui, le plus souvent, ont payé leurs découvertes de leur vie ou de leur équilibre mental. Les croquis illustrent dans quel état d'esprit malsain les malheureux se trouvaient lorsqu'ils les ont tracés, parfois avec de l'encre, dans d'autres cas avec leur sang ou des substances inconnues.

Plus de soixante entités sont présentées, chacune avec une description détaillée, une illustration couleur, son symbole, sa taille par rapport à l'humain, son mode de déplacement et ses particularités. Ce Codex est l'occasion de découvrir les créatures qui peuplent le mythe de Cthulhu : Azathoth, Nyarlathotep, Yog-Sothoth et bien d'autres aberrations. »



Plusieurs points intéressants peuvent être relevés. Premièrement, nous pouvons voir que Lovecraft est assez subtilement lié à ses créations qui seraient une forme de folie de sa part, ce qui permet de lui attribuer l'*ethos* de poète maudit inventé par Derleth.

Cthulhu les créatures du mythe, Bragelonne, Sans-détour, 2017.

Nous comprenons dans la suite de ce résumé qu'il s'agit d'un livre illustré qui se situe dans le mythe de Cthulhu et qui propose de nous faire croire que les créatures de ce mythe sont dessinées d'après nature et donc seraient réelles car le narrateur explique que les croquis que l'on y trouve seraient réels. Ce parti pris de la narration explique pourquoi Lovecraft est décrit comme une sorte de prophète. Lovecraft est en fait intégré ici comme un personnage au sein du mythe de Cthulhu.

⁴⁹ PETERSEN S., MUZY L., *Cthulhu les créatures du mythe*, Paris, Bragelonne, Sans-détour, 2017.

Pour un lecteur non averti, s'il est possible de comprendre le second degré d'une telle présentation, en revanche il est impossible avec ce résumé de comprendre la différence entre Lovecraft et le mythe de Cthulhu. Pour ajouter à cela, en plus de lier Lovecraft à l'ensemble du mythe de Cthulhu, à aucun moment dans le livre il n'est précisé de quel livre sont tirées les créatures. L'exemple le plus frappant est la présence du roi en jaune qui est un personnage apparaissant dans *The Yellow King* de Robert W. Chambers en 1895, à ce moment-là Lovecraft n'avait que 15 ans et n'avait jamais publié professionnellement. Dans *Cthulhu les créatures du mythe*, il est impossible de savoir qu'il n'est pas une création de Lovecraft.



Illustration du roi en jaune

La présence de ce « roi en jaune » est un cas intéressant car il nous permet de creuser plus profondément la question de l'édition du mythe de Cthulhu. En effet, en France les éditions *Sans-détour* avait un partenariat avec *Chaosium Inc.* de 2005 jusqu'en 2018. *Chaosium Inc.* est la maison d'édition à l'origine de *Call of Cthulhu*, le célèbre jeu de rôle inventé par Sandy Petersen en 1981 et inspiré de Lovecraft et du mythe de Cthulhu. Ce jeu a probablement eu une importance dans la propagation de Lovecraft et du mythe de Cthulhu dans la culture populaire étant donné qu'il est l'un des plus célèbres jeux de rôle avec *Dungeons & Dragons*. En France, le jeu a obtenu le record en financement participatif pour sa septième édition en obtenant 402 385 euros sur Ulule⁵⁰ De plus, *Chaosium* ne s'est pas contenté de sortir sept éditions du jeu depuis 1981, elle a également produit plusieurs jeux vidéos et livres se déroulant dans cet univers. Nous pouvons citer parmi les jeux vidéos *Call of Cthulhu : Shadow of The Comet* et *Call of Cthulhu Prisoner of Ice* ayant des liens de transfictionnalité avec *Alone In The Dark* de Frédéric Raynal. Il y a également *Call of Cthulhu* sortie en 2019. Parmi les livres, on trouve de nombreux manuels de jeu de rôles qui ont souvent pour objectif de décrire des univers et se rapprochent donc davantage de la littérature que du manuel de règles, et des bandes dessinées qui s'inspirent du mythe de Cthulhu à travers ce jeu. *Cthulhu les créatures du mythe* fait partie de ces livres puisqu'il est intégré au mythe de Cthulhu par le jeu de rôle *Call of Cthulhu*.

⁵⁰ PETERSEN S. *L'Appel de Cthulhu*, 7e édition française, Nancy, Sans-détour, 2015, [En ligne] le 14 décembre 2019, <https://fr.ulule.com/appel-cthulhu/>

Il paraît assez certain que *Call of Cthulhu* de *Chaosium* a eu un rôle important lors de la diffusion de Lovecraft dans la solidification du lien de Lovecraft avec le mythe de Cthulhu ce qui a orienté les lecteurs.

La question est si vaste qu'il semble impossible de citer tous les phénomènes liant Lovecraft à ce mythe. Nous pouvons du moins en déduire que le mythe de Cthulhu est devenu un incontournable des modes d'appréhension indirect et populaire chez les lecteurs et notamment ceux ayant joué à cette adaptation. Il apparaît donc que la diffusion de Lovecraft peut être une première explication pour comprendre comment les adaptations modifient la réception des lectures de Lovecraft.

B) Une multiplication des supports qui implique une multiplication de choix dans les adaptations contemporaines de Lovecraft

- a) Suggérer l'indicible par l'image elliptique dans les arts graphiques contemporains

Maintenant que nous avons une meilleure connaissance de la façon dont s'est diffusée l'œuvre de Lovecraft, intéressons-nous à ses adaptations.

Dans les nouvelles de Lovecraft, on peut trouver deux types de créatures distinctes qui se catégorisent grâce à leur apparence. Tout d'abord celles que Lovecraft décrit en utilisant des descriptions minutieuses qui permettent de se les représenter tel que Lovecraft les décrits. Les exemples les plus connus sont les *Elder Things* dans *At The Mountain of Madness* que l'on retrouve maintes fois adaptés :

Objects are eight feet long all over. Six-foot five-ridged barrel torso 3.5 feet central diameter, 1 foot end diameters. Dark grey, flexible, and infinitely tough. Seven-foot membraneous wings of same colour, found folded, spread out of furrows between ridges. Wing framework tubular or glandular, of lighter grey, with orifices at wing tips. Spread wings have serrated edge. Around equator, one at central apex of each of the five vertical, stave-like ridges, are five systems of light grey flexible arms or tentacles found tightly folded to torso but expansible to maximum length of over 3 feet. Like arms of primitive crinoid. Single stalks 3 inches diameter branch after 6 inches into

*five sub-stalks, each of which branches after 8 inches into five small, tapering tentacles or tendrils, giving each stalk a total of 25 tentacles.*⁵¹



Représentation d'un Elder Thing dans Conarium

L'autre catégorie de créature est celle des indicibles que le langage ne peut pas décrire : les descriptions ne permettent pas de se représenter les créatures décrites. On y retrouve les Grands Anciens comme Cthulhu, Yog-Sothoth ou Shub-Niggurath. C'est cette seconde catégorie de créatures qui est représentée majoritairement dans les adaptations de Lovecraft. Ces créatures indicibles sont les allégories du monde amoral, incompréhensible et matérialiste tel que se le représente Lovecraft et sont à l'origine de l'une des caractéristiques stylistiques importantes de Lovecraft : l'écriture de l'indicible. Avec ces créatures, Lovecraft transmet sa vision du monde aux lecteurs.

Prenons Cthulhu, le prophète des Grands Anciens, comme exemple de description de l'une de ces créatures indicibles. Il apparaît dans la nouvelle *The Call of Cthulhu* de 1926 :

⁵¹ « Les objets sont longs de deux mètres et demi. Cinq tonneaux de deux mètres d'un diamètre central d'un mètre, et de trente centimètres à la fin de chaque diamètre. Gris sombre, flexible, et infiniment dur. Des ailes membraneuses de la même couleur de sept pieds, s'étendent en sillons entre les crêtes. Aile tubulaire ou glandulaire, de couleur gris clair, avec des orifices aux extrémités des ailes. Les ailes déployées ont un bord dentelé. Autour de l'équateur, au sommet de chacune des cinq arêtes verticales en forme de portée, se trouvent cinq systèmes de bras flexibles gris clairs ou de tentacules se trouvant étroitement pliés sur le torse mais pouvant être étendus à une longueur maximale de plus de 3 pieds. Comme des bras de crinoïde primitif. Tiges simples Les branches de sept centimètres cinquante de diamètre après quinze centimètres sont divisées en cinq sous-tiges. Chacune de ces branches se divise après treize centimètres en cinq petites tentacules ou vrilles effilées, ce qui donne à chaque tige un total de 25 tentacules. » (Nous traduisons)

*The Thing cannot be described - there is no language for such abysses of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order. A mountain walked or stumbled. God! [...] The Thing of the idols, the green, sticky spawn of the stars, had awaked to claim his own.*⁵²

Représentation par Breccia de l'apparition de Cthulhu au
 marin Johansen⁵³



La notion d'indicible désigne ce que l'homme ne peut pas dire. Dans les adaptations lovecraftiennes on se retrouve de fait face à une difficulté pour montrer en image cet indicible car, comme le montre la citation ci-dessus, il viendrait en partie d'une incompréhension visuelle et cognitive des personnages. Là où dans la littérature l'indicible incite l'imagination du lecteur, qui n'a de toute façon pas accès à une représentation fixe de la chose désignée, les arts graphiques eux ont la difficulté de devoir montrer ces créatures censées être impossibles à représenter. Comme l'explique François Baranger, bien que l'univers de Lovecraft contienne beaucoup de descriptions précises de certaines créatures, c'est plutôt l'aspect indicible de certaines autres créatures de Lovecraft que l'on retient. C'est également cette utilisation de l'indicible qui est à l'origine des considérations que l'œuvre lovecraftienne serait inadaptable car impossible à représenter en image.⁵⁴

Paradoxalement, Lovecraft est l'un des auteurs les plus adaptés dans les arts graphiques. Ses créatures se retrouvent sous différentes formes dans la culture populaire, malgré leur apparence censée être indicible et donc incompréhensible. Pour prendre l'exemple célèbre de Cthulhu, son apparence s'est figée dans la culture populaire. Il ressemble généralement à la statuette iconographique censée le représenter d'après certains sectaires

⁵² « La Chose, il ne put la décrire - il n'y a pas de langage pour de tels abîmes de démente hurlante et immémoriale, la force, ordre cosmique. Une montagne qui marche ou qui sombre. Dieu ! [...] La Chose des idoles, la verte et épaisse progéniture des étoiles s'était éveillée pour réclamer son dû. » (Traduction de François Bon, éditions Points)

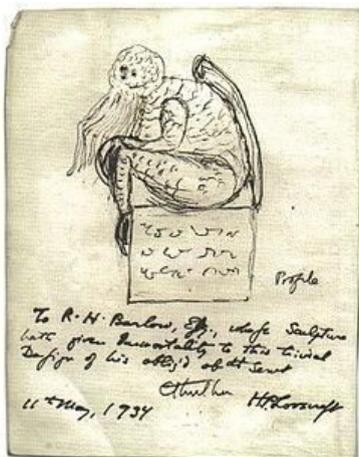
⁵³ LOVECRAFT H.P., BRECCIA Alberto, *Les mythes de Cthulhu*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1979.

⁵⁴ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit, p. 409.

présents dans la nouvelle *The Call of Cthulhu*. Bien que la statuette ne représente pas nécessairement sa véritable apparence, mais celle imaginée par la secte qui le vénère, les artistes ont tendance à le représenter ainsi pour passer outre son caractère irréprésentable et peut-être aussi parce que cette représentation est tellement ancrée dans la culture populaire qu'on oublie que l'apparence de Cthulhu n'est pas censée être compréhensible par le cerveau humain.



Représentation de Cthulhu dans un manuel du jeu de rôle de *Call of Cthulhu* par Chaosium (à gauche), une figurine Pop ! de Cthulhu et Cthulhu dans la série animée *South Park* (à droite).



Croquis de la statuette représentant Cthulhu dessinée par Lovecraft le 11 mai 1934 dans une lettre adressée à R. H. Barlow

Il n'y a pas que Cthulhu à s'être intégré à un imaginaire collectif lovecraftien. On peut citer de façon non exhaustive certains des éléments visuels les plus répandus devenus des lieux communs pour adapter Lovecraft :

- Les ruines, dont l'aspect cyclopéen est souvent mis en valeur et qui sont le plus souvent perdues dans un désert ou un lieu inhabité. On en trouve entre autres dans les nouvelles *The Outsider*, *The Unnamed City*, *At The Mountain of Madness*, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*. Les ruines typiques de Lovecraft utilisées dans des jeux vidéos tels que *Conarium*, *The Call of Cthulhu : Shadow of The Comet*, *Call of Cthulhu*, *Bloodborne*. Ou dans des films, *The Thing*, *Hellboy*.

- Les monstres géants pourvus de tentacules tels que Cthulhu, Shub Niggurath, Yog Sothoth qui apparaissent dans plusieurs nouvelles et que l'on retrouve dans *Hellboy, le Territoire des ombres, At The Mouth of Madness, The Thing* ; ou encore les monstres se rapportant à l'espace et à la mer comme Dagon, Yog Sothoth, les *Elder Things* et la Grande race de Yith, dans *The Thing, Dagon, Shadow of The Comet*. Il y a aussi les créatures hybrides souvent proches des thèmes aquatiques. Ces dernières apparaissent soit sous les traits d'humains hybrides, soit sous les traits de créatures quasiment humaines, dans *In The Mouth of Madness, Mansions of Madness, Alone in The Dark*.

Il y a bien d'autres images qui permettent de reconnaître des références graphiques à Lovecraft (les livres occultes, les sectes dévouées à des dieux païens, les ports embrumés). Ces images sont devenues des traits caractéristiques de l'univers de Lovecraft et sont souvent fusionnées les unes aux autres pour créer plus de diversité⁵⁵, aussi bien dans les nouvelles de Lovecraft que dans ces adaptations. Par exemple dans *The Call of Cthulhu : Shadow of The Comet* on trouve des ruines cyclopéennes perdues dans l'océan et des créatures extra-terrestres venant de la mer.

Pour représenter ces figures lovecraftiennes un certain nombre de techniques sont mises en place par les différents arts graphiques afin de transposer les techniques formelles de la littérature vers celles du cinéma. Au cinéma, les réalisateurs ont dû développer des techniques spécifiques pour adapter l'aspect visuel particulier des créatures et lieux décrits par Lovecraft. C'est le cas de John Carpenter dont Lovecraft a particulièrement inspiré le cinéma dans sa façon de réaliser et d'écrire des scénarios.⁵⁶ Le réalisateur a réalisé une trilogie avec pour objectif d'adapter la stylistique lovecraftienne. Étudions celle-ci de plus près afin de mieux comprendre comment le dernier opus de cette trilogie, *In The Mouth Of Madness*, représente Lovecraft. Dans le premier film de cette trilogie dite de « l'Apocalypse », *The Thing* sorti en 1982, John Carpenter adapte l'histoire de *Who Goes There ?* de John W. Campbell, tout en créant un monstre typiquement lovecraftien dans les codes qu'il utilise.⁵⁷ John Carpenter veut montrer physiquement la créature tout en la rendant indicible pour le spectateur, à la manière de Lovecraft. Pour ce faire, il change physiquement la créature d'un plan à l'autre afin que les spectateurs et personnages ne puissent pas la comprendre. La Chose

⁵⁵ Lovecraft a, en quelque sorte, créé ses propres *topoi* qu'il réutilise en les traitants différemment.

⁵⁶ THILL Christophe, *Le guide Lovecraft, op. cit.*

⁵⁷ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar, op. cit.*, p. 405.

se métamorphose en chien, en humain, en monstre tentaculaire, ce qui fait perdre tout repère sur ce qu'elle est physiquement et ontologiquement. Dans le film, la créature est un extraterrestre qui menace l'humanité sans en avoir conscience, ce qui est caractéristique des créatures inventées par Lovecraft qui sont amoral.⁵⁸ Les décors quant à eux se situent dans un désert de glace ce qui ne manque pas de rappeler la nouvelle *At The Mountain of Madness*.

Dans le deuxième film de la trilogie, *Prince of Darkness* sorti en 1987, c'est un autre aspect des créatures lovecraftiennes que John Carpenter met en avant : la manipulation invisible de créatures extraterrestres sur l'humanité. Comme l'explique Sam Azulys, le film « discrédite aussi bien la science que la foi ».⁵⁹ En effet, la créature antagoniste est à la fois immanente à la matière (c'est-à-dire qu'elle provient des lois de la physique explicables par les sciences) mais incompréhensible au vu des connaissances actuelles de l'humanité. Elle contrôle ainsi une partie de l'humanité à travers des rêves, tout comme Cthulhu qui est décrit dans *The Call of Cthulhu* comme une créature divine qui manipule l'humanité à travers les rêves. John Carpenter adapte également la façon dont Lovecraft crée une double entente stylistique : le narrateur croit que ce qu'il voit est magique, alors que le lecteur peut comprendre, s'il décrypte les codes de l'univers mis en place, que l'univers décrit par Lovecraft est matérialiste et physicaliste c'est-à-dire composé uniquement de matière et limité aux lois de la physique. Dans le film, les personnages sont dans l'erreur en croyant que le monstre serait le diable car le diable serait par essence immatériel et transcendant par rapport à la physique du monde.

C'est dans le troisième film de sa trilogie *In the Mouth of Madness* sorti en 1995 que le réalisateur américain choisit d'adapter le style, mais aussi directement des personnages de l'univers fictif de Lovecraft. *In The Mouth of Madness* met en scène John Trent, un expert en arnaque à l'assurance, qui doit s'assurer que l'écrivain d'horreur à succès, Sutter Cane, a bel et bien disparu. Persuadé que sa disparition est un coup de communication, il part avec Linda Styles, la responsable éditoriale de Sutter Cane, jusqu'à *Hobb's End*, petite ville excentrée où habite l'auteur. Mais là-bas, John Trent et Linda Styles vont découvrir que la ville est en proie à la tourmente. Des monstres sortis tout droit de l'imagination de Sutter Cane ravagent la

⁵⁸ Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'aspect amoral des créatures comme les Grands Anciens est très souvent évincé des adaptations, au profit d'un manichéisme : ceux-ci sont souvent représentés comme le mal et doués de mauvaises intentions. C'est probablement le mythe de Cthulhu qui est à l'origine de ce mode d'appréhension, car Derleth est catholique et a donc apposé sur les créatures lovecraftiennes une lecture du bien et du mal.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 406.

petite ville. En réalité, Sutter Cane n'est qu'un prophète écrivant ce que lui dictent les Grands Anciens. Les Grands Anciens sont prêts à faire leur retour sur Terre ce qui mènera à la destruction de l'humanité. Sutter Cane charge alors John Trent de faire publier son dernier livre, celui qui scellera le sort de l'humanité. Trent refuse mais n'arrive pas à s'empêcher de remettre le livre à la maison d'édition, car il est en fait un personnage inventé par Sutter Cane, le héros du livre qu'il doit aider à faire publier. La métalepse ne s'arrête pas là, car la fin du film nous apprend que le John Trent que nous suivons est en fait le personnage du film qui adapte le roman de Sutter Cane. *In The Mouth of Madness* est donc désigné lui-même comme étant l'adaptation de l'œuvre de Sutter Cane qui serait un véritable auteur dans notre monde.

Avec ce court résumé du film, nous pouvons voir que l'on trouve de l'intertextualité avec les textes de Lovecraft à tous les niveaux du film. Cette intertextualité nous permet de comprendre quelle lecture fait John Carpenter de l'œuvre de Lovecraft. Premièrement, l'intertextualité apparaît dans la construction narratologique du scénario qui reprend plusieurs lieux communs caractéristiques des nouvelles de Lovecraft. Il y a par exemple le topos lovecraftien de la petite ville excentrée en proie à une folie généralisée qui se retrouve dans *Shadow Over Innsmouth* avec ses habitants hybrides, ou encore l'artiste misanthrope qui a accès à un monde de l'invisible et apprend la vérité sur les Grands Anciens extraterrestres qui dirigent l'humanité en secret que l'on retrouve dans *Shadow Out of Time*, ou *The Haunter of the Dark*. Ces deux traits de la diégèse sont centraux dans la plupart des nouvelles de Lovecraft *The Call of Cthulhu*, *Shadow Over Innsmouth*, *At The Mountain of Madness*, *The Dunwich Horror*, pour les plus connues. L'intertextualité se fait aussi par l'intermédiaire des références directes à des personnages et lieux inventés par Lovecraft. Par exemple on trouve plusieurs scènes dans un hôtel qui adaptent la nouvelle *Pickman's Model*. Dans la nouvelle, Richard Pickman est un peintre qui dessine d'après nature des tableaux ayant l'air vivant, car trop vrais. Dans le film, les tableaux évoluent tout le long du film, car ce qu'ils représentent change. On voit des visages qui bougent d'angles, puis des personnages se mouvoir et enfin des créatures les remplacer. Vers la fin du film, comme dans la nouvelle, on aperçoit en vrai le monstre peint sur la toile, ce qui permet de comprendre que le tableau était peint d'après nature. Il y a bien d'autres références qui se retrouvent dans la ville de *Hobb's End*. Il y a des références à Lovecraft également dans les textes de Sutter Cane qui sont en fait des textes de Lovecraft lus à l'intérieur du film pour les faire passer pour des textes de Cane. Ces textes sont représentés physiquement dans la diégèse du film. Cela crée un parallèle évident avec

Lovecraft qui à l'image de Sutter Cane passe souvent pour un misanthrope. Bien que Lovecraft ne soit jamais cité, peut-être pour ne pas indiquer qu'il s'agit d'une fiction en nous en présentant le véritable créateur, cela permet tout de même de donner une image bovaryste de l'œuvre de Lovecraft, c'est-à-dire de confondre la réalité de l'auteur avec son monde de fiction. En effet, dans le film, l'auteur est confondu avec ses propres histoires grâce au double effet de métalepse dont nous avons parlé plus tôt, comme si Lovecraft avait réellement communiqué avec les Grands Anciens. Il s'agit bien sûr d'un jeu de la part de John Carpenter. Nous y reviendrons dans les parties 2 et 3 à propos des jeux sur l'*ethos* puis des lectures bovarystes.

Ce sont les techniques utilisées pour représenter les créatures indicibles qui sont les plus représentatives de la lecture faite par John Carpenter de Lovecraft. Il choisit de montrer ces créatures de Lovecraft de façon succincte, c'est-à-dire en ne les laissant pas assez de temps à l'image pour que le spectateur puisse se les représenter, c'est ce que nous appellerons l'image elliptique. C'est en quelque sorte un mélange entre les techniques de ses deux premiers films. Il les représente floues, rapidement et de trop près. Pour apercevoir l'apparence des Grands Anciens à la fin du film, il faut mettre le film en pause, ce qui n'est pas un mode normal de visionnage. Même sur arrêt image, leurs apparences sont à la fois complexes et difficiles à comprendre. Il faut ajouter à cela une caméra qui ne les laisse qu'un peu moins d'une seconde à l'écran ; leur grand nombre et la luminosité faible font qu'il est impossible pour le cerveau humain de comprendre ce qui est à l'image lors d'un visionnage normal. En faisant cela, John Carpenter tente de trouver une équivalence d'adaptation à l'indicible, il les montre, mais trop rapidement et en montant les images de façon à ne pas laisser voir, dans une logique assez proche de l'image subliminale, puisqu'on voit l'image sans avoir le temps de l'analyser.

Ces techniques mélangées du hors champs, du flou et du subliminal sont également utilisées par John Carpenter pour compenser les moyens techniques qui ne permettent pas de représenter des créatures satisfaisantes, selon lui. En effet, pour créer la peur, les monstres de Lovecraft se basent sur une peur métaphysique difficile à représenter à l'écran. C'est le cas dans *Prince of Darkness*, où John Carpenter a coupé les scènes montrant sa créature inspirée physiquement de Cthulhu, la trouvant peu satisfaisante.⁶⁰ Paradoxalement, dans une interview

⁶⁰ LAGIER Luc, THORET Jean-Michel, *Mythes et Masques : les fantômes de John Carpenter*, Paris, Dreamland, 1998, p. 49.

présente sur le DVD du film, il souligne que son film devient plus lovecraftien lorsqu'il ne montre pas la créature. John Carpenter pense pourtant que « l'un des plus vieux clichés du cinéma d'horreur consiste à dire qu'il faut impérativement garder les monstres cachés dans l'ombre »⁶¹ et donc, malgré tout, son objectif n'est pas de ne jamais montrer les créatures, mais de les montrer de façon elliptique à la façon de *The Thing* pour pouvoir les montrer au maximum tout en les rendant incompréhensibles

Dans une interview donnée en 2007 présente sur le DVD de *In The Mouth Of Madness*, John Carpenter dit à propos de cela :

*I've always wanted to task on H.P. Lovecraft. I wanted to do something with him. It's very hard because he describe indescribable horror. What is it look like ? It drives people mad when they see it so if you visualize too much of it I think it may lose it's punch.[...] In his stories is take on terror something unseen that wants to come and take back it's world from us.*⁶²



Les monstres dans The Thing et In The Mouth of Madness

John Carpenter a donc la volonté de ne pas trop montrer ses créatures.

D'autre part, comme nous l'avons dit, il est probable que John Carpenter utilise ces techniques dans les deux derniers films de sa trilogie pour contrebalancer leur faible financement qui ne lui permet pas d'avoir des effets spéciaux aussi crédibles que dans *The Thing* qui avait un plus gros budget. *The Thing* pouvait se permettre de montrer davantage le monstre sans casser la suspension consentie de l'incrédulité du spectateur, ce qui ne serait pas le cas avec un mannequin de la créature moins réaliste.

⁶¹ *Ibid.*

⁶² « J'ai toujours voulu travailler sur H.P. Lovecraft. Je voulais faire quelque chose avec lui. C'est très difficile car il décrit une horreur indescriptible. À quoi cela ressemble-t-il ? Elle rend les gens fous quand il la voit, donc si vous en montrer trop, elle perd de sa force. [...] Dans ses histoires, il faut affronter la terreur, quelque chose d'invisible qui veut venir et nous reprendre ce monde. » (Nous traduisons)

Que John Carpenter utilise ces techniques cinématographiques pour représenter les créatures de Lovecraft revient à confirmer quelque peu la croyance que les figures lovecraftiennes seraient toujours difficiles à représenter à l'image. Cela peut influencer la lecture des œuvres de Lovecraft puisque l'on va se représenter différemment les créatures qui y sont décrites après avoir vu les films qui adaptent son univers. Que ce soit le film qui ait motivé la lecture des nouvelles ou l'inverse, le lecteur qui n'aura pas lu toutes les œuvres de Lovecraft aura l'impression d'être confirmé dans sa lecture. D'autant plus que certaines traductions toujours en vente aux éditions « J'ai lu », notamment celles de Jacques Bergier et Jacques Papy, suppriment totalement certains passages descriptifs réalistes tels que celui des *Elder Things*. Le résultat est la disparition totale de l'aspect réaliste de certains monstres de Lovecraft de la première catégorie dont nous avons parlé.

Joseph Altairac explique que Jacques Papy était un traducteur qui ne s'embêtait pas pour modifier les textes à sa convenance :

Les coupures que subit le texte [*Les montagnes hallucinées*], sont inadmissibles. Elles le vident de sa substance, et obligent le traducteur à se livrer à un travail de réécriture qui aggrave encore les choses. En fait, le texte est déformé à un tel point que l'on ne peut plus décemment parler de traduction. Il s'agit d'une adaptation, d'une sorte de « digest »⁶³ qui donne au lecteur français une idée de l'œuvre de Lovecraft, mais une idée seulement.

Pour un lecteur français, il devient donc compliqué d'avoir accès à l'aspect réaliste, aspect pourtant revendiqué par Lovecraft dans ses nouvelles comme l'un des deux aspects qui formeraient le dualisme central de ses récits, c'est-à-dire l'humain contre l'inconnu :

*Only the human scenes and characters must have human qualities. These must be handled with unsparing realism, (not catch-penny romanticism) but when we cross the line to the boundless and hideous unknown—the shadow-haunted Outside—we must remember to leave our humanity—and terrestrialism at the threshold.*⁶⁴

⁶³ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

⁶⁴ « Seules les scènes et personnages humains doivent avoir des qualités humaines. Cela doit prendre forme avec un réalisme implacable (et non des effets romantiques faciles) mais lorsqu'on franchit la frontière vers l'inconnu -l'ombre qui hante l'extérieur-, il faut laisser notre humanité, notre terrestrialisme, sur le pas de la porte. » (Nous traduisons).

Pour que le lecteur ressente une peur métaphysique afin de remettre en cause la place de l'homme dans l'univers, il est nécessaire, selon Lovecraft, que le récit soit réaliste pour que le lecteur soit confronté à l'indicible qui contraste avec le réalisme. C'est rarement le cas dans les adaptations cinématographiques de Lovecraft dont un grand nombre représente des univers magiques où l'indicible est omniprésent à la manière de la *fantasy*. On pensera notamment aux films de Roger Corman avec Vincent Price, ou à ceux de Guillermo Del Toro, deux réalisateurs de générations différentes qui empruntent beaucoup à l'esthétique et aux codes lovecraftiens, mais en les intégrant à un univers où la magie est possible, rendant ainsi impossible le réalisme matérialiste des œuvres de Lovecraft.⁶⁵

Il est intéressant de constater que l'aspect visuel de Lovecraft intéresse donc plus souvent ses adaptations au cinéma que son propos philosophique. Même dans le cinéma de Carpenter les créatures sont au centre des histoires plus que le propos philosophique, ce qui est pourtant le cas chez Lovecraft qui considérait ses créatures comme secondaires affirme S.T. Joshi.⁶⁶ La conversion effectuée pour adapter Lovecraft au cinéma est donc très souvent concentrée sur un seul aspect de Lovecraft pour pallier les difficultés techniques ou un manque de budget, ce qui oriente nécessairement la lecture de Lovecraft. Il apparaît ainsi que la difficulté n'est pas de représenter l'indicible ou le réalisme, mais les deux à la fois.

Mais est-ce le cas dans les arts graphiques où les moyens techniques sont moins contraignants en termes financiers ? Dans un médium comme la bande dessinée, la contrainte du financement pour les effets spéciaux n'existe pas. On peut donc penser que les façons de représenter les figures lovecraftiennes ne sont pas les mêmes. L'histoire de Lovecraft avec la bande dessinée remonte à 1964⁶⁷ en France avec Philippe Druillet qui l'illustre à plusieurs occasions, notamment dans *Les cahiers de l'Herne* où il représente des scènes de *The Unnamed City*. Il participe également à un numéro de *Metal Hurlant* où il dessine sa version du *Necronomicon*, un livre fictionnel présent dans la diégèse des récits de Lovecraft. Avec ses rares illustrations, il marque durablement l'imaginaire collectif lovecraftien.⁶⁸ Ses illustrations sont empreintes d'un surréalisme onirique qui reviendra à plusieurs reprises chez les dessinateurs de Lovecraft comme une façon topique de représenter l'univers lovecraftien. Ces

⁶⁵ Nous verrons en partie 3 que cela n'est pas vrai pour tous les films de Roger Corman car *The Haunted Palace*, première adaptation de Lovecraft au cinéma, rend possible une lecture matérialiste.

⁶⁶ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

⁶⁷ Notons qu'il existe des *comics* plus anciens, nous y reviendrons en partie 3.

⁶⁸ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op. cit.*, p. 367.

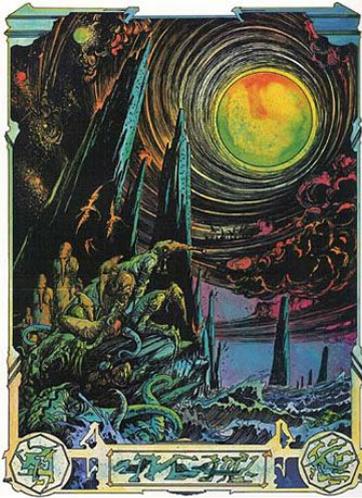
représentations s'inspirent du cycle de récits de Lovecraft que S.T. Joshi appelle « dunsaniens ». ⁶⁹ Comme nous l'avons vu, les récits dunsaniens sont les nouvelles de Lovecraft de genre *fantasy*. Elles se déroulent dans le monde des rêves, un monde parallèle au nôtre qui serait pour Lovecraft la seule façon de transcender le matérialisme du monde. ⁷⁰ Ce monde des rêves se matérialise ainsi dans son univers de fiction comme un endroit faisant le lien entre l'humanité et l'indicible.

Peu de temps après Philippe Druillet, en Argentine, Alberto Breccia et Norberto Buscaglia se mettent aussi à illustrer les textes de Lovecraft avec une esthétique expressionniste qui n'est pas sans rappeler les illustrations surréalistes de Druillet. Ces illustrations sont très éloignées du réalisme des descriptions de Lovecraft. Comme nous l'avons vu, si certaines créatures de l'auteur sont effectivement indicibles, le reste de ses descriptions sont précises et réalistes, les décors, personnages et autres monstres n'ont rien d'oniriques. En s'inspirant de l'esthétique onirique des récits dunsaniens pour dessiner des nouvelles plus réalistes de Lovecraft, Druillet et Breccia en modifient l'esthétique réaliste. Le lecteur n'a donc pas accès au réalisme lovecraftien et encore une fois seulement un des deux aspects de la stylistique lovecraftienne est présent.

Dans la bande dessinée, cette façon de mélanger le monde onirique de Lovecraft avec les récits se déroulant dans le décor réaliste de la Nouvelle-Angleterre est très courante. On retrouve ces représentations oniriques également dans les illustrations de certaines maisons d'édition publiant Lovecraft, comme *Mnémos* qui utilise des peintures de Zdzislaw Beksiński pour illustrer leur intégrale *Lovecraft, l'intégrale prestige*, alors que Beksiński qui est décédé n'a pas peint ses tableaux en rapport avec Lovecraft. C'est son surréalisme macabre et onirique, proche des illustrations de Philippe Druillet et Alberto Breccia qui a probablement motivé le rapprochement de deux univers.

⁶⁹ JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), *op. cit.*

⁷⁰ MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, *op. cit.*



Philippe Druillet



Alberto Breccia



Zdzislaw Beksiński

Représenter ainsi le monde de Lovecraft influence nécessairement la lecture de l'œuvre originale. Si au cinéma et notamment chez John Carpenter, le réalisme de Lovecraft est souvent évacué lorsqu'il s'agit de représenter ses créatures, dans les premières bandes dessinées ayant adapté Lovecraft l'esthétique réaliste disparaît entièrement.

Dans les exemples d'arts graphiques que nous avons abordés, nous pouvons déjà dégager plusieurs techniques basées sur l'absence utilisées pour illustrer Lovecraft : ne pas montrer, montrer de façon elliptique ou utiliser une esthétique expressionniste, pour suggérer une émotion au détriment du réalisme. Ces techniques pour adapter les figures lovecraftiennes semblent également avoir une influence sur la lecture des œuvres originales puisqu'elles mettent l'accent sur l'indicible et font presque toujours l'impasse le réalisme descriptif de Lovecraft.

Voyons comment la bande dessinée contemporaine utilise d'autres moyens à la frontière de ces différentes techniques. Horacio Lalia est un autre dessinateur argentin né en 1942 qui a bien connu Alberto Breccia.⁷¹ Il s'est spécialisé dans les illustrations de textes de littérature fantastique en noir et blanc. Toutefois, contrairement à Breccia, ses illustrations sont plus réalistes. À l'inverse des exemples que nous venons de voir, utiliser une esthétique réaliste dans l'univers de Lovecraft est cohérent vis-à-vis de l'aspect scientifique de ses textes, mais peut sembler problématique pour représenter les créatures les plus indicibles de

⁷¹ THILL Christophe, *Le guide Lovecraft, op. cit.*

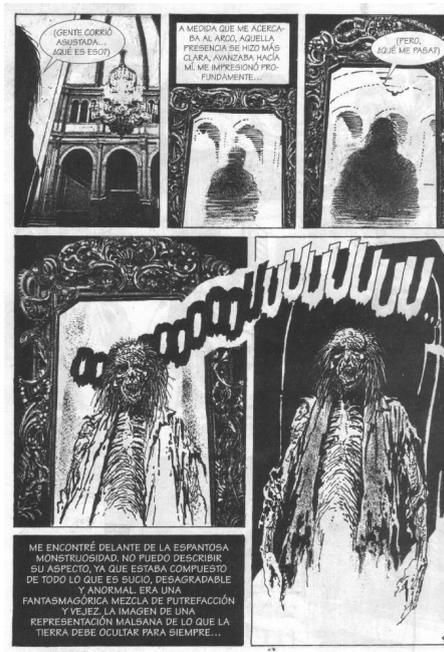
Lovecraft. La mise en image que fait Horacio Lalia de la nouvelle *The Outsider, El Extranero* en espagnol, est un parfait exemple de la façon dont Horacio Lalia illustre Lovecraft. Dans cette nouvelle la fin est un rebondissement permettant de décrypter la nouvelle. La difficulté est de ne pas représenter le personnage principal. En effet, le personnage découvre à la fin de la nouvelle qu'il est un monstre. Dans le récit de Lovecraft, cela est possible puisque le récit est écrit à la première personne, mais dans une bande dessinée les images sont un obstacle. Pour résoudre cela, Horacio Lalia dessine des plans subjectifs où le lecteur voit à travers les yeux du personnage, mais aussi des scènes montrant des paysages en rapport avec les souvenirs du personnage plutôt qu'avec sa véritable situation géographique.

Pour *In the Mouth of Madness*, John Carpenter s'est également inspiré de cette nouvelle afin de créer son rebondissement final, la métalepse brisant le quatrième mur. John Carpenter parle de cette nouvelle dans une interview en 2007 :

*The thing I love about him as a writer is not something that I have done particularly in my movies, but as a writer. His stories usually lead up to the last sentence as being a shock. If you read the Outsider, the all story involve this unknown person whose trapped in this world and trying to get out. Finally at the end [...] he rounds at the corner, he sees this horrible figure in front of him and terrified he put his hand up and touching a mirror. So he is the horrible figure. When it was written, you know for the reader of Unknown Tales and those pulps magazines, it was written to give a gasp at the very end, witch it's brilliantly done.*⁷²

Cette nouvelle est intéressante car elle permet de faire le lien entre les thématiques visuelles développées par Lovecraft et les arts graphiques qui l'adaptent.

⁷² « Ce que j'aime chez lui en tant qu'écrivain n'est pas quelque chose que j'ai fait particulièrement dans mes films, mais comme écrivain. Ses histoires amènent souvent à ce que la dernière phrase soit un choc. Si vous lisez *The Outsider*, toute l'histoire implique une personne inconnue piégée dans un monde et qui tente de s'en échapper. Finalement, à la fin [...] il tourne au coin d'un angle, et voit cette horrible silhouette devant lui et terrifié, il lève la main et touche un miroir. Donc, il est cette silhouette horrible. Quand cette histoire a été écrite, vous savez, pour le lecteur de *Unknown Tales* et de ces *pulps*, elle a été écrite pour couper le souffle du lecteur à la toute fin, ce qui est brillamment fait. » (Nous traduisons) CARPENTER John, *In the Mouth of Madness*, 1994, 95 minutes. <https://www.youtube.com/watch?v=XR3SnYulpJw> (Interview dans les bonus du DVD)



La scène finale de *The Outsider* dont parle John Carpenter illustrée par Horacio lalia

En plus de ses descriptions de monstres et de paysages, l'aspect visuel des œuvres de Lovecraft passe par de nombreuses références à des peintres et peintures, sculpteurs et sculptures, fictifs ou réels. On peut citer le sculpteur Henry Anthony Wilcox dans *The Call of Cthulhu*, ou le peintre Richard Pickman dans *Pickman's Model* qui sont tous deux des artistes fictifs en contact avec un autre monde caché à l'humanité. Lovecraft cite aussi de vrais peintres, tel que Nicholas Roerich dans *At The Mountain of Madness* pour comparer ses peintures aux paysages de la nouvelle. Dans *Pickman's Model* on trouve une référence à Goya. John Coultart explique que Lovecraft s'inspire de peintures pour créer son univers, notamment celle de Henry Fuseli, Gustave Doré et John Martin⁷³, ce qui explique l'omniprésence de l'aspect visuel dans les œuvres de Lovecraft qui prend le pas sur l'action.⁷⁴

Une autre différence est que les techniques graphiques que nous avons vues servent à créer la peur, mais pas le doute. L'ironie dont Lovecraft fait preuve à propos de ses créatures est souvent absente des adaptations cinématographiques qui lisent au premier degré les nouvelles de Lovecraft, à la manière du mythe de Cthulhu. Si ses créatures existent bien dans

⁷³ COULTART John, *H.P. Lovecraft's Favorite Artists*, Tor.com, [En ligne], Consulté le 1er avril 2019, <https://www.tor.com/2011/05/23/hp-lovecrafts-favorite-artists>

⁷⁴ SHREFFLER Philip A., *L'Univers de Lovecraft. Cahiers d'études Lovecraftiennes – IV*, Joseph Altairac (trad.), op. cit.

les nouvelles, elles sont souvent comprises par les narrateurs comme des créatures magiques, ce qui est une erreur de leur part. Dans les films, même quand les créatures sont rendues incompréhensibles, leurs existences concrètes ne sont pas remises en doute, ou du moins pas leur ontologie. On ne se demande rarement si les créatures sont magiques ou matérielles. En bande dessinée toutefois, ce questionnement est plus présent à travers l'utilisation du surréalisme⁷⁵ et de l'expressionnisme chez Breccia par exemple, ou de technique dérivées, qui permettent de poser plus de questions sur la véritable nature des monstres représentés. Le jeu vidéo en revanche utilise la caméra subjective pour retranscrire la narration à la première personne que l'on retrouve dans presque toutes les nouvelles de Lovecraft et qui permet d'intégrer la subjectivité grâce à l'expérience de jeu du joueur.

Horacio Lalia illustre donc Lovecraft de manière plus réaliste que d'autres dessinateurs. Pour représenter des créatures indicibles, à l'instar du cinéma, il choisit d'être elliptique et de ne pas montrer tout à fait les créatures. Dans son adaptation de *The Call of Cthulhu*, pour représenter le monstre Cthulhu, Horacio Lalia utilise une technique qui consiste à ne représenter que partiellement la créature. Il le représente sans réellement le représenter en montrant de lui seulement des tentacules qui peuvent sembler former deux yeux et une griffe par effet de paréidolie. Il y a un parallèle à faire avec *In The Mouth of Madness* et la technique de l'image elliptique. La représentation de Horacio Lalia est donc celle d'un Kraken ou d'une grande pieuvre pour ce que l'on voit de Cthulhu. Le noir et blanc comme Breccia permet de rendre sa représentation de Cthulhu plus symbolique que figurative, car on ne voit que des contrastes et des bouts du monstre.

Il est intéressant de noter que Horacio Lalia fait la différence entre la représentation de Cthulhu sur la statuette rituelle trouvée par l'inspecteur Legrasse dans *The Call of Cthulhu* et la véritable apparence de Cthulhu tel que Johansen le voit puisque sa représentation de Cthulhu s'éloigne de celle qu'il réalise de la statuette. Cela indique une lecture assez minutieuse de l'œuvre, car comme nous l'avons dit, Cthulhu est le plus souvent représenté comme sur la statuette. On trouve bien sûr de nombreuses autres façons de représenter les figures lovecraftiennes, mais ce sont ces styles qui dominent parmi les façons d'adapter Lovecraft.

⁷⁵ FABRE Emilie, *Alberto Breccia, adaptateur virtuose de textes fantastique*, France, Poitiers, Université de Poitier, 2011.



Représentations par Horacio Lalia d'une statuette rituelle représentant Cthulhu (à gauche) et de l'apparition de Cthulhu (à droite).

Il se dégage que dans les œuvres contemporaines adaptant les monstres indicibles de Lovecraft, c'est cette technique de la représentation elliptique et empêchée qui ressort le plus, que ce soit dans *In The Mouth of Madness* ou dans les bandes dessinées de Horacio Lalia.

b) La déconstruction comme représentation (acoustique) de l'indicible

Penchons-nous sur les techniques utilisées dans les adaptations musicales de Lovecraft pour comprendre leur façon d'influencer les modes d'appréhension de l'œuvre lovecraftienne.

Premièrement, on remarque que les œuvres de Lovecraft sont essentiellement adaptées par des genres musicaux qualifiés de « populaire » par les études musicales. C'est notamment le cas du rock et de sa branche *metal*, qui a donné lieu au livre *Cthulhu Metal, l'influence du mythe chez Bragelonne*.⁷⁶ Cependant, il est intéressant de constater qu'une grande partie de ces groupes de *metal* se base sur le mythe de Cthulhu, en témoignent les nombreuses références aux Grands anciens et aux références intertextuelles qui sont justement à l'origine du mythe de Cthulhu. D'autres comme le groupe Morbid Angel adaptent le *Necronomicon* dit de Simon qui aurait été écrit par un moine nommé Simon et qui serait un véritable grimoire de

⁷⁶ Il est intéressant de noter que le titre de cet ouvrage l'inscrit dans une lecture que nous avons appelé « indirecte » et populaire de l'œuvre Lovecraftienne puisqu'il fait référence au mythe de Cthulhu. BAERT S, *Cthulhu Metal, l'influence du mythe*, op. cit.

magie noire sur lequel Lovecraft se serait basé. Evidemment, il s'agit d'une fraude, mais nous nous y intéresserons davantage dans la deuxième partie.

Dans la musique « populaire » lorsqu'il y a présence d'un texte, et donc d'une apparente équivalence en termes de forme, l'alliance du texte à la musique impose de créer un format bref et concis, bien que cela ne soit pas une obligation. Il peut aussi y avoir des œuvres purement instrumentales, comme « The Call of Ktulu », du célèbre groupe de thrash *metal* Metallica⁷⁷, où le nom de Cthulhu aurait été modifié dans le titre pour permettre au public de lire de la bonne façon. On peut d'ailleurs relever qu'en dehors du *metal*, une majorité des adaptations musicales sont des œuvres instrumentales, sans voix et donc sans texte, où seul le titre et l'album permettent de lier l'œuvre à l'univers lovecraftien. Celles-ci sont souvent des musiques d'« ambiance » pour le jeu de rôles *Call of Cthulhu* ou des bandes originales de films et jeux vidéos.

La première technique que l'on peut déceler, et qui est commune à plusieurs œuvres musicales textuelles, est celle qui déconstruit les textes pour les assembler différemment et recréer l'indicible. C'est parfois le cas au cinéma et dans les jeux vidéos également. Par déconstruction on entend le fait de prendre des morphèmes et, ou syntagmes topiques de la littérature lovecraftienne afin de les combiner avec une syntaxe différente. Finalement, on peut voir cette déconstruction utilisée par les adaptations comme une façon de créer ce qui s'apparente à de la poésie à partir de textes en prose. Pour être plus précis, c'est une façon de créer des associations de mots afin de créer des images nouvelles, ce qui est un principe poétique. Ces adaptations prennent donc ce mécanisme propre à la poésie pour tenter de synthétiser et transmettre les émotions propres à la prose et la narration lovecraftienne.

Prenons l'exemple de l'*Oratorio de l'Indicible*. C'est ainsi que Michel Titin-Schnaider décrit Lovecraft et son travail pour composer l'*Oratorio de l'indicible* :

La lecture de l'œuvre de Lovecraft exige des nerfs solides. « C'est une liqueur forte qui doit être absorbée à petites doses. Mais elle offre d'étranges plaisirs, dans cet "ailleurs absolu" dont parle Einstein » Jacques Bergier. Difficile ici de ne pas citer Pascal et cette si célèbre pensée : Le silence éternel de ces espaces infinis m'effraie. L'indicible... Lovecraft nous y amène... et quel « étrange plaisir » en effet de tenter de s'y confronter... de se sentir si proche de la folie. Il y a ici, tout d'abord, un travail littéraire consistant à sélectionner de courts extraits, prélevés dans toute l'œuvre de HP Lovecraft. J'ai sélectionné des phrases qui m'impressionnaient particulièrement. J'ai ensuite traduit ces phrases en respectant le plus possible le style lovecraftien. Puis j'ai « organisé » ce

⁷⁷ HETFIELD J., ULRICH L., BURTON C., MUSTAINE D., "The Call of Ktulu", *Ride The Lightning*, 1984.

matériau en 14 différentes pièces, 14 thèmes. Les textes sont ensuite lus, la voix est traitée et « mise en musique ».⁷⁸

Ici, le principe de déconstruction est d'autant plus fort qu'il reprend littéralement le texte original. Michel Titin-Schnaider prend principalement des passages de réflexions sur la place de l'homme et de descriptions à propos des Grands Anciens. Si le terme mythe de Cthulhu n'est pas précisé, on comprend que le principe est le même puisque l'album lie entre eux les passages de nouvelles différentes. Cela donne un recueil de pièces entre musiques et voix parlée proche de la prophétie. On peut noter que cet aspect prophétique de l'œuvre de Lovecraft a parfois été pris au premier degré comme c'est le cas avec le *Necronomicon* de Simon, mais aussi avec Jacques Bergier⁷⁹. Michel Titin-Schnaider joue donc avec cet aspect pseudo prophétique de l'œuvre lovecraftienne.

Que Michel Titin-Schnaider cite Jacques Bergier dans la description de son œuvre n'est pas anodin car, aujourd'hui, il est célèbre pour avoir déformé les textes de Lovecraft. Cela nous indique qu'il fait le choix d'une adaptation à travers un mode d'appréhension indirecte, c'est-à-dire faire le choix d'adapter Lovecraft en faisant un pas de côté. Ce choix, c'est celui d'approcher Lovecraft uniquement à travers ses jeux intertextuels. En effet, à l'écoute de cet album, on pourrait croire que les liens intertextuels formés par Lovecraft entre ses nouvelles sont au fondement de son œuvre. Pourtant ce n'est pas le cas comme nous l'avons vu. En effet, comme l'explique Robert M. Price⁸⁰, les références intertextuelles dans les textes de Lovecraft sont « dispensables » et gâchent les « trucs et systèmes » qui font le véritable intérêt des nouvelles de Lovecraft quand on se focalise trop dessus. Comme nous l'avons expliqué également, il ajoute que si les Grands Anciens existent bel et bien à l'intérieur de la diégèse, le mythe autour d'eux (c'est-à-dire le mythe de Cthulhu) est un mythe également dans la diégèse. Il ne faudrait pas prendre ce mythe au premier degré, mais plutôt comme une croyance des personnages. Bien que les anciens existent intradiégétiquement, les mythes qui se racontent autour d'eux sont des visions faussées par la croyance religieuse des personnages. Or, c'est justement ce mythe dans le mythe que Michel Titin-Schnaider reproduit par la décomposition. Le but avoué ici est de reconstruire l'effet

⁷⁸ TITIN-SCHNAIDER Michel, *L'Oratorio de l'indicible*, [EN ligne], Consulté le 13 juin 2020, <https://michel-titin-schnaider.fr/cd-oratorio-de-l-indicible.php>

⁷⁹ Plus d'information à ce sujet se trouve en partie 3 à propos des lectures bovarystes.

⁸⁰ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

d'indicible présent à travers l'œuvre de Lovecraft qui est à l'origine de la mésinterprétation des Grands Anciens par les personnages.

Analysons la composition du texte pour comprendre comment l'artiste met en place. L'album est composé de quatorze pistes :

Prologue ; Les Grands Anciens ; Le Necronomicon ; Arkham ; Innsmouth ; La Maison ; Le Rêve ; La Peur ; Les Monstres ; Le Souterrain ; La Voix ; La Chute ; L'Indicible ; Épilogue.

Chaque piste reprend un ou des passages d'une nouvelle de Lovecraft. Par exemple, la piste *Le Necronomicon* reprend un passage de *The Dunwich Horror* tandis que *Les Grands Anciens* cite un passage de *The Call of Cthulhu*. Il s'agit là d'un album-concept⁸¹ c'est-à-dire que l'ensemble des morceaux de l'album forme un tout cohérent et indissociable. Ici les pistes ont un ordre précis qui mis bout à bout forme une histoire. En effet, bien que reprenant différentes nouvelles, et donc les paroles de différents personnages, en déconstruisant les textes pour les réassembler, Michel Titin-Schnaider a choisi de créer un personnage à la première personne qui aurait vécu l'ensemble des passages repris de Lovecraft. On voit cela avec deux titres *Prologue* et *Épilogue*, placés en début et fin d'album ou un « je » explique avoir vécu ce qui est raconté.

Dans le prologue on trouve le texte sous cette forme :

« J'ai lu les livres interdits. J'ai lu les horreurs interdites, quelque choses des abominations séculaires que, encore de nos jours, des prêtres mystérieux font suivre dans des lieux écartés. », Cette citation est issue de la nouvelle de Lovecraft *The Thing on The Doorstep*. Or, dans le texte original, ce passage se trouve sous cette forme :

*I'll tell you more later—I must have a long rest now. I'll tell you something of the forbidden horrors she led me into—something of the age-old horrors that even now are festering in out-of-the-way corners with a few monstrous priests to keep them alive. Some people know things about the universe that nobody ought to know, and can do things that nobody ought to be able to do. I've been in it up to my neck, but that's the end. Today I'd burn that damned Necronomicon and all the rest if I were librarian at Miskatonic.*⁸²

⁸¹ SHUCKER R., *Popular Music : The Key Concepts*, Routledge, 2002, p. 5.

⁸² « Je vous dirai plus tard - je dois me reposer maintenant. Je vous parlerai des horreurs interdites dans lesquelles elle m'a amené - des horreurs séculaires qui, même maintenant, sévissent dans des coins reculés avec quelques prêtres monstrueux pour les garder en vie. Certaines personnes connaissent des choses sur l'univers

En comparant le texte original avec le résultat final, on se rend compte qu'en plus de découper et traduire, il y a un travail de reformulation. Michel Titin-Schnaider ajoute des phrases et coupe tout ce qui a trait à la contextualisation telle que la *deixis* pour donner plus de cohérence entre les différents passages. Certains textes comme *les Grands Anciens* sont également modifiés pour passer de la troisième à la première personne puisque, dans *The Call of Cthulhu*, il s'agit d'un discours rapporté. Il met également des passages de différentes nouvelles dans un même morceau musical. Cela a pour effet de modifier le sens général de ce que l'auditeur comprend. Ce que cela change par rapport aux œuvres de Lovecraft est que le personnage devient plus impliqué, car habituellement dans les nouvelles de Lovecraft les personnages ne sont que spectateurs des événements. Le personnage narrateur a donc plus de connaissance sur les créatures qu'il rencontre contrairement aux personnages chez Lovecraft qui sont confrontés à l'étrange sans le comprendre. De même on ne doute pas de ce que dit le personnage. La réflexion que Lovecraft mène sur la connaissance et l'esprit critique n'apparaît plus ici pour mettre en garde face aux croyances religieuses. C'est-à-dire qu'ici l'écriture ne remet pas en doute ce qui est vécu par le personnage et ne s'intéresse pas au matérialisme, que les Grands Anciens soient faits de matière ou non n'est ici jamais remis en cause, et donc le métaphysique non plus.

Il y a donc un principe similaire au mythe de Cthulhu qui exerce une lecture volontairement biaisée en se concentrant davantage sur les créatures et en essayant d'en créer un panthéon. Les choix stylistiques accentuent le point de vue du personnage sur les Grands Anciens, comme une volonté de rationaliser les figures qui traversent les nouvelles de Lovecraft et de réunir en un seul endroit l'ensemble des figures transfictionnelles de Lovecraft, ce qui n'est jamais le cas dans ses œuvres. En effectuant cette focalisation, le texte parvient cependant à résumer le principe du *cosmic indifferentism* lié à l'indicible au cœur des œuvres de Lovecraft, mais sans le rattacher cependant au matérialisme. L'album oriente ainsi le mode d'appréhension des lecteurs de Lovecraft vers une lecture plutôt populaire et indirecte car ressentir la peur est plus important que de comprendre la raison philosophique de cette

que personne ne devrait savoir et peuvent faire des choses que personne ne devrait pouvoir faire. J'y suis allé jusqu'au cou, mais c'est la fin. Aujourd'hui, je brûlerais ce maudit Necronomicon et tout le reste si j'étais bibliothécaire à Miskatonic » (Nous traduisons). LOVECRAFT H.P., « The Thing on The Doorstep » *Necronomicon, the best weird tales of HP Lovecraft commemorative edition*, Stephen Jones (edi.), Londres, Gollancz, 2008.

peur. En effet, en écoutant cet album, on peut tout à fait penser que l'univers de Lovecraft est magique et non matérialiste, ou encore que le panthéon des dieux est central, ce qui rejoint le mythe de Cthulhu de Derleth, qui a probablement une influence sur cette œuvre.

Pour élargir la pratique de la déconstruction, à d'autres médias que la musique, et pour comprendre la façon dont le procédé fonctionne plus généralement, on peut comparer la déconstruction stylistique utilisée par Michel Titin-Schnaider à celle d'Alberto Breccia. Nous allons voir que le résultat final est différent, mais induit à nouveau l'obligation de se concentrer sur un aspect en occultant les autres, à nouveau l'indicible.

Alberto Breccia est un dessinateur argentin né en 1919 et mort en 1993.⁸³ Pour représenter les œuvres de Lovecraft, il utilise « toutes les ressources du noir et blanc, du lavis d'encre de chine à la gouache décollée en passant par le collage et bien entendu les diverses formes de dessin »⁸⁴ explique Christophe Thill.

Représentation Par Breccia

de l'apparition de Cthulhu au marin Johansen dans The Call of Cthulhu



Revenons à nouveau sur la représentation de Cthulhu. Chez Breccia, Cthulhu est créé avec un mélange de plusieurs techniques, ce qui a pour résultat de lui créer une apparence indicible et incompréhensible : ce que l'on voit ne ressemble

à rien de possible dans la nature. On pourrait penser que la représentation de Breccia est à l'image de la peinture expressionniste, c'est-à-dire une tentative de représenter l'essence de la nature plutôt que ce que l'homme voit de la nature. En effet, dans de *The Call of Cthulhu* Johansen décrit ainsi Cthulhu :

The Thing cannot be described—there is no language for such abysses of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and

⁸³ THILL Cristophe, *Le guide Lovecraft, op. cit.*

⁸⁴ *Ibid.*, p. 179.

*cosmic order. A mountain walked or stumbled. God ! [...] The Thing of the idols, the green, sticky spawn of the stars, had awaked to claim his own.*⁸⁵

Breccia représente donc Cthulhu comme un être impossible selon les conceptions humaines de la nature en le déconstruisant visuellement. Pour cela, il utilise plusieurs techniques comme du collage et du dessin qu'il mélange pour créer une figure incompréhensible. Bien que Cthulhu soit représenté dans son intégralité sur ce dessin, il est impossible de trouver une tête des bras ou des jambes ou même des ailes et des tentacules, éléments qui sont censés le caractériser sur les iconographies présentent dans la *diegesis*.

Alberto Breccia est donc original dans sa représentation puisqu'il choisit de ne pas représenter Cthulhu comme il l'est sur la statuette rituelle ou sur le bas-relief, contrairement à ce qui est fait par un grand nombre d'artistes. En évacuant tout réalisme par la déconstruction, Breccia sacrifie une partie de littérature Lovecraftienne mais parvient à créer un monstre véritablement indicible. Contrairement à Michel Titin-Schnaider, nous avons donc affaire dans cette déconstruction à un mode d'appréhension direct et expert du texte lovecraftien, bien que par cette technique, le réalisme de Lovecraft disparaisse inévitablement. Comme nous le verrons, cela est dû à la pratique même d'adaptation qui induit des changements inévitables à force de chercher des équivalences.

Pour conclure sur la technique de déconstruction, elle permet de mettre en évidence à chaque fois un aspect propre à la littérature lovecraftienne. Ici dans les deux cas l'indicible à l'origine de la peur de l'inconnu. Cette technique, comme celle de l'image elliptique, a cependant pour effet de nécessairement modifier la lecture de l'œuvre originale puisqu'elle ne permet pas de tout adapter. Avec cette technique, il se révèle compliqué de lier la peur de l'indicible avec sa raison philosophique, à savoir le matérialisme. Par exemple, on peut imaginer que c'est pour cela que de nombreuses adaptations présentent des Grands Anciens, ou créatures lovecraftiennes, comme étant malveillants plutôt qu'amoraux (en plus du fait qu'il s'agisse de la lecture de ces créatures par le mythe de Cthulhu). Cela permet probablement de minimiser la difficulté de représenter la peur métaphysique en la

⁸⁵ « Quant à la Chose, Elle ne peut être décrite - aucun mot d'aucun langage ne saurait exprimer cette déraison abyssale, ancestrale et hurlante. C'était la négation absolue des lois de la matière et de l'énergie, un affront insensé à l'ordre cosmique. Une montagne s'ébranlait et avançait en titubant. Seigneur ! [...] La Chose des idoles, le rejeton vert et visqueux des étoiles, s'était éveillée pour revendiquer la place qui était la sienne » (Traduction de Maxime Le Dain)

transformant en une menace plus directe : les créatures ne sont plus dangereuses à cause de ce qu'elles expliquent sur la nature indifférente envers l'homme, mais à cause de ce qu'elles veulent nous faire, ce qui change nécessairement l'interprétation philosophique des œuvres de Lovecraft.

c) La folie comme mécanisme de jeu

Un autre art qui utilise des techniques spécifiques pour adapter Lovecraft est le jeu, et particulièrement le jeu vidéo. Dans l'histoire du jeu vidéo, Lovecraft a une place importante. Comme au cinéma, on ne compte plus le nombre de jeux vidéos s'inspirant de l'univers lovecraftien tant on trouve de références dans les jeux les plus divers et les plus célèbres, que ce soit dans les jeux en réseaux massivement multi-joueurs (MMO) comme *World of Warcraft*, dans les *First Person Shooters* comme *Doom* et *Quake*, ou dans les jeux de *survival horror* tels qu'*Alone in The Dark*, *Resident Evil*, *Dead Space* et *Silent Hill*. Toutefois, le genre du jeu d'aventure, lié aux genres de l'*action-aventure* et du *point and click*, se détache du lot puisqu'il est celui qui adapte le plus directement les nouvelles de Lovecraft.

Le " jeu d'aventure " est défini comme un genre vidéoludique permettant la constitution d'un récit pré-écrit grâce à une activité du joueur concentrée sur l'exploration et la résolution de problèmes par le truchement d'un avatar et à un rythme indépendant du jeu. Ce type de jeu est distingué des jeux d'action-aventure et des jeux de rôle.⁸⁶

Selon Jonathan Lessard « le lien entre ce type de jeu et Lovecraft est démontré en observant qu'environ 10 % des jeux d'aventure d'horreur sont explicitement inspirés de Lovecraft et que près de 50 % des adaptations de Lovecraft sont des jeux d'aventure ».⁸⁷ Jonathan Lessard émet plusieurs hypothèses pour expliquer l'attrait des jeux d'aventures pour Lovecraft. Premièrement, les œuvres de Lovecraft sont dans le domaine public ce qui peut inciter les commerciaux à utiliser ses œuvres plutôt que d'autres. Il y aurait une parenté entre le joueur de jeu d'aventure et le protagoniste lovecraftien, puisque personnages et joueurs veulent en apprendre plus à travers le système d'une enquête. L'enquête étant l'un des modes

⁸⁶ LESSARD Jonathan Lovecraft, « le jeu d'aventure et la peur cosmique » *Special Issue :Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Vol 4, No 6, 2010.

⁸⁷ *Ibid.*

narratifs les plus utilisés par Lovecraft, ses personnages cherchant la vérité sur le monde. Les mécanismes de jeu d'aventure seraient également adaptés pour la mise-en-jeu de Lovecraft car permettraient de créer des phases d'enquêtes et de contemplations et peu de scènes d'action, à l'instar des nouvelles de Lovecraft qui contiennent peu d'action.

Les représentations graphiques que nous trouvons dans ces jeux sont variées mais le plus souvent l'univers y est photoréaliste, c'est-à-dire proche d'un rendu photographique, pour immerger le joueur dans un univers réaliste comme celui de Lovecraft. Le premier jeu en 3D réaliste, *Alone in The Dark*, créé par Frédéric Raynal est d'ailleurs un jeu basé sur l'univers de Lovecraft. Ce médium garde donc l'aspect réaliste cher à Lovecraft, mais a *contrario* reprend peu les représentations indicibles des Grands Anciens, difficiles à adapter en images, même si des créateurs s'y essaient. On est ainsi dans un processus inverse à celui de nombreuses bandes dessinées.

Dans une interview en 2010 sur le développement du jeu d'aventure *Call of Cthulhu* sorti en 2019, qui s'appuie sur le jeu de rôle *Call of Cthulhu* de *Chaosium*, Jean-Marc Gueney explique : « Les créatures dans Lovecraft sont toujours vues par quelqu'un qui a subi un traumatisme. On a donc travaillé à l'inverse, en se demandant comment illustrer la perte de santé mentale. »⁸⁸

Les créateurs de ce jeu n'essaient pas de représenter l'indicible des créatures de Lovecraft, en revanche, ils tentent de représenter la folie qu'elles provoquent sur les personnages, ce qui est une part importante des représentations des créatures de Lovecraft étant donné que leurs descriptions sont toujours soumises au doute. « C'est la vision du personnage qui définit ce que l'on a à l'écran » commente Jérôme Vincent ce à quoi Jean-Marc Gueney ajoute « dans ses accès de folie, le personnage voit la réalité du mythe de Cthulhu, la vérité cachée. » Les créateurs de ce jeu essaient donc de travailler sur la subjectivité typique des personnages lovecraftiens. Contrairement à Michel Titin-Schnaider par exemple, ici on peut douter de ce que vit le narrateur, ou du moins douter de sa façon d'interpréter les événements vécus, car même s'il voit la vérité cachée, cela ne veut pas dire qu'il la comprend. On peut d'ailleurs noter que le jeu s'inscrit dans le mythe de Cthulhu et constitue donc une preuve que même en s'inscrivant à l'intérieur de celui-ci, il est possible d'avoir recours à un mode d'appréhension plus expert en se rapprochant davantage de la stylistique de l'œuvre lovecraftienne.

⁸⁸ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 378

Notons que dans *Call of Cthulhu*, les monstres apparaissent de la même manière que dans *In The Mouth Of Madness*, c'est-à-dire de façon rapide et partielle à travers l'image elliptique :

On en a pas beaucoup, juste quelques-uns qui sont les monstres clés du scénario. On avait une difficulté, dans notre jeu : lorsque le personnage voit une créature, il risque de perdre de la santé mentale. Sa vision du monstre n'est donc pas nette. L'idée c'est qu'il puisse le décrire mais pas vraiment le définir.⁸⁹

On transforme ainsi l'indicible en folie, et la folie en un mécanisme de jeu.

Dans d'autres jeux, devenir fou fait mieux voir les Grands Anciens. C'est ce qui se passe dans *Bloodborne* de *From Software*, jeu d'action-aventure qui reprend la thématique de la menace invisible et des Grands Anciens cachés qui manipulent les événements dans l'ombre. On découvre ces créatures qui apparaissent sur le haut de certains bâtiments alors qu'ils n'y étaient pas au début de l'aventure. Ceux-ci deviennent importants alors qu'ils n'étaient présents que dans des zones cachées au début du jeu. Les joueurs les plus enquêteurs auront donc plus de connaissances sur les forces cachées en présence et verront mieux les Anciens. Certains décors cyclopéens où l'on retrouve des créatures tentaculaires sont d'ailleurs des références directes à *The Call of Cthulhu* et à Cthulhu. Toutefois, *Bloodborne* n'est pas une adaptation directe de Lovecraft puisqu'il reprend des éléments de son univers pour les mélanger à des influences du dix-neuvième siècle telles que Mary Shelley et Robert Louis Stevenson.

Nous voyons donc deux grandes façons de représenter les figures lovecraftiennes dans le jeu vidéo à travers le prisme de la peur. Qu'en est-il dans un jeu qui adapte directement les nouvelles de Lovecraft ? Nous allons nous intéresser plus particulièrement à la façon dont le jeu *Conarium*, qui adapte notamment *At The Mountain of Madness*, *The Nameless City* et *The Call of Cthulhu* représente les créatures et l'univers lovecraftien.

Conarium est un jeu vidéo développé par le studio *Zoetrope* déjà à l'origine d'adaptations vidéoludiques de Lovecraft avec la série des *Darkness Within*. Il s'agit d'un jeu d'aventure à la première personne où l'on incarne un personnage nommé Frank Gilman parti explorer l'Arctique.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 379.

Voici le résumé du jeu sur le site :

You, as Frank Gilman, open your eyes inside a room filled with strange, pulsating noises. Patterns of lights executing a Danse Macabre on the walls is presented by a queer device on the table. Having recalled nothing other than that you're in Upuaut, an Antarctic base located near the South Pole, you find the place deserted and have a distinct feeling of something being terribly wrong. Somehow knowing that your memories cannot guide you enforces a strange feeling of vulnerability, a familiar yet alien sensation of being a part of a peculiar whole... Soon you will discover that having used the device during the expedition, you have died but then returned subtly changed, speaking of strange memories and of strange places. You have lost something important or gained something sinister...

*Explore the Antarctic base, as well as dreams and visions. Study clues and unlock secrets, whilst avoiding macabre beings at all cost.*⁹⁰

Le jeu est à la fois une adaptation directe d'*At The Mountain of Madness*, mais également une suite de cette nouvelle, car elle reprend une partie de son scénario, à savoir des scientifiques qui découvrent la civilisation pré-humaine des *Elder Things*, tout en faisant se passer l'histoire du jeu après la nouvelle de Lovecraft. On trouve dans le jeu de nombreuses représentations d'éléments faisant référence à la fois à la nouvelle de Lovecraft mais aussi à d'autres textes de Lovecraft souvent interprétés comme faisant partie du mythe de Cthulhu derlethien. Ce sont notamment les représentations graphiques de certains éléments, comme des créatures et des lieux, qui permettent de dire cela. Le meilleur exemple est le symbole en forme d'étoile à cinq branches des *Elder Things* qui est bien de Lovecraft mais qui apparaît ici tel qu'on le retrouve dans le mythe de Cthulhu. August Derleth a dessiné le symbole d'après la description de Lovecraft et c'est cette représentation graphique qui s'est figée et que l'on retrouve dans la majorité des œuvres le représentant. Le symbole des Anciens d'August Derleth se retrouve d'ailleurs dans des œuvres faisant référence au mythe de Cthulhu plutôt

⁹⁰ En tant que Frank Gilman, vous vous réveillez dans une pièce remplie de bruits étranges. Des lumières exécutent une Danse Macabre sur les murs depuis un étrange appareil sur la table. Ne vous rappelant rien d'autre que de vous trouver à Upuaut, une base antarctique située près du pôle Sud, vous découvrez que l'endroit est désert et avez la sensation distincte que quelque chose ne va pas. Savoir que vos souvenirs ne peuvent pas vous guider, renforce un étrange sentiment de vulnérabilité, une sensation familière mais étrangère de faire partie d'un tout particulier... Bientôt, vous découvrirez qu'après avoir utilisé l'appareil pendant l'expédition, vous êtes décédé mais êtes revenu subtilement changé, chargé de souvenirs étranges et de lieux étranges. Vous avez perdu quelque chose d'important ou gagné quelque chose de sinistre... Explorez la base antarctique, ainsi que les rêves et les visions. Étudiez des indices et débloquez des secrets, tout en évitant à tout prix les êtres macabres. » (Nous traduisons) <https://conariumgame.com/> [En ligne] le 4 mars 2020.

qu'à Lovecraft. La présence graphique de cette étoile, qui n'a d'ailleurs aucun rôle dans le jeu à part un aspect décoratif, permet au joueur qui connaît le mythe de Cthulhu de voir que le jeu, bien qu'adaptant une nouvelle de Lovecraft, prend aussi comme référence le mythe de Cthulhu. Cette revendication d'appartenance au mythe de Cthulhu est appuyée par la présence d'autres éléments devenus représentatifs du mythe comme le livre *The Yellow King* de Robert W. Chambers souvent intégré au mythe de Cthulhu bien qu'antérieur à Lovecraft. Ici le livre apparaît dans la diégèse du jeu au côté d'*At The Mountain of Madness* de Lovecraft, bien qu'il n'ait aucun rôle. Il s'agit davantage d'un *easter egg*, c'est-à-dire d'un élément caché pour créer la surprise. Il y a tout de même une mise en abyme puisque le jeu est à la fois une adaptation, une suite et se déroule dans un univers où Lovecraft a écrit sa nouvelle.



Le Symbole des Anciens dans Conarium

Toutefois, il semble que dans *Conarium* l'utilisation du mythe de Cthulhu est davantage un prétexte pour créer de la transfictionnalité entre plusieurs nouvelles de Lovecraft et en adapter plusieurs en même temps tout en y ajoutant une suite.

Au niveau des mécanismes de jeu, dans *Conarium* la folie du personnage permet de faire douter le joueur.⁹¹ Il n'y a pas d'effet direct sur le *gameplay* c'est davantage sur le scénario que le joueur va être amené à se questionner. Toutefois, le scénario avançant nécessairement par rapport à la progression du joueur, les visions du personnage amnésique, dont on ne sait pas s'il rêve, ou non, et est dans la folie ou non, vont faire que le joueur va

⁹¹ Certaines adaptations non vidéoludiques, comme *Color Out of Space* de Richard Stanley au cinéma, utilisent également la folie des personnages pour faire douter les spectateurs.

constamment se poser des questions à l'instar du personnage, sur ce qu'il est en train de vivre. Ici, la folie permet donc l'immersion du joueur.

Ce doute est présent comme dans les nouvelles de Lovecraft à travers la représentation des créatures réalistes ou indicibles (comme nous l'avons vu précédemment). En effet, dans *Conarium* il y a bel et bien cette démarcation entre des créatures réalistes telles que les *Elder Things* d'*At The Mountain of Madness* (dont nous avons également parlé) qui apparaissent dans le jeu et qui sont représentées absolument comme le décrit Lovecraft, et les créatures indicibles, tel que Cthulhu qui n'apparaissent dans le jeu que sous forme d'iconographie sur des fresques. On peut également prendre l'exemple de la race reptilienne qui apparaît dans *The Nameless City* publiée en 1921, et qui ici apparaît de façon réaliste. C'est encore le cas de la Grande race de Yith inventée par Lovecraft dans *The Shadow Out of Time* en 1935. La raison pour laquelle le joueur a accès directement à la représentation de ces créatures est que leurs formes ne sont pas censées provoquer la folie. Christophe Thill explique par exemple que dans la grande race de Yith, c'est leur comportement proche de celui des hommes qui fait peur.⁹²



La grande race de Yith selon les éditions Sans Détour

Mais en plus du doute cartésien, la folie est aussi un mécanisme pour provoquer une réflexion sur le fonctionnement de l'univers. Voici l'extrait d'un livre intradiégétique inventé pour *Conarium* :

...only a very few minds pass the conventional boundaries of human cognition deeper into the realms of unification; a collective plane of existence where classical understanding of things fall apart; like a house of mirrors where the reflection over the counter self goes in all direction without any hindrance of common laws of physics. Tangible mass of the mind weighs lighter and lighter until one leaves the physical bounds

⁹² Conférence prononcée le 15 octobre 2018 à Rennes. THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, Rennes 2, Henri Huchon (real.), Rennes 2, Rennes, 2018 [En ligne], <https://www.lairedu.fr/media/video/conference/lautre-chez-lovecraft/>.

of the flesh; mind-body dualism becomes explicit. Therefore, from strange manifold angles –which no single soul has ever comprehended- images and shadows of the past and future could crawl to and fro, changing into shapes that the ordinary human eye fails to see for they contain information that goes beyond the third dimension...”

*Excerpt from the book “Time Bore”.*⁹³

Dans celui-ci on retrouve plusieurs points de la philosophie lovecraftienne : l'indifférence cosmique, souvent représentée par la métaphore des Grands Anciens ; l'unification des disciplines scientifiques, idée présente dans l'incipit de *The Call of Cthulhu* ; le matérialisme avec les trois dimensions qui limitent l'homme dans sa vision globale de l'univers. Toutefois, le matérialisme mécanique de Lovecraft est ici remis en question puisque, s'il n'est pas impossible pour un matérialiste de penser une dualité entre corps et esprit (Lovecraft le fait lors d'un échange épistolaire avec Robert E. Howard⁹⁴), ici cela semble aller plus loin que les limites de la physique et donc que la pensée de Lovecraft. Cependant, ce n'est pas aller contre l'esprit des nouvelles lovecraftiennes puisque, dans certaines œuvres du cycle dunsanien, le personnage Randolph Carter dépasse les trois dimensions qui seraient idépassables par l'esprit humain selon Lovecraft (notamment grâce aux rêves). C'est le cas dans *Through the Gates of the Silver Key* écrit en 1934 avec E. Hoffmann Price, ce qui amène à se poser la question justement des limites matérielles de l'univers, des limites du cerveau et si la métaphysique existe. De plus, dans *Conarium*, si les limites sont questionnées, la question n'est pas tranchée. On peut penser que comme le *Necronomicon* dans les nouvelles de Lovecraft, le *Time Bore* déforme la vérité scientifique à travers le prisme religieux.

En effet, ce qu'on appelle « matière » dépasse la perception humaine selon Lovecraft, c'est ce que les Grands Anciens représentent. Même si l'homme dépassait les trois dimensions qui lui sont accessibles, ils seraient toujours soumis aux lois de la physique. “ *Supplements rather than contradiction of the visible and measurable universe.* ” dit Lovecraft

⁹³« ... Très peu d'esprits dépassent les limites conventionnelles de la compréhension humaine pour aller plus profondément dans les réalités de l'unification ; un plan d'existence collectif où la compréhension classique des choses s'effondre ; comme une maison de miroirs où la réflexion au-dessus du soi va dans tous les sens sans aucune entrave aux lois communes de la physique. La masse tangible de l'esprit pèse de plus en plus léger jusqu'à ce que l'on quitte les limites physiques de la chair ; le dualisme corps-esprit devient explicite. Par conséquent, sous des angles étranges et variés - qu'aucune âme n'a jamais compris - les images et les ombres du passé et du futur pourraient ramper de long en large, se transformant en des formes que l'œil humain ordinaire ne voit pas car elles contiennent des informations qui dépassent la troisième dimension...

Extrait du livre "Time Bore". »

⁹⁴ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 121

à ce propos.⁹⁵ Dans *The Lord of R'lyeh* à propos de cet aspect de Lovecraft, Matthew Onderdonk parle d'« état supérieur de la normalité. » C'est cet aspect qui crée la folie chez Lovecraft selon Cédric Monget. « L'essence de l'horrible est l'anormal » explique-t-il. L'anormal est chez Lovecraft un anormal épistémologique, une connaissance qui s'ajoute à la réalité, mais qui n'est pas surnaturelle car explicable, seulement pas dans l'état actuel des connaissances humaines.

Conarium arrive donc par son mécanisme autour de la folie à retransmettre l'un des questionnements philosophiques les plus fondamentaux chez Lovecraft.

d) Un genre littéraire considéré différemment, selon le support artistique qui l'adapte.

Comme nous l'avons vu dans l'introduction de ce mémoire, définir un genre pour les œuvres de Lovecraft, que ce soit généralement ou au cas par cas, est compliqué. Il faut dire que Lovecraft écrit à une époque où émergent science-fiction et *heroic fantasy*. Ajouter à cela la littérature gothique du *Dark Romanticism* (parfois appelée fantastique en France), déjà bien ancrée dans le paysage littéraire américain à travers l'œuvre d'Edgar Allan Poe et dans le reste du monde avec Hoffmann, Shelley et bien d'autres, et les nouvelles de Lovecraft deviennent rapidement impossibles à catégoriser. En effet, Lovecraft ne se spécialise pas dans un genre et pour cause il a autant aidé à les définir qu'à les populariser auprès des générations suivantes, influence qui ne cesse de se faire sentir même parmi les plus jeunes générations d'artistes contemporains.

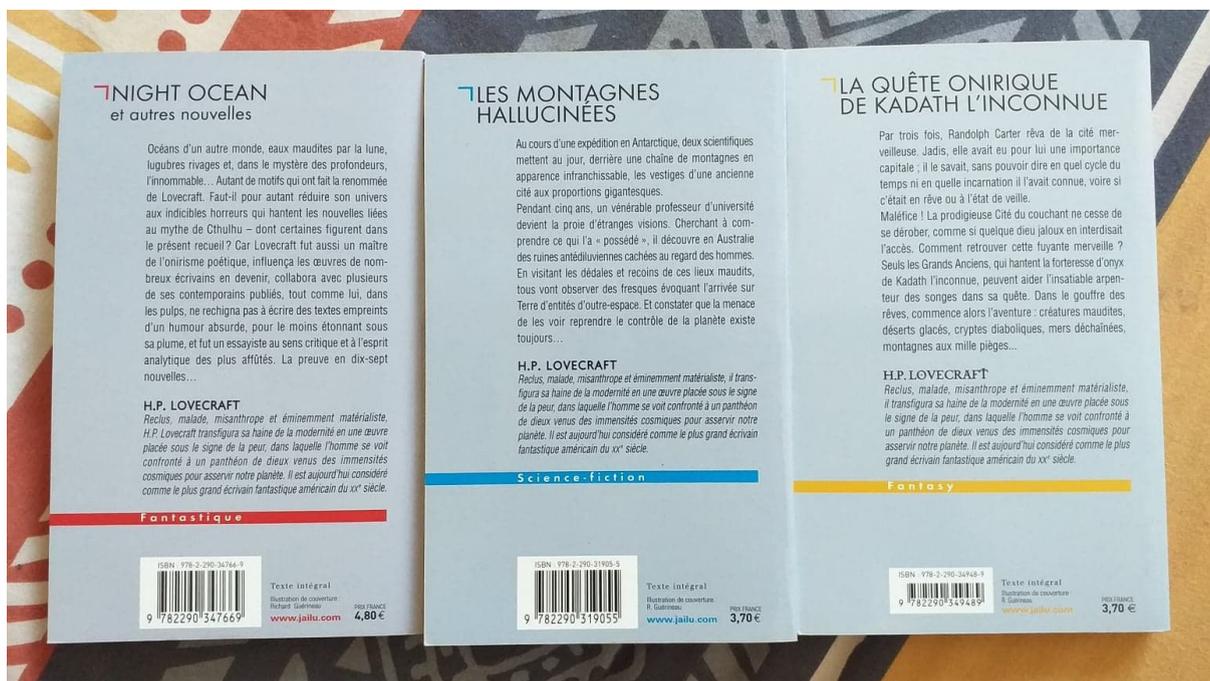
Comme nous l'avons déjà vu, Lovecraft définit son genre littéraire comme de la *Weird Fiction* dans son essai *Supernatural Horror in Literature* :

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

⁹⁵ « Quelque chose de plus, plutôt que la contradiction de ce qui est visible et mesurable dans l'univers. » Lettre du 23 février 1931.

*those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the daemons of unplumbed space.*⁹⁶

Pour les maisons d'éditions, il s'agit probablement d'un casse-tête puisqu'elles doivent créer des recueils cohérents et définir un genre pour que le public puisse se repérer lors de l'achat. Comme nous l'avons vu précédemment sur les modes de diffusions, les maisons d'éditions ont tendance à éditer Lovecraft en le rattachant au mythe de Cthulhu ou à des cycles (parfois les deux à la fois), or cela ajoute une seconde difficulté. Il s'agit à la fois d'inventer une cohérence factice entre les œuvres et de donner à ces recueils *post mortem* un genre. C'est ainsi que chez *J'ai Lu* par exemple, les différents recueils de nouvelles consacrés à Lovecraft sont successivement catégorisés soit dans le fantastique, soit dans la science-fiction, soit dans la Fantasy.



Ces trois quatrièmes de couverture permettent d'illustrer la façon de traiter différemment chaque édition.

⁹⁶ « Le vrai conte étrange (*weird tale*) a quelque chose de plus qu'un meurtre caché, des os sanglants, ou des chaînes cliquetantes comme on en a l'habitude. Il doit y avoir une certaine atmosphère qui vous met à bout de souffle et une peur indicible venant de l'extérieur mettant en présence des forces inconnues ; il doit y avoir un indice, présenté avec sérieux et qui deviendra le sujet du conte, et qui est le concept le plus terrible du cerveau humain : une suspension calomnieuse et particulière ou une défaite des lois de la Nature qui sont notre seule garantie contre les assauts du chaos et les démons de l'espace non plombé ». (Nous traduisons)

Pour définir les genres de ces recueils, les éditeurs essayent de suivre le classement, en trois cycles, que nous avons évoqués. Par exemple, ci-dessus *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*) pour le cycle dunsanien ; *Les montagnes hallucinées* (*At The Mountain of Madness*) pour le mythe de Cthulhu ou mythe de Lovecraft ; *Night Ocean* pour les nouvelles de Nouvelle-Angleterre. Il semble ainsi que *J'ai lu* ait tenté d'associer chacun de ces cycles à un genre : *fantasy* pour le premier, science-fiction pour le deuxième et fantastique pour le troisième. Il est important de préciser que l'ensemble des autres recueils de Lovecraft chez *J'ai lu* sont catégorisés comme fantastiques. Toutefois, on peut percevoir des problèmes d'interactions entre genre et cycle. En effet, chaque recueil pose des problèmes différents au niveau de la cohérence : *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* est publiée seule, les autres nouvelles du cycle dunsanien se retrouvent ainsi catégorisées dans un autre genre, le fantastique. *Les montagnes hallucinées* est publiée avec *Dans l'Abîme du Temps* (*Shadow Out Of Time*) et catégorisée dans la science-fiction, mais des nouvelles similaires comme *The Call Of Cthulhu* ou encore *The Colour Out of Space*, pourtant généralement citées comme faisant partie du mythe de Cthulhu et du même cycle, n'ont pas le même genre. De même, dans *Night Ocean*, en plus des nouvelles de Nouvelle-Angleterre, se trouve de la prose poétique et le *Livre de raison*, qui est un essai non fictionnel de Lovecraft où l'on trouve des conseils pour écrire et des notes d'idées pour des futures nouvelles.

De plus, sur chacun des livres de cette édition est inscrite la même courte biographie qui se veut une synthèse de l'œuvre Lovecraftienne :

H.P. Lovecraft

(1890-1937). Reclus, malade, misanthrope et éminemment matérialiste, il transfigura sa haine de la modernité en une œuvre placée sous le signe de la Peur, dans laquelle l'Homme se voit confronté à un panthéon de dieux venus des immensités cosmiques pour asservir notre planète. Il est aujourd'hui considéré comme le plus grand écrivain fantastique américain de ce siècle.

On en revient donc à notre partie précédente sur les publications, car ce résumé décrit davantage le mythe de Cthulhu que l'œuvre de Lovecraft. Mais c'est la dernière phrase qui nous intéresse : « Il est aujourd'hui considéré comme le plus grand écrivain fantastique américain de ce siècle. » Cette phrase pose un problème de cohérence, puisque tout en voulant donner de la cohérence on retrouve cette phrase sur des ouvrages catégorisés dans la

fantasy et science-fiction. Mais c'est également à un niveau théorique que l'on peut trouver un problème : le fantastique est un genre littéraire uniquement théorisé en France, or Lovecraft étant américain, il ne pouvait pas avoir connaissance des codes de ce genre.⁹⁷ Bien sûr, il s'agit d'une facilité pour permettre à l'horizon d'attente du lecteur français de se repérer. Mais cela a des conséquences sur la réception et l'interprétation de l'œuvre. D'autant plus qu'aujourd'hui le sens du terme fantastique est rarement compris par les lecteurs dans son sens strict tel que Todorov l'a défini.

Un genre littéraire induit des attentes particulières pour les lecteurs. Cela fait partie de l'horizon d'attente.

Systeme de références objectivement formulable qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition⁹⁸ entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne.

Catégoriser une œuvre n'est donc pas une pratique anodine tant elle joue sur l'expérience de lecture. Par exemple, un lecteur qui lit Lovecraft avec le prisme de la science-fiction aura des attentes probablement de réalisme et de cohérence basées sur la suspension consentie de l'incrédulité.⁹⁹ C'est-à-dire que le lecteur s'attend à des explications détaillées sur l'univers intradiégétique et à une esthétique réaliste pour rendre crédible la part de fiction apportée par l'œuvre. À l'inverse, un lecteur avisé de littérature fantastique s'attend à devoir douter de tout ce qu'il lira, c'est-à-dire du narrateur et de ce qu'il vit. Ce sont deux contradictions fondamentales car si ces deux genres ont généralement une esthétique réaliste¹⁰⁰ comme le veut Lovecraft « *These must be handled with unsparing realism, (not catch-penny romanticism)* »¹⁰¹, ils impliquent une approche différente : la science-fiction demande de croire et le fantastique de ne pas croire. Quant à la *fantasy*, elle est généralement

⁹⁷ Cependant, il s'agit d'une approche intéressante certains points, comme le réalisme et le doute, correspondants aux codes narratologiques et stylistiques de Lovecraft.

⁹⁸ JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, « Tel », 1990, p. 49.

⁹⁹ Tel qu'en a parlé Samuel Taylor Coleridge et les narratologues par la suite, c'est-à-dire mettre de côté son scepticisme le temps de la lecture pour pouvoir s'immerger dans l'œuvre.

¹⁰⁰ Les classiques de la science-fiction et du fantastique d'auteur comme Edgar Poe, Robert Chambers, Maupassant, Auguste de Villiers de L'Isle-Adam, Jules Verne, Arthur C. Clarke, développent une esthétique réaliste.

¹⁰¹ « Cela [ce qu'il raconte] doit prendre forme avec du réalisme (et non des effets romantiques faciles). » (Nous traduisons). Lettre du 5 juillet 1927.

moins réaliste en se rapprochant des contes et légendes folkloriques. De plus la magie y est admise et donc le doute impossible.

Lovecraft mélange ces codes et les fait varier d'une nouvelle à l'autre. Généralement, il utilise une esthétique réaliste et incite son lectorat à douter de l'interprétation de ses narrateurs comme dans le fantastique. Mais ce doute est précis car il porte sur l'épistémologie¹⁰², c'est-à-dire sur comment les connaissances que l'on a de la nature nous sont acquises ; puis-je me fier à mes sens, à la science et à mes croyances pour comprendre l'univers qui m'entoure, pour résumer ce que je vois est-il de la magie ou de la matière ? En soit, ce n'est pas le phénomène qui est remis en cause mais la nature de ce phénomène. C'est là que la science-fiction intervient, car ce doute bien précis sert à introduire une pensée rationaliste pour évoquer le matérialisme et l'athéisme au fondement du *cosmic indifferentism*¹⁰³ de Lovecraft. Et pour cela il utilise des figures extra-terrestres que la religion ne comprend pas. Chez Lovecraft, la magie est en fait une connaissance scientifique évoluée, par exemple, dans *The Dreams in the Witch-House* de 1932, la sorcière utilise des mathématiques, mais bien au-delà des connaissances actuelles de l'humanité. La *fantasy* arrive donc à s'immiscer dans l'univers de Lovecraft à travers cette voie. En effet, s'il n'y a pas de magie dans l'univers lovecraftien, il y a une façon de briser illusoirement la clôture de la physique : le rêve. Le rêve est omniprésent dans les récits lovecraftiens. Ils servent aux personnes expérimentées à communiquer avec les Grands Anciens extraterrestres, mais aussi avec le passé en revenant dans un temps mythique que seul le rêve permet.¹⁰⁴ C'est pour cela que les récits lovecraftiens proches de la *fantasy*, passent par le rêve, puisque Randolph Carter, le personnage principal du cycle dunsanien, voyage littéralement à travers les rêves grâce à la science donc et pas à la magie (bien qu'on puisse croire à de la magie).

Lire Lovecraft par l'un de ses trois axes à l'exclusion des deux autres ne permet donc pas d'appréhender pleinement les thématiques lovecraftiennes.

On peut d'ailleurs ressentir cette influence des genres sur certaines adaptations directes de Lovecraft qui font le choix de créer un contexte plutôt de science-fiction, de

¹⁰² Par épistémologie on entendra ici la définition de Jean Piaget « étude de la constitution des connaissances valables » PIAGET Jean, *L'épistémologie génétique*. Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2005.

¹⁰³ L'indifférence cosmique serait le fait que l'humanité n'est pas anthropocentrée et est perdue dans un vaste univers de matière, en opposition avec les pensées religieuses.

¹⁰⁴ Il est important de noter que plusieurs des nouvelles de ce cycle sont antérieures à *The Call of Cthulhu*, Lovecraft n'écrivait pas encore sous l'axe scientifique. CRISTOFARI Cécile., « Le temps du rêve lovecraftien, ou l'élaboration d'un temps du mythe », *Les chantiers de la création* [En ligne], 3 | 2010, mis en ligne le 30 octobre 2014, consulté le 19 mars 2020. URL : <http://journals.openedition.org/lcc/214>.

fantasy ou de littérature gothique. Par exemple, *Conarium* lorgne du côté de la science-fiction avec la présence d'extraterrestres et de l'artefact appelé « le conarium », qui n'est pas sans rappeler les machines sciences fictionnelles utilisées par des extraterrestres dans de nombreux ouvrages. *In The Mouth of Madness*, de John Carpenter, reprend plutôt les codes de la littérature gothique (que nous appellerons fantastique) avec ce doute permanent dont fait preuve John Trent le protagoniste. Dans le jeu de rôle papier *Call of Cthulhu*, on sera plutôt dans la *fantasy* avec le mythe de Cthulhu qui crée un univers étendu et magique. Dans la bande dessinée également cette influence des genres peut se faire ressentir puisque Horacio Lalia se rapproche davantage des codes fantastiques avec le doute alors qu'Alberto Breccia, bien que gardant ce doute, est proche du temps mythique de la *fantasy*.

Pour conclure cette première partie, il en résulte que les choix d'éditions et d'adaptations modifient effectivement les modes d'appréhension des lecteurs. On remarque une tendance à préférer l'adaptation du mythe de Cthulhu que la narration lovecraftienne plus difficile à adapter. De plus, les adaptations sont également soumises à des contraintes inhérentes à cette pratique qui modifient également la lecture des nouvelles. Ces nombreux facteurs démontrent qu'il existe quatre grands axes d'appréhension que nous avons appelés directs, indirects, experts et populaires.

II. Adaptation, transfictionnalité et création

A) Des adaptations infidèles ?

a) Adaptation, la réception d'une réception

Nous connaissons le contexte dans lequel apparaissent les adaptations de Lovecraft, et nous avons appréhendé les techniques majeures utilisées pour l'adapter. Nous allons maintenant nous intéresser à un aspect plus théorique de l'adaptation en prenant des exemples dans le corpus. Cela servira pour mieux comprendre comment certaines notions théoriques de la littérature orientent également la réception et l'interprétation des lecteurs en créant différents modes d'appréhension.

Nous commencerons par étudier la notion d'adaptation artistique, cette pratique étant au cœur de ce mémoire. Voici la définition que nous avons citée précédemment :

Le mot adaptation (du latin médiéval *adaptatio*) se diffuse au XVI^e siècle : il désigne l'action d'approprier, d'ajuster. Formé à partir du préfixe *ad-* et du participe passé *aptus* (*apte* en français) du verbe *apere* (qui signifie déjà « attacher, lier »). Le mot implique déjà un redoublement du geste d'appropriation ou d'ajustement ; mais très vite il va recevoir une spécialisation rhétorique : « convenance (d'un mot, de l'expression) à l'idée » (1539), « convenance (d'une œuvre) à une situation » (1578). Ce dernier sens est repris à la fin du XIX^e siècle avec une autre valeur : « transformation (d'une œuvre) pour l'adapter à une nouvelle forme » (1890).¹

Aujourd'hui, l'adaptation artistique de la littérature en musique, cinéma et théâtre est définie par le Centre national des ressources textuelles et lexicales² comme des « Modifications imposées par la transposition d'une œuvre d'un domaine ou d'un genre dans un autre. »³ On pourrait bien sûr ajouter les jeux vidéos et la bande dessinée à ce que cette définition qualifie. Cette définition, que nous allons compléter, est intéressante puisqu'elle intègre dans la notion d'adaptation la notion de modification. En passant d'un médium ou d'un genre à l'autre le matériau artistique originel serait nécessairement modifié dans « le fond, le contenu [...] la forme, la technique » ajoute le CNRTL.

¹ CLEDER Jean, JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation*, Paris, Flammarion, « Champs arts », 2017, p. 369.

² Nous dirons CNRTL.

³ Centre national de ressources textuelles et lexicales, *Adaptation*, [En Ligne] Le 20 mars 2020 <https://www.cnrtl.fr/definition/adaptation>

Cela rejoint ce que nous avons pu démontrer dans les parties précédentes de ce mémoire, à savoir que le genre ou le support choisis pour adapter ou éditer Lovecraft impliquent des modifications de l'œuvre originelle.⁴ Passer d'un médium à un autre nécessite donc des modifications volontaires et involontaires au niveau du fond, du contenu de la forme et de la technique. Par exemple, dans les adaptations de Lovecraft, beaucoup ne gardent pas le fond majoritaire de ces ouvrages qui est la vision d'un monde matérialiste. C'est le cas dans *In The Mouth of Madness* qui essaye de transposer les mécanismes littéraires plutôt que le fond. Au niveau du contenu, bien souvent les nouvelles de Lovecraft se retrouvent mélangées, comme dans *Conarium* où l'on retrouve un mélange de trois nouvelles *At The Mountain of Madness*, *The Nameless City* et *The Call of Cthulhu*. En ce qui concerne la forme, ce sont bien souvent les créatures lovecraftiennes comme les Grands Anciens (et notamment Cthulhu) qui se retrouvent transfigurées afin de s'adapter à l'image des médiums visuels. On pourra penser à Horacio Lalia qui représente Cthulhu tel qu'il est censé apparaître dans la nouvelle *The Call of Cthulhu* sur des représentations iconographiques et non dans la réalité intradiégétique de la nouvelle. Et bien sûr, au niveau de la technique, ce sont les façons d'insuffler la peur qui changent d'un médium à l'autre. John Carpenter dans *In The Mouth of Madness* tente de faire peur par l'image elliptique et la métalepse tandis que dans *l'Oratorio de l'indicible*, cela passera par la mise en musique étrange et oppressante des écrits de Lovecraft.

Continuons à définir la notion d'adaptation. Elle est *a priori* peu éloignée de son acception en verbe « adapter » qui consiste à ajuster quelque chose en fonction d'une situation, ou de son acception en verbe pronominal « s'adapter » qui consiste à s'adapter à la situation. « Adapter » ou « s'adapter », sont deux façons qui semblent intéressantes pour concevoir l'adaptation car c'est à la fois l'artiste adaptateur qui choisit d'adapter, et le matériau d'origine qui s'adapte au nouveau médium. Les changements semblent donc volontaires et involontaires à cause de la pratique même de l'adaptation artistique. Reprenons des exemples du corpus pour justifier cela : *In The Mouth of Madness* est probablement l'adaptation la moins conventionnelle de notre corpus puisqu'elle adapte spécifiquement les concepts stylistiques de Lovecraft. Il s'agit là d'un choix puisque John Carpenter aurait pu décider d'adapter une nouvelle en particulier. Mais pour autant, dans ce film, la peur due à l'indicible des créatures lovecraftiennes est contrainte de se muer en une peur du non visible.

⁴ Pourrait-on considérer qu'il s'agit d'un geste d'adaptation lorsqu'une maison d'édition change le genre des nouvelles lovecraftiennes en un autre ?

Pour cause, la littérature utilise l'écriture, ce qui ne peut pas être dit, l'indicible, est donc ontologiquement en contradiction avec la littérature et c'est en partie ce qui fait peur. Mais au cinéma, c'est l'image qui compose narrations et descriptions, et non l'écrit. Il est donc impossible de rendre une créature indicible. Ici le changement est donc involontaire, le seul choix pour le cinéaste est de transposer l'indicible en ce qui ne peut pas être vu, l'invisible, une invisibilité partielle en opposition avec le principe stylistique premier d'un film, c'est-à-dire l'image. Pour pallier ces changements involontaires dus à l'adaptation, il semble que les adaptateurs recherchent une équivalence stylistique comme nous l'avons vu dans la partie précédente.

Ce principe d'équivalence, Alain Morency en parle dans son ouvrage *L'Adaptation de la littérature au cinéma* : « certains aspects les rapprochent [la littérature et le cinéma] et créent une équivalence. »⁵ dit-il. Alain Morency révèle plusieurs équivalences dont une qui nous intéresse particulièrement par rapport à Lovecraft, celle entre image et écriture :

La bande image connaît la syntaxe (celle du montage), la composition, le style et rejoint en cela tout à fait l'expression écrite, le littéraire. C'est plus dans le détail que l'adaptation se heurte à des difficultés de transposition d'un langage dans l'autre. Conséquence de sa nature particulière, l'image en montre beaucoup, parfois trop. Alors que l'écrivain peut facilement isoler un élément (notamment grâce à la linéarité du texte), le rendre vague, imprécis, l'abstraire de son contexte, le cinéaste n'aura pas cette souplesse d'entrée en jeu. Un objet ou un personnage à peine évoqués dans le texte deviennent, avec les images, des choses précises avec des caractéristiques visibles, sonores, dans un environnement qu'il n'est pas facile d'abstraire. L'impression de réalité du cinéma fait qu'il faut compter avec des éléments multiples, inhérents à l'image. Or, si cette dernière fascine, si son impact est considérable, sa concrétude toutefois lui rend difficile le concept, les nuances de la pensée, l'abstraction, la fine psychologie. Adapter c'est se rendre compte que, si une image vaut mille mots, transposer ces derniers en images n'est pas chose aisée.⁶

En effet, s'il y a équivalence, il n'y a pas similitude. « Équivalence, au mieux, pas vraiment similitude. »⁷ explique-t-il. Effectivement, rechercher une équivalence à ce que l'on veut adapter implique un changement nécessaire. Ce qui confirme à nouveau l'aspect involontaire des modifications apportées par la pratique de l'adaptation. On peut d'ailleurs noter que c'est à travers cette notion d'équivalence concomitante à l'adaptation, que les

⁵ MORENCY, Alain, « L'adaptation de la littérature au cinéma », *Horizons philosophiques*, Sémiotiques 2 : théories et champs d'application Volume 1, n° 2, 1991, p.106.

⁶ *Ibid.*, p.106.

⁷ *Ibid.*, p.120.

spectateurs et lecteurs adressent leurs critiques les plus sévères. Alain Morency souligne qu'il y a là un paradoxe « C'est souvent ce qu'on reproche à l'adaptation, de n'avoir pas su rendre, transposer, l'essentiel du texte. Non pas de le traduire, ce qui est presque impossible, mais de le réinventer dans un autre langage. Ce serait peut-être là l'équivalence véritable, la réussite de l'adaptation. »⁸ En effet, sans différences, il n'y a pas d'équivalence certes, mais il semble également que la pratique d'adaptation n'aurait pas d'intérêt. Jean Cléder et Laurent Jullier parlent d'un autre paradoxe que l'on pourrait lier avec ce premier :

Le paradoxe de l'adaptation.

L'étymologie du mot « adaptation » [...] attire notre attention sur un paradoxe : parler d'*adaptation cinématographique* présuppose la transformabilité du texte initial, que l'on choisit pourtant pour son exclusivité. On sélectionne un texte (parmi tous les autres), on reprend une histoire (plutôt que d'écrire un scénario original), parce qu'on y a identifié des éléments (mise en intrigue, dramaturgie, thématique ou style, etc.) qui appartiendraient proprement à ce texte et aucun autre. Or le travail de l'adaptation consiste à se saisir de cette propriété, de cette singularité, pour essayer de lui donner une existence ailleurs : l'exercice d'adaptation, dans son *modus operandi*, allie donc la donc la distinction d'une singularité à un geste qui défait cette singularité.

S'intéresser à la façon dont un art s'approprie des œuvres conçues à l'extérieur de lui, c'est donc se rendre tributaire d'un langage qui donne trop souvent au travail d'adaptation l'allure d'une puissance réductrice. Il est certes difficile de quitter les voies tracées par le vocabulaire et la syntaxe historiques : on peut ainsi avoir le sentiment que chaque analyse d'un nouveau cas d'adaptation reprend les problèmes au même point, et en propose une reformulation identique quand on attendait la proposition d'un nouveau modèle - que l'adaptation soit remarquablement inventive ou remarquablement docile. Mais ce n'est pas une fatalité. Notre objectif consiste plutôt à reconsidérer les relations qui relient les représentations de quelque chose par les mots et par les images, afin de rendre plus significatives les analyses d'adaptations.⁹

Le paradoxe est donc que l'on adapte une œuvre littéraire pour son originalité tout en sachant que l'on va devoir modifier cette originalité, ce qui implique souvent des jugements de valeurs envers l'adaptation qui serait une pratique qui dégraderait. Cette vision, implique aussi que l'analyse de ces œuvres se concentre bien souvent sur ces changements et non sur la nouvelle originalité de l'adaptation. Liée au paradoxe soulevé par Alain Morency, on comprend que la pratique d'adaptation est ambiguë, car elle n'a d'intérêt semble-t-il que dans sa différence avec le matériau originel et pourtant on critique souvent ces changements qui

⁸ *Ibid.*, p. 122-123.

⁹ CLEDER Jean, JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation, op. cit.*, p. 12-13.

dégraderait le matériau d'origine. L'adaptation est donc une pratique intrinsèquement ambiguë.

Le terme adaptation, est en biologie, selon le CNRTL, le « processus par lequel un être ou un organe s'adapte naturellement à de nouvelles conditions d'existence. ». En effet, la pratique d'adaptation, omniprésente dans des médias artistiques tels que la littérature, le cinéma, et la bande dessinée, appelle à un jugement presque exclusif sur leur fidélité à l'ouvrage originel, plutôt que sur leurs qualités propres. Il faut donc que ses adaptations apprennent elles aussi à s'adapter dans un paysage contemporain qui les critique négativement parce qu'elles ne ressemblent pas à l'ouvrage que les spectateurs avait aimé. Chaque aspect théorique de l'adaptation semble ainsi créer un effet de cause à conséquence menant à la notion de « fidélité ».

Puisque cette notion semble tant utilisée, pourrait-on parler d'une « infidélité involontaire » à l'œuvre originale qui découle du principe d'équivalence de l'adaptation ? En réalité, parler théoriquement d'infidélité pour décrire une adaptation semble absurde car il n'y a justement pas de similitude entre les différents outils artistiques des médiums. Parler d'infidélité dans ce cas précis serait donc dépourvu de sens. D'autant plus que l'infidélité, comme le rappelle Jean Cléder et Laurent Jullier, est un terme moralement chargé, c'est-à-dire qu'il est dépréciatif.

La notion de fidélité est ambiguë, dans la mesure où elle implique à la fois une acception technique et une acception morale - *ce que l'on fait du texte et ce que l'on doit au texte...* Or, [...] partir sur de telles bases conduit à employer un lexique et une grille de lecture qui stérilisent l'analyse. De nombreux critiques et théoriciens ont tenté d'abandonner ce fardeau de la fidélité en faisant valoir l'irréductible hétérogénéité du livre et du film, et par conséquent l'impossibilité de superposer l'un à l'autre dans le but d'évaluer leurs différences. Mobilisant d'autres concepts, et s'exprimant du côté de la création, les écrivains et les cinéastes se sont joints aux critiques et théoriciens pour confirmer cette irréductibilité.

Si on parle ici de la notion de fidélité en parlant de la pratique d'adaptation, c'est à la fois pour évacuer le problème, mais aussi pour ne pas oublier comment le public est susceptible d'appréhender Lovecraft. En effet, les adaptations semblent pouvoir changer la réception et l'interprétation, mais elles peuvent aussi conforter certains lecteurs dans leur interprétation des ouvrages lovecraftiens, et par la suite empêcher d'apprécier les adaptations

qui ne seraient pas fidèle à cette lecture. C'est ce qui arrive lorsque l'horizon d'attente d'un lecteur très attaché à l'ouvrage original est déçu. C'est le cas de certains lecteurs ayant un mode d'appréhension direct, qu'ils soient experts, ou populaires, c'est-à-dire, de certains lecteurs ayant commencé par lire Lovecraft avant d'en voir les adaptations.

Jean Cléder et Laurent Jullier expliquent qu'écrivains et cinéastes se sont joints aux critiques et théoriciens. Effectivement, à partir de ce fait, on peut dire qu'il ne faut pas oublier que l'adaptation artistique est une pratique. Par-là, on entend que l'adaptation est tout autant une œuvre artistique que l'ouvrage adapté. C'est une pratique artistique créant des œuvres à part entière mais en dialogue permanent avec deux médiums.

À propos de cela, Michel Serceau explique :

L'adaptation ne se codifie pas plus qu'elle ne se hiérarchise. Ce n'est ni un *genre* ni un *mode* cinématographique ; elle ne constitue pas une entité linguistique. Ce n'est qu'une *pratique*, et elle se situe par-là, plus ou moins explicitement, au confluent des deux langages et des deux arts. Ce n'est pas un concept mais un ensemble diachronique et synchronique de réalisations concrètes, constellations qui ont toutes leur contexte. Les importants écarts entre les différents niveaux de production et de réception de l'adaptation ne sont que les reflets - ou les homologues - des écarts entre les niveaux de production et de réception de l'ensemble des livres et films.¹⁰

Cette définition de Michel Serceau illustre toute la complexité et la nuance à apporter à la notion d'adaptation.

Pour résumer jusqu'ici : l'adaptation est donc une œuvre à part entière mais liée à un autre média par l'œuvre qu'elle adapte et qu'elle change nécessairement. Par ces changements, il y a recherche d'équivalences à plusieurs niveaux. Mais ces équivalences, apportant une modification nécessaire et involontaire, sont à l'origine de préjugés négatifs sur une dégradation et une infidélité. Bien que l'adaptation ne peut pas être fidèle ou infidèle théoriquement, elle est perçue ainsi par une partie du public. Cette question de la fidélité, est d'autant plus importante que dans notre contexte contemporain, bien souvent les communautés de fans de franchises populaires réussissent à faire changer des adaptations par

¹⁰ SERCEAU Michel, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*, Liège, éditions du céfal, 1999. p. 9.

leur mécontentement.¹¹ Cela révèle la façon dont les adaptations peuvent être commerciales¹² en amont et chercher à être le plus rentable, plutôt que le plus artistique.

Concernant les adaptations de Lovecraft, il est possible de trouver ces deux types d'adaptations, c'est-à-dire commerciales et artistiques.

D'après Jonathan Lessard, les adaptations aussi fréquentes de Lovecraft dans les jeux vidéos (mais son raisonnement peut s'appliquer aux autres médias) seraient dues en partie au fait que ses nouvelles soient dans le domaine public. Il explique :

Une stratégie alternative consiste à utiliser des propriétés intellectuelles de deuxième catégorie ou, encore mieux, à exploiter des œuvres appartenant au domaine public. Cette tendance est devenue particulièrement forte dans le jeu d'aventure actuel. Par exemple, environ sept jeux d'aventure basés sur Sherlock Holmes sont sortis au cours des deux dernières années seulement. Il s'agit probablement de la franchise périmée préférée du jeu d'aventure avec plus d'une vingtaine d'adaptations au total si l'on se fie au groupe Sherlock Holmes Games de MobyGames. Parmi les auteurs classiques populaires on retrouve également Agatha Christie (six jeux d'aventure depuis 2005) et Jules Verne (six jeux d'aventures depuis 2002). Évidemment, comme il ne peut être question d'exclusivité avec le domaine public, toutes ces franchises sont exploitées par plusieurs compagnies en même temps.

Ce phénomène pourrait donc être une première hypothèse pour expliquer l'utilisation fréquente de Lovecraft dans les jeux d'aventure. Le statut exact de la propriété intellectuelle des nouvelles de Lovecraft demeure encore nébuleux, mais il semble admis que la mythologie lovecraftienne (le mythe de Cthulhu, par exemple) puisse être utilisée librement. C'est probablement pourquoi aucun jeu d'aventure ne se réclame d'être une adaptation d'une nouvelle précise. Si certains jeux ont utilisé l'appellation contrôlée *The Call of Cthulhu*, officiellement détenue par Chaosium, cela n'a pas dû coûter très cher puisqu'ils ont été développés par Chaosium même. Utiliser la notoriété de Lovecraft pour vendre des jeux d'aventure n'est pas dépourvu d'intérêt. Celui-ci jouit d'une certaine renommée, surtout auprès des amateurs d'horreur, de science-fiction, de fantasy, ainsi qu'au sein de la culture « geek » en général.¹³

Lovecraft serait donc choisi par les éditeurs, et l'on pourrait ajouter par les cinéastes, musiciens et bédéastes, car il ne coûterait rien. Cependant, Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé expliquent que « l'adaptation de livre en jeu n'est toutefois pas toujours [...] le fait des développeurs et ne s'inscrit pas nécessairement dans une entreprise commerciale : elle peut également être le fait des joueurs. »¹⁴

¹¹ Nous pouvons penser au film *Sonic The Hedgehog* sorti en 2020. Il s'agit d'une adaptation de la saga de jeux vidéos Sonic. Dans ce film le design du protagoniste a été modifié suite aux commentaires des fans.

¹² Nous entendons le terme « commerciale » dans un sens pragmatique et sens lui attribuer une valeur négative.

¹³ LESSARD Jonathan Lovecraft, « le jeu d'aventure et la peur cosmique », *op. cit.*

¹⁴ BJORN-OLAV Dozo, BARNABÉ Fanny (dir.), *Jeu vidéo et livre*, *op. cit.* p. 20.

Nous avons donc d'un côté l'adaptation commerciale qui vise un public de fans à travers un univers libre de droit, et donc de moindre coût, et d'un autre côté une communauté de fans qui crée ses propres adaptations. Dans la pratique d'adaptation, il y a donc une articulation très forte entre l'artiste et la communauté de fans. Or comme nous l'avons dit, les communautés de fans critiquent souvent négativement l'adaptation pour manque de fidélité et ont un fort pouvoir de changement. On peut dire que les communautés de fans contemporains ont un véritable pouvoir sur le résultat final d'une œuvre dans certains cas. Pour Lovecraft toutefois, il semble que ce pouvoir sur les adaptateurs est moindre. Cela s'explique par le mythe de Cthulhu qui crée une forme de permissibilité autour de Lovecraft. Comme nous l'avons vu dans la partie précédente, Lovecraft est souvent connu à travers un mode d'appréhension indirect et populaire, la communauté de fans, par exemples les rôlistes de *Call of Cthulhu*, est donc beaucoup moins virulente que d'autres, car moins experte et plus ouverte à la métamorphose de l'univers lovecraftien, du moins à son enrichissement à travers le mythe de Cthulhu. Toutefois, il ne s'agit pas de minimiser l'attachement de cette communauté à Lovecraft. Jonathan Lessard ajoute à ce propos :

Si Lovecraft était surtout choisi pour sa notoriété, le matériel promotionnel en témoignerait. Or, la relation à Lovecraft et à son univers est loin d'être autant mise en valeur que dans le cas de Sherlock Holmes ou d'Agatha Christie. Certains d'entre eux (dont le contenu est pourtant très inspiré de Lovecraft), comme *Daughter of Serpents* et *Prisoner of Ice* ne le mentionnent tout simplement pas sur la boîte.

En effet, si Lovecraft n'est pas mentionné dans de nombreuses adaptations de son univers, c'est que son univers est davantage une inspiration, qu'un simple outil commercial. Dans d'autres médias que les jeux vidéo, cet argument semble valable. Par exemple, au cinéma on trouve des réalisateurs fans de Lovecraft qui ne le mentionnent pas directement, comme John Carpenter ou Guillermo Del Toro, bien que leur cinéma soit directement inspiré de lui. De même, dans la musique de groupes comme Metallica ou Morbid Angel, Lovecraft n'est jamais mentionné mais on y trouve ses créatures et artefacts.

On peut lier ce phénomène à celui de la *fan fiction*. En effet, la *fan fiction* permet de penser ces spectateurs qui se font artistes. Si la communauté de fans de l'univers lovecraftien n'est pas virulente envers les adaptations, en revanche cette même communauté crée énormément autour de Lovecraft. Il suffit de regarder le nombre de livres, films, jeux vidéos,

musiques, bandes dessinées, qui sortent chaque année en s'inspirant de Lovecraft pour s'en convaincre. Le mythe de Cthulhu a probablement son rôle dans ce geste de création des fans depuis plusieurs dizaines d'années. En effet, le mythe de Cthulhu est un univers étendu auquel peut participer tout auteur librement afin de l'enrichir. On peut même dire que du vivant de Lovecraft ces pratiques avaient déjà lieu avec les écrivains admirateurs de Lovecraft qui utilisaient de l'intertextualité pour faire référence à l'univers inventé par Lovecraft.

Nous pouvons donc dire que, dans le cas de Lovecraft, la pratique de l'adaptation est la réception d'une réception car les adaptateurs actuels adaptent bien souvent Lovecraft à travers le prisme déformant d'autres écrits et adaptations, c'est-à-dire à travers un réseau textuel et transmédiatique relié par des phénomènes d'intertextualités, de transfictionnalités (sur lesquels nous allons revenir dans la sous-partie suivante). Par exemple, *Conarium*, bien que très proche de l'univers lovecraftien, intègre aussi des éléments du mythe de Cthulhu, et notamment d'August Derleth et Robert Chambers avec le symbole des *Elders Things* tel que dessiné par Derleth et la présence de *The Yellow King*. À cela s'ajoute la façon dont Lovecraft est présenté depuis plusieurs décennies par les maisons d'éditions, et est traduit.

Dans leur texte *Jeu vidéo et livre*, Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé expliquent par rapport au jeu de rôle, comment le texte littéraire initial est envisagé. Leur raisonnement, bien que portant sur *Les Chroniques de Gor* écrits par John Norman et ses adaptations en jeu de rôle, pourrait tout à fait correspondre aux écrits de Lovecraft et ses adaptations ludiques.

(Les utilisateurs se divisant en deux communautés : ceux scrupuleusement fidèles au texte d'origine, les joueurs « *By the Books* », et ceux prenant davantage de libertés dans leurs interprétations et introduisant dans le jeu des éléments extérieurs, les « *Gor Evolved* »). Le jeu de rôle est ensuite envisagé comme une « extension » du roman, alimenté par cette œuvre fondatrice mais également par une multitude d'autres textes dépassant les seules *Chroniques* : les théories de Genette sont alors mobilisées pour définir l'expérience vidéoludique des joueurs comme prenant place dans un « écosystème transtextuel ». Enfin, le concept de « sociogramme » est utilisé pour décrire la manière dont la thèse du roman (la « loi de l'ordre naturel ») détermine cet écosystème mais aussi la structure sociale des joueurs, la structure formelle du jeu et l'univers ludique. Envisager les jeux de rôle goréens dans les relations qu'ils entretiennent avec des textes de natures très diverses permet ainsi à l'auteur de mettre au jour le rôle significatif joué par les amateurs dans la construction d'un univers transmédiatique.¹⁵

¹⁵ BJORN-OLAV Dozo, BARNABÉ Fanny (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presse Universitaire de Liège, 2018, p. 12.

Ici, nous voyons à quel niveau la communauté de fans, parmi laquelle de nombreux lecteurs ont découvert Lovecraft à travers le jeu de rôle papier *Call of Cthulhu* de Chaosium ou les jeux vidéos l'adaptant, a pu influencer les adaptations en ajoutant à un univers préexistant.

La capacité à mettre en relation un texte et un autre paraît constitutivement liée à l'acte de lecture », le lecteur pouvant non seulement prendre en compte les énoncés préexistants au texte lu (« intertexte 'amont' ») mais aussi l'ensemble des textes « (antérieurs ou postérieurs) susceptibles d'être rapprochés du texte lu » (« intertexte 'amont et aval' »), cette deuxième approche aboutissant au concept « d'interlecture » systématisé par Jean Bellemin-Noël.¹⁶

On pourrait imaginer transposer le phénomène d'intertextualité, en un équivalent à l'intérieur des adaptations d'autres médias. De même pour l'interlecture, on peut associer un intertexte amont et aval à un autre média que la littérature. L'adaptation est donc une pratique autour de laquelle gravitent de nombreuses notions de théories de la littérature comme l'intertextualité, l'interlecture et la transfictionnalité.

Nous avons donc étudié la notion d'adaptation d'un point de vue théorique et mis en évidence les différentes problématiques qu'elle soulève : l'adaptation est une œuvre liée à un autre média par l'œuvre qu'elle adapte et qu'elle change. Par ces changements, il y a recherche d'équivalences. Mais ces équivalences, apportant une modification nécessaire et involontaire, sont à l'origine de préjugés sur une infidélité de l'adaptation. Bien que l'adaptation ne peut pas être fidèle ou infidèle théoriquement, elle est perçue ainsi par une partie du public. Or, ce public peut avoir un pouvoir sur le résultat final. De plus, il s'implique directement dans la création de ses propres œuvres. L'adaptation, vraisemblablement implique des théories de la littérature comme l'intertextualité, l'interlecture et même la transfictionnalité adaptable de façon transmédiatique. Puis, nous avons étendu ces principes aux adaptations de Lovecraft pour découvrir que, si sa présence dans le domaine public explique son utilisation, c'est davantage l'influence de Lovecraft qui explique cette utilisation. Le mythe de Cthulhu y est essentiel puisqu'il est à l'origine en partie des productions autour de l'univers lovecraftien.

¹⁶ GENON Arnaud, « Le Texte, l'intertexte et son lecteur », *Parcours de la reconnaissance intertextuelle*, Approches interdisciplinaires de la lecture, n° 1, l'Université de Reims-Champagne-Ardennes, 2006.

b) Transfictionnalité et intertextualité dans les adaptations

Nous avons vu que les adaptations appellent à une pratique de la référence à travers l'intertextualité, ou à un principe équivalent dans d'autres médias quand l'outil de création n'est pas le texte. Nous avons vu également que cette pratique de l'intertextualité pousse à créer de la transfictionnalité. Bien que cela puisse paraître contradictoire de trouver de la transfictionnalité entre un ouvrage et son adaptation, nous allons voir que dans le cas de Lovecraft cela s'explique.

Commençons par définir la notion d'intertextualité. L'intertextualité est définie par Gérard Genette comme « une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, [...] la présence effective d'un texte dans un autre »¹⁷, « présence plus ou moins explicite qui recouvre les pratiques de la citation, du plagiat et de l'allusion », ajoute Frank Wagner.¹⁸ Frank Wagner explique également, en commentant Gérard Genette :

Cette dernière [l'allusion], qui consiste en la production « d'un énoncé dont la pleine intelligence suppose la perception d'un rapport entre lui et un autre auquel renvoie nécessairement telle ou telle de ses inflexions, autrement non recevable », implique par essence, en raison de sa dimension implicite, un travail d'induction de la part des lecteurs. Or, il me semble que face à nombre de textes, particulièrement contemporains, cette participation lectorale active ne se borne pas aux opérations de repérage puis décryptage des allusions intertextuelles, mais présente en outre une dimension proprement théorique. En effet, dans la mesure où tout texte littéraire exemplifie à quelque degré (évidemment et éminemment variable) la conception ou plutôt, n'ayons pas peur des mots, la *théorie* de la littérature qui l'informe, les opérations intertextuelles en constituent un mode d'expression privilégié. En grande partie parce qu'intertexte et métatexte ont toujours plus ou moins partie liée : la relation d'interlocution est aussi, inévitablement, relation de commentaire.¹⁹

Cette définition met en lumière la relation que l'intertextualité crée entre un ouvrage et son lectorat, notamment avec l'allusion. D'après le CNRTL, en rhétorique, l'allusion serait une « figure par laquelle certains mots ou tournures éveillent dans l'esprit l'idée d'une personne ou d'un fait dont on ne parle pas expressément. », mais c'est aussi « évoquer

¹⁷ GENETTE Gérard, *Palimpsestes (La littérature au second degré)*, Paris, Seuil, « Poétique » 1982. p. 8.

¹⁸ WAGNER Frank, « Intertextualité et théorie », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], consulté le 24 mars 2020. <https://journals.openedition.org/narratologie/364#ftn4>

¹⁹ Dans cette citation, Frank Wagner fait référence à *Palimpsestes* de Gérard Genette. GENETTE Gérard, *Palimpsestes (La littérature au second degré)*, op. cit. p. 8.

indirectement quelqu'un ou quelque chose ; faire (une rapide) mention de... »²⁰ L'allusion en littérature est donc la référence indirecte à une œuvre, c'est-à-dire sans en citer la source. Seule la connaissance préalable du lecteur de l'ouvrage cité lui permet de comprendre la référence.

Florence Klein explique à ce propos que :

Entre les différentes écoles, ou les différentes sensibilités des chercheurs, les divergences restent nombreuses, et la détermination d'une allusion qui semblera évidente à tel lecteur suscitera bien souvent le scepticisme d'un autre. Comment être sûr que l'on ne sur-interprète pas les gestes allusifs que l'on prête à nos auteurs ? Qu'est-ce qui nous autorise à parler de référence intertextuelle quand le texte lu semble nous inviter à lui confronter d'autres textes ? C'est ainsi qu'ont été élaborés, proposés, discutés, des critères de l'allusion.²¹

En effet, pratiquer l'allusion revient à risquer de ne pas être compris par une partie de son lectorat.

Si nous parlons de l'allusion, c'est que comme nous l'avons évoqué, Lovecraft était lui-même un grand adepte de cette pratique. Il aimait citer des figures ou lieux venant d'ouvrages qu'il avait aimé. C'est le cas par exemple du roi en jaune de la nouvelle *The Yellow King* de Robert W. Chambers qu'il cite dans ses nouvelles *Celephaïs* et *The Dream-Quest of Unknown Kadath*. Il s'agit d'allusions puisque Lovecraft ne cite pas sa source, seuls les lecteurs ayant lu au préalable les nouvelles de Chambers où apparaît ce personnage pourront comprendre qu'il s'agit d'une référence. D'après Will Murray ce sont ces jeux d'allusions qui ont mené à la création du mythe de Cthulhu.²² Ce serait cette pratique d'intertextualité qui a mené à la création d'une transfictionnalité dans les ouvrages suivant ceux de Lovecraft. August Derleth avait d'ailleurs pensé à appeler cet univers transfictionnel le mythe d'Hastur, et non le mythe de Cthulhu. Or, Hastur est une allusion de Lovecraft à Robert W. Chambers qui, lui-même, faisait allusion à Ambroise Bierce qui a créé ce personnage. Dans la genèse du mythe de Cthulhu on voit donc le lien entre les allusions qui ont donné la transfictionnalité.

²⁰ Centre national de ressources textuelles et lexicales, *Allusion*, [En Ligne] Le 25 mars 2020 <https://www.cnrtl.fr/definition/adaptation>

²¹ KLEIN Florence, « Quels critères de l'allusion pour une intertextualité 'latente' ? Échos cachés / dispersés des *Métamorphoses* d'Ovide dans l'Écho de Longus. », *Dictynna* [En ligne], consulté le 24 mars 2020. URL : <http://journals.openedition.org/dictynna/1749>

²² JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

La transfictionnalité se veut un terme fédérateur regroupant les diverses pratiques ayant en commun de donner à la fiction (personnages, intrigues, univers fictifs) un prolongement au-delà des limites de l'œuvre. Elle regroupe donc tout aussi bien les suites et continuations, autographes ou allographes, que le retour de protagonistes, les biographies de personnages, les cycles et séries, les « univers partagés », etc. (La transfictionnalité se distingue cependant de l'adaptation, qui décline une fiction en principe équivalente plutôt que d'en proposer une expansion.).²³

Nous reviendrons plus en détail sur la définition de la transfictionnalité. Lovecraft ne voyait pas ses allusions comme de la transfictionnalité mais comme un jeu littéraire de référence. D'ailleurs plusieurs de ses amis s'amusaient à faire référence à des éléments de ses nouvelles, ce qu'il laissa faire, faisant lui-même référence à des éléments de leurs histoires, ou même directement à eux.

*For the fun of building up a convincing cycle of synthetic folklore, all our gang frequently allude to the pet demons of the others — thus [Clark Ashton] Smith uses my Yog-Sothoth, while I use his Tsathoggua. Also, I sometimes insert a devil or two of my own in the tales I revise or ghost-write for professional clients. Thus our black pantheon acquires an extensive publicity & pseudo-authoritativeness it would not otherwise get. We never, however, try to put it across as an actual hoax ; but always carefully explain to enquirers that it is 100% fiction. In order to avoid ambiguity in my references to the Necronomicon I have drawn up a brief synopsis of its "history"... All this gives it a sort of verisimilitude.*²⁴

On trouve ainsi une référence Clark Ashton Smith dans *The Call of Cthulhu* par exemple :

He will, I believe, some time be heard from as one of the great decadents ; for he has crystallised in clay and will one day mirror in marble those nightmares and

²³ SAINT-GELAIS Richard (dir.), Colloque « La Transfictionnalité », Québec, Musée national des beaux-arts, 2005, https://www.fabula.org/actualites/la-transfictionnalite_10764.php.

²⁴ « Pour le plaisir de construire un cycle convaincant de folklore synthétique, toute notre équipe fait souvent allusion aux démons de compagnie des autres - ainsi [Clark Ashton] Smith utilise mon Yog-Sothoth, tandis que j'utilise son Tsathoggua. De plus, j'insère parfois un ou deux démons dans les contes que j'écris anonymement pour des clients professionnels. Ainsi, notre panthéon noir acquiert une publicité et une pseudo-autorité étendues qu'il n'aurait pas autrement. Cependant, nous n'essayons jamais de le faire passer pour un véritable canular ; mais expliquons toujours soigneusement à ceux qui s'en inquiètent que c'est 100% de la fiction. Afin d'éviter toute ambiguïté dans mes références au *Necronomicon*, j'ai dressé un bref résumé de son « histoire » ... Tout cela lui donne une sorte de vraisemblance » (Nous traduisons) Dans une lettre de Lovecraft à William Anger datant de 1934.

*phantasies which Arthur Machen evokes in prose, and Clark Ashton Smith makes visible in verse and in painting.*²⁵

David E. Schultz explique que c'est comme cela qu'August Derleth a l'idée de donner plus d'importance à ces références, comprenant mal la démarche, et de les faire devenir non plus un jeu littéraire, mais des véritables marques de transfictionnalité, ce que Lovecraft aurait d'ailleurs refusé à Derleth.²⁶

Il faut noter que la frontière entre allusion et transfictionnalité est mince chez Lovecraft. Il s'agit avant tout d'une façon de voir les choses puisqu'un même phénomène peut être vu comme une simple référence ou alors de la transfictionnalité selon la façon d'interpréter la nouvelle. Cela rejoint directement le sujet de ce mémoire puisque c'est le mode d'appréhension qui déterminera comment interpréter cela. Cependant, en lisant les nouvelles de Lovecraft, il est objectivement indéniable que les très nombreuses auto-références à ses propres ouvrages participent à la création d'un univers étendu. Des créatures comme Yog-Sothoth et Nyarlathotep, ou des lieux comme Arkham, Ultar et le plateau de Leng se retrouvent à travers de nombreuses nouvelles. Certes, le plus souvent, ces références n'ont pas d'importance sur le déroulement de l'histoire et sont plutôt un jeu de Lovecraft avec ses lecteurs qui doivent repérer les références qu'il fait à d'autres de ses nouvelles. Mais, il est indéniable que ces références donnent à penser qu'il s'agit d'un unique univers, et ceux, malgré les incohérences évidentes entre les différentes nouvelles. Il s'agirait bien d'un univers qui serait transfictionnel, et cela avant la création du mythe de Cthulhu, puisqu'il y a un prolongement au-delà des limites de l'œuvre. Des chercheurs comme David E. Schultz arguent que cet aspect transfictionnel chez Lovecraft n'était pas ce qu'il considérait comme important dans ses nouvelles que ce n'était qu'un « décor », « un arrière-plan », contrairement à ses techniques de narration, ses « trucs et systèmes » comme le dit Robert Price, et à sa vision du monde.²⁷ Mais, que cela ne fût pas le point essentiel de son œuvre n'enlève rien à l'existence de cette transfictionnalité.

²⁵ « Il sera, je crois, un jour reconnu comme l'un des grands décadents ; car il cristallise dans l'argile et un jour reflétera dans le marbre les cauchemars et fantasmes qu'Arthur Machen évoque dans sa prose, et que Clark Ashton Smith rend visible en vers et en peignant. » (Nous traduisons)

²⁶ JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), *op. cit.*

²⁷ *Ibid.*

Mais, si la transfictionnalité a de plus en plus remplacé l'intertextualité dans les ouvrages allographes, elle n'a pas totalement disparu. On trouve toujours des allusions qui n'ont pas pour vocation la transfictionnalité. *Hellboy* de Guillermo Del Toro, par exemple, s'ouvre avec une citation du *Des Vermis Misteriis*, un grimoire fictif dont parle Lovecraft dans *The Haunter of the Dark* et *The Shadow Out of Time*. C'est déjà dans ses nouvelles une allusion à la nouvelle *The Shlammers From The Stars* de Robert Bloch (un ami de Lovecraft) où apparaît le *Des Vermis Mysteriis* pour la première fois. Guillermo Del Toro étant un lecteur admiratif de Lovecraft, il est certain que l'allusion le vise tout autant que Robert Bloch :



Panneau d'introduction au film *Hellboy*, 2004

De même, dans le récent *Aquaman* de James Wan, réalisateur spécialisé habituellement dans les films d'horreurs, on retrouve une référence à Lovecraft avec son livre *The Dunwich Horror* posé sous une boule à neige métaphorisant l'histoire du film.



Image du film *Aquaman* de James Wan avec le livre *The Dunwich Horror* de Lovecraft.

Ces deux films adaptent des *comics a priori* sans liens avec Lovecraft, l'intertextualité montre donc l'influence de l'auteur sur les deux réalisateurs (venant tous deux du cinéma d'horreur), qui ne sont donc pas des liens de transfictionnalité. De même, l'intertextualité sous forme de citation peut se retrouver, comme chez John Carpenter dans *In The Mouth of Madness* où les écrits de l'antagoniste sont en fait des extraits des nouvelles de Lovecraft. Dans *Conarium* également on trouve de l'intertextualité, avec la présence d'*In The Mountain of Madness* de H.P. Lovecraft comme objet que l'on peut ramasser.

Passer de l'intertextualité à la transfictionnalité change la façon d'appréhender les nouvelles lovecraftiennes. Les lecteurs auront tendance à donner plus d'importance aux références qui sont faites et à chercher de la cohérence entre les différentes nouvelles. C'est d'ailleurs cela qui a amené les « Cthulists » à faire un classement des ouvrages de Lovecraft qui se trouveraient ou non dans le mythe de Cthulhu. Un mode d'appréhension direct et expert aura plutôt tendance à voir de l'intertextualité tandis qu'un mode d'appréhension indirect et populaire interprétera ses références comme de la transfictionnalité.

Définissons maintenant la transfictionnalité plus en détail. Cette définition se basera principalement sur différents textes de Richard Saint Gelais. Selon Richard Saint Gelais, la transfictionnalité est un prolongement au-delà des limites de l'œuvre. Mais cela pose la question inévitable de ce que sont les limites dans la fiction. Selon Richard Saint-Gelais, il y aurait trois frontières. Ces trois frontières vont nous intéresser en ce qui concerne la transfictionnalité que ce soit dans les ouvrages autographes et allographes mais aussi certaines adaptations. La première de ces frontières serait « la frontière ontologique » :

La frontière ontologique établit une distinction entre le statut des entités fictives et celui des entités réelles. À première vue, cette frontière est on ne peut plus nette : personne ne niera, d'une part, que Sherlock Holmes, Mickey Mouse ou la planète Tralfamadore relèvent de la fiction et que, d'autre part, Mikhaïl Gorbatchev, la brebis Dolly ou Prague appartiennent à la réalité. Mais les logiciens ont eu tôt fait de mettre en évidence des cas ambivalents (le Londres des récits de Conan Doyle, le Napoléon de Guerre et Paix, etc.) qui mettent à l'épreuve cette évidence, amenant du coup les théoriciens à raffiner leurs modèles²⁸ — et à prendre position dans un débat qui n'est toujours pas clos.

²⁸ SAINT-GELAIS Richard, *La Fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité*, [EN ligne], Fabula, consulté le 25 mars 2020, <https://www.fabula.org/colloques/frontieres/PDF/Saint-Gelais.pdf>. p. 2.

Effectivement, à quel moment se fait la distinction entre fiction et réalité lorsque Lovecraft mentionne Providence dans ses moindres détails ? Faut-il considérer qu'il ne s'agit pas de la même ville Providence que celle de notre réalité, d'une version alternative ? Faut-il considérer que la fiction et le réel peuvent se mélanger au sein d'une œuvre à travers des enclaves référentielles ? Ou au contraire faut-il considérer totalement à part de la réalité ce que l'on lit, quand bien même il y aurait des ressemblances avec notre monde ? Ces questions touchent à l'ontologie même de la fiction et soulèvent une problématique philosophique que la transfictionnalité complexifie un peu plus. En effet, la transfictionnalité a tendance à s'affranchir des frontières de la fiction, c'est là son sens étymologique même : c'est une fiction qui traverse les médias, mais c'est aussi une fiction qui essaye de dépasser la fiction. Prenons l'exemple du *Necronomicon* du moine Simon, publié par *The Magickal Child Bookshop*. Ce grimoire serait, d'après cette librairie, le véritable *Necronomicon* dont parle Lovecraft dans ses nouvelles. Par extensions, les nouvelles de Lovecraft seraient donc basées sur des faits réels. Bien sûr, il s'agit d'une mystification, mais le ou les auteurs de ce livre ne se sont jamais révélés tandis que les auteurs présumés, des occultistes, ont toujours affirmé avoir uniquement repris les manuscrits d'un moine.²⁹ Pourrait-on considérer qu'il s'agit d'un geste de transfictionnalité, et donc que la transfictionnalité brouille bel et bien la frontière entre fiction et réalité ? Richard Saint-Gelais s'est d'ailleurs penché sur la question du *Necronomicon* de Simon.

Certains textes fantômes, comme le *Necronomicon* imaginé par l'écrivain d'horreur H. P. Lovecraft, ont fini par accéder à l'existence, s'offrant ainsi à une lecture médusée qui aura sans doute l'impression de profiter d'une brèche dans la frontière censée séparer réalité et fiction. Ces œuvres fantômes matérialisées cessent-elles pour autant d'être des fictions ? Suffit-il de les déclarer apocryphes pour dissiper la perplexité que leur concrétude même suscite ? Si l'on peut à bon droit se demander comment l'on peut parler des livres que l'on ne peut pas lire, cet article, pour sa part, se demandera comment l'on peut parler des textes que *l'on n'aurait pas dû pouvoir lire*. [...]

Les allusions, dans une œuvre, à d'autres œuvres ou auteurs s'offrent ainsi à une lecture qui n'est pas tout à fait celle, toujours en quelque manière consciente de la fictionnalité, que nous faisons du récit au sens restreint : le lecteur qui reconnaît le caractère imaginaire des personnages de Lovecraft et de leurs démêlés avec des créatures terrifiantes ne pourra s'empêcher de se demander si l'ouvrage compulsé par ces

²⁹ HARMS David, WISDOM GONCE III *The Necronomicon Files : The Truth Behind The Legend*, Boston, Weiser Books, 2003, p. 40-41.

malheureux ne serait pas aussi réel que, disons, la *Démononamie des sorciers* de Jean Bodin.³⁰

En effet, croire à l'existence d'un grimoire de magie, ne veut pas nécessairement dire que l'on croit à la magie étant donné que de tels grimoires existent dans la réalité. L'intertextualité ici peut tromper puisque rien ne permet de dire s'il s'agit d'une référence à un véritable livre ou non. C'est bien pour cela que de nombreux lecteurs ont pu croire que le *Necronomicon* existait bel et bien et que le *Necronomicon* de Simon créait de la transfictionnalité en franchissant ce que Richard Saint-Gelais appelle frontière ontologique.

La deuxième frontière dont parle Richard Saint-Gelais est le cadre pragmatique :

La frontière pragmatique ne concerne pas les entités fictives (du moins, pas directement), mais plutôt les énoncés et, à travers eux, les actes de langage dont ils procèdent. On distinguera alors des énonciations sérieuses, soumises à diverses règles dont celle, cruciale, d'engagement de sincérité de l'énonciateur, et des énonciations fictionnelles, libérées de cet engagement en ce que les actes de langage sont alors feints.³¹

Ici, la question est de savoir si ce qui est dit par un texte est vrai ou pas. En ce qui concerne Lovecraft, bien qu'il ait toujours affirmé faire de la fiction et ne rien connaître à l'occultisme, des lecteurs bovarystes n'ont pas toujours réussi à faire la différence, comme nous l'avons vu, avec le *Necronomicon* de Simon.³² Mais Richard Saint-Gelais ajoute que la volonté de l'auteur ne suffit pas à créer cette frontière pragmatique. Il explique que selon Searle et Schaeffer³³, la fiction se caractérise par sa « feintise » bien qu'elle puisse parfois quitter ce cadre et aller vers la référentialité, c'est-à-dire faire référence à un élément extérieur, réel, auquel renvoie le langage.³⁴ On peut donc penser que cette frontière pragmatique varie selon les lecteurs qui peuvent, ou non, accorder du crédit à un texte quand

³⁰ SAINT-GELAIS Richard, « La lecture des œuvres imaginaires : enjeux et paradoxes », *Fabula-LhT*, n° 13, « La Bibliothèque des textes fantômes », 2014 [En ligne], Consulté le 25 mars 2020, <http://www.fabula.org/lht/13/saint-gelais.html>, consultée le 25 mars 2020.

³¹ SAINT-GELAIS Richard, *La Fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité* [EN ligne], Fabula, consulté le 25 mars 2020, <https://www.fabula.org/colloques/frontieres/PDF/Saint-Gelais.pdf>. p. 8.

³² Nous reviendrons sur la question du bovarysme dans la réception de Lovecraft dans une prochaine partie.

³³ SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique », 1999.

SEARLE John R., « The Logical status of fictional discourse », *Expression and Meaning*, Cambridge, Cambridge University Press, 1979.

³⁴ Tel que le définit Ferdinand de Saussure dans son *Cours de linguistique générale*.

celui-ci ne s'affiche pas explicitement comme fictionnel ou réel, et par rapport à leurs croyances.

La troisième frontière selon Richard Saint-Gelais est la frontière textuelle :

Le troisième type de frontière de la fiction — la frontière textuelle — est aussi problématique que les deux précédents. Cette frontière n'est pas du même ordre que les deux autres : elle ne concerne pas la distinction entre fiction et réalité, mais plutôt celle entre les zones déterminées et indéterminées d'une fiction. Chacun sait que Sherlock Holmes vit à Londres et qu'Emma Bovary, après son déménagement de Tostes, à Yonville : les récits de Conan Doyle et le *Madame Bovary* de Flaubert l'établissent sans l'ombre d'un doute. Mais demandons-nous quels sont les prénoms de leurs mères respectives ; les textes ne fournissant aucune indication à cet égard, ces questions demeurent sans réponses. Il paraît indéniable que la fiction se distingue de la réalité à ce titre : je peux bien ignorer le prénom de la mère de certaines de mes connaissances, mais une enquête (assez aisée en l'occurrence) me permettrait de le découvrir. La fiction, pour sa part, paraît bien bornée par le texte qui la met en place : dès qu'on quitte la zone de ce qui est stipulé par le texte, on s'aperçoit que les éléments fictifs (personnages, lieux, circonstances, etc.) s'entourent d'un nuage de propriétés foncièrement indéterminées.³⁵

Effectivement, le fait que le texte soit clos et les entités fictives incomplètes, semble être un état particulier de la fiction, puisque différent du monde réel ou tout ce qui existe est théoriquement accessible, et du monde possible qui est « un état de choses maximal : toute proposition formulable à propos de ce monde doit être soit vraie, soit fausse, mais non les deux (voir Woods 1974 : 103-104 et Plantinga 1977 : 246) ; on ne peut donc y adjoindre une nouvelle proposition sans contredire l'une de celles qui décrivent déjà ce monde possible. » Cette « incomplétude de la fiction tient à un facteur textuel : le fait qu'aucun texte, aussi étendu soit-il, ne parvienne à "couvrir" la fiction qu'il met en place. »³⁶ ajoute Richard Saint-Gelais. C'est cette frontière qui peut expliquer la pratique de la *fan fiction* qui essaye d'étendre perpétuellement l'univers de Lovecraft et du mythe de Cthulhu.

La transfictionnalité rendrait cette frontière de la fiction encore plus complexe à gérer pour les lecteurs car, dans un texte solitaire, le lecteur délimiterait facilement un univers fictif distinct. Tandis que dans un univers transfictionnel, la recherche de cohérence entre ce qui se passe dans les différentes œuvres deviendrait extrêmement complexe lors de la lecture :

³⁵ SAINT-GELAIS Richard, *La Fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité*, op. cit. p. 9.

³⁶ *Ibid.*, p.16.

Le problème, une fois qu'on a admis que la fiction est meublée de quantité d'inférences élaborées par la lecture, consiste évidemment à tracer la frontière entre inférences légitimes et inférences "illégitimes" ; les débats acérés qui ont entouré la notion de "Lecteur Modèle" (Eco 1985 ; Eco et al. 1996) suffisent à donner une idée des difficultés qui attendent le chercheur de ce côté.³⁷

Lire les nouvelles de Lovecraft comme un réseau transfictionnel revient à créer une complexité de lecture plus importante, et amène également une « déception » dans l'horizon d'attente qui ne peut pas être entièrement comblé et qui incite donc, à travers un processus de dissonance cognitive³⁸, à essayer de trouver de la cohérence où il n'y en a pas nécessairement. C'est la frontière textuelle qui permettrait aux lecteurs de créer de la cohérence puisque la fiction est par définition incomplète et permet d'imaginer des explications aux contradictions présentes entre les textes de Lovecraft pour les relier. On peut également penser que c'est cette frontière qui permet au lecteur de créer, plutôt que de trouver, de la cohérence, en inventant des *fans fictions*. Dans son article, Richard Saint-Gelais précise que certains opposent la notion de vraisemblance à l'incomplétude³⁹, car la vraisemblance permettrait aux lecteurs de combler les blancs sémantiques. Toutefois, il semble que l'une comme l'autre peuvent permettre de créer de la cohérence lors d'une lecture sous le prisme de la transfictionnalité, puisque la vraisemblance permet d'en trouver lors de la lecture et l'incomplétude d'en créer à l'aide des non-dits, qui sont des carrefours de sens.

Maintenant que nous avons vu en détail les différentes frontières de la fiction franchies par la transfictionnalité lors des lectures et interprétations de l'œuvre lovecraftienne, intéressons-nous à comment la transfictionnalité peut se retrouver entre une œuvre et son adaptation, bien que cela semble contradictoire *a priori*.

Selon Richard Saint-Gelais : « la transfictionnalité se distingue [...] de l'adaptation, qui décline une fiction en principe équivalente plutôt que d'en proposer une expansion. »⁴⁰ Effectivement, comme nous l'avons vu plutôt, une adaptation cherche des principes

³⁷ *Ibid.*, p. 17.

³⁸ Selon le CNRTL : « État de tension dans lequel se trouve un individu confronté à une situation contraire à ses convictions ou à ses habitudes d'agir ou de penser. Mécanisme par lequel l'individu modifie son jugement pour s'adapter à une situation de conflit. » Ici le lecteur qui est persuadé que Lovecraft écrit ses nouvelles dans un univers étendu cohérent essaye de trouver de la cohérence par différentes interprétations.

³⁹ Un texte ne serait pas incomplet car la vraisemblance pousserait les lecteurs à combler ce qui n'est pas précisé par le récit, les deux notions seraient donc opposées.

⁴⁰ SAINT-GELAIS Richard (dir.), Colloque « La Transfictionnalité », Québec, Musée national des beaux-arts, 2005, https://www.fabula.org/actualites/la-transfictionnalite_10764.php.

équivalents dans son propre média pour adapter stylistique et narration d'un autre média. Mais, l'adaptation peut, dans certains cas, faire le choix, tout en adaptant une œuvre, d'en être également sa suite. Pour rendre compte de cela, faisons un pas de côté et penchons-nous sur les *remakes* et *reboots*. La pratique du *remake* consiste à réactualiser un film préexistant en faisant une nouvelle version d'un film. On pourrait donc penser que la transfictionnalité est impossible. De même, le *reboot* est le fait de reprendre à zéro une saga et de la recommencer sans se soucier des autres *opus*, il n'y aurait donc logiquement pas de continuité entre les anciens épisodes de la saga et les nouveaux. Et pourtant, il n'en est rien car il existe des *remakes* et *reboots* qui arrivent à être transfictionnels à la fois avec le matériau qu'ils recréent et l'ancienne saga qu'ils redémarrent. C'est le cas du film *The Thing* de 2011 de Matthijs van Heijningen Jr. *remake* du *The Thing* de John Carpenter de 1982 qui adaptait Lovecraft. Il s'agit d'un *remake* reprenant les mêmes événements mais également d'une préquelle puisque l'histoire est censée se dérouler juste avant celle du film de 1982. Un exemple encore plus parlant est celui du film *Star Trek* de 2009 réalisé par J.J. Abrams ainsi que ses suites, *Star Trek Into Darkness* et *Star Trek Limitless*. Ces trois films sont un *reboot* de la saga *Star Trek* puisqu'ils recommencent l'histoire du début en reprenant des éléments d'histoire de la saga originale avec de nouveaux acteurs ; ce sont donc aussi des *remakes* puisque *Star Trek Into Darkness* est un *remake* direct de *Star Trek 2 : The Wrath of Khan* de 1982. Et pourtant malgré cela, un élément crée de la transfictionnalité avec les épisodes antérieurs de la saga : le Spoke de la saga originale, interprété par Leonard Nimoy⁴¹, a voyagé dans le temps vers le passé et créé cette nouvelle version de l'univers *Star Trek*. Avec cette simple pirouette scénaristique, ces trois films deviennent *reboots*, *remakes* et suites de la saga *Star Trek* original. Il est significatif de mentionner *Star Trek* car c'est cette saga qui est à l'origine de la création de la notion de transfictionnalité par Richard Saint-Gelais :

Ce qui se rapproche le plus d'un commencement explicite est donc, en 1996, l'invention du terme « transfictionnalité » ; je l'avais choisi pour rendre compte de ce qui se produit d'assez étourdissant du côté de *Star Trek*, série qui a donné lieu à des prolongements tentaculaires sur plusieurs médias : télévision, cinéma, roman et surtout — ce déclic a été déterminant pour moi à l'époque — participation des *fans* eux-mêmes à cette production fictionnelle apparemment inépuisable autour d'un univers fictif.⁴²

⁴¹ L'acteur bien connu de la série originale.

⁴² SAINT-GELAIS Richard, WAGNER Franck, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, [En ligne] Vox-poetica, 2012, consulté le 26 mars 2020, <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intStGelais.html>

La transfictionnalité arrive donc à franchir la barrière du recommencement.

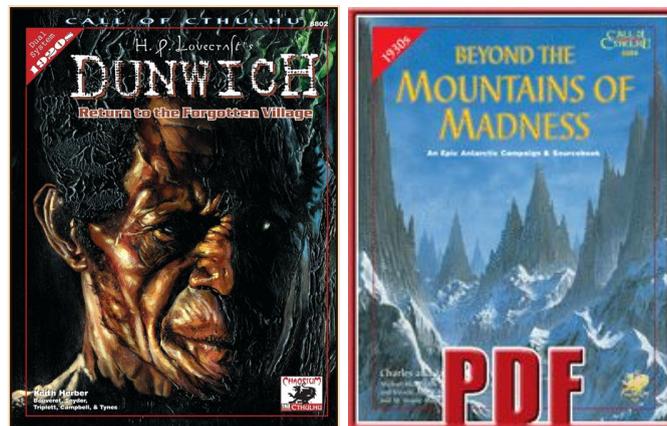
La différence entre *remake* et *reboot* avec l'adaptation est que les deux premières ne concernent pas nécessairement deux médias différents. Mais, pour autant, le principe de recommencement d'une œuvre est le même. Si ces deux pratiques arrivent à créer de la transfictionnalité, et donc une continuité avec le matériau original, alors l'adaptation le peut puisque sur ce point ces pratiques sont similaires. La recherche d'équivalence ne semble pas suffisante pour séparer totalement adaptation et transfictionnalité ; transfictionnalité qui arriverait à franchir une quatrième frontière : celle de la clôture fictionnelle, c'est-à-dire la frontière entre deux univers de fiction apparemment distincts par la nature de la pratique artistique mise en œuvre. Dans le cas de *The Thing* de 2011 et de *Star Trek* de 2011 l'horizon d'attente du spectateur est qu'il n'y a pas de lien avec l'ancienne version puisqu'il est annoncé qu'il s'agit de *remake* et de *reboot*. Lorsque le film casse cet horizon d'attente en créant un lien avec les anciennes œuvres, le spectateur est surpris ce qui permet à la transfictionnalité de franchir la clôture de la fiction préalablement établie par le spectateur.

Prenons des exemples dans notre corpus pour prouver cette hypothèse. Commençons avec le jeu vidéo *Conarium*. *Conarium* reprend exactement le même principe que *The Thing* de 2011 (en plus d'adapter en partie la nouvelle *At The Mountain of Madness*) puisqu'il adapte son matériau de base et donc le recommence, tout en en créant une suite à cette histoire originelle. En effet, dans *Conarium* le joueur suit une narration très proche de celle d'*At The Mountain of Madness* avec la découverte des *Elders Things* et des vestiges de leurs civilisations pré-humaines en Antarctique. La différence est que l'histoire se passe après les événements d'*At The Mountain of Madness* puisque notre avatar arrive après les équipes de scientifiques dont la nouvelle relate les découvertes. Il s'agit donc bien d'une adaptation transfictionnelle puisque le jeu adapte une nouvelle de Lovecraft en en reprenant les événements et la narration, mais crée un lien de transfictionnalité entre la nouvelle et l'adaptation en plaçant les événements du jeu juste après la nouvelle, malgré la similarité.

Ce qui permet à une adaptation d'être transfictionnelle, c'est donc la liberté dans les changements volontaires que l'adaptateur peut apporter. Il semble que ces choix permettent tout à fait de franchir la clôture fictionnelle qu'il y a entre œuvre originelle et adaptation. Au niveau de la réception, ces adaptations transfictionnelles jouent un rôle important dans la

création d'un univers étendu lovecraftien. De nombreuses adaptations de Lovecraft ont tendance à lier plusieurs nouvelles de Lovecraft entre elles. C'est le cas dans *Conarium*. Or créer de la transfictionnalité entre l'adaptation, qui mélange plusieurs nouvelles, et les nouvelles adaptées, pousse le lecteur à lire les œuvres adaptées comme liées les unes aux autres. Cela revient à donner à l'intertextualité une image plus forte et à la faire basculer vers la transfictionnalité, car, comme nous l'avons vu, la différence entre les deux notions est avant tout un point de vue. D'autant qu'aucune des deux positions n'est fondamentalement fausses.

Un autre média qui permet de confirmer l'hypothèse d'adaptations transfictionnelles est le jeu de rôle. De nombreux jeux de rôle sont pensés comme des moyens d'étendre l'univers qu'ils mettent en jeu. Dans le cas de *Call of Cthulhu* de *Chaosium* on peut parler d'adaptations de Lovecraft puisque certains scénarii de jeu adaptent directement les nouvelles de Lovecraft mais surtout adaptent les mécanismes littéraires et leurs tensions narratives. De nombreux scénarios peuvent être écrits par des amateurs, ce qui rapproche cette pratique de la *fan fiction* par certains aspects mais crée encore plus de possibilités pour rendre l'adaptation transfictionnelle.



Scénarios et campagnes pour le jeu *Call of Cthulhu*

Le jeu de rôle est ensuite envisagé comme une « extension » du roman, alimenté par cette œuvre fondatrice mais également par une multitude d'autres textes [...] : les théories de Genette sont alors mobilisées pour définir l'expérience vidéoludique des joueurs comme prenant place dans un « écosystème transtextuel ».⁴³

⁴³ Ici les auteurs parlent d'un jeu de rôle en jeu vidéo mais l'analyse est pertinente également pour un jeu de rôle papier. BJORN-OLAV Dozo, BARNABÉ Fanny (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presse Universitaire de Liège, 2018, p. 20.

Dans ce jeu de rôle en particulier, les nouvelles de Lovecraft sont articulées au mythe de Cthulhu, créant une complexité qui peut perdre les joueurs qui seraient également lecteurs. D'autant plus que l'aspect « jeu de rôle » implique de jouer un rôle, ce qu'on appelle le *role play*, et donc d'effacer toute citation aux sources d'origines puisqu'il ne faut pas briser l'illusion de réalité pendant le jeu.⁴⁴ Les nouvelles de Lovecraft se retrouvent mélangées à des éléments de diverses provenances.

Dans cette partie nous avons vu en détails les notions d'intertextualité et de transfictionnalité, comment le basculement de l'un à l'autre dépendait souvent du point de vue des lecteurs et leurs façons de modifier l'interprétation d'un ouvrage. Puis nous avons démontré qu'une adaptation pouvait être transfictionnelle et franchir la clôture fictionnelle créée par les lecteurs, grâce aux changements volontaires apportés par l'adaptation et sa nécessaire recherche d'équivalence. L'équivalence semble alors ne pas être un argument contre la possibilité d'une adaptation transfictionnelle mais au contraire en faveur de cela.

c) Interlecture des adaptations

Maintenant, nous allons nous pencher plus avant sur aspect psychologique de la lecture qui entre en jeu lors de la réception avec la notion d'interlecture de Jean Bellemin-Noël.⁴⁵ Intertextualité et transfictionnalité sont des notions qui font appel autant aux auteurs qu'aux lecteurs. L'intertextualité demande aux lecteurs d'avoir lu d'autres ouvrages avant pour accéder aux références intertextuelles ; tandis que la transfictionnalité appelle les lecteurs à vouloir connaître plus et donc à écrire. Comme nous allons le voir, ce qu'on appelle l'interlecture est combinée avec ces deux pratiques puisqu'elle explique que les lecteurs lisent tous différemment une même œuvre. D'après la théorie de l'interlecture, les lecteurs déforment nécessairement l'ouvrage, tel que l'auteur l'imagine lu par un lecteur modèle, à cause des textes qu'ils ont lu après ou prévoient de lire ensuite.⁴⁶ Avant d'étudier la notion

⁴⁴ DAVID Coralie, *Le roleplay, finalement, qu'est-ce que c'est ?*, Orc'idée, Lausanne, 2016. [En ligne], https://www.youtube.com/watch?v=kooD3Z6G_k4. Conférence prononcée en 2016 à Lausanne.

⁴⁵ BELLEMIN-NOËL Jean, *Lire de tout son inconscient*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, « Essais et Savoirs », 2011.

⁴⁶ Un lecteur modèle n'existant pas, il ne s'agit pas ici de dire qu'il y aurait une bonne ou mauvaise lecture, seulement qu'il y a des façons différentes de lire.

d'interlecture en rapport avec la réception lovecraftienne, il semble important de revenir sur la notion de lecteur en littérature pour préciser l'objet d'étude de cette partie. Selon Umberto Eco, il y a trois types d'intentions : celle de l'auteur, celle du texte et celle du lecteur.

Selon Eco, il arrive des situations où « [l]e lecteur, en identifiant des structures profondes, met en lumière quelque chose que l'auteur *ne pouvait pas* vouloir dire et que pourtant le texte semble exhiber avec une absolue clarté » [...]. S'opposent alors ici l'intention du lecteur (ce que le lecteur tire comme interprétations du texte), l'intention du texte (ce que le texte, dans ses mécanismes internes, permet qu'on en dise) et l'intention de l'auteur (ce que l'auteur désirait infuser comme significations dans son texte).⁴⁷

Il y a donc trois instances différentes qui, combinées ensemble, vont créer une lecture qui sera unique pour chaque lecteur. Cela nous intéresse puisque dans l'étude des modes d'appréhension des nouvelles lovecraftiennes à travers leurs adaptations, la question du lecteur est centrale. Cela rend compte de la probable infinité de nuances possibles. Bien sûr, cela ne nous empêche pas de décrire des modes d'appréhension larges, comme nous l'avons fait ici avec les modes d'appréhension directs, indirects, experts et populaires, en cela qu'ils permettent de rendre compte et d'étudier les grands axes de la lecture lovecraftienne.⁴⁸ Ces intentions permettent de comprendre pourquoi les lecteurs ne lisent pas les nouvelles de Lovecraft comme celui-ci l'aurait voulu. Selon Umberto Eco, il y a deux types de lecteurs. Premièrement, le lecteur modèle :

Si le texte est un tissu de signes et de blancs, le Lecteur Modèle possède la capacité, grâce à son encyclopédie, de remplir ces blancs au meilleur de sa connaissance et ce, en fonction de son bagage social, encyclopédique et des conventions culturelles. En effet, l'auteur aura prévu un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement [c'est-à-dire dans la production du texte].⁴⁹

Ce Lecteur Modèle est construit par le texte et il n'est pas celui qui possède la *seule bonne* interprétation. Un texte peut entrevoir un Lecteur Modèle en mesure d'essayer plusieurs interprétations, texte où le lecteur se trouve en face de plusieurs fabula

⁴⁷ HERBERT Louis (dir.), GUILLEMETTE Lucie et COSSETTE Josiane, « La coopération textuelle », *Signo* [en ligne], Rimouski, 2006, <http://www.signosemio.com/eco/cooperation-textuelle.asp>. Ici les auteurs se réfèrent à l'ouvrage d'Umberto Eco *Lector in Fabula* ECO Umberto, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 2001 [1979], p. 230.

⁴⁸ Étudier les lecteurs au cas par cas serait probablement contre-productif puisqu'il s'agit de réaliser une approche poétique des textes et des relations intertextuelles associées à une dimension sociologique dans ce qui concerne les conditions de production et réception, et non une approche psychologique.

⁴⁹ Ici les auteurs se réfèrent à l'ouvrage d'Umberto Eco *Lector in Fabula*. ECO Umberto, *Lector in fabula*, op. cit., p. 71.

ou mondes possibles. Le Lecteur Modèle est en fait un « ensemble de *conditions de succès* ou de bonheur (felicity conditions), établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel » (Eco, 1985 : 80). Le Lecteur Modèle actualise les sens de tout ce que le texte veut dire en tant que stratégie.⁵⁰

Par exemple, le lecteur modèle de *The Call of Cthulhu* serait à même, en une seule lecture, de comprendre que le texte enseigne une philosophie matérialiste et athée menant à l'indifférence cosmique et donc à avoir peur en intégrant cette vision du monde à la nôtre. Il comprendrait également l'ironie produite par le texte qui mène à douter de la parole des personnages et à une critique de la pensée irrationnelle de la religion et des sectes qui ont une mauvaise lecture des phénomènes naturels.

Et puis, il y aurait le lecteur empirique :

Le lecteur empirique est le « sujet concret des actes de coopération » textuelles ; il « déduit une image type de quelque chose qui s'est précédemment vérifié comme acte d'énonciation et qui est présent textuellement⁵¹ comme énoncé » [...]. En somme, il est celui qui envisage le texte de façon pragmatique.

Par exemple, des lecteurs, lisant *Le Pendule de Foucault*, roman d'Umberto Eco, ont entrepris de retracer le chemin, dans les rues de Paris, du personnage principal. Ils y ont vraiment *reconnu* un bar décrit dans le roman, alors que ce dernier était en fait une invention de l'auteur.⁵²

En d'autres termes, il s'agit du véritable lecteur qui est face au texte et qui interprète l'ouvrage. Cette interprétation dépend autant de la psychologie du lecteur (ses connaissances, son état d'esprit, son éducation ...) que du texte en lui-même. En lisant *The Call of Cthulhu*, le lecteur empirique serait susceptible de passer à côté de l'intention de l'auteur à cause de l'intention du texte, peut-être trop subtile pour un lecteur non expert de Lovecraft, mais aussi à cause de sa propre intention qui l'amène à interpréter différemment (et comme nous le défendons dans ce mémoire, à cause de l'influence d'autres œuvres).

⁵⁰ HERBERT Louis (dir.), GUILLEMETTE Lucie et COSSETTE Josiane, « La coopération textuelle », *op. cit.*

⁵¹ Ici les auteurs se réfèrent à l'ouvrage d'Umberto Eco *Lector in Fabula*. ECO Umberto, *Lector in fabula*, *op. cit.*, p 80-81.

⁵² HERBERT Louis (dir.), GUILLEMETTE Lucie et COSSETTE Josiane, « La coopération textuelle », *op. cit.*

Cependant, Umberto Eco pense que l'interprétation doit être limitée au risque que le lecteur surinterprète :

Les possibilités de bonnes interprétations sont plus grandes si le lecteur empirique se pose en tant que Lecteur Modèle. De là, s'il découvre l'intention du texte, il découvrira de fait l'intention de l'auteur modèle... Par conséquent, les possibilités de surinterprétations s'en trouvent augmentées dans les cas où le lecteur, avant la lecture, a une intention, puisque cette attitude permet de trouver des traces de notre hypothèse dans presque n'importe quel texte (par exemple, de trouver des messages subliminaux dans une pièce musicale jouée à l'envers).

S'il rejette la pertinence du recours à l'auteur empirique afin de découvrir son intention, Eco nous dit par contre qu'il y a un cas où un tel recours peut être intéressant : dans le cas où l'auteur est vivant et dans le seul et unique but théorique et non critique de « montrer les divergences entre l'intention de l'auteur et l'intention du texte »⁵³ ; il ne s'agit pas non plus d'utiliser les dires de l'auteur pour valider nos interprétations.

Il y aurait donc une bonne lecture qui serait une lecture experte, selon Umberto Eco qui, permettrait de lire un texte sans le surinterpréter. Dans ce mémoire nous ne prendrons pas partie quant à savoir s'il y a ou non une bonne lecture, mais la vision d'Umberto Eco montre néanmoins que se poser la question de l'intention de l'auteur est pertinent pour pouvoir en étudier la divergence avec l'interprétation des lecteurs. D'autant plus que, comme nous allons le voir, l'interlecture amène à une conclusion opposée à celle-ci.

C'est du côté du lecteur empirique et des différentes intentions dont parle Umberto Eco que le phénomène d'interlecture va prendre place. L'interlecture est une notion théorisée par Jean Bellemin-Noël. Jean Bellemin-Noël est à l'origine en outre de la méthode de la textanalyse.⁵⁴ C'est une méthode d'analyse littéraire issue de la psychanalyse où l'on étudie ce qu'un texte crée dans l'inconscient d'un lecteur. L'interlecture est à l'inverse ce que l'inconscient ajoute à la lecture. Toutefois, nous ne parlerons pas ici d'inconscient, tel que la psychanalyse freudienne (utilisé par Jean Bellemin-Noël) la décrit, dans la mesure où elle est sujette à des critiques et n'est pas prouvée. Nous parlerons plus volontiers d'inconscient cognitif tel que décrit par les neurosciences et la phénoménologie (ce qui ne va pas contre la théorie de l'interlecture). De plus, après avoir défini l'interlecture et ses mécanismes, nous

⁵³ HERBERT Louis (dir.), GUILLEMETTE Lucie et COSSETTE Josiane, « La coopération textuelle », *op. cit.* Ici les auteurs se réfèrent à l'ouvrage d'Umberto Eco *Interprétation et surinterprétation*. ECO Umberto, *Interprétation et surinterprétation*, Paris, Presses universitaires de France, 1995 [1992], p. 66.

⁵⁴ COLLOT Michel, « La textanalyse de Jean Bellemin-Noël », *Littérature*, n°58, *Le savoir de l'écrit*, 1985, p. 75-90.

essaierons de nous intéresser davantage à la partie littéraire de cette notion portant sur « l'ensemble des textes « (antérieurs ou postérieurs) susceptible d'être rapprochée du texte lu » (« intertexte 'amont et aval' ») [...] aboutissant au concept « d'interlecture » systématisé par Jean Bellemin-Noël »⁵⁵, en d'autres termes à l'aspect quantifiable de cette théorie, puisqu'il est indéniable que les connaissances préalables du lecteur, ainsi que ses intentions de lectures, existent. En effet, que le souvenir de lectures préalables soit ou non situé dans un inconscient, et oriente l'interprétation depuis l'inconscient, ne modifie pas la thèse de l'interlecture qui consiste dans le fait que les textes antérieurs et postérieurs modifient la lecture.

Définissons en détail l'interlecture vue par Jean Bellemin-Noël :

Pour le résumer en peu de mots, mon projet serait de faire sentir comment une « *lecture du texte avec l'inconscient* » a pu, en quoi même elle a dû, succéder en toute légitimité, sinon en toute logique, à des formules que j'estime depuis longtemps dépassées, quoiqu'elles aient la vie dure, telles que « *l'inconscient du texte* » et le « *travail inconscient du texte* ».⁵⁶

Jean Bellemin-Noël déplace le pouvoir interprétatif du texte vers le lecteur, contrairement à ce qui a longtemps été fait. Ce n'est plus le texte qui est vu comme véhiculant un inconscient mais plutôt le lecteur qui lit avec son inconscient, c'est-à-dire avec les éléments psychologiques qui le constituent et dont il n'a pas conscience durant la lecture (connaissances, éducation, milieu social ...) notamment les textes lus préalablement. Par exemple, un texte lu auparavant crée un horizon d'attente au niveau du genre (comme nous l'avons vu plus tôt). Or cet horizon d'attente, créé par une lecture antérieure, fait partie des processus activés lors de l'interlecture : le lecteur lit avec des attentes particulières qu'il essaye de retrouver. De même, en ce qui concerne l'intertexte aval, il s'agit pour le lecteur de lire un texte en ayant projeté la lecture future d'un autre ouvrage, ce qui à nouveau modifierait sa lecture. On peut imaginer qu'un lecteur du mythe de Cthulhu ayant projeté de lire l'ensemble des nouvelles qui appartiendraient au cycle du mythe de Cthulhu⁵⁷ n'aura pas la même lecture qu'un lecteur qui ne lirait qu'une seule nouvelle isolée en sachant que le mythe

⁵⁵ GENON Arnaud, « Le Texte, l'intertexte et son lecteur », *Parcours de la reconnaissance intertextuelle*, op. cit.

⁵⁶ BELLEMIN-NOËL Jean, *Lire de tout son inconscient*, op. cit., p. 5-6.

⁵⁷ Qu'il n'existe pas selon l'intention de Lovecraft n'a donc pas d'importance.

de Cthulhu est une construction postérieure à Lovecraft. De même, en ayant une adaptation de Lovecraft en tête, on peut supposer qu'un lecteur pourra superposer la lecture qui est faite par l'adaptation à la sienne.

L'interlecture puise donc son origine dans la psychanalyse appliquée à la littérature.⁵⁸ Selon Jean Bellemin-Noël c'est à partir de la théorie de l'autotransfert psychanalytique que lui est venue l'idée d'un principe similaire durant la lecture.

Pour eux [les psychanalystes], le transfert affectif entre l'analyste et le patient [...], est le mécanisme fondamental permettant la rencontre des inconscients et donc offrant une possibilité d'interpréter les formations insoupçonnées afin de mettre au jour et de faire assimiler (ils disent : perlaborer) des traumatismes très anciens. Au sortir de la cure, non seulement le patient mais l'analyste, chacun de leur côté, prolongent à l'intérieur d'eux-mêmes le travail d'écoute qu'ils ont mis en œuvre ensemble, le maintenant toujours actif en vue d'une récupération plus large ou mieux assurée de leur passé refoulé. Il va de soi que ledit travail ne débouche pas à chaque instant ni nécessairement sur une interprétation en forme : tout se passe comme si chacun percevait à demi-mot, comme par allusion, l'affleurement de données pulsionnelles déjà plus ou moins identifiées ou localisées au cours des séances en commun. Cette poursuite du travail analytique, qui est proprement un travail d'analyse au sens où l'entendait Freud, présuppose qu'il existe alors, entre le Je et un Moi dont les racines plongent dans l'archaïque, une espèce de dialogue invisible qu'on peut qualifier d'autotransfert. [...] Mon hypothèse, donc, consistait à dire que, du point de vue de l'inconscient, l'œuvre d'art se présentait – du moins pouvait être représentée – comme le point de rencontre de deux autotransferts distincts, l'un chez l'artiste, l'autre chez l'amateur. Un objet d'art, c'est bien connu, n'est rien tant qu'il n'y a pas là quelqu'un qui le contemple, qui l'écoute, qui le lit ; quelqu'un qui au bout du compte le fait exister en tant que tel et qui, du même coup, justifie le travail et l'existence même de l'artiste. Dans la pratique, l'œuvre réalise, et même matérialise, la synthèse des deux opérations de mise au jour et de réception, qui entrent en résonance en la faisant exister et pour la faire exister comme œuvre.⁵⁹

Selon Jean Bellemin-Noël, les lecteurs n'ont généralement pas conscience de ce processus, celui-ci étant inconscient. Le terme interlecture servirait aussi à mettre en évidence que le rôle du lecteur est primordial, bien que ce dernier ne s'en rende pas compte. Ce serait ainsi un terme qui viendrait nuancer l'intertextualité, celle-ci ne mettant pas en évidence le rôle des lecteurs :

⁵⁸ Dans son livre Jean Bellemin-Noël se livre à une défense du terme appliqué « Soyons sérieux et honnête : qu'on la dise « appliquée » ne réduit pas ipso facto la psychanalyse à l'état d'une de ces grilles de décryptage que l'on pose sur une page qui serait spécialement préparée pour rendre ainsi lisibles certains mots ou signes à l'exclusion des autres ». *Ibid.*, p. 14.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 7-8.

Elle aussi [l'interlecture par rapport à l'intertextualité] fait clairement appel au dehors du texte pour éclairer certaines de ses dimensions, mais elle ne feint plus de croire que ce dehors soit de part en part enfoui dans l'énoncé [...]. Les éclairages marginaux capables de susciter des reliefs à la façon d'une lumière rasante émanent de la subjectivité du lecteur, sans ignorer ni tenter de voiler qu'ils correspondent ou même répondent à la subjectivité de l'écrivain. Si de toute évidence les citations créent des effets d'intertextualité, l'allusion elle aussi relève de l'interlecture car, abandonnée par l'auteur à une réelle indétermination, elle n'est pas perçue ni indexée à tout coup, il arrive même assez souvent qu'elle ne soit point décelée ni relevée. La réception de l'écrit, toujours singulière, imprévue en qualité comme en quantité, si l'on ose dire, peut aller jusqu'à ignorer les sous-entendus et les non-dits sans pour autant perdre toute aptitude à faire sens. Elle sera simplement pauvre. Car si le texte est responsable de ses richesses, c'est le lecteur qui est responsable de son appauvrissement.⁶⁰

L'interlecture pose la question, comme le fait Umberto Eco, de l'intention du lecteur, du texte et de l'auteur. Ici, c'est le rôle d'éléments extérieurs aux textes, les lecteurs, qui entre en compte plutôt que l'intrication de texte dans le texte directement comme le fait l'intertextualité.⁶¹ L'interlecture pose donc la question de la relation du lecteur avec un texte. Sur ce point, l'interlecture de Jean Bellemin-Noël prend le contrepied d'Umberto Eco puisque cette notion rend impossible pour un lecteur de se rapprocher de la lecture d'un lecteur modèle. De même une interprétation littéraire, fut-elle réalisée par un expert littéraire, ne pourrait pas être satisfaisante à cause de l'impossibilité d'apporter des preuves à son interprétation :

Il ne s'agit plus désormais, dira-t-on, de simplement séparer l'ouvrage de celui qui l'a écrit ; il n'est plus seulement question de donner au lecteur, fût-il une sorte de superlecteur ou d'« archilecteur » (riffaterre), la possibilité exorbitante de substituer pour ainsi dire son inconscient à celui de l'auteur et à celui de tous les lecteurs virtuels.⁶²

La lecture ne pourrait être que purement subjective et jamais objective malgré la volonté des lecteurs. Un mode d'appréhension direct et expert d'une nouvelle de Lovecraft serait donc tout autant subjectif qu'un mode d'appréhension indirect et populaire. La différence serait davantage dans l'intention du lecteur qui se voudrait proche de l'intention de l'auteur et du texte, plutôt que dans l'accomplissement effectif de cette volonté. Il ne faut

⁶⁰ *Ibid.*, p. 9-10.

⁶¹ Se pencher sur les deux notions permet donc de comprendre d'avantages les phénomènes de références et leurs interprétations.

⁶² *Ibid.*, p. 11.

toutefois pas neutraliser les différences entre les modes d'appréhension : que toute lecture soit subjective ne revient pas à dire que toutes les lectures sont les mêmes, ni que certaines lectures ne puissent pas se ressembler. La subjectivité apporte uniquement l'argument qu'il n'y a pas objectivement de lecture bonne ou mauvaise.⁶³

Mais le lecteur aurait en compensation « la possibilité – et même il faut qu'il ait la volonté – d'écrire lui-même ce qu'il ressent, de telle façon et d'une façon telle qu'il se produise une relance de son interprétation dans l'âme secrète de mon lecteur. » L'interlecture serait à l'origine de l'envie d'écrire, de l'inspiration, et de pratiques tels que la *fan fiction* dans le cas de Lovecraft. En plus de la frontière textuelle, une deuxième notion théorique semble expliquer pourquoi il y a tant de continuateurs à Lovecraft (et nous verrons qu'il y en a bien d'autres, notamment en partie 3 sur la question du bovarysme et de l'imagination provoquée par la lecture.)

En prenant l'exemple d'un lecteur de Lovecraft, l'interlecture est donc une notion intéressante pour expliquer son comportement. En effet, le lecteur serait toujours nécessairement subjectif même en faisant le choix d'une lecture objective. Or, parmi les lecteurs experts de Lovecraft, les avis divergent sur de nombreux points ; le lecteur serait également amené à interpréter différemment en fonction des ouvrages qu'il a lus et s'apprête à lire. Effectivement le mythe de Cthulhu ou encore les adaptations (car il semble que l'interlecture peut s'appliquer à d'autres médias) sont une preuve que les intertextes amont et aval orientent le lecteur dans sa lecture : un adepte du mythe de Cthulhu cherche de la cohérence tandis qu'un spectateur de John Carpenter s'intéresse davantage aux mécanismes littéraires de Lovecraft. Et enfin, l'interlecture expliquerait l'envie des lecteurs d'écrire à leur tour, ce qui dans le cas de Lovecraft se démontre étant donné les très nombreuses suites allographes, les adaptations sur divers support et le phénomène de *fan fiction* qui existe depuis le vivant même de l'auteur.

L'interlecture explique donc le processus psychologique qui amène le spectateur d'une adaptation filmographique, ou le joueur d'une adaptation vidéoludique, à interpréter les nouvelles de Lovecraft en fonction de celles-ci. C'est un processus dont le lecteur n'a pas conscience et qui modifie son expérience de lecture. On pourrait également penser que ce que

⁶³ On peut noter que la position d'Umberto Eco sur la surinterprétation peut exister, tout en considérant qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise lecture, étant donné que le lecteur empirique est par nature subjectif. La différence étant essentiellement qu'il pourrait adopter la posture d'un lecteur modèle, ce que Jean Bellemin-Noël réfute.

l'on nomme « inconscient collectif », notamment nourri par la culture populaire et de masse (dont nous avons vu qu'elle semble être la même) participe à l'interlecture.⁶⁴ D'autant plus que Lovecraft est un élément majeur de la culture populaire contemporaine au vu du nombre de références à son univers dans les médias artistiques depuis les années trente.

B) Lovecraft autonomisé de ses œuvres

a) Lovecraft, le poète maudit

Nous avons étudié comment la diffusion, les nouvelles et les adaptations de Lovecraft modifient l'interprétation des lecteurs à travers leurs choix et techniques. Puis nous avons réalisé l'étude théorique de la notion d'adaptation pour comprendre en quoi celle-ci implique une orientation de l'interprétation. Avec l'intertextualité, la transfictionnalité et l'interlecture nous avons étudié les trois notions expliquant le lien entre œuvre, adaptation et lecteur. Cela nous a permis d'appréhender le plus objectivement possible les mécanismes en jeu lors de la réception et de l'interprétation des nouvelles lovecraftiennes à travers leurs adaptations. Il en ressort que les modes d'appréhension des lecteurs sont contraints par de très nombreux facteurs indépendants de leur volonté. Toutefois, d'autres facteurs entrent en jeu dans la façon dont les lecteurs interprètent une œuvre après avoir vu son adaptation, notamment l'auteur.

Dans le cas de Lovecraft, son influence en tant qu'auteur sur l'interprétation de ses nouvelles passe par plusieurs étapes. L'aspect important d'un auteur qui semble orienter l'interprétation de la réception est l'*ethos*, c'est-à-dire l'image de l'auteur :

Dans la *Rhétorique* d'Aristote, l'*ethos* appartient avec le *logos* (les arguments jugés valides) et le *pathos* (les manières de toucher les sentiments du récepteur) à la triade des moyens employés par l'orateur pour convaincre son auditoire. On peut distinguer deux volets à l'œuvre dans cette première conception de l'*ethos* : d'une part, des valeurs morales universelles (la bienveillance, l'honnêteté et la sagesse) ; d'autre part, des données contextuelles (situation sociale de l'énonciateur, réputation, habitus [...]). L'actualisation des éléments liés à ces deux volets et leur articulation produit une *image* de l'orateur, qui ne correspond pas forcément à sa personne réelle et peut se révéler différente de la représentation préalable que s'en faisait son auditoire. L'*ethos* désigne alors cette représentation de lui-même — censée inauguralement garantir sa crédibilité,

⁶⁴ En partie 3 nous essaierons de définir cet inconscient collectif Lovecraftien.

son authenticité et sa sincérité — que l'orateur projette afin de susciter la confiance de son auditoire.⁶⁵

L'*ethos* est donc à l'origine l'image que l'auteur forme de lui-même. Or, il se trouve que l'*ethos* de Lovecraft, tel qu'il en forme l'image, est souvent à l'origine de débats, voire de controverses depuis quelques années car dans sa correspondance abondante (plus de cent mille lettres, parfois longues de plus de cent pages), il prend position sur de très nombreux sujets. Parmi ces sujets, certains sont controversés comme le racisme et la xénophobie. Lovecraft est haeckelien, comme l'explique Cédric Monget⁶⁶, c'est-à-dire qu'il croit au polygénisme. Haeckel est un scientifique américain qui est à l'origine de la théorie scientifique qu'il y aurait plusieurs origines différentes aux « races humaines », et que la « race blanche » serait supérieure. Cette théorie s'appuie sur un faux scientifique, c'est-à-dire une supercherie inventée par Haeckel pour prouver sa théorie. Or, Lovecraft est mort avant que l'on ne révèle cette supercherie, il n'a donc pas pu évoluer dans son avis scientifique comme il en avait l'habitude « Je présuppose que tout le monde œuvre dans la même direction : découvrir des faits solides et rejeter les idées fausses » dit-il à Robert E. Howard.⁶⁷ Lovecraft a donc suivi une partie du mouvement scientifique de son époque.⁶⁸ Toutefois, le racisme, c'est-à-dire la croyance erronée dans l'existence de plusieurs races humaines parmi les homos sapiens sapiens, ne mène pas nécessairement à la haine. Et, chez Lovecraft, cette croyance raciste ne semble justement pas mener à une haine particulière des autres « races ». S'il se déclare par exemple antisémite dans sa jeunesse (ce qu'il ne fera plus par la suite ayant changé d'avis sur la question, sa femme étant juive) ce n'est pas sur un critère raciste mais culturel : « La culture juive n'est pas le produit du sang, mais un accident historique » dit-il à Alfred Galpin dans une lettre de jeunesse.⁶⁹ Lovecraft pense en réalité que la culture prime sur tout et que les immigrés d'une culture différente doivent s'intégrer à la culture W.A.S.P.⁷⁰ en se détachant de la leur. Il n'est d'ailleurs pas certains que Lovecraft pensait qu'une race était

⁶⁵ GLINOER Anthony, SAINT-AMAND Denis (dir.), « Ethos », *Le lexique socius*, Lièges, Université de Lièges, URL : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/46-ethos>, page consultée le 01 avril 2020.

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), BONNET Bertrand (trad.) « Robert E. Howard et H. P. L. », *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 121.

⁶⁸ Ce qui ne minimise pas son racisme, d'autres scientifiques à la même époque, réfutaient déjà les résultats de Haeckel.

⁶⁹ MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, op. cit.

⁷⁰ *White Anglo-Saxon Protestant*.

supérieure à une autre, contrairement à Haeckel, puisqu'il croit plus généralement que ce qui distingue les humains entre eux est leur capacité mentale et rien d'autre :

Le cosmos est tout, l'individu rien. Tout ce qui, dans mes sentiments instinctifs, forme la mesure rationnelle de l'homme est son degré de capacité (infinitésimal, même dans le cas des plus grands philosophes et savants) à comprendre la fraction connaissable du cosmos et à établir une corrélation entre celle-ci et lui-même. C'est cela être humain, posséder la conscience et la compréhension. « Je pense, donc je suis », comme le dit Descartes. Dans un premier sens, tout le reste étant égal, un homme ne peut être plus grand qu'un autre qu'en ayant une meilleure intelligence du flux universel des mondes et des éons, et une plus grande acceptation de sa place à l'intérieur de ce schéma.⁷¹

Lovecraft est donc raciste et xénophobe, mais ne prêche une haine raciale car cela irait contre la rigueur scientifique de son raisonnement. Pour lui il s'agirait d'un fait biologique mais non lié à une échelle de valeur.⁷²

Si nous abordons cet aspect de l'*ethos* lovecraftien dans ce mémoire, c'est qu'il s'agit d'un bon exemple de la façon dont l'*ethos* peut modifier la lecture d'une œuvre. En effet, certains lecteurs croient voir dans les créatures de Lovecraft, des traces de racisme et de xénophobie.⁷³ C'est le cas par exemple de Michel Houellebecq, célèbre admirateur de Lovecraft. Dans son livre *Lovecraft contre le monde* en 1991⁷⁴, Michel Houellebecq dresse un *ethos* de Lovecraft très différent de la réalité historique et montre le lien qu'il y aurait entre les descriptions que Lovecraft fait de ses monstres dans ses nouvelles et celles de certains étrangers dans sa correspondance épistolaire. Ce lien semble toutefois relever du sophisme étant donné que rien ne permet de le prouver hormis une ressemblance esthétique. D'autant plus que, selon Christophe Thill qui s'est beaucoup intéressé au racisme de Lovecraft, il y a peu de trace de celui-ci dans ses nouvelles, car l'aspect esthétique prime sur tout engagement

⁷¹ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), BONNET Bertrand (trad.) « Robert E. Howard et H. P. L. », *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 121.

⁷² Encore une fois, cela n'excuse en rien le racisme de Lovecraft, celui-ci ayant fait le choix de croire dans cette théorie plutôt qu'une autre. De plus, certains de ses propos sont ambigus et peuvent laisser penser que son racisme est motivé par un caractère pulsionnel. Si sa pensée est rationnelle lorsqu'il réfléchit à la question et va ainsi dans le sens de notre analyse, certaines lettres plus véhémentes et moins rationnelles semblent écrites sous le joug de pulsions irraisonnées, notamment lorsqu'il était plus jeune.

⁷³ HOSSAERT Clément, « Shimmer et Chimère. Genre, transe et rimes à l'ère de l'anthropocène dans l'Annihilation de Jeff Vandermeer et Alex Garland », *Kinephanos*,

Montreal, Canada, [En ligne], Consulté le 5 mai 2020, <https://www.kinephanos.ca/2020/shimmer-chimere/>

⁷⁴ HOUELLEBECQ Michel, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, Monaco, Editions du Rocher, 1991.

social.⁷⁵ Il n'est évidemment pas question de réfuter qu'il y ait des traces du racisme de Lovecraft dans ses nouvelles, mais plutôt que celle-ci n'y sont pas central, et que ses monstres n'en sont certainement pas, ceux-ci étant des métaphores athées et matérialistes d'une réalité physique non appréhendable par l'être humain ; et non la métaphore d'une peur de l'autre.⁷⁶ De plus, si aujourd'hui cet aspect de Lovecraft est souvent inclus à l'*ethos* de Lovecraft, c'est-à-dire à l'image d'une personne solitaire et misanthrope (ce qu'il n'était pas, plutôt humaniste au contraire), on peut noter que ces pensées nous viennent de sa correspondance privée et qu'à l'époque on ne pouvait pas y avoir accès.

L'*ethos* que Lovecraft essayait de se forger était davantage celui d'un intellectuel de la noblesse anglo-saxonne décadente. Lovecraft se décrit dans ses lettres comme issu d'une famille noble désargentée lui ayant inculqué une éducation classique. Effectivement, il lisait dès son plus jeune âge un certain nombre d'auteurs latins et grecs dans leurs langues originales. Ses facultés intellectuelles semblent difficiles à réfuter étant donné sa très grande précocité et le nombre de disciplines dans lesquelles il s'est investi avec plus ou moins de succès, en plus de ses écrits (chimie, astronomie, physique, philosophie, journalisme, politique, philosophie de l'art, critique esthétique...). Cependant, ses origines nobles ne sont pas certaines et il est probable que Lovecraft, soit se persuadait d'être d'origine noble, soit en jouait, pour se créer une image. Probablement aussi pour se donner plus d'importance dans son système de valeur W.A.S.P. qu'il a acquis dans sa jeunesse et que l'expérience du monde lui a fait relativiser plus tard.⁷⁷ Samuel Coavoux explique que Lovecraft est avant tout un héritier de la nouvelle bourgeoisie américaine ayant perdu son argent avec la faillite de l'entreprise de son grand-père maternel.

Alors qu'il est né et a été élevé dans la bourgeoisie, il vit, à partir de la fin de son adolescence, dans des conditions matérielles incompatibles avec ce statut. L'héritage de Whipple Phillips ne produit que de maigres rentes, et s'amenuise à mesure que l'on doit rogner sur le capital.⁷⁸

⁷⁵ THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, op. cit.

⁷⁶ Nous y reviendrons plus en détail dans la partie 3 à propos du mode d'appréhension raciste de ses créatures qui semble être une surinterprétation.

⁷⁷ THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, op. cit.

⁷⁸ COAVOUX Samuel, « « Life itself ». L'engagement d'Howard Philips Lovecraft dans le journalisme amateur », *COntEXTES*, 2015, [En ligne], consulté le 01 avril 2020. <http://journals.openedition.org/contextes/6031>; DOI:<https://doi.org/10.4000/contextes.6031>.

Ce serait là une première « rupture » qui pourrait expliquer la construction artificielle de l'*ethos* de Lovecraft. La seconde serait sa « rupture » avec l'éducation :

Au sein de sa famille, il reçoit une solide éducation dans les lettres classiques, grâce à des précepteurs et aux conseils de son grand-père, un autodidacte qui dispose d'une bibliothèque conséquente, puis de son oncle, médecin. Pour la bourgeoisie de Providence, des études supérieures ne sont imaginables qu'à Brown University, l'établissement de l'élite. Cependant, à 18 ans, Lovecraft se voit refuser l'inscription dans son département d'astronomie. Plutôt que de s'accommoder d'un autre diplôme ou d'une autre université, il quitte le lycée avant même d'avoir terminé sa dernière année, et met de côté ses ambitions universitaires.⁷⁹

Ces deux ruptures entre vie réelle et vie rêvée semblent expliquer que Lovecraft ce soit construit un *ethos* de noble oisif dont le centre d'intérêt ne se dirigeait que vers ses recherches. Coavoux compare Lovecraft à l'un de ses personnages :

Un roman comme *L'affaire Charles Dexter Ward* (1927), illustre bien la position paradoxale de Lovecraft. Le personnage principal de cette histoire est, comme l'auteur, humaniste, passionné par la science et par l'histoire, méprisant le travail manuel et salarié, mais particulièrement investi dans ses recherches personnelles. Deux choses, cependant, différencient le personnage de son auteur : d'une part, Charles Ward a reçu l'héritage promis, et réalisé grâce à cet argent ses rêves, un long voyage initiatique en Europe et une vie sans soucis matériels, consacrée à l'étude. D'autre part, sa distance vis-à-vis des institutions légitimes du savoir, et en particulier de l'université, est le résultat d'un choix, et non d'un échec : il renonce à son diplôme considérant ses propres recherches occultes comme plus importantes que le savoir officiel. Il cherche un savoir que l'université ne pourrait appréhender. Charles Ward ressemble ainsi très fortement à une vision idéalisée de l'auteur : non pas la personne que H. P. Lovecraft était réellement, mais celle qu'il aurait dû être sans les infortunes de sa biographie.⁸⁰

Pour résumer sociologiquement le statut de Lovecraft, Samuel Coavoux fait appel à Thorstein Veblen un économiste et sociologue américain :

Lovecraft ressemble ainsi au gentilhomme désargenté que décrit Thorstein Veblen⁸¹ : « Hériter de la noblesse, c'est hériter aussi d'une obligation de loisir ; or, on

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ THORSTEIN Veblen, *Théorie de la classe de loisir*, Paris, Gallimard, 1970.

peut hériter d'une noblesse assez haute pour imposer la vie de loisir, sans hériter du complément de richesse qui permette d'y subvenir dignement. »⁸²

Cependant, après la mort de Lovecraft et avant que le lectorat n'ait accès à sa correspondance (qui n'est toujours pas entièrement publiée aujourd'hui), le seul moyen de connaître l'*ethos* de Lovecraft était de croire dans les discours de ceux qui le diffusaient. La lecture de Lovecraft s'est donc modifiée avec la découverte de sa correspondance par les lecteurs et chercheurs. Auparavant, nous l'avons expliqué plus tôt, Lovecraft était vu comme un auteur isolé de tout, occultiste et fou qui écrivait dans le noir de sa vieille demeure entouré de chats. Comme toujours, les légendes s'inspirent de faits réels puisqu'il vivait effectivement seul dans sa maison familiale à Providence ne correspondant avec ses amis presque uniquement que par lettres. Toutefois, si cette réalité a été largement amplifiée et déformée, c'est par l'intervention d'August Derleth qui a transformé le Lovecraft rationaliste en un poète maudit adepte de l'occultisme. Derleth qui était catholique et a relu entièrement les nouvelles de son mentor littéraire sous cet aspect.⁸³ Le mythe de Cthulhu, encore aujourd'hui, véhicule cette vision d'un Lovecraft dément et reclus prophétisant la venue des Grands Anciens. Edgar Allan Poe a subi le même traitement de la part de Baudelaire qui a véhiculé de lui une image d'artiste n'écrivant que sous l'emprise de l'alcool et de l'inspiration, tandis que dans la réalité Poe revendiquait que seul le travail permettait d'écrire de bonnes nouvelles, et n'écrivait que sobre pour y parvenir. La façon dont l'auteur est présenté par ses éditeurs, traducteurs et autres personnes essentielles à la diffusion à une influence directe sur la façon de lire un auteur. Aujourd'hui des auteurs comme Michel Houellebecq continue de véhiculer une image fautive de la réalité, probablement volontairement afin de s'approprier la figure lovecraftienne. Présenter le travail de Lovecraft comme celui d'un occultiste oriente vers une lecture magique de ses ouvrages, tandis que le lire sous le prisme de sa scientificité oriente vers une lecture rationaliste et matérialiste. Cela change l'interprétation des nouvelles. Toutefois, selon le mode d'appréhension du lecteur qui lit une nouvelle de Lovecraft, cette influence de l'image de l'auteur sur la lecture peut-être plus ou moins forte. Par exemple, une lecture à travers le mode d'appréhension direct et expert semble moins propice à ce que l'*ethos* de Lovecraft

⁸² COAVOUX Samuel, « « Life itself ». L'engagement d'Howard Philips Lovecraft dans le journalisme amateur », *COntEXTES*, *op. cit.*

⁸³ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, *op. cit.*, p. 31-32.

influence directement la lecture. Cela se fera plutôt d'une façon inconsciente.⁸⁴ Un mode d'appréhension populaire et indirect aura plus de possibilités d'être influencé consciemment par l'image de l'auteur. Et certains lecteurs peuvent également lire Lovecraft sans connaître la biographie (réelle ou fantasmée) de l'auteur et donc le lire sans influence aucune.

Mais à l'inverse, si l'auteur n'influence pas nécessairement la lecture, lire peut aider à former un *ethos* de leur auteur. En étudiant de plus près les nouvelles de Lovecraft, certains éléments semblent intéressants en ce qu'ils ont pu aider à former un imaginaire de l'*ethos* lovecraftien. On peut notamment trouver des traces de son épicurisme à l'origine de son engagement littéraire fort, le faisant rester seul en vivant de presque rien pour se consacrer à l'art, ce qui fait partie de son *ethos* de poète maudit et qui s'inspire donc de la réalité. Par exemple, en lisant ses nouvelles, l'absence de personnages féminins a souvent mené à interpréter cela comme une forme de machisme. Christophe Thill explique vis-à-vis de cette lecture que « pour Lovecraft, la femme est un homme comme les autres ».⁸⁵ Effectivement, Lovecraft ne semble pas particulièrement machiste dans sa vie ayant été ami avec un certain nombre de femmes et élevé par presque uniquement des femmes. S'il ne met en scène que des hommes ou presque, c'est qu'il semble indifférent aux genres.⁸⁶ Cette indifférence des sexes est due à son épicurisme qui lui fait voir la littérature comme seule source de plaisir. Pour lui, sexualité et nourriture sont égales, n'étant pas liées à la culture qu'il hisse en haut de la hiérarchie des priorités. Si Lovecraft ne met jamais de femme en scène, c'est probablement qu'il ne les distingue pas spécialement des hommes et que la distinction ne lui vient pas naturellement.⁸⁷ Dans les deux cas, qu'on interprète cela comme du machisme, ou comme lié à son épicurisme, cet aspect de son écriture participe indirectement à lui forger un *ethos*. Il y a également son satyanisme, c'est-à-dire le fait de s'isoler pour créer. Un certain nombre de ses personnages écrivains, journalistes ou scientifiques sont des êtres solitaires. Cependant, cela semble pour eux quelque chose de tout à fait naturel. On pourrait même penser que cela est bénéfique pour leur concentration, réflexion et leurs créations, à l'instar de Lovecraft qui malgré un grand nombre d'amis, ne les voit que rarement, préférant rester à Providence

⁸⁴ Peut-être que nous pouvons rapprocher l'*ethos* de l'interlecture comme étant l'un de ces équivalents à un intertexte amont qui oriente l'interprétation.

⁸⁵ THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, op. cit.

⁸⁶ Il s'agit toutefois d'une invisibilisation des femmes au profit des hommes. Même sans intentions machistes de l'auteur, cela pose question dans notre société.

⁸⁷ On peut penser que si ses personnages sont presque tous des hommes, c'est que Lovecraft lui-même en était un, ceux-ci n'étant jamais sexualisés dans ses nouvelles par ailleurs à cause du puritanisme de Lovecraft.

pour s'inspirer et écrire. Tout cela doit orienter les lecteurs dans la façon de se représenter l'auteur de ces nouvelles. En d'autres termes, malgré les mises en garde de Lovecraft sur la fonctionnalité de ses œuvres, celles-ci déteignent sur son image irrémédiablement.

Il est intéressant de noter que ces deux caractéristiques peuvent autant participer à former une image d'auteur rationaliste passionné par la science, que celle d'un occultiste, selon les paramètres (connaissances biographiques, lectures d'écrits du mythe de Cthulhu...) que le lecteur intègre à son interprétation de l'*ethos* de Lovecraft. Comme pour l'influence qu'exerce son *ethos* vers ses nouvelles, l'influence de ses nouvelles sur son *ethos* est différente selon les modes d'appréhension et semble varier de très forte à totalement inconsciente. Par exemple, certains lecteurs au mode d'appréhension direct et populaire⁸⁸, comme William Lumley ou Jacques Bergier (deux connaissances de Lovecraft ayant déformé en connaissance de cause l'interprétation des nouvelles lovecraftiennes) lisent de manière bovaryste ses nouvelles, c'est-à-dire comme de véritables écrits magiques, et forment un *ethos* d'occultiste à Lovecraft. À l'inverse, des lecteurs au mode d'appréhension expert et direct ne vont pas nécessairement former un *ethos* à Lovecraft à travers ses nouvelles, ou alors un *ethos* d'intellectuel qui s'intéresse à l'épistémologie et aux lois de la physique.

Nous remarquons que les façons dont l'*ethos* peut influencer la lecture ou la lecture influencer l'*ethos* varie énormément dans un même mode d'appréhension et de l'un à l'autre. Chez Lovecraft, cela se joue principalement entre un *ethos* d'occultiste et un *ethos* de rationaliste, mais d'autres sont envisageables comme celui d'un réactionnaire raciste et fasciste (bien que souvent il est démontré que ces accusations sont anachroniques, amplifiées et plus complexes étant donné l'évolution de Lovecraft vers un progressisme plus social en fin de vie). L'*ethos* de Lovecraft dépend en fait autant de sa façon de se présenter par ses discours, que de la façon qu'on a de le présenter aux lecteurs, qui n'ont que très peu souvent eu accès à sa correspondance, et donc forment un *ethos* à partir des nouvelles elles-mêmes.

La pluralité des usages du concept d'*ethos* et la complexité de l'appréhension de ses actualisations sont en partie dues au fait qu'il résulte toujours d'une équation à plusieurs inconnues, dont chacun des composants doit être examiné spécifiquement : l'énonciateur, le public (ou destinataire) et le discours lui-même, à étudier sur le plan de l'expression (de sa forme au support qui l'abrite) et sur celui du contenu (voir Woerther, 2007 ; Maingueneau 2013). Dans les études littéraires, le concept d'*ethos* a été mobilisé de façon de plus en plus systématique depuis le début des années 2000. Différents travaux se sont

⁸⁸ Direct, puisqu'en communication directe avec l'auteur et en le lisant sans passer par des adaptations, mais populaire car sur interprétant ses nouvelles malgré son avis divergeant.

développés en se focalisant tantôt sur l'énonciateur (Meizoz, 2007 ; 2011, qui interroge l'image que l'écrivain se construit discursivement et extra-discursivement dès lors qu'il occupe une position dans le champ littéraire), tantôt sur le destinataire (Maingueneau ; Amossy et Diaz, qui se sont penchés sur la façon dont le récepteur/le public (re)construit une représentation de l'écrivain à partir du message qu'il diffuse). Notons encore que différentes recherches ont exploré des pistes afférentes à ces problématiques premières : depuis l'étude des possibilités de la construction d'un ethos collectif et cohérent, au sein d'un groupe ou cénacle (Glinoyer & Laisney, 2013) ou d'une maison d'édition (Dozo & Saint-Amand, 2013), jusqu'à l'approche d'invariants diachroniques en matière d'autoreprésentation, évoluant et s'actualisant avec les périodes tout en conservant certaines caractéristiques structurelles propres (par exemple, l'ethos de « maudit » – Brissette, 2005 ; voir aussi l'idée d'un répertoire postural, Meizoz, 2007).⁸⁹

Il y a un autre aspect de l'auteur qui peut jouer dans la réception : sa façon de présenter ses ouvrages. Bien que cela relève souvent de sa correspondance privée, certaines de ses lettres pour le directeur de *Weird Tales* et pour certains de ses lecteurs, étaient incluses à ce *pulp*. Citons à nouveau l'un de ces passages célèbres adressé au directeur de *Weird Tales* puis publié dans les pages du magazine :

Now all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large. To me there is nothing but puerility in a tale in which the human form—and the local human passions and conditions and standards—are depicted as native to other worlds or other universes. To achieve the essence of real externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all. Only the human scenes and characters must have human qualities. These must be handled with unsparing realism, (not catch-penny romanticism) but when we cross the line to the boundless and hideous unknown—the shadow-haunted Outside—we must remember to leave our humanity—and terrestrialism at the threshold.⁹⁰

Comme nous l'avons déjà dit, cette explication de Lovecraft invite les lecteurs à lire ses nouvelles comme ayant pour toile de fond un matérialisme mécaniste à l'origine de

⁸⁹ GLINOER Anthony, SAINT-AMAND Denis (dir.), « Ethos », *Le lexique socius*, Liège, *op. cit.*

⁹⁰ « Tous mes récits partent du principe fondamental que les lois, les émotions et les intérêts humains ordinaires n'ont aucune validité ni aucune pertinence au sein du cosmos dans son ensemble. Pour moi il n'y a que de la puérité dans des histoires où la forme humaine -avec ses passions, ses conditions et ses normes- est décrite comme venant d'autres mondes ou d'autres univers. Pour représenter la véritable essence de ce qui nous est extérieur, il faut oublier l'existence même des choses comme la vie organique, le bien et le mal, l'amour et la haine, tous ces attributs localisés d'une race temporaire et négligeable appelée Humanité. Seules les scènes et personnages humains doivent avoir des qualités humaines. Cela doit prendre forme avec du réalisme (et non des effets romantiques faciles) mais lorsqu'on franchit la frontière vers l'inconnu -l'ombre qui hante l'extérieur-, il faut laisser notre humanité, notre terrestrialisme, sur le seuil. (Nous traduisons à partir de la traduction de V. Marty-Terrain et Y. Imbert).

l'absence de morale et de la vacuité de l'humanité dans l'univers, l' « indifférence cosmique ». Lovecraft invite également à lire le réalisme de ses nouvelles comme une façon de confronter ce que l'homme peut appréhender à des connaissances dont il ne peut pas encore comprendre la nature bien qu'elle soit fondamentalement matérielle. Dans son essai *Supernatural Horror in Literature*, il donne également des clefs de lecture pour ses nouvelles à travers un autre texte que nous avons déjà évoqué :

*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.*⁹¹

Dans cet essai, Lovecraft explique qu'il faut lire ses nouvelles toujours avec l'idée que l'on va confronter les connaissances humaines à quelque chose qu'on ne comprend pas. On reste donc sur une lecture rationaliste du monde en invitant à une forme d'épistémologie de la connaissance humaine afin de comprendre la place d'une humanité non anthropocentrée. Si ces écrits paraissent assez clairs pour ne pas permettre d'autres lectures, plusieurs facteurs expliquent que les lecteurs contemporains n'ont pas cette lecture. Premièrement, le public de *Weird Tales* était restreint et dans les années 30 Lovecraft avait uniquement un succès d'estime et non populaire. Deuxièmement, même parmi ses lecteurs, certains proposaient malgré tout d'autres interprétations : Jacques Bergier, Augusth Derleth, qui déformaient en connaissance de cause, mais aussi William Lumley qui était persuadé que Lovecraft était un occultiste qui s'ignorait :

He is firmly convinced that all our gang - you, Two-Gun Bob, Sonny Belknap, Grandpa E'ch-Pi-El, and the rest - are genuine agents of unseen Powers in distributing hints too dark and profound for human conceptions and comprehension... Indeed - Bill

⁹¹« Le vrai conte étrange (*weird tale*) a quelque chose de plus qu'un meurtre caché, des os sanglants, ou des chaînes cinglantes comme on en a l'habitude. Il doit y avoir une certaine atmosphère qui vous met à bout de souffle et une peur indicible venant de l'extérieur mettant en présence des forces inconnues ; il doit y avoir un indice, présenté avec sérieux et qui deviendra le sujet du conte, et qui est le concept le plus terrible du cerveau humain : une suspension calomnieuse et particulière ou une défaite des lois de la Nature qui sont notre seule garantie contre les assauts du chaos et les démons de l'espace non plombé ». (Nous traduisons)

*tells me that he has identified my Cthulhu and Nyarlathotep... so that he can tell me more about 'em than I know myself.*⁹²

Et troisièmement, aujourd'hui le public n'a plus souvent accès à ces écrits, ce sont les lecteurs les plus experts qui les lisent.

Comme nous venons de le voir, le pouvoir de l'auteur, et particulièrement de Lovecraft, sur l'interprétation de ces œuvres est plutôt indirect : il dépend de nombreux facteurs devenus incontrôlables par les différents éditeurs qui essaient, pour certains, de rendre à Lovecraft une image plus proche de sa réalité. C'est le cas notamment des éditions *Points* avec François Bon qui tente de retraduire Lovecraft pour lui retranscrire une vision du monde plus proche du matériau de base :

Lorsque, dans son Rhode Island natal, cette petite Europe, qui est un des premiers ancrages, entre Newport et Boston j'ai découvert la ville de Providence, et la rue où vivait Lovecraft, ça a été pour moi comme une évidence : le souvenir que j'avais de mes lectures adolescentes ne correspondait en rien à ce que je découvrais maintenant. L'aventure de la traduction a commencé là. Partir de ses propres préceptes sur la narration. Respecter ses constructions avec l'étrange point-virgule au milieu de la phrase ; Respecter tous ces narrateurs qu'il construit précautionneusement, eux-mêmes délibérément maladroits dans la langue, et encore plus lorsqu'ils ne comprennent rien à ce qui leur arrive. Se garder d'arrondir les angles ou les nuances, même quand Lovecraft répète une assonance, un mot. Se laisser prendre à une terrible machine où jamais, dans un quelconque point du texte, n'est fourni un élément sans qu'il ait sa place nécessaire et unique dans la résolution finale du mystère.⁹³

Il est encore trop tôt pour voir comment ces traductions influenceront la réception. Elles démontrent toutefois une volonté de restaurer autant les textes largement modifiés de Lovecraft qu'une image plus réaliste du Lovecraft historique. On voit d'ailleurs une tendance dans les adaptations les plus récentes, *Color Out of Space* par exemple, à retourner vers une lecture plus proche de la vision qu'a Lovecraft de son œuvre, sans pour autant se priver d'utiliser le mythe de Cthulhu et de nombreuses références aux phénomènes de réceptions de Lovecraft, les lectures bovarystes par exemple.

⁹² Il est fermement convaincu que tout notre groupe - toi, Two-Gun Bob, Sonny Belknap, Grandpa E'ch-Pi-El, et les autres - des agents géniaux aux services de pouvoirs invisibles trop sombre et profonds pour les concepts et compréhensions humaines... En fait, Bill m'a dit qu'il a identifié mes Cthulhu et Nyarlathotep... et qu'il peut m'en dire plus sur eux que je n'en connais moi-même. » (Nous traduisons) GONCE III John Wisdom, HARMS Daniel, *The Necronomicon Files : The Truth Behind Lovecraft's Legend*, Boston, Weiser Books, 2003, p. 99.

⁹³ LOVECRAFT H.P., BON François (trad.), *Dans l'Abîme du temps*, Paris, Points, 2015, p. 9-10.

Nous avons donc examiné l'énonciateur, c'est-à-dire Lovecraft, son discours dans ses lettres et comment ses nouvelles renvoient une image de lui. Mais il y a d'autres facteurs qui influent sur l'*ethos*, par exemple le public. Le public se représente une image de l'auteur, cela va de soi puisque l'*ethos* n'existerait pas sans destinataire. Dans le cas présent, le public a accès à Lovecraft à travers différents moyens de diffusion déformant comme les maisons d'éditions notamment (Derleth avec *Arkham House* en premier). On pourrait penser que le pouvoir de création de l'*ethos* par le public va plus loin que n'être qu'uniquement le récepteur d'une image. En effet, on peut voir avec l'exemple du mythe de Cthulhu, qu'un *ethos* collectif de Lovecraft existe. Comme nous l'avons vu, le mythe de Cthulhu est un univers créé collectivement autour des écrits de Lovecraft, ce qui amène probablement chez certains lecteurs à la formation d'un *ethos* de Lovecraft par un collectif. L'*ethos* a donc un pouvoir d'orientation variable sur les modes d'appréhension qui peut aller de l'influence inexistante à une forte influence selon les connaissances et lectures préalables du lecteur. Nous verrons dans la prochaine sous-partie comment les adaptations jouent avec cet *ethos* fantasmé ou non de Lovecraft.

b) Lovecraft, personnage bovaryste et jeu avec l'*ethos*

Si l'*ethos* lovecraftien est devenu difficile à contrôler depuis la création du mythe de Cthulhu, et sa déformation par différents diffuseurs, certains en jouent : les adaptateurs. Dans les adaptations de Lovecraft, il n'est pas rare que l'auteur soit intégré à son propre univers de fiction. On peut faire l'hypothèse que les émotions fortes procurées par la lecture, liées à l'image d'occultiste longtemps véhiculée autour de Lovecraft, sont à l'origine de cette mise en abyme de Lovecraft. En effet, l'*ethos* de Lovecraft comme quelque'un de sombre et mystérieux, à l'image de ses écrits, semble être la raison qui suscite ce rapprochement. On peut relever plusieurs types de mises en abyme de Lovecraft : directs, partiels et indirects.

La mise en abyme direct consiste dans le fait d'intégrer Lovecraft en tant qu'auteur directement dans la diégèse de l'adaptation. Lovecraft y est le plus souvent représenté avec cet *ethos* de poète maudit dont Derleth l'a doté. Prenons l'exemple du dyptique de José Luis Alemán au cinéma *La herencia Valdemar* et *La herencia Valdemar II: La sombra prohibida* de 2010, où Lovecraft apparaît pour prévenir le protagoniste de ne pas utiliser le

Necronomicon que lui-même aurait lu. Il est intéressant de noter que dans ce film, Lovecraft est un mélange de deux *ethos* souvent dissociés. Il est représenté à la fois comme occultiste et comme matérialiste. En effet, il maîtrise la magie, mais explique que « les lois de la nature sont inaltérables » par la magie.

Le personnage H.P. Lovecraft dans le film
La herencia Valdemar II : La sombra prohibida



Il y a donc volonté de présenter Lovecraft avec un mélange entre un *ethos* d'occultiste fictif (Lovecraft puiserait son inspiration dans le *Necronomicon*) et ses véritables préceptes rationalistes sur une clôture de la physique. Ce discours du personnage prouve que l'équipe à l'origine du film a sciemment utilisé une image altérée de Lovecraft, tout en connaissant son véritable propos rationaliste, pour créer un personnage hybride puisant à la fois dans un *ethos* inventé et un *ethos* biographiquement proche du véritable Lovecraft. Nous pouvons également mentionner le film *Cast a Deadly Spell, Détective Phillip Lovecraft* en français, datant de 1991 où Lovecraft devient détective dans un univers de *fantasy*. Dans celui-ci, il refuse d'utiliser la magie pourtant devenue courante dans le monde.

Passons à la mise en abyme partielle. C'est le fait d'utiliser des caractéristiques identifiables de Lovecraft pour créer un personnage bien qu'il n'en porte pas le nom. Le plus célèbre cas au cinéma est celui de Sutter Cane dans *In The Mouth of Madness* de John Carpenter. Dans *In The Mouth of Madness* Sutter Cane est un avatar de Lovecraft, plusieurs indices le prouvent : Carpenter utilise les clichés populaires sur Lovecraft qui font de lui un auteur occulte en lien avec des forces mystérieuses pour créer un personnage dont l'inspiration littéraire viendrait des Grands Anciens (comme ce qui est pensé parfois chez les lecteurs les plus bovarystes de Lovecraft). Certains passages des livres de Cane sont en réalité des passages des nouvelles de Lovecraft : par exemple de *Pickman's Model*, ou *The Rats in The Walls* ; graphiquement Sutter Cane est représenté tel que Lovecraft l'est bien souvent. Sutter Cane est donc le reflet cliché de la façon dont la société perçoit Lovecraft à cause de ce

qu'il écrit. Si l'on suit ces clichés, des écrits aussi terrifiants et sombres ne pourraient être qu'uniquement le fruit d'un auteur terrifiant et sombre. À la manière d'un Sainte-Beuve, il n'y a pas de différenciation claire entre l'auteur et ses écrits. Mais John Carpenter utilise ce cliché pour montrer que bien au contraire d'être une faiblesse, les croyances autour de l'auteur de littérature fantastique sont le fruit de la puissance émotionnelle créée par la littérature de ce genre. Ici, ces clichés servent à montrer la puissance littéraire de ce genre souvent mal considéré.

La mise en abyme indirecte quant à elle, est le fait d'intégrer Lovecraft intradiégétiquement, mais sans qu'il n'apparaisse. C'est-à-dire mentionner Lovecraft comme étant un auteur qui existe dans l'univers fictionnel, ou alors mentionner un de ses ouvrages. Par exemple, dans le jeu vidéo *Conarium*, lorsque l'on trouve le livre *At The Mountain of Madness* dans la *diegesis*, cela permet d'inclure, sans le montrer ou en parler, un personnage de Lovecraft écrivain à l'intérieur de l'histoire. Il en va de même avec *Aquaman*, dont nous avons parlé, lorsqu'on aperçoit *The Duwich Horror* avec le nom de Lovecraft dessus. Dans ces deux cas, cela implique l'existence d'un auteur nommé Lovecraft ayant au moins écrit un ouvrage similaire au Lovecraft de notre réalité.

En quelques exemples, nous avons vu que l'*ethos* populaire d'un Lovecraft occultiste et misanthrope est la plus utilisé. C'est probablement parce qu'un grand nombre d'adaptations ne s'intéressent pas spécifiquement au matérialisme lovecraftien et adaptent davantage les monstres et les mécanismes horribles présents dans les nouvelles. Parler de magie dans ces adaptations est alors un moyen d'évacuer l'aspect philosophique tout en assurant une certaine cohérence pour expliquer l'existence de ces monstres, bien que cela ne soit pas équivalent aux nouvelles de Lovecraft.

Il existe une autre forme de mise en abyme dans les adaptations dont nous n'avons pas encore parlé. Mais pour y arriver, il faut d'abord mentionner une pratique courante en ce qui concerne Lovecraft : la biographie. Il y a de nombreuses biographies sur Lovecraft, toutes n'ayant pas le même degré de réalisme ni les mêmes intentions littéraires. Plusieurs d'entre elles sont d'ailleurs françaises avec Jacky Ferjault par exemple et son *Moi, Howard Phillips Lovecraft à New York*. La biographie la plus complète et sourcée à ce jour est celle de S.T. Joshi dénommée *I am Providence*. Il s'agit d'un travail de recherche scientifique sourcé et chronologique sur plus de mille pages répertoriant au plus près chaque information dont nous

disposons actuellement sur Lovecraft.⁹⁴ Mais, les biographies sur Lovecraft peuvent prendre des aspects plus subjectifs, comme celle de Michel Houellebecq⁹⁵, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, qui, comme nous l'avons déjà vu, présente un Lovecraft misanthrope et raciste de façon exacerbée. Notons, qu'il y a également des biographies en bandes dessinées avec par exemple *Howard P. Lovecraft Celui qui écrivait dans les ténèbres*⁹⁶, une courte biographie se voulant fidèle sur les dix dernières années de la vie de Lovecraft.



Howard P. Lovecraft Celui qui écrivait dans les ténèbres

Sur le site des éditions 21g c'est-ainsi que les auteurs présentent cette biographie :

⁹⁴ JOSHI S.T. , *I am Providence : The Life and Times of H.P. Lovecraft*, New York, Hippocampus Press, 2010.

⁹⁵ HOUELLEBECQ Michel, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, op. cit.

⁹⁶ NIKOLAVITCH ALEX, LEE Lara, BENITEZ Gervasio, AON Carlos, *Howard P. Lovecraft Celui qui écrivait dans les ténèbre*, Paris, Editions21g, « Destin d'histoires », 2018.

C'est également le cas dans *Lovecraft*⁹⁸, de Hans Radionoff et Enrique Breccia (le fils d'Alberto Breccia), qui présente une biographie où Lovecraft se retrouve totalement plongé dans l'univers du mythe de Cthulhu. Il est intéressant de noter que la préface de ce roman graphique est écrite par John Carpenter ce qui souligne le lien transmédiatique de l'univers Lovecraftien.

Ce roman graphique est d'ailleurs en projet d'adaptation par les créateurs de la série *Game of Thrones*. Il s'agira de l'adaptation d'une fausse biographie, ce qui devrait donner lieu à une réception intéressante vis-à-vis du sujet de ce mémoire. En effet, une telle adaptation devrait être à l'origine de modes d'appréhension populaires et indirects pour certains des futurs lecteurs de Lovecraft qui auront vu cette série. Mais, on peut supposer qu'une adaptation portée dans l'exagération, comme c'est le cas avec ce *comics*⁹⁹, peut au contraire pousser à vouloir connaître de façon plus experte la biographie de Lovecraft. Étant donné que le lecteur se rend compte qu'il ne s'agit pas d'une « histoire vraie », cela peut le mener à des modes d'appréhension indirects et experts, c'est-à-dire des lectures qui font le choix de lire Lovecraft sous un prisme différent, mais en connaissance de cause, ou direct c'est-à-dire lire Lovecraft au plus proche de ses intentions littéraires. À propos de cette future adaptation (au moment de la rédaction de ce mémoire), les journalistes de *24matins* et *Deadline* décrivent ainsi le projet :

C'est [...] le roman graphique *Lovecraft* des auteurs Hans Rodionoff, Keith Giffen et du dessinateur argentin Enrique Breccia publiée en 2004 que le duo transposera au grand écran sous la bannière des studios Warner Bros. Cette bande-dessinée sous fond de fausse biographie retrace la vie du romancier américain sous un angle surnaturel, brouillant la frontière entre réalité – son enfance des plus troublantes, son mariage raté – et fiction – et si ses écrits étaient inspirés de faits réels ?¹⁰⁰

Game of Thrones creators David Benioff & D.B. Weiss have set at Warner Bros an untitled thriller inspired by Hans Rodionoff's graphic novel *Lovecraft*.

⁹⁸ RADIONOFF Hans, BRECCIA Enrique, GRIFFEN Keith, *Lovecraft*, New York, Vertigo, 2004.

⁹⁹ Présenter H.P. Lovecraft directement dans une citée oubliée ou en interaction avec des monstres.

¹⁰⁰ RIBEIRO Diogo, « Les showrunners de “Game of Thrones” adapteront l'univers de Lovecraft au cinéma », *24matins*, Mulhouse 24matins.fr, 2019, [EN ligne] Consulté le 9 avril 2020, <https://www.24matins.fr/les-showrunners-de-game-of-thrones-adapteront-lunivers-de-lovecraft-au-cinema-1138027>.

*The filmmakers are keeping it close to the vest, but I'm told the movie asks a horrifying question : what if H.P. Lovecraft wasn't making it up ? What if the monsters he created are real ? Also, the movie will be set in 1920 within the Cthulhu mythos. That's all I got.*¹⁰¹

À nouveau la présence du mythe de Cthulhu semble une façon pour les adaptateurs (ou pour les créateurs du roman graphique) de jouer avec l'*ethos* de Lovecraft en l'intégrant à ses propres histoires. Le mythe de Cthulhu semble d'ailleurs indissociable de cette pratique. Chaque adaptation créant une mise en abyme de Lovecraft dans son univers, se revendique de près ou de loin à l'univers du mythe de Cthulhu, plutôt qu'à l'univers des nouvelles de Lovecraft directement. Toutefois, rappelons que de son vivant Lovecraft est utilisé comme personnage par Frank Belknap Long dans son *Hounds of Tinaldos* de 1929. De plus, Lovecraft crée de l'intertextualité avec cette nouvelle en citant les chiens de Tinaldos dans sa nouvelle *The Whisperer in Darkness*. Or comme nous l'avons vu, cette intertextualité est devenue de la transfictionnalité avec le mythe de Cthulhu de Derleth. Lovecraft a donc participé indirectement à sa première mise en abyme dans le mythe de Cthulhu en reliant une nouvelle où il apparaît à l'une des siennes, l'histoire faisant le reste. C'est à partir de là, et avec la réputation de poète maudit misanthrope *post mortem* de Lovecraft que les lecteurs ont commencé à le croire occultiste. Toutefois, les lecteurs peuvent croire que Lovecraft y croyait sans croire à la magie. De même qu'on peut croire à l'existence du *Necronomicon* sans croire à la magie explique Richard Saint-Gelais :

Ne nous empressons pas de tenir pour des illuminés ces lecteurs motivés par d'excellentes raisons qu'ils partagent avec des lecteurs peu suspects de naïveté. La première, sur laquelle j'aurai l'occasion de revenir, est la multiplicité même de ces mentions, d'autant plus qu'elles sont le fait d'auteurs différents ; la transfictionnalité se fait ici le tremplin d'un incontestable effet en trompe-l'œil. La seconde raison est plus générale : elle consiste à rappeler que d'indubitables romans mentionnent des œuvres qui n'ont rien de fictif : Emma Bovary lit *Paul et Virginie* ; l'Autodidacte de *La Nausée* évoque *Gil Blas*, etc. Ces deux facteurs, on le pressent, sont convergents : ils tendent à confirmer l'inscription du *Necronomicon* dans une encyclopédie culturelle dont la portée

¹⁰¹« Les créateurs de *Game of Thrones*, David Benioff et D.B. Weiss, ont proposés à Warner Bros un thriller sans titre inspiré par le roman graphique *Lovecraft* de Hans Radionoff. [...] Les réalisateurs restent silencieux à ce sujet, mais le film posera une question horrifique : et si H.P. Lovecraft ne faisait pas semblant ? Et si les monstres qu'il a créé étaient réels ? Nous savons aussi que le film se passera en 1920 et sera inclus au mythe de Cthulhu. C'est tout ce que nous savons. » (Nous traduisons) FLEMING JR Mike, « 'Game Of Thrones' Duo David Benioff & D.B. Weiss Set HP Lovecraft Thriller Film At Warner Bros », *Deadline*, Los Angeles, Deadline, 2019, [En ligne], consulté le 9 avril 2020, <https://deadline.com/2019/12/game-of-thrones-david-benioff-dan-weiss-hp-lovecraft-thriller-warner-bros-phil-hay-matt-manfredi-karyn-kusama-1202805585/>

s'étendrait au-delà des textes qui y renvoient. Ces références littéraires peuvent ainsi être rapprochées de ce que Michel Foucault désigne par la formule parlante d'*arrière-fable*, en l'occurrence le « discours immigrant » du savoir, « sans support ni point d'origine, venant d'un ailleurs indéterminé et surgissant à l'intérieur du texte par un acte de pure irruption ».¹⁰²

Cela semble expliquer pourquoi la croyance d'un Lovecraft occultiste est si forte : cela paraît vraisemblable. D'autant plus que des occultistes célèbres ont existé dans ces mêmes périodes. Nous pouvons penser à Aleister Crowley. Or, plusieurs œuvres mélangent les croyances occultes d'Aleister Crowley avec l'univers fictionnel de Lovecraft, souvent à travers le mythe de Cthulhu qui permet cette union. On peut penser notamment au *Necronomicon* de Simon dont l'un des créateurs était adepte des préceptes d'Aleister Crowley ou les films *La herencia Valdemar* et *La herencia Valdemar II : La sombra prohibida* de 2010 où Aleister Crowley apparaît sous la forme d'un personnage et devient ami avec le protagoniste pour ressusciter sa bien-aimée grâce au pouvoir du *Necronomicon*.

Nous avons pu observer dans cette sous-partie, différentes façons dont les adaptateurs jouent avec l'*ethos* lovecraftien. Il est évident que dans une adaptation des nouvelles de Lovecraft, si l'auteur apparaît, il sera presque inévitablement dans la diégèse de ses nouvelles. Le choix est donc sur la façon de représenter Lovecraft, et c'est le plus souvent comme un occultiste. On peut en conclure que les adaptateurs s'amuse avec leurs spectateurs puisqu'ils connaissent la réalité biographique de Lovecraft et la déforment tout de même. On peut d'ailleurs se demander s'il est possible de ne pas déformer un *ethos* étant donné que chaque réception individuelle est différente.

On peut appliquer ce raisonnement pour l'ensemble de ce mémoire. Étant donné que la lecture est subjective et l'intention de l'auteur inaccessible : comprendre ce que veut nous dire une œuvre, quelle qu'elle soit, relève d'une impossibilité ontologique. Il semble indubitable que chercher le vrai ou le faux serait un non-sens, et que seule l'étude pragmatique permet de déterminer le fonctionnement « mécanique » des réceptions et interprétations de l'œuvre de Lovecraft à travers ses adaptations.

Nous avons vu que déterminer la façon dont un lecteur peut appréhender un ouvrage dépend de facteurs internes à la relation entre un livre et son adaptation (les choix techniques

¹⁰² SAINT-GELAIS Richard, « La lecture des œuvres imaginaires : enjeux et paradoxes », *Fabula-LhT*, n° 13, « La Bibliothèque des textes fantômes », novembre 2014, <http://www.fabula.org/lht/13/saint-gelais.html>, consultée le 25 mars 2020.

et limites du support liés à la pratique expliquent en partie qu'il y ait différentes lectures), mais aussi de facteurs externes. Diffusion ; auteur (*ethos*) ; lecteur (interlecture) ; théorie de l'art (intertextualité, transfictionnalité) orientent vers une réception particulière pour chaque lecteur lorsqu'ils s'accumulent. Catégoriser des modes d'appréhension assez tôt (direct, indirect, populaire, expert) nous a permis de créer des catégories larges pour penser de façon sociologique la lecture, sans se perdre dans des nuances qui empêcheraient d'avancer dans le raisonnement logique. Il semble que ces catégories soient suffisantes pour l'instant pour ne pas avoir besoin d'être modifiées. Nous pourrions toutefois nuancer en supposant qu'un même lecteur peut avoir un mode d'appréhension des quatre types à la fois et non seulement deux comme il paraissait le plus vraisemblable de penser. En effet, les lectures populaires et expertes sont souvent entremêlées et deviennent donc directes ou indirectes par choix.

III. Lovecraft et ses mythes

A) Les différents modes d'appréhension de Lovecraft dans les arts : Lovecraft dans la culture populaire

a) État des lieux à travers d'anciennes adaptations

Lovecraft est un auteur autour duquel se sont développées de nombreuses légendes, et qui a lui-même influencé, par ses nouvelles, de très nombreux artistes à travers la culture populaire. Dans cette partie, nous allons nous intéresser à la façon dont Lovecraft imprègne cette culture populaire jusqu'à créer des modèles qui le dépassent et deviennent indépassables par les artistes des arts de l'horreur.

Dans ce mémoire, nous avons restreint notre corpus à cinq œuvres principales. Alors, dans cette sous-partie, nous allons tenter d'analyser des adaptations plus anciennes pour comprendre leurs influences sur notre corpus contemporain. Cela nous permettra de déterminer comment les anciennes adaptations lovecraftiennes influencent les modes d'appréhension contemporains des nouvelles de Lovecraft. Pour y parvenir, nous tenterons de retracer l'évolution chronologique des adaptations de Lovecraft et les mouvements d'influences qu'il y a entre elles.¹

Commençons dans l'ordre chronologique avec l'analyse du film *The Haunted Palace* (*La malédiction d'Arkham*) de Roger Corman réalisé en 1963. Il s'agit de la première adaptation de Lovecraft au cinéma.² *The Haunted Palace* adapte la nouvelle *The Case of Charles Dexter Ward* de 1927. Toutefois, le film se présente comme une adaptation d'Edgar Allan Poe et prend pour titre l'un de ses poèmes. Nous pouvons penser qu'il était plus vendeur de présenter le film comme issu d'Edgar Allan Poe, Lovecraft n'étant pas très connu à cette époque.

¹ Les adaptations de Lovecraft tous médias confondus représentent plusieurs centaines d'œuvres (peut-être même milliers), et le chiffre augmente davantage si l'on y ajoute tout ce qui concerne la littérature lovecraftienne (mythe de Cthulhu, références, biographies...). C'est pour cela qu'il semble préférable de retracer un parcours chronologique en se concentrant sur certaines adaptations pour les analyser, plutôt que de dresser une liste exhaustive.

² Comme nous le verrons, plusieurs *comics* ont réalisés des adaptations dans les années cinquante mais de façon anecdotique, il semble préférable de commencer par ce film afin de comprendre la logique de diffusion de la pratique des adaptations lovecraftiennes.

Pour adapter Lovecraft, Roger Corman emprunte l'histoire de *The Case of Charles Dexter Ward*, tout en y incorporant des éléments tirés d'autres nouvelles de l'auteur. Dans le film, le protagoniste Charles Dexter Ward découvre que la ville d'Arkham est sujette à une malédiction lancée par son ancêtre Joseph Curwen et que certains de ses habitants sont atteints de difformités. Charles Dexter Ward est bien le nom du protagoniste de *The Case of Charles Dexter Ward* mais Arkham, qui est une ville fictive inventée par Lovecraft dans d'autres nouvelles, n'est pas la ville dans laquelle se déroulent les événements principaux de celle-ci. De même, les habitants ayant des déformations physiques rappellent plutôt la nouvelle *The Port of Innsmouth* dans laquelle le protagoniste arrive dans une ville où les habitants sont tous difformes. Bien qu'étant la première adaptation de Lovecraft, il y a donc déjà une bonne connaissance de ses écrits. Ajoutons qu'il y a également une connaissance des mécanismes littéraires de Lovecraft. En effet, dans le film, l'origine de la difformité des personnages est ambiguë, on ne sait pas si elle est due à la malédiction lancée par Joseph Curwen ou à une mutation génétique suite à l'hybridation entre les Grands Anciens et les habitants du village. De même, le protagoniste semble possédé par l'esprit de son ancêtre, comme dans la nouvelle de Lovecraft, mais la mise en scène peut suggérer qu'il est davantage halluciné que possédé. Dans les deux cas, l'avis rationnel du docteur du village s'oppose à celui des habitants moins cultivés et plus superstitieux. Comme dans les nouvelles de Lovecraft, le spectateur doit donc se forger une opinion rationnelle, le film ne tranchant pas la question.

Cette connaissance approfondie de la littérature lovecraftienne est étonnante car le film date d'une période où ses nouvelles étaient diffusées principalement par August Derleth et donc fortement altérées par le mythe de Cthulhu :

Lovecraft meurt d'un cancer le 15 mars 1937, quasiment inconnu, n'ayant jamais été publié que dans les « journaux amateurs » et les *pulps*. Et ce n'est qu'après sa mort qu'il atteindra la célébrité. August Derleth, bien que n'étant pas l'exécuteur littéraire de Lovecraft (rôle dévolu à Robert H. Barlow), prend les choses en main avec Donald Wandrei, pour le meilleur (la publication des textes de Lovecraft en volume, enfin, qui aboutira progressivement à sa reconnaissance posthume et au culte que l'on sait), et pour le pire (la dénaturation de l'œuvre et de la philosophie lovecraftienne, avec le « Mythe de Cthulhu » copyrighté et sa cohorte de tâcherons, dont Derleth lui-même, notamment pour ses prétendues « collaborations posthumes », qui tentent de « faire du Lovecraft » à grands renforts de déités imprononçables et manichéennes et de livres maudits - phénomène déjà enclenché du vivant d'HPL, cependant, qui jouait volontiers le jeu des emprunts respectifs, mais cela dégénère vite). Le rôle de Derleth a été très vivement

critiqué par les exégètes lovecraftiens à partir du milieu des années 1970, mais on peut malgré tout, dans un sens, voir en lui une sorte de Max Brod pour Lovecraft...³

Que le film ait réussi à passer outre le prisme déformant du mythe de Cthulhu et de Derleth est donc intéressant. Notons qu'un autre film comme *Die, Monster Die !*, adaptation de 1965 de la nouvelle *The Colour Out of Space* de Lovecraft, met également en scène un mode d'appréhension expert et direct de Lovecraft, c'est-à-dire une lecture qui montre des connaissances pointues de la littérature lovecraftienne. *The Haunted Palace* n'est donc pas un cas unique des années soixante.

En plus d'être la première adaptation de Lovecraft au cinéma, le film de Roger Corman semble être une influence sur de futures adaptations en utilisant des techniques qui seront utilisées notamment par John Carpenter. Pour trouver des équivalences aux techniques de représentation de Lovecraft, Roger Corman a par exemple recours à l'image elliptique (dont nous avons parlé précédemment). Cette technique est utilisée pour montrer l'unique monstre du film. Celui-ci apparaît moins d'une seconde et de manière floue, de la même façon que Carpenter le fait pour ses propres Grands Anciens dans *In The Mouth of Madness* de notre corpus principal. Comme nous le voyons sur ces deux clichés, il est difficile d'identifier l'apparence des monstres qui y figurent.



In The Mouth of Madness



The Haunted Palace

³ BONNET Bertrand, *Bifrost n° 73 : Spécial H. P. Lovecraft*, « H.P. Lovecraft : une vie par Bertrand Bonnet », *op. cit.*

Il est vraisemblable de penser que *The Haunted Palace* a eu une influence directe sur les adaptations de John Carpenter car plusieurs autres ressemblances en termes d'équivalences stylistiques et esthétiques peuvent être perçues. Par exemple, le traitement du village dans *The Haunted Palace* avec ses rues plongées dans la brume et ses lieux mélangeant des références à plusieurs nouvelles de l'auteur, ressemble à celui du village Hobb's End dans *In The Mouth of Madness*. John Carpenter cite d'ailleurs Roger Corman comme l'une de ses influences et a rédigé la préface du livre *Corman, Lovecraft, La Rencontre fantastique* par Guillaume Foresti aux éditions Dreamland en 2002, ce qui ne laisse pas de doute. Nous pouvons donc faire l'hypothèse que si ce *The Haunted Palace* a influencé John Carpenter, c'est qu'il y a une filiation entre les adaptations de Lovecraft, c'est-à-dire que certaines adaptations de Lovecraft semblent s'inspirer ostensiblement des précédentes. Pourtant, comme nous allons le voir, une majorité de films se situant chronologiquement entre *The Haunted Palace* et *In The Mouth of Madness* adaptent très différemment Lovecraft. Nous allons voir que cela ne vient pas annuler l'argument de filiation, mais le renforcer au contraire.

The Haunted Palace est donc la première adaptation d'une longue série, or la présence de Roger Corman derrière la caméra et de Vincent Price devant celle-ci explique sûrement pourquoi la pratique de l'adaptation lovecraftienne au cinéma a rapidement rejoint la culture populaire. En effet, Roger Corman et Vincent Price sont des figures devenus importantes pour la culture populaire. En étant associé à ces deux figures majeures, mais aussi à Edgar Allan Poe, Lovecraft a sans doute joui d'une reconnaissance populaire plus importante, donnant envie à d'autres de s'y essayer. Le film s'inscrit d'ailleurs dans la saga qui a rendu Roger Corman et son cinéma célèbre :

*Corman's most acclaimed films may be his cycle of eight Edgar Allan Poe adaptations made between 1960 and 1964 (all but one starring Vincent Price) but he brought to all his films a unique visual style, a knowing playfulness towards genre conventions, and a critical vigour in his use of subversive themes and charged symbolic schemata.*⁴

⁴ « Les films les plus acclamés de Corman sont probablement ceux son cycle de huit adaptations d'Edgar Allan Poe faites entre 1960 et 1964 (une seule n'est pas avec Vincent Price) mais il a apporté à tous ses films un style visuel unique, une espièglerie faite en toute conscience envers les conventions du genre et une vigueur critique dans son utilisation de thèmes subversifs et de schémas chargés de symboles. » (Nous traduisons) *Roger Corman - Fast, Cheap and Under Control*, [En ligne], Melbourne Cinémathèque, consulté le 17 avril 2020, <https://web.archive.org/web/20130622062009/http://www.melbournecinematheque.org/category/present-year/roger-corman-fast-cheap-under-control-2013>

Roger Corman a eu un rôle crucial dans l'histoire du cinéma, dépassant le cadre des films d'horreur à petits budgets, ce qui a aidé à faire passer ses films à une certaine postérité, et donc son adaptation de Lovecraft par la même occasion :

Stupendously prolific ("the majority of my films were done on schedules of five to ten days and budgets from \$40–\$100,000"), since 1954 Corman has directed more than 50 movies and produced over 300. His distinctive voice was recognised early on by progressive critics ; in 1964 he became the youngest producer/director to be given a retrospective at the Cinémathèque Française. (Hollywood recognition arrived much later : he was given an Academy Honorary Award in 2009.)

*Directing and producing for American International Pictures before founding New World Pictures in 1970, Corman has had, in David Thomson's words, "an admirable record as a sponsor of new talent". Directors who worked for him include Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, Monte Hellman, Ron Howard and Martin Scorsese ; actors include Robert De Niro, Peter Fonda, Dennis Hopper, Jack Nicholson and William Shatner.*⁵

Quant à Vincent Price, il est l'une des grandes figures du cinéma d'horreur gothique, et a contribué à élaborer une esthétique grand-guignolesque issue de ses interprétations de la littérature d'Edgar Allan Poe et de Lovecraft, parfois même au-delà du cinéma. On le retrouve par exemple aux côtés de musiciens populaires comme Alice Cooper⁶ sur son album de 1975 *Welcome To My Nightmare* ou encore sur la musique *Thriller* de Michael Jackson où la narration et le rire démoniaque sont devenus cultes. En étant liée à Roger Corman et Vincent Price dès sa première adaptation, la littérature lovecraftienne a été probablement associée à leur esthétique particulière, une esthétique gothique et populaire parfois qualifiée de série B :

⁵ « Extrêmement prolifique (« la majorité de ses films ont été réalisés sur des calendriers de cinq à dix jours et des budgets de 40 \$ à 100 000 \$ »), depuis 1954, Corman a réalisé plus de 50 films et en a produit plus de 300. Sa voix distinctive a été reconnue très tôt par la critiques progressiste ; en 1964, il devient le plus jeune producteur / réalisateur à recevoir une rétrospective à la Cinémathèque française. (La reconnaissance d'Hollywood est arrivée bien plus tard : il a reçu un Academy Honorary Award en 2009.)

Réalisant et produisant pour l'*American International Pictures* avant de fonder *New World Pictures* en 1970, Corman a, selon les mots de David Thomson, "un record admirable en tant que sponsor de nouveaux talents". Les directeurs qui ont travaillé pour lui sont Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, Monte Hellman, Ron Howard et Martin Scorsese ; les acteurs incluent Robert De Niro, Peter Fonda, Dennis Hopper, Jack Nicholson et William Shatner. » ((Nous traduisons). *Ibid.*

⁶ Celui-ci étant un proche de Salvador Dalí, Vincent Price et Groucho Marx, il a fortement contribué avec sa musique et ses performances horribles à la formation d'une esthétique grand-guignolesque qui imprègne la culture de l'horreur des années soixante-dix et quatre-vingt.

“ *Despite asserting that "to my way of thinking, I never made a 'B' movie in my life", Roger Corman (1926–) will forever be known as " the King of the Bs".* ”⁷

C'est donc probablement cette association avec eux qui a servi de tremplin à la pratique de l'adaptation lovecraftienne pour se diffuser plus largement dans la culture populaire. Toutefois, cela semble également l'avoir enfermée dans un certain type de cinéma. En effet, comme nous l'avons supposé, les adaptations lovecraftiennes semblent s'influencer les unes les autres à travers un lien de filiation. Les adaptations qui succèdent à ce film sont ainsi pour la plupart des films dotés d'une esthétique de série B, que cela soit assumé ou non. Une majorité de ces films sont même des comédies horribles et non plus des films d'horreur, ce qui peut s'expliquer par le fait que les films de Roger Corman et Vincent Price adoptent une esthétique sérieuse, mais théâtrale, gothique sciemment outrancière. Ils ont donc davantage inspirés des réalisateurs comme Tim Burton qui gardent leur esthétique gothique tout en évacuant les mécanismes narratifs censés provoquer la peur. Le paroxysme de cette esthétique « série B » assumée arrivant avec les adaptations de Stuart Gordon, notamment *Herbert West - Re-Animator* et *From Beyond*, sorties respectivement en 1985 et 1986, qui adaptent les nouvelles éponymes de 1922 et 1920. Ces deux films n'ont pas recours à une esthétique gothique, en revanche il s'agit de comédies horribles à la limite de la parodie des films d'horreur tels que ceux de la *Hammer production* et de Roger Corman. Cela explique en partie pourquoi il y a une aussi grande différence entre l'adaptation de Roger Corman et celles de Stuart Gordon malgré une probable filiation entre les deux.

Par exemple, *Herbert West - Re-Animator* et ses suites (1985 - 1989 - 2003) adaptent l'une des rares nouvelles de Lovecraft à être parodique, associant davantage Lovecraft à un auteur de série B auprès d'un public qui ne connaîtrait pas sa littérature.⁸ *From Beyond*, dans la même lignée fait le choix de montrer un univers lovecraftien gore et sexualisé très éloigné de la nouvelle originale et plus proche de la culture populaire de l'époque. Dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix, le genre de la comédie horrible, avec notamment Sam Raimi et sa série *Evil Dead*⁹ (1981 - 1987 - 1992), Tim Burton, Joe Dante ou encore Peter

⁷ Bien qu'il ait affirmé que « selon moi, je n'ai jamais fait de film de série « B » de ma vie », Roger Corman (1926–) restera à jamais « le roi des films de séries B ». *Roger Corman - Fast, Cheap and Under Control*, [En ligne], Melbourne Cinémathèque, consulté le 17 avril 2020, <https://web.archive.org/web/20130622062009/http://www.melbournecinematheque.org/category/present-year/roger-corman-fast-cheap-under-control-2013>

⁸ Rappelons que Lovecraft publiait lui-même dans des *pulps* et était déjà probablement associé à cette image à cause des préjugés à l'encontre des formats sériels. Nous y reviendrons plus tard dans ce mémoire.

⁹ *Evil Dead* adapte également Lovecraft en utilisant le *Necronomicon* comme élément central de son intrigue.

Jackson avec *Braindead* (1992) est issu d'un cinéma que l'on pourrait qualifier de geek. Ses réalisateurs font de nombreuses références à la culture populaire dans leurs films. Par exemple, Tim Burton fait participer des acteurs comme Vincent Price (dans *Vincent* d'après le nom de l'acteur et *Edward Scissorhands*) tout en utilisant une esthétique de série B gothique issue des films d'horreurs de Roger Corman et Ed Wood (réalisateurs de films d'horreurs considérés comme « pire réalisateur de l'histoire » sur lequel il a réalisé le *biopic Ed Wood*) pour montrer son attachement à leurs œuvres. On peut donc faire une nouvelle hypothèse sur les raisons de ces différences malgré la filiation entre les adaptations : c'est par l'intégration de Lovecraft à la culture populaire que son mode d'appréhension a été fortement déformé. En effet, dans ces films, les nouvelles de Lovecraft ne sont pas adaptées avec l'objectif d'y être fidèle. Elles semblent servir davantage comme de supports que les réalisateurs modifient à leurs guises afin d'y incorporer de nombreuses allusions à d'autres œuvres populaires. Ces adaptations sont donc volontairement populaires et indirectes.¹⁰ Cela met en évidence que la culture populaire a un pouvoir déformant sur les œuvres qu'elle se réapproprie.

Essayons donc de comprendre ce qui a pu mener à une aussi forte réappropriation de Lovecraft par la culture populaire des années quatre-vingt, car il semble que le cas de Lovecraft soit particulier. D'autres auteurs n'ont pas été aussi fortement transformés, une filiation avec l'esthétique de *The Haunted Palace* ne semble pas être l'unique raison de cette différence. Selon, James Kneale :

[I]n the 1960s and 1970s Lovecraft was 'rediscovered' by a new generation of readers. The publication of the highly successful role-playing game 'Call of Cthulhu' in the 1980s brought wider interest, as did a number of films that have referred to his ideas in some way.¹¹ The internet has also provided space for further discussion and elaboration of his work.

¹⁰ Lovecraft étant cité comme une influence par de très nombreux écrivains et réalisateurs, il pourrait être intéressant d'étudier comment la lecture de Lovecraft a une influence en amont dans la réalisation de ces œuvres, plutôt que dans le résultat final.

¹¹ « Dans les années 60 et 70, Lovecraft fut redécouvert par une génération de nouveaux lecteurs. La publication du jeu de rôle à grand succès *Call of Cthulhu* dans les années 80 a amené encore plus d'intérêt, comme l'a fait de nombreux films faisant référence à ses idées de différentes manières. L'internet a aussi donné un espace pour plus de discussion et d'élaboration autour de son travail. » (Nous traduisons) KNEALE James, « From Beyond : H. P. Lovecraft and the place of horror », *Thousand Hawks, cultural geographies*, SAGE Publications, 2006, p. 106-126.

Comme en France, aux États-Unis c'est donc entre les années soixante et quatre-vingt, dans le contexte de l'avènement d'une culture populaire de plus en plus mondialisée, que Lovecraft est redécouvert. Une première explication, est que cela correspond historiquement à la période de la « mort de l'auteur » dont parle Barthes dans l'article du même nom en 1967.¹² Il s'agit selon lui d'un état de la modernité où la littérature serait dépossédée de l'autorité de son auteur. Cela entraîne donc une possibilité de lectures plurielles d'un seul texte, et donc de plusieurs interprétations. Cela apporterait une autre explication à pourquoi les nouvelles de Lovecraft sont adaptées et déformées dans les années quatre-vingts à la suite de *The Haunted Palace*. Mais d'autres phénomènes viennent compléter l'explication. Cette période correspond également à l'apparition du jeu de rôle *Call of Cthulhu* de *Chaosium* en 1981 par Sandy Petersen, comme l'explique James Kneale. Or, ce jeu a permis à de nombreuses personnes de découvrir l'univers de Lovecraft. Cécile Cristofari démontre d'ailleurs qu'il y a justement un lien entre le jeu de rôle et le phénomène de mort de l'auteur :

Dans les années soixante, l'œuvre devient indépendante de son auteur même et en vient à être considérée comme un tout achevé, qui prend sens par lui-même et pour lui-même ; si on peut l'interpréter de mille manières différentes, on ne pourrait rien lui ajouter ou lui retrancher. Quarante ans plus tard, cette évolution radicale vers une vision de l'œuvre d'art comme tout parfait et intouchable effectue un demi-tour tout aussi radical au sein de la culture populaire. Dans le milieu des jeux de rôles et des fanfictions, il n'est rien de plus commun aujourd'hui que de considérer que l'œuvre d'un auteur est la propriété commune, un édifice auquel chacun peut ajouter sa propre pierre.¹³

Cela semble donc conforter notre analyse sur la mort de l'auteur. Ajoutons que le jeu *Call of Cthulhu* s'inscrit lui-même dans le mythe de Cthulhu de Derleth. Tous deux ont pour objectif de transformer la littérature lovecraftienne et de pousser des lecteurs à le faire. Le mythe de Cthulhu est donc un quatrième facteur pour expliquer la réappropriation déformante de Lovecraft par la culture populaire. Une cinquième explication pourrait être le manque de connaissance à l'époque sur Lovecraft et sa littérature, son *ethos* déformé et le manque d'information ne permettant pas au lecteur de le distinguer de ses œuvres. Contrairement par exemple à Sir Arthur Conan Doyle qui malgré les nombreuses adaptations et *fan fictions* ne semble pas avoir été autant dépossédé de son œuvre, Lovecraft étant parfois moins connu que

¹² BARTHES Roland, « La Mort de l'auteur », *Le Bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Éditions du Seuil, Paris, 1984.

¹³ *Ibid.*

ses propres créations auprès des lecteurs. Ces cinq facteurs simultanés semblent créer un cocktail qui expliquerait la réappropriation particulièrement déformante de Lovecraft par la culture populaire au début des années quatre-vingt et donc pourquoi les films de Stuart Gordon s'éloignent autant de celui de Roger Corman, malgré une filiation entre elles grâce, entre autre, à leur esthétique de série B commune.

Call of Cthulhu de *Chaosium* semble donc être un jalon important dans la réappropriation de Lovecraft. Nous allons donc nous y intéresser davantage. Selon Gregg Stafford, *game designer* et fondateur de la société *Chaosium* :

The first published RPG was Dungeons & Dragons, shortly followed by some other imitative games. Chaosium, however, was never content to imitate but published games that were original in style of play, content and design. We quickly became renowned for our originality and creativity,¹⁴ and were responsible for introducing many things to the hobby that are standard today.

Chaosium est important dans le monde du jeu de rôle selon son créateur, ce que les nombreux prix reçus par la firme ne démentent pas. À propos du jeu *Call of Cthulhu*, le site de *Chaosium* indique :

Many of Chaosium's product lines are based upon literary sources. Most notably, H.P. Lovecraft's 1920's horror fiction provides the basis of our Call of Cthulhu roleplaying game line. Call of Cthulhu has won so many awards that we have lost count, including a swag of awards in the 2017, 2018, and 2019 ENnies, and being inducted into the Academy of Adventure Gaming Art and Design Hall of Fame. The Lovecraft Cthulhu Mythos also provides the inspiration for many of the books in our Chaosium Fiction line.¹⁵

¹⁴ « Le premier JDR [Jeu De Rôle] édité fut *Donjons et Dragons* [par *Wizzard*], suivit peu de temps après par beaucoup d'autres jeux qui le copiait. *Chaosium*, cependant, ne s'est jamais contenté d'imiter mais a édité des jeux originaux dans la façon d'y jouer, autant dans leur contenu que dans leurs conceptions. Nous sommes rapidement devenus renommés pour notre originalité et créativité, et sommes responsables d'avoir introduit beaucoup de choses dans ce loisir qui s'est standardisé aujourd'hui. » (Nous traduisons) *About Us*, [En ligne] *Chaosium inc.*, consulté le 20 avril 2020, <https://www.chaosium.com/about-us/>.

¹⁵ « De nombreuses gammes de produits *Chaosium* sont basées sur des sources littéraires. Plus particulièrement, la littérature de fiction horrifique des années 1920 de H.P. Lovecraft qui fournit la base de notre jeu de rôle *Call of Cthulhu*. *Call of Cthulhu* a remporté tellement de récompenses que nous en avons perdu le compte, y compris une série de récompenses aux ENnies [récompenses pour les jeux de rôles] 2017, 2018 et 2019, et d'être intronisé au *Academy of Adventure Gaming Art and Design Hall of Fame*. Le mythe de Cthulhu de Lovecraft a fourni également l'inspiration pour de nombreux livres de notre ligne *Chaosium Fiction*. » (Nous traduisons) *About Us*, [En ligne] *Chaosium inc.*, consulté le 20 avril 2020, <https://www.chaosium.com/about-us/>.

Chaosium semble bel et bien un acteur essentiel dans la diffusion de Lovecraft et son intégration à la culture populaire dans les années quatre-vingt. « *Le jeu de rôle* amorce et montre une évolution globale de la réception de la *culture populaire* »¹⁶ explique Coralie David. Cécile Cristofari ajoute que :

La culture populaire, en particulier celle qui a trait aux littératures de l'imaginaire, est depuis quelques décennies le théâtre d'un changement des rapports traditionnels entre l'œuvre et le public. Celui-ci revendique une place active et créative, non pas à l'égal de l'auteur mais en son propre emplacement, matérialisée par des communautés d'amateurs. [...]

Le principe des jeux de rôle se rapproche davantage du théâtre improvisé que d'un jeu de société traditionnel. Les participants (généralement entre trois et huit) interprètent chacun un personnage, à l'exception de celui qui prend le rôle du narrateur (ou « maître de jeu »), et dont la fonction est de fournir le scénario et les descriptions, et d'encadrer la partie en général. Le but du jeu est d'interpréter à plusieurs un scénario (ou « campagne ») qui mêle narration et dialogues. Le jeu se construit autour d'un livre de règles, dont beaucoup sont écrits à partir d'un univers tiré de la culture populaire (*L'appel de Cthulhu* basé sur les œuvres de Lovecraft, par exemple), qui dirige l'interprétation et la gestion de l'aléatoire (une grande partie des actions se résout par jets de dés).¹⁷

Le jeu de rôle est donc intrinsèquement lié à la culture populaire dans sa création et son fonctionnement en utilisant des univers littéraires préexistants (par exemple le mythe de Cthulhu, Sherlock Holmes ou la Terre du Milieu) ou des figures telles que les vampires, loups-garous, dragons... issues des légendes, mythes et littératures de genre *fantasy*, science-fiction et fantastique, intégrées à la culture populaire. Dans le cas du jeu *Call of Cthulhu*, cette réappropriation populaire est flagrante. En plus d'avoir réalisé l'adaptation ludique de Lovecraft la plus célèbre du jeu papier, adaptation qui perdure depuis quarante ans tout en continuant à évoluer et gagner des récompenses (preuve de son importance dans le paysage du jeu de rôle), *Chaosium* participe aussi éditer de la littérature liée au mythe de Cthulhu (mythe que *Chaosium* reprend davantage que Lovecraft pour son jeu, tout en citant Lovecraft cependant). *Call of Cthulhu* semble d'ailleurs être une source de création

¹⁶ DAVID Coralie. « Le jeu de rôle sur table aux États-Unis : une pratique culturelle intercréative et ses relations avec la culture populaire », *Revue française d'études américaines*, vol. 151, n° 2, 2017, p. 194-205.

¹⁷ CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *TRANS-* [En ligne] consulté le 20 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/trans/372> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/trans.372> (notons que cette chercheuse cite *Call of Cthulhu* dans un travail de recherche qui ne porte pas sur celui-ci, preuve de son importance dans le paysage du jeu de rôle).

importante pour le mythe de Cthulhu qui est pourtant à son origine.¹⁸ Il est donc naturel que les joueurs de *Call of Cthulhu* écrivent également des nouvelles et romans dans cet univers étant donné que le fonctionnement de ce jeu de rôle incite à une telle pratique. En effet, comme *Dungeons & Dragons*, *Call of Cthulhu* est un jeu qui se joue avec un « maître du jeu », qui sert de conteur et d'arbitre. Les joueurs indiquent leurs actions à celui-ci puis lancent des dés et improvisent les dialogues de leurs personnages. Le scénario de chaque partie de jeu peut-être, soit écrit par un professionnel et édité par *Chaosium*, soit écrit par le maître du jeu lui-même (ou n'importe qui d'autre souhaitant proposer un scénario adapté aux règles), les seules contraintes étant donc d'être adapté aux règles du jeu (combat avec les monstres, déplacements, mécanisme de folie...). Pendant la partie, ce scénario va servir de fil conducteur au maître du jeu pour placer les joueurs dans un contexte et face à des situations où ils devront faire des choix. Certains scénarios sont plus ou moins dirigistes, le tout consistant à donner aux joueurs une impression de liberté dans leurs décisions, tandis que le maître du jeu veille de son côté à diriger les joueurs dans une direction en faisant intervenir des événements et personnages non-joueurs dont il va prendre le rôle. On pourrait dire que le véritable scénario dans une partie de *Call of Cthulhu* s'écrit donc pendant le jeu, durant l'interaction entre le maître du jeu et les joueurs. Nous voyons donc que c'est dans la nature de *Call of Cthulhu* d'écrire des histoires avec ses participants. En étant lié à la pratique littéraire du mythe de Cthulhu, mais aussi intégré fortement dans la culture populaire, il apparaît de manière évidente comment un tel jeu a pu influencer des créateurs dans leurs façons d'adapter Lovecraft. L'étude du rôle de ce jeu dans la réappropriation de Lovecraft par la culture populaire nous révèle le rôle fondamental des lecteurs dans celle-ci, mais aussi que leurs modes d'appréhension de la littérature lovecraftienne était déjà à l'époque la réception d'une réception. Les adaptations de Lovecraft ont donc presque toujours fortement déformé les modes d'appréhension de sa littérature.

S'il est probable que plusieurs créateurs célèbres aient joué à ce jeu, il est difficile de les identifier avec certitude. Nous pouvons toutefois donner un exemple contemporain avec un auteur moins célèbre, Oscar Rios qui écrit à la fois des scénarios pour *Call of Cthulhu* et des romans dans l'univers du mythe de Cthulhu. Il a écrit par exemple *The Children of*

¹⁸ Au vu du nombre de livres édité par *Chaosium* dans cet univers transfictionnel, il semble que l'entreprise soit le principal auteur dans la continuation de cet univers fictionnel. On pourrait même supposer que c'est lui qui a permis au mythe de perdurer, ou du moins de devenir aussi important.

Lovecraft Country, décrivant l'enfance de personnages grandissants dans les célèbres villes fictives inventées par Lovecraft : Arkham, Kingsport, Dunwich et Innsmouth. Il y a plusieurs auteurs comme lui, impliqués à la fois entre de la création artistique pour le jeu, et l'écriture de nouvelles dans cet univers. Ce grand nombre d'auteurs qui font que les univers lovecraftiens perdurent dans la culture populaire.

Par rapport à cette pratique, les éditions *Sans-Détour* qui publiaient *Call of Cthulhu* jusqu'à récemment, expliquent :

[...] On assiste régulièrement à de nouvelles adaptations de l'œuvre vers différents types de jeux. On peut d'abord considérer que le mythe de Cthulhu a bénéficié, et bénéficie toujours, d'un traitement littéraire assez vaste. Plusieurs auteurs l'ont porté par écrit, et leurs héritiers poursuivent l'édification du mythe encore de nos jours. Le mythe permet toutes les interprétations et toutes les libertés. On peut même imaginer qu'il a été conçu pour ça ! C'est un univers que chacun peut enrichir à sa manière, qu'il s'agisse d'y apporter une vision de l'épouvante, de l'inconnu ou de l'insignifiance de notre condition humaine. La communauté geek a vite fait de s'approprier ce genre de champ d'investigation pour le détourner, le tordre etc. C'est ce qui peut arriver de mieux à un univers si l'on veut qu'il se développe, et même qu'il survive, simplement.¹⁹

Contrairement à un film, on ne peut pas attribuer un mode d'appréhension théorique au jeu *Call of Cthulhu* car on ne donnerait que le mode d'appréhension des créateurs ayant dicté les règles.²⁰ Il faudrait étudier une partie pour le faire au cas par cas. Toutefois, comme nous l'avons vu en étudiant la question de la transfictionnalité, il s'agit d'un jeu mélangeant des sources de toutes provenances du mythe de Cthulhu, on peut donc supposer que les modes d'appréhension les plus courants lors d'une partie de *Call of Cthulhu* seront toujours indirects et populaires puisqu'il y a de nombreuses influences venues du mythe de Cthulhu et que celui-ci est pris en compte comme le socle principal du jeu.

Citons d'autres jeux de rôles inspirés de Lovecraft et du mythe de Cthulhu dans les années quatre-vingt avec *Deities & Demigods* de 1980, le premier jeu de rôle basé sur l'univers de Lovecraft. *The Gateway Bestiary* qui est un complément à *RuneQuest* en 1980, un autre jeu de Sandy Petersen également pour *Chaosium* (on peut y voir ce qui donnera *Call*

¹⁹ VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 424.

²⁰ Une adaptation au cinéma est la lecture par une équipe d'une œuvre, ce qui permet de lui attribuer un mode d'appréhension collectif. Au contraire, un scénario de jeu de rôle ne prend forme que pendant l'improvisation des joueurs, il semble possible de déterminer la réception de Lovecraft par le créateur du jeu en étudiant les règles et scénarios, mais il manquerait une part importante du processus.

of *Cthulhu* l'année suivante). Cela montre un véritable intérêt ludique pour l'univers de l'auteur durant cette période.

Nous savons donc qu'il y a une filiation entre les adaptations, et que la culture populaire a déformé particulièrement la littérature lovecraftienne, ce qui explique des adaptations très éloignées des œuvres originales pendant les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix. Un autre média populaire s'est emparé de la littérature de Lovecraft dans les années quatre-vingt : la musique. Celle-ci va nous permettre de mettre davantage en évidence ce lien de filiation, mais aussi que cette filiation entre les adaptations est transmédiatique puisqu'il se fait à travers plusieurs supports artistiques.

Lovecraft est probablement l'un des auteurs les plus référencés de l'histoire du rock. Les références à Lovecraft commencent dès la fin des années soixante dans les pays anglo-saxons. Le premier groupe à faire référence à Lovecraft est le groupe de rock psychédélique HP Lovecraft, un groupe américain qui sort son premier album en 1967 en prenant pour nom celui de l'auteur. En Angleterre, toujours dans la sphère du rock psychédélique on trouve le groupe Azrael avec sa musique « Azathoth » de 1969 qui fait référence à l'un des Grands Anciens de Lovecraft. Mais c'est surtout avec « Beyond The Wall of Sleep » sur le premier album de Black Sabbath en 1970 que Lovecraft entre dans la sphère de ce que l'on nommera plus tard le *metal*. Black Sabbath est un groupe de rock anglais à succès avec plus d'une centaine de millions d'albums vendue dans le monde. Ils sont, avec le groupe Judas Priest, les précurseurs du *heavy metal*, une musique souvent influencée par une esthétique inspirée de l'horreur, l'occultisme, la *fantasy* et la science-fiction. Black Sabbath est également cité par les artistes les plus influents du genre *metal* comme une source d'inspiration (Iron Maiden, Metallica, Megadeth, Slayer, Anthrax...) or ces artistes ont très généralement également fait référence, ou adapté Lovecraft. Comme avec le film de Roger Corman, l'association de Lovecraft avec Black Sabbath a pu jouer un rôle dans sa propagation au sein du *metal*. Notons d'ailleurs que Black Sabbath tire son nom du film italien *Black Sabbath* avec Boris Karlov, acteur ayant participé à des adaptations de Lovecraft (*Die, Monster Die !*) et à des films avec Roger Corman et Vincent Price. Il semble donc y avoir également un lien entre ce type de cinéma et le groupe Black Sabbath, lien qui renforce la présence lovecraftienne à l'époque dans les arts influencés par l'horreur.

Mais c'est surtout dans les années quatre-vingt avec l'émergence de forme de *metal* dites extrêmes que les références et adaptations de Lovecraft explosent dans le milieu de la

musique. À partir de ce moment, les références à Lovecraft se retrouvent dans un grand nombre de pays et chez des groupes influents. Par exemple, le groupe suisse Celtic Frost précurseur du *black metal* fait plusieurs références à Lovecraft sur l'album *Morbid Tales* de 1984. La même année, le groupe californien Metallica (devenu par la suite l'un des groupes les plus vendus au monde) fait également référence à Lovecraft sur l'album *Ride The Lightning* avec « The Call of Ktulu », mais aussi sur plusieurs autres de leurs albums. On peut également évoquer Iron Maiden qui cite Lovecraft sur la pochette de son album enregistré en public *Live After Death*. Depuis les années quatre-vingt, le phénomène ne s'est pas arrêté. Citons dans un ordre non chronologique des groupes comme Without Face en Hongrie, Mekong Delta en Allemagne, Therion en Suède, Mercyful Fate au Danemark.²¹ De plus, de nombreux groupes font référence directement dans leur nom à Lovecraft : nous pouvons citer The Old Ones ; The Great Old Ones (France) ; NecronomicoN (Canada) ; Necronomicon (Allemagne), Nameless City ; Lurking Fear ; Ktulu (Espagne) ; Azathoth ; The Arkhams ; Arkham, qui ne sont que des noms en référence à la littérature de Lovecraft. Et les groupes et artistes faisant référence à Lovecraft ne se retrouvent pas que dans la sphère du *metal*, c'est également le cas de l'artiste grecque Vangelis, des Wampas en France et leurs chansons humoristiques, de Shub-Niggurath qui dit faire du « electroacoustic and modern jazz to 17th century Italian and contemporary classical. »²² ou encore de Lovecraft un groupe de rock argentin.²³ On peut également noter qu'il y a eu des projets musicaux comme en 2013 *Dreams in The Witch House, a Lovecraftian Rock Opera* qui est un album concept produit par Mike Dalager adaptant la nouvelle *Dreams in The Witch House* en réunissant de nombreux invités et réfléchissant sur les rapports entre science et magie, une lecture plutôt experte donc.

Mais revenons un peu en arrière dans les années quatre-vingt pour étudier avec un exemple le lien de filiation dont nous parlions entre les adaptations. Dans les années quatre-vingt, les groupes de rock ont vraisemblablement puisé leurs inspirations lovecraftiennes autant dans le cinéma, que les jeux de rôles, que la musique, et les livres. La

²¹ CARAYOL Martin, « Lovecraft et le metal européen : une influence tentaculaire », Paris, Liberation, [EN ligne] consulté le 21 avril 2020, <http://eurock.blogs.liberation.fr/2012/11/07/presence-de-hp-lovecraft-dans-le-rock-europeen/>

²² « jazz moderne électroacoustique jusqu'au répertoire classique italien du 17e siècle et contemporain. »

²³ La plupart de ces groupes sont référencés sur le site H.P. Lovecraft Archive, site internet tenu par deux grands noms de la recherche sur Lovecraft S.T. Joshi et David E. Schultz. LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T., SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, [En ligne] consulté le 21 avril 2020, <http://www.hplovecraft.com/>

filiation qui existe entre les adaptations est donc transmédiate, et prend d'ailleurs une forme hybride comme nous allons le voir.

Prenons l'exemple du groupe de *heavy metal* américain Manilla Road et son adaptation *From Beyond* de la nouvelle éponyme sur l'album *The Court of Chaos* de 1990. Voici les paroles de deux passages :

<p>[...] <i>Inside the field of the forks</i> <i>Demensional barriers desolve</i> <i>Vibrations open the doors</i> <i>Into the worlds of beyond</i> <i>Is this the gateway to hell</i> <i>Opened up by the machine</i> <i>Is this where Elder Gods dwell</i> <i>Or am I lost in a dream [...]</i>²⁴</p>	<p>[...] <i>Here is the merchant of death</i> <i>Master of all the unknown</i> <i>Uncounted years he has slept</i> <i>Awakened by frequency tones</i> <i>Come to crush and devour</i> <i>All of the life that it can</i> <i>Recieving all of its power</i> <i>From a machine built by man [...]</i>²⁵</p>
---	---

Comparons-les à la nouvelle originale : dans cette courte nouvelle, le protagoniste vient aider son ami Tillinghast, un physicien devenu fou à cause de ses recherches. Tillinghast a réussi à créer une machine qui permet à l'être humain de voir la réalité du monde au-delà des sens. En l'utilisant, les deux personnages découvrent alors que les propriétés physiques du monde, (l'air, l'eau, le ciel, la matière...) sont entièrement composées par des entités intangibles qui s'entrecroisent sans se voir. Cependant, la machine permet autant aux deux hommes de voir ces entités, qu'aux entités de les voir si jamais ils bougent, chose que Tillinghast met à profit pour piéger son ancien ami. Le protagoniste tire alors sur la machine de Tillinghast à l'aide d'une arme à feu pour arrêter le processus. Tillinghast meurt ensuite d'épuisement à cause des révélations scientifiques apportées par l'expérience. Cette nouvelle est donc une expérience de pensée épistémologique sur l'aliénation de l'être humain par ses sens. Ici, le monde matériel est métaphorisé comme toujours chez Lovecraft par des entités indicibles qui représentent une nature matérielle et amoral, mais incompréhensible par les sens.

En comparaison, il est intéressant de noter que dans le premier extrait du texte de Manilla Road, il est fait référence aux *Elder Gods* qui sont une création d'August Derleth

²⁴ SHELTON Mark, « From Beyond », *The Court of Chaos*, Paris, Black Dragon Records, 1990.

²⁵ *Ibid.*

pour le mythe de Cthulhu et non de Lovecraft. Dans la nouvelle de Lovecraft, il n'est jamais fait mention ni des *Elder Gods* (Dieux Anciens), ni même des *Great Old Ones* ou *Old Ones*, le nom original des Grands Anciens de Lovecraft à partir desquels Derleth a inventé ses Dieux Anciens. Les créatures de la nouvelles ne sont d'ailleurs jamais nommées, pas plus qu'elles ne sont décrites comme hostiles ou douées de morale et de conscience. Dans cette nouvelle, les créatures se contentent d'exister et de terrifier à cause de leur altérité et de ce qu'elles révèlent du monde. On peut donc supposer que Manilla Road fait sciemment référence au mythe de Cthulhu. Pour preuve, sur leur album précédent de 1988 *Out of The Abyss*, la musique « Return of The Old Ones » nous indique avec certitude que les membres du groupes connaissent la différence entre *Old Ones* et *Elder Gods*. Ajoutons que pour Derleth qui était catholique, les Grands Anciens représentent le mal et les Dieux Anciens le bien, or la musique parle de « portail sur les enfers » (*gateway to hell*) qui certes n'est que l'interprétation du narrateur mais est révélatrice d'une lecture manichéenne du groupe puisqu'en comparaison le narrateur de Lovecraft n'a pas recours à un vocabulaire religieux. Une telle vision du monde est d'ailleurs inapplicable directement à la littérature de Lovecraft, et à cette nouvelle particulièrement qui est exemplaire de la philosophie scientiste de Lovecraft qui lui fait décrire le monde comme mécanique et amoral.

Le second passage dont nous avons choisi de présenter les paroles ne semblent pas adapter la nouvelle directement mais l'adaptation de Stuart Gordon “ *The events described in the song seem to indicate it is based more on the Stuart Gordon film than the Lovecraft story.* ”²⁶ notent les contributeurs du site *H.P. Lovecraft Archive*. En effet, dans le film une entité prend possession du docteur Pretorius (l'équivalent de Tillinghast dans la nouvelle) pour absorber tous les êtres vivants de la Terre. C'est ce que ce passage semble décrire “ *Come to crush and devour all of the life that it can* ”. Dans la nouvelle, il n'est jamais question d'une telle entité ni de sa volonté de destruction du monde, puisqu'elles sont amoraux.

On peut en déduire par ces deux partis pris que Manilla Road est influencé autant par le mythe de Cthulhu, et probablement le jeu *Call of Cthulhu*, que le cinéma des années quatre-vingt et qu'il y a donc bien une filiation transmédiatique (de nombreuses autres œuvres étant dans ce cas-là). Il y a également une manifestation directe de ce lien de filiation transmédiatique puisqu'il est possible de déterminer de quelles sources viennent les multiples

²⁶ LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T., SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, op. cit.

modes d'appréhension présents dans cette musique, ceux-ci n'en formant plus qu'un seul à l'arrivée. Cela nous permet de mieux visualiser comment des adaptations peuvent effectivement modifier le mode d'appréhension de la littérature lovecraftienne : la réappropriation par la culture populaire qui amène les artistes à faire la réception de plusieurs réceptions.

Manilla Road est un groupe qui aime d'ailleurs mélanger les références populaires à leur musique. Par exemple, sur leur album *Atlantis Rising* de 2001 on retrouve la littérature lovecraftienne mélangée à l'Atlantide grecque :

[...]après un silence radio de plus de 10 ans, Mark Shelton revint avec un nouveau line-up et un nouveau CD. Celui-ci est un concept album haut en couleur, qui réunit différents thèmes d'inspiration chers au chanteur guitariste. L'univers de H.P. Lovecraft, les légendes de l'Atlantide et de la Lémurie, divers éléments des mythologies helléniques et nordiques. L'histoire, divisée en quatre chapitres, narre la renaissance de la civilisation atlante après sa chute, puis sa déchéance, provoquée par la libération du grand ancien Cthulhu. L'entité maléfique et ses hordes ravagent alors la terre avant de se voir contrecarrés par Odin et les guerriers du Valhalla dans une lutte divine et épique...²⁷

On peut en conclure que Lovecraft semble difficilement dissociable de ses adaptations au sein de la culture populaire, les adaptations faisant le plus souvent références à d'autres adaptations ; mais aussi que la filiation entre les adaptations est transmédiate ; il y a donc réception d'une réception.²⁸

Dans l'histoire des adaptations lovecraftiennes, un autre média qui l'adapte souvent est la bande dessinée, et plus particulièrement le *comic*. Ici nous parlerons des deux, bien que souvent une distinction soit réalisée. L'étude de ce support va servir à confirmer que les adaptations de Lovecraft sont souvent le produit de réceptions multiples et transmédiate. Les *comics* sont généralement des périodiques hebdomadaires ou mensuels, or les périodiques étaient plus généralement associés à de la « paralittérature »²⁹ destinée pour les masses, donc populaire, à l'époque des premières adaptations de Lovecraft dans ce média : les années

²⁷ MEGATHERION, *MANILLA ROAD - Atlantis Rising (2001)*, Nightfall In Metal Earth, [EN ligne] consulté le 23 avril 2020, http://metal.nightfall.fr/index_6983_-atlantis-rising.html

²⁸ Comme nous l'avons vu précédemment sur le fonctionnement de la pratique de l'adaptation, regarder une adaptation revient à ajouter à sa réception celle d'autrui sur l'ouvrage originel.

²⁹ Terme dépréciatif souvent utilisé pour séparer ce qui serait la vraie littérature et la fausse littérature, bien que cela semble difficile à soutenir d'un point de vue théorique.

cinquante. Toutefois, selon Matthieu Letourneux cette distinction bipartite est plus complexe³⁰ :

[Il n'existe pas] pas de rupture d'essence entre les pratiques de la Littérature, domaine réservé de l'unique et de l'original, et l'univers de la paralittérature, espace de la répétition sérielle. On rencontre tout une gamme de pratiques dialogiques, une grande variété de postures auctoriales et de stratégies de distinction, lesquelles dépendent cependant aussi de la situation des auteurs dans les contextes sériels qui sont les leurs. La substitution du concept de sérialité à ceux, plus essentialistes et clivants, de littérature populaire ou de paralittérature, permet de rendre compte de cette variété des logiques, d'un auteur à l'autre, d'une situation de communication à l'autre. Surtout, elle ne correspond pas exactement aux mêmes objets, puisqu'elle intègre à la fois des productions *middlebrow* et des réagencement contre-culturels, des jeux érudits d'écrivains postmodernes et des expériences d'auteurs de genre recherchant une position légitime, ou encore toute autre pratique engageant la question de la sérialité.³¹

Ce mélange entre *comics* sériels et bande dessinée fait que le nombre d'adaptations de Lovecraft dans ce genre est probablement plus important que sur les autres supports artistiques. Les premières adaptations de Lovecraft paraissent dans *The Vault of Horror*. Ce sont Graham Ingels and Al Feldstein qui les réalisent. Tout d'abord *Fitting Punishment* en décembre 1950 dans *The Vault of Horror*, vol. 1, n° 16 puis *Baby...It's Cold Inside!* dans *The Vault of Horror*, vol. 1, n° 17 en janvier 1951. Elles adaptent respectivement *The Vault* et *Cool Air*, en chacune sept pages. Ce sont les plus anciennes adaptations que nous avons pu trouver de Lovecraft dans ce média. Ce sont d'ailleurs les plus anciennes adaptations, tous médias confondus que nous avons trouvé pour ce mémoire puisqu'il faut attendre les années soixante en ce qui concerne cinéma et musique. Si nous n'avons pas commencé par elles dans cette partie, c'est qu'il faut attendre les années soixante en France, puis soixante-dix en Amérique, pour que les adaptations de Lovecraft en bande dessinées deviennent véritablement significatives vis-à-vis de la culture populaire, notamment parce que les *comics* d'horreur ou violents sont prohibés à partir de 1954 en Amérique suite à une mesure d'auto censure, nous y reviendrons.

Selon Alex Nikolavitch :

³⁰ D'un point de vue historique. Nous ne prendrons pas partie dans ce mémoire sur l'existence d'une paralittérature, tant elle semble relever de facteurs idéologiques et culturels, tout autant que d'un besoin méthodologique de certaines analyses littéraire.

³¹ LETOURNEUX Matthieu , « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », *Belphegor* [En ligne], consulté le 28 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/794> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/belphegor.794>

La puissance visionnaire de Lovecraft a conduit de nombreux auteurs de bandes dessinées, y compris de très grands noms, à tenter de relever le défi, et ce dans tous les coins du monde : Argentine, États-Unis, Angleterre, « Franco-belgie » et même Japon. Se pencher sur ce corpus graphique, c'est effectuer un tour du monde de l'influence du maître de Providence sur l'imaginaire collectif.

Cet impact ne se fait réellement sentir que plus d'un quart de siècle après sa mort, quand son œuvre se trouve rééditée, et surtout traduite, dans des éditions accessibles au grand public. [...] Fatalement la tentation est grande d'adapter ce matériel en bande dessinée, une forme narrative qui cherche à l'époque à s'émanciper de son image enfantine et à devenir plus adulte.³²

En France, c'est en 1964 que Philippe Druillet tente de représenter l'intérieur du *Necronomicon*. Puis, dans les cahiers de l'Herne, dirigé par François Truchaud en 1969³³, Philippe Druillet fait sa première véritable adaptation en illustrant *The Nameless City*. Dans les années soixante-dix de nombreux magazines de *comics* vont publier des adaptations de Lovecraft. Par exemple *Marvel* avec ces magazines *Chamber of Darkness*, et *Tower of Shadows* publie *The Terrible Old Man ! (The Terrible Old Man)*³⁴ en janvier 1970, *The Music From Beyond (The Music of Erich Zann)* en Juin 1970, et *Pickman's Model (Pickman's Model)* en janvier 1971. Il y a également l'éditeur *Eerie publication*, spécialisé dans l'horreur qui permet d'adapter Lovecraft grâce à ses différents *comics books*. On peut citer *Tales of Voodoo*, *Weird Worlds et Terror Tales*, où est publiée l'adaptation *Vampires and Demons (Pickman's Model)* respectivement en mai 1970, avril 1971 et octobre 1972. Dans leur magazine *Eerie* est également publiée *Cool Air (Cool Air)* en janvier 1975. On remarque donc qu'au début des années soixante-dix, il y a une profusion d'adaptations. Il est intéressant de noter que cette profusion d'adaptations correspond en termes de période à ce que l'on nomme « l'âge de bronze du *comics* » et qui correspond à une période de crise dans cette industrie. Toutefois, malgré cette crise, c'est aussi le retour des *comics* d'horreur qui avaient été prohibés par le *Comic Book Code of 1954* en Amérique qui était une mesure d'auto-censure pour éviter la censure. Paradoxalement, malgré cette crise, le retour de l'horreur dans les *comics* permet à Lovecraft d'atteindre plus durablement l'univers des *comics* et donc est un énième moyen d'accès pour sa littérature à la culture populaire. Des films issus de ces *comics*

³² VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, op. cit., p. 366.

³³ TRUCHAUD François (dir.), *Lovecraft, Cahiers de L'Herne*, n° 12, Paris, Editions de L'Herne, 1969.

³⁴ Nous mettrons entre parenthèse le nom de la nouvelle adaptée.

books sont d'ailleurs réalisés durant cette période, *Tales From The Crypt* en 1972 et *Vault of Horror* en 1973, ce qui prouve leur importance au sein de la culture populaire de l'époque. Cela cristallise l'importance de ce genre de *comics* dans le paysage de la décennie et ajoute un facteur qui explique l'esthétique utilisée par les adaptateurs de Lovecraft dans d'autres médias, notamment pourquoi des réalisateurs des années quatre-vingt, comme Stuart Gordon et Sam Raimi, adaptent Lovecraft à travers une esthétique violente et sexualisée absente des œuvres originelles. Là encore il semble s'agir d'une filiation transdisciplinaire, chaque adaptation étant influencée par de multiples autres adaptations plutôt que directement par Lovecraft.

Dans les années soixante-dix un magazine se démarque des autres par son caractère hybride au carrefour des différents médias de la culture populaire : *Metal Hurlant*. Célèbre magazine de bande dessinée français, *Metal Hurlant*, qui se renomme *Heavy Metal* en Amérique³⁵, fait le lien entre différents genres artistiques : le *metal* (le journaliste spécialisé dans le rock, Philippe Manœuvre, ayant été rédacteur pour le magasin à partir de 1975, il apporte cette contre-culture américaine avec des groupes comme Black Sabbath, Blue Öyster Cult et Iron Maiden), la littérature de genre (S.F., fantastique et *fantasy*) et le cinéma d'horreur. Parmi les bédéastes qui y sont publiés on trouve des artistes européens et d'Amérique du sud comme Moebius, Jodorowsky, Giménez, H.R. Giger, Philippe Druillet, Alberto Breccia et bien d'autres. Stephen King et Ray Bradbury ont également écrit pour ce magazine. *Métal Hurlant* et *Heavy Metal* sont donc au carrefour des influences de la culture populaire de l'époque ce qui a notamment donné lieu à différents films d'animations inspirés par le magazine dont le premier, *Heavy Metal* (*Métal Hurlant* en français). Ce film propose plusieurs courts-métrages de science-fiction et *fantasy*, qu'ils soient originaux ou des adaptations (on y trouve par exemple l'adaptation d'*Arzach* de Moebius et un scénario de Giménez). Il est intéressant de noter que dans le film, une grande part est donnée à la musique rock, et notamment *metal* avec Black Sabbath et Blue Öyster Cult. Or, tout en étant à ce carrefour pluridisciplinaire, les deux magazines ont publié de nombreuses fois des adaptations de Lovecraft entre 1979 et 2008.

Il a [...] régulièrement existé des anthologies hommages, comme en France un numéro spécial de *Métal Hurlant* alignant, outre des réimpressions des illustrations produites précédemment par Druillet ou des récits de Breccia, des illustrateurs tombant

³⁵ *Heavy Metal* a pris son indépendance vis-à-vis de *Metal Hurlant* tout en gardant les mêmes codes et artistes.

sous le sens comme Nicollet, des contributions étranges d'auteurs que l'on n'attendait pas forcément sur ce terrain précis, Serge Clerc, Daniel Ceppi, Yves Chaland, Nicole Claveloux ou Luc Cornillon, et qui démontrent la vivacité et la plasticité de l'imaginaire lovecraftien.

Que Lovecraft ait une place importante dans ce magazine symbolise son importance dans les différents médias de la culture populaire, mais aussi la façon dont il a été repris et déformé par cette culture. En effet, l'imagerie gore et sexuelle de *Metal Hurlant* (ou des *comics* et film d'horreur de l'époque) est celle souvent utilisée pour adapter Lovecraft par la suite comme nous l'avons déjà évoqué. Les adaptateurs de Lovecraft ont donc ajouté à leurs adaptations cette esthétique propre à leur époque. Il paraît donc évident que la présence simultanée des adaptations lovecraftiennes à cette période, et dans plusieurs supports, a participé à lui attacher cette esthétique particulière. En ajoutant à cela la filiation avec Roger Corman, le *metal*, le mythe de Cthulhu et certains autres facteurs que nous avons évoqués, on se rend compte que l'origine des évolutions esthétiques de la pratique de l'adaptation lovecraftienne est visible dans ses adaptations, ce qui leur donne une forme hybride issue de plusieurs influences.

D'après Matthieu Letourneux, cela s'explique car :

Le lecteur sériel n'est pas ce consommateur passif dévorant sans distance des œuvres produites industriellement que décrit une certaine critique distinctive. Il les lit à travers le prisme de ses intérêts propres qui sont parfois aussi ceux de groupes d'amateurs, de publics spécifiques partageant les mêmes préoccupations ou la même façon d'appréhender la culture. Si les productions sérielles nourrissent les sous-cultures et les contrecultures, les réinterprétations minoritaires ou les appropriations par les groupes de *fans* (fanfictions et autres productions), c'est bien parce que, partagées par tous, elles portent en elles la trace des positions différentes dans l'espace social, y compris antagonistes. Ces réceptions communautaires reconfigurent la signification en fonction de cohérences sous-culturelles plus larges qui déterminent la manière de lire. On songe par exemple à la façon dont les cultures *metal* reprennent le gore et l'épouvante en en altérant le sens, ou comment les cultures gothiques reformulent les imaginaires populaires victoriens ; on pense également aux relectures communautaires ironiques, comme la « nanarophilie » ou les reconfigurations *camp*. Ce sont là quelques-unes de ces interprétations des sérialités les redéfinissant en fonction d'intérêts collectifs.³⁶

Comme nous l'avons remarqué avec *Call of Cthulhu*, le rôle du lecteur est central dans la formation d'une esthétique nouvelle, autour de Lovecraft et sa littérature. Nous remarquons

³⁶ LETOURNEUX Matthieu , « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », *op. cit.*

d'ailleurs que ce caractère sériel est lié à Lovecraft dès le début par sa diffusion en *pulp*. De plus, les médias adaptant Lovecraft sont le plus souvent à caractère sériel (musique, jeux, *comics*). Même les films qui l'adaptent sont souvent à rapprocher d'autres films puisque les réalisateurs le font généralement dans un cadre spécial réunissant plusieurs autres films (John Carpenter et sa trilogie de l'apocalypse ; Stuart Gordon et ses nombreuses adaptations lovecraftiennes ; Roger Corman et ses huit films tirés d'Edgar Allan Poe). Le caractère sériel participe donc et à la filiation transmédiatique et à la déformation de la littérature lovecraftienne par la culture populaire.

Maintenant que nous avons réussi à définir un peu mieux les modalités concernant l'évolution des adaptations de Lovecraft, il nous reste un média à explorer le jeu vidéo. Dernier support à accueillir Lovecraft, il est un média de la *pop culture* par excellence. Direct héritier du jeu de rôle et de la culture populaire, il est donc logique d'y retrouver la même filiation transmédiatique dans les adaptations vidéoludiques. Voyons donc l'évolution des adaptations de Lovecraft sur cinq jeux allant des années quatre-vingt à quatre-vingt-dix : *The Lurking Horror*, *The Hound of Shadow*, *Alone in the Dark*, *Shadow of the Comet* et *Prisoner of Ice*.

Dans l'ordre chronologique, *The Lurking Horror* est un jeu d'aventure textuel de l'éditeur américain *Infocom* sorti en 1987. Sur le site *H.P. Lovecraft Archive*, le jeu est décrit ainsi :

*Trapped at night during a snowstorm on the campus of G.U.E. Tech (modeled after Cambridge's MIT), you struggle against horrible entities that lurk in the tunnels beneath the school. The back of the box states that "THE LURKING HORROR recalls the ghastly visions of H.P. Lovecraft and Stephen King..." Although no overt Lovecraft references are made in the game, the tone of this classic text adventure game is very Lovecraftian.*³⁷

³⁷ Pris au piège la nuit lors d'une tempête de neige sur le campus de G.U.E. Tech (inspiré du MIT de Cambridge), vous luttez contre d'horribles entités qui se cachent dans les tunnels sous l'école. Le dos de la boîte indique que « *The Lurking Horror* rappelle les visions effroyables de H.P. Lovecraft et Stephen King ... » bien qu'aucune référence manifeste à Lovecraft ne soit faite dans le jeu, le ton du texte de ce jeu d'aventure est très lovecraftien. (Nous tarduons) LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T., SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, [En ligne] consulté le 21 avril 2020, <http://www.hplovecraft.com/>

Toutefois, selon Jonathan Lessard il s'agit d'une adaptation de *The Lurking Fear*.³⁸ Les rédacteurs de *H.P. Lovecraft Archive* ajoutent qu'en 1987 « *the first Lovecraft-influenced computer game, The Lurking Horror was published. Since then, Lovecraftian digital games have evolved from text adventures to point-and-click adventures to first-person shooters.* »³⁹

Le jeu est donc une aventure textuelle sans image où le joueur doit taper des verbes d'action sur son clavier pour répondre aux situations et choix dans lesquels il se trouve. Le lien avec le jeu de rôle est indéniable. Il semble raisonnable de penser que la volonté d'adapter lovecraft en jeu textuel est dû autant à sa présence dans la culture populaire de l'époque⁴⁰ qu'à la proximité des mécaniques du jeu d'aventure et de la littérature (le principe des livres dont vous êtes le héros étant le même principe que le jeu d'aventure textuel informatique par exemple). Bien qu'il y ait de nombreux jeux textuels à l'époque, *The Lurking Horror* est un succès ce qui comme pour Roger Corman ou Black Sabbath peut expliquer que les adaptations lovecraftiennes aient pu persévérer sur ce support. Nous pouvons imaginer qu'un échec n'aurait peut-être pas donné autant envie à d'autres adaptateurs de s'y essayer.

Selon Jonathan Lessard on trouve dans ce jeu ce qui sera présent dans toutes les adaptations de Lovecraft en jeu vidéo d'aventure, la vérité indicible :

Tous les jeux du corpus contiennent leur lot de vérités indicibles : l'existence d'un blob organico-cybernétique dans le sous-sol de l'université de *Lurking Horror*, les conséquences d'un ancien pacte avec des Dieux innommables dans *Shadow of the Comet*.⁴¹

Suivant l'évolution rapide des jeux vidéos, *The Hound of Shadow*, développé par les anglais *Eldritch Games* et publié par les américains *Electronic Arts* en 1989, est un autre jeu d'aventure textuel mais cette fois-ci avec des images. (Il est intéressant de noter que le nom

³⁸ LESSARD Jonathan Lovecraft, « le jeu d'aventure et la peur cosmique » *Special Issue :Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Vol 4, No 6, 2010, p. 2.

³⁹ « En 1987, le premier jeu informatique influencé par Lovecraft, *The Lurking Horror*, a été publié. Depuis lors, les jeux numériques Lovecraftian sont passés d'aventures textuelles à des aventures point-and-click puis aux jeux de tir à la première personne ». (Nous traduisons) LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T., SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, *op. cit.*

⁴⁰ Lovecraft semble donc être un argument commercial tout autant qu'une référence pour les concepteurs de jeu.

⁴¹ LESSARD Jonathan Lovecraft, « le jeu d'aventure et la peur cosmique » *op. cit.* p. 11. Le corpus de Jonathan Lessard est similaire aux jeux que nous présentons dans cette sous-partie, à l'exception d'*Alone in The Dark*.

du développeur *Eldritch Games* est une référence à Lovecraft.) Selon les rédacteurs de H.P. Lovecraft Archive :

*This game takes place in England in the 1920s and the box invites you to “Enter the sinister world of H.P. Lovecraft.” This is primarily a text-only adventure game with some occasional graphics. The instruction manual includes a two-page biography of Lovecraft.*⁴²

Selon Jonathan Lessard, le jeu d’aventure est le plus adapté pour porter la littérature sur écran d’ordinateur :

[Q]ue se passe-t-il dans une nouvelle de Lovecraft ? Quelles actions posées par le protagoniste devraient être rendues accessibles dans un jeu ? Si l’on se penche sur le cas de *Call of Cthulhu*, la tâche de mise en jeu ne semble pas évidente : le personnage principal passe son temps à analyser des artefacts, interviewer des savants, rêver ou à faire de la recherche documentaire : pas un seul coup de feu ni de traque dans des sous-sols sombres. On imagine difficile l’adaptation en jeu de tir à la première personne ou en Survival Horror. Un coup d’œil sur les jeux d’aventure basés sur Lovecraft révèle justement l’usage de cette flexibilité dans les actions disponibles : dans *Hound of the Shadows*, la moitié du jeu est passée dans la bibliothèque du British Museum à faire des recherches ; [...] dans *Shadow of the Comet*, on doit observer des constellations, développer des photos, consulter des archives municipales et même jouer les Icare en se fixant des plumes à l’aide de cire pour s’évader d’un phare (une action bien plus typique des jeux d’aventure que des nouvelles de Lovecraft !). En définitive, on peut penser que le choix du jeu d’aventure est tout indiqué car beaucoup plus adapté à ce type de récit.

On peut également penser, que c’est parce qu’il y a la volonté de faire des jeux d’aventure que Lovecraft est devenu un choix privilégié du jeu vidéo.

En 1992, *Alone in the Dark* est publié par l’éditeur français *Infogrames*. C’est Frédéric Raynal, aujourd’hui considéré comme l’un des pionniers français du jeu indépendant, qui en est le directeur.

Alone in the Dark, un jeu de survie horrifique inspiré des nouvelles de H.P. Lovecraft prenant place dans un vieux manoir situé en Louisiane. Ce titre dessine les contours du Survival-Horror et établit des codes du genre, des codes toujours en vigueur près de trois décennies plus tard. Le jeu de F. Raynal et de son équipe qui compte 7 personnes dans ses rangs se distingue par ses graphismes et surtout le procédé utilisé pour

⁴²« Ce jeu se déroule en Angleterre dans les années 1920 et la boîte [du jeu] vous invite à « Entrez dans le monde sinistre de H.P. Lovecraft. » Il s’agit principalement d’un jeu d’aventure textuel avec des graphismes occasionnellement. Le manuel d’instructions comprend une biographie de deux pages de Lovecraft. » LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T., SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, op. cit.

les obtenir. *Alone in the Dark* est le premier jeu vidéo à utiliser des personnages animés en 3D au sein de décors précalculés. Révolutionnaire en son temps, *Alone in the Dark* fait connaître l'auteur français [Frédéric Raynal] auprès du grand public et inspire les plus grands.⁴³

Considéré comme le premier jeu de genre *survival-horror*, il s'agit également d'une révolution graphique. Malgré son âge, le jeu reste souvent considéré comme l'un des meilleurs jeux vidéos avec la rare note de 20/20 sur un site comme *Jeuxvideo.com*. Un tel succès semble coïncider à nouveau avec la présence toujours plus forte de Lovecraft dans ce média. C'est aussi une exception dans cette liste puisqu'il s'agit d'un jeu d'action-aventure où le personnage peut se défendre. Toutefois, comme dans un jeu d'aventure, il est nécessaire de résoudre des énigmes plutôt que de faire face directement au danger. Les adaptations de Lovecraft, en plus d'être considérées comme des jeux de qualité, semblent être des jalons importants dans l'édification du jeu vidéo moderne. Comme nous l'avons remarqué, certaines adaptations de Lovecraft sont considérées comme importantes dans les médias où elles s'inscrivent, ce qui a pu participer à accélérer la réappropriation de sa littérature par la culture populaire, et donc paradoxalement en modifier les modes d'appréhensions.

En 1993 et 1995 suivent *Shadow of the Comet* (par *Infogrames* et *I-Motion*) et sa suite *Prisoner of Ice* (par *Infogrames*) par la même équipe française qui a créé *Alone In The Dark*. Il ne s'agit plus de jeu d'action aventure, mais de *point-and-click* plus proche en termes de narration d'un jeu d'aventure textuel. Cette fois *Chaosium* participe également, d'où un sur titre *Call of Cthulhu : Shadow of The Comet*. *Shadow of The Comet* est une adaptation de plusieurs nouvelles, *The Shadow over Innsmouth*, *Dagon*, *The Dunwich Horror* et *The Call of Cthulhu* entre autres. Quant à *Prisoner of Ice*, il s'agit principalement de l'adaptation d'*At The Mountain of Madness* (comme nous l'avons vu au cours de ce mémoire, les adaptations de Lovecraft ont tendance à être des mélanges de plusieurs nouvelles, comme c'est le cas avec *Conarium* par exemple).

Selon Jonathan Lessard :

Shadow of the Comet est probablement le jeu qui rend le mieux, malgré sa palette de couleur parfois étrange, l'atmosphère suffocante typique de la représentation des petits

⁴³ SILENT_JAY, « Portrait : Frédéric Raynal - Retour sur la carrière du père du Survival-Horror » *Jeuxvideo.com*, [En ligne] Consulté le 30 avril 2020, <http://www.jeuxvideo.com/news/1027358/portrait-frederic-k-raynal-retour-sur-la-carriere-du-pere-du-survival-horror.htm>

villages de la Nouvelle Angleterre par Lovecraft. La musique, entêtante et inquiétante, y joue probablement pour beaucoup.⁴⁴

Shadow of The Comet est un jeu qui prouve un lien de filiation transmédiatique issue des autres adaptations de Lovecraft. Les personnages de ce jeu revêtent les traits d'acteurs des années soixante tels que Vincent Price, Boris Karloff, Peter Cushing et Jack Nicholson, ce qui n'est pas sans rappeler le cinéma de Roger Corman. Notons que *Shadow of The Comet* crée des liens transfictionnels avec *Alone In The Dark* et que la participation de *Chaosium*, en plus de montrer des liens évident avec le jeu de rôle *Call of Cthulhu*, place le tout dans le mythe de Cthulhu. Il est donc possible de considérer de la transfictionnalité également avec les nouvelles de Lovecraft (ce qui démontre à nouveau la possibilité pour une adaptation d'être transfictionnelle). Ce sont les premiers jeux à créer des liens aussi importants avec la littérature lovecraftienne, tout en préservant l'influence transmédiatique d'autres adaptations. Avec ces jeux, on arrive véritablement dans une période où le jeu vidéo peut s'approprier plus efficacement Lovecraft et le mythe de Cthulhu grâce aux limitations techniques qui permettent de plus en plus de libertés graphiques et narratives. Là où le jeu d'aventure textuel n'avait pas de véritable différence avec la littérature et était plus limité que le jeu de rôle, le jeu d'aventure de cette époque commence à développer ses propres mécanismes et codes, notamment autour de jeu adaptant Lovecraft.

C'est à partir des années 2000, comme pour les jeux de rôles, que le nombre de jeux vidéos qui adaptent ou s'inspirent de Lovecraft augmentent considérablement

Dans cette partie, notre objectif était de comprendre comment les anciennes adaptations influencent les contemporaines et ainsi modifient la réception des nouvelles lovecraftiennes. Nous avons démontré qu'il existe une filiation transmédiatique qui s'est formée durant un contexte de réappropriation déformant de la littérature lovecraftienne par la culture populaire. L'addition de ces deux phénomènes fait qu'il semble pertinent de penser que les modes d'appréhension des adaptations contemporaines, et donc de leurs lecteurs, sont liés à ces anciennes adaptations. De plus, cette filiation multidisciplinaire se voit directement dans les adaptations à travers de multiples facteurs telles que des références ou leurs esthétiques. Il est donc important de noter que dans le cas des adaptations lovecraftiennes, il ne semble pas possible de comprendre l'évolution de ses adaptations sans prendre en compte

⁴⁴ LESSARD Jonathan Lovecraft, « le jeu d'aventure et la peur cosmique », *op. cit.*, p. 12.

les différents supports qui l'adaptent. Ces médias artistiques semblent ainsi liés au sein de la culture populaire et se sont mutuellement influencés au fur et à mesure.

Avec les différents exemples d'adaptations que nous avons évoquées, il semble maintenant possible d'esquisser, à titre indicatif, le parcours des adaptations et de leurs influences transmédias, des années soixante à quatre-vingt-dix :

Les nouvelles de Lovecraft diffusées par Derleth avec son mythe de Cthulhu ont d'abord inspirées le cinéma et la bande dessinées des années soixante. Ce cinéma à l'esthétique gothique et la résurgence des *comics* d'horreur gores et sexuels des années soixante-dix ont inspiré la musique *metal* de la fin des années soixante-dix et le cinéma de genre des années quatre-vingt à une période où les adaptateurs n'hésitent pas à se réapproprier et modifier la littérature lovecraftienne en la mélangeant à d'autres univers. Dans les années quatre-vingt on voit aussi l'émergence de jeux de rôles lovecraftiens inspirés directement des nouvelles du mythe de Cthulhu. Enfin, l'ensemble de ces influences ayant créé un imaginaire collectif autour de la littérature lovecraftienne se retrouvent sur la plupart des supports d'adaptation, et notamment dans les jeux vidéos qui adaptent Lovecraft en mélangeant ces multiples influences issues des trente dernières années.

Aujourd'hui, on remarque que de nombreuses adaptations, notamment au cinéma, retourne vers des adaptations plus sérieuses et expertes en se détachant de la comédie horrifique, *Color Out of Space* de Richard Stanley par exemple. Mais on y trouve effectivement des références multiples à *The Thing*, ce qui prouve que le lien de filiation entre les adaptations lovecraftiennes est toujours autant perceptible.

Ajoutons qu'au début de ce mémoire, nous nous questionnons sur le fait qu'il n'était pas toujours évident de savoir ce qui venait ou non de la littérature lovecraftienne : c'est probablement ce passage dans l'imaginaire collectif, grâce à la culture populaire et les adaptations, qui en est à l'origine.

B) Dans la société

a) Démocratisation de Lovecraft auprès du grand public

Nous allons maintenant étudier comment la présence de la littérature de Lovecraft dans la société a pu influencer ses adaptations, leurs modes d'appréhension, et par ainsi les amener eux-mêmes à en former chez leurs spectateurs. Nous ne parlerons donc pas d'adaptation directement mais plus généralement des références lovecraftiennes dans les arts et la société ayant participé à créer un imaginaire lovecraftien collectif et en partie inconscient qui influence les adaptateurs.

Comme nous l'avons vu au long de ce mémoire, il semble impossible de référencer l'entièreté des influences lovecraftiennes tant elles sont nombreuses dans le monde de l'art depuis les années soixante. Avec des exemples nous allons donc essayer de démontrer à quel point l'influence de Lovecraft dans les arts est importante et crée un imaginaire collectif, voire inconscient. Pour cela, nous allons essayer de déterminer les caractéristiques propres à l'influence lovecraftienne sur les arts, qui seront *a priori* : transmédiatiques ; directs ; indirects ; et inconscientes.

Commençons par l'exemple de films, qui ne sont pas des adaptations et qui illustrent trois types d'influences différentes. Le cinéma est le média où il y a le moins d'adaptations de Lovecraft. En revanche, de nombreux films sont influencés par lui et s'en inspirent directement ou indirectement. Or, ces films influencent eux-mêmes les adaptations de Lovecraft, ce qui paradoxalement crée une influence indirecte de Lovecraft sur des adaptations de Lovecraft. Par exemple, *Alien* de Ridley Scott en 1977, *Evil Dead* de Sam Raimi en 1981 ont pour point commun d'avoir Lovecraft pour influence mais aussi d'influencer des adaptations de Lovecraft. Dans *Evil Dead* de Sam Raimi on retrouve ainsi une allusion directe à Lovecraft avec le *Necronomicon* qui est central dans la saga. Il s'agit d'une saga ayant influencée le genre de l'horreur, et notamment la comédie horrifique dont nous parlions dans la partie précédente. *Evil Dead* a d'ailleurs de nombreux points communs avec le cinéma de Stuart Gordon. Datant de la même période, tous deux se réapproprient les nouvelles lovecraftiennes en les dotant, comme nous l'avons dit, d'une esthétique plus sanglante, dans l'ère du temps et de la culture populaire de l'époque. Toutefois, avec *Evil Dead*, il ne s'agit pas d'une adaptation. Gérard Genette parlerait plutôt d'un système d'allusion, car sans mentionner l'auteur, le *Necronomicon* est identifiable par le spectateur qui

connaît les nouvelles de Lovecraft. Il apparaît donc que l'esthétique de certaines adaptations lovecraftiennes est due à leur émulsion avec des œuvres qui ne sont pas des adaptations telles qu'*Evil Dead*, mais qui s'en inspirent toutefois.

De même, *Alien* est un film qui a influencé une autre part du cinéma d'horreur. Ici, rien ne fait allusion à Lovecraft. Pourtant, son influence y est multiple. L'esthétique du xénomorphe, l'antagoniste d'*Alien*, nous vient de l'artiste H. R. Giger avec son premier ouvrage, *Necronomicon* de 1977. C'est en le lisant que Ridley Scott engage Giger pour son film⁴⁵. Le titre du livre de Giger fait évidemment référence à Lovecraft. Il est donc déjà possible de rapprocher le xénomorphe des monstres lovecraftiens. De plus, l'influence des récits de Lovecraft sur H.R. Giger est démontrée dans plusieurs articles et livres dont *HR Giger* d'Andreas J. Hirsch aux éditions *Taschen* :

L'effet produit par Lovecraft sur Giger ne concerne pas seulement la narration, le potentiel imaginaire des histoires, mais aussi la force des mots et la magie des noms, des noms dont la simple prononciation est parfois interdite, au motif qu'elle pourrait faire apparaître des calamités. La créature du *Necronomicon* en est un exemple. Une partie de ce qui fascinait tellement Giger dans la sonorité des noms touche aussi le spectateur de ses œuvres nées de cette inspiration sémantico-littéraire.⁴⁶

En plus de cela, le film met en scène l'être humain face à une créature extraterrestre amoralisée qu'il ne comprend pas, thème éminemment lovecraftien. Il s'agit donc d'une influence transmédiatique et indirecte car l'auteur Lovecraft, influence le peintre H.R. Giger, qui influence le réalisateur Ridley Scott.⁴⁷ Il semble donc que même en dehors de la sphère des adaptations lovecraftiennes, il y ait une filiation dans l'évolution des thèmes issus de la littérature lovecraftienne. Tout comme *Evil Dead*, *Alien* est un succès populaire qui a probablement aidé à populariser l'esthétique que l'on peut qualifier de *space horror*. Cette esthétique est donc influencée par Lovecraft. Le genre du film d'horreur dans les années quatre-vingt mais également aujourd'hui, est donc en grande partie façonné par un imaginaire

⁴⁵ AUDUREUA William, « Avec Alien, H. R. Giger a rajouté à l'imaginaire lovecraftien une dimension sexuelle », *Le Monde*, [En ligne] consulté le 4 mai 2020, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/05/26/avec-alien-h-r-giger-a-rajoute-a-l-imaginaire-lovecraftien-une-dimension-sexuelle_5467485_4408996.html

⁴⁶ HIRSCH Andreas J., *HR Giger*, Paris, Taschen, 2018, [En ligne], consulté le 6 mai 2020, https://www.taschen.com/pages/fr/company/blog/826.au_delae_des_aliens.htm

⁴⁷ Ajoutons que Giger est souvent lié à des artistes qui travaillent autour de Lovecraft, il a peint plusieurs pochettes d'albums pour des artistes de *metal*, notamment Celtic Frost qui a adapté Lovecraft en musique.

lovecraftien. Il est donc logique de penser que les adaptations de Lovecraft subissent également cette influence lovecraftienne indirecte.

Prenons un exemple plus récent pour confirmer cette influence indirecte de la littérature lovecraftienne sur le genre du cinéma d'horreur. *Annihilation* est une adaptation du roman de Jeff VanderMeer du même nom. Bien que le film ne soit pas une adaptation de Lovecraft son scénario est proche de la nouvelle *The Colour Out of Space* de Lovecraft. Toutefois, l'auteur du roman s'en défend.⁴⁸ Il pourrait donc s'agir d'un hasard. Cependant, comme nous allons tenter de le démontrer, il s'agit plutôt du résultat de l'influence lovecraftienne devenue omniprésente dans ce type de cinéma à tel point qu'elle est passée dans l'inconscient collectif tel que défini par Jung.⁴⁹ Commençons par nous intéresser à l'influence de Lovecraft sur Jeff VanderMeer. Celle-ci constitue un cas d'école qui illustre comment l'esthétique d'un artiste peut en influencer d'autres sans même être lu, car sur Twitter Jeff VanderMeer déclare ne pas avoir lu *The Colour Out of Space*. Il explique aussi ne pas apprécier Lovecraft et se félicite d'avoir participé à changer l'apparence du trophée remporté lors des *World Fantasy Award*⁵⁰ car celui-ci représentait Howard Phillips Lovecraft.



Message de Jeff VanderMeer sur Tweeter à propos de Lovecraft⁵¹

⁴⁸ NAVARRO Meagan, *Annihilation' and the Adaptive Legacy of H.P. Lovecraft's "The Colour Out of Space*, Bloodydisgusting, [En ligne] consulté le 5 mai 2020, <https://bloody-disgusting.com/editorials/3541017/annihilation-adaptive-legacy-h-p-lovecrafts-colour-space/>

⁴⁹ JUNG Carl Gustav, *L'Énergétique psychique*, op. cit., p. 19.

⁵⁰ Concours littéraire réservé à la littérature de *fantasy*.

⁵¹« Je suis heureux que Lovecraft ne soit plus le symbole du *World Fantasy Award* (et ait fait pression directement sur le bureau). C'est une évidence » ; « Qu'est-ce que je suis supposé faire ? Dire que j'aime un écrivain que je n'aime pas ? Vraiment, il est difficile de parler d'autres choses. » ; « Je n'ai jamais lu *Color out of Space*, c'est tout simplement impossible. Mais merci d'avoir joué. » (Nous traduisons) VANDERMEER Jeff, Twitter, [En ligne], consulté le 5 mai 2020, <https://twitter.com/jeffvandermeer/status/663574661058265088?lang=fr>

Jeff VanderMeer explique lors d'une interview :

*Honestly, Lovecraft has had zero influence on me. Until editing an anthology of that kind of fiction a while back, I had never been able to finish much Lovecraft fiction except that Dexter Ward story. I would say that if I had to assign influence, I'd prefer readers seek out Michael Bernanos' classic, amazing novella *The Other Side of the Mountain* or Leena Krohn's brilliant *Tainaron*, or the nature poetry of Pattiann Rogers.⁵²*

Toutefois, que Jeff VanderMeer ne soit pas un admirateur de la littérature de Lovecraft ne démontre pas qu'il ne soit pas influencé par celle-ci. En effet, l'auteur est rattaché au genre *new weird* et a écrit en collaboration un livre sur celui-ci intitulé *The New Weird*. Il y explique le lien de parenté entre Lovecraft et ce genre littéraire. La *weird fiction* étant le qualificatif de Lovecraft pour désigner sa littérature, le lien apparaît comme évident. La quatrième de couverture de *The New Weird* indique :

Descend into shadowy cities, grotesque rituals, chaotic festivals, and deadly cults. Plunge into terrifying domains, where bodies are remade into surreal monstrosities, where the desperate rage against brutal tyrants. Where everything is lethal and no one is innocent, where Peake began and Lovecraft left off--this is where you will find the New Weird.⁵³

En plus de cela, on retrouve mentionné Lovecraft dans de nombreuses *interview* avec Jeff VanderMeer et de nombreux articles comparent soit le livre, soit le film, à l'œuvre de Lovecraft. On peut donc faire l'hypothèse qu'il y a autre chose qu'une coïncidence qui relie les deux auteurs. De la même façon qu'un philosophe s'inscrit dans le courant de pensée d'un autre philosophe pour le contredire, en rejetant Lovecraft Jeff VanderMeer est influencé indirectement par sa littérature.

Le traitement esthétique du film nous permet également de parler d'une influence lovecraftienne sans même devoir passer par le livre qu'il adapte. Au cinéma, la nouvelle *The*

⁵² SPIEGELMAN Ian, Jeff VANDERMEER Jeff, « Power of Nature' Inspired New Sci-Fi Novel "Annihilation" », *USA Today*, [En ligne], Consulté le 5 mai 2020, <https://eu.usatoday.com/story/life/books/2014/02/28/jeff-vandermeer-annihilation/5902023/>

⁵³ « Descendez dans des villes ombragées, des rituels grotesques, des fêtes chaotiques et des cultes mortels. Plongez dans des domaines terrifiants, où les corps sont refaits en monstruosités surréalistes, où il y a de la rage désespérée contre les tyrans brutaux. Où tout est mortel et où personne n'est innocent, où Peake a commencé et Lovecraft s'est arrêté - c'est là que vous trouverez le *New Weird*. » (Nous traduisons) VANDERMEER Ann, VANDERMEER Jeff, *The New Weird*, San-Francisco, Tachyon Publications, 2008.

Colour Out of Space a influencé de nombreux films, explique la journaliste Meagan Navarro.⁵⁴ Selon le doctorant en littérature comparée Clément Hossaert *Annihilation* est d'ailleurs : « un retour à certaines racines d'une forme de science-fiction d'horreur – ou *sci-fi horror* – dont l'un des avatars populaires originaux se trouve être H.P. Lovecraft ». *Annihilation* est donc inscrit dans une tradition cinématographique venant de Lovecraft. Clément Hossaert ajoute à propos du monstre extra-terrestre présent dans *Annihilation* qu'il est proche de celui des *The Thing* de John Carpenter (une autre adaptation de Lovecraft), mais on pourrait également penser au xénomorphe. Cette tradition de monstres envahisseurs viendrait donc de Lovecraft. Le terme de tradition peut tout à fait être rapproché de ce que nous avons appelé une filiation. On peut donc faire la réflexion que des adaptations actuelles de Lovecraft sont influencées par un imaginaire lovecraftien encore plus large que le simple cadre des adaptations, et donc paradoxalement, les adaptations de Lovecraft sont indirectement influencées par Lovecraft dans certains de leurs aspects. L'influence de Lovecraft dans *Annihilation* passe autant par ses thèmes sur l'altérité d'entités extraterrestres, que par son esthétique, que par la tradition des adaptations de *The Colour out of Space* qui informe le traitement du sujet. *Annihilation* démontre ainsi que même des adaptations d'autres œuvres sont influencées par la littérature lovecraftienne. Il y aurait bien un imaginaire lovecraftien collectif et inconscient qui se serait formé au fur et à mesure des années.

Mais, l'imaginaire collectif lovecraftien, comme la filiation transmédiatique des adaptations, semble dépasser les limites d'un seul média⁵⁵, ce qui la rend d'autant plus difficile à saisir pour les lecteurs et spectateurs. Par exemple, la présence des influences lovecraftiennes dans la musique populaire montre une convergence d'influences lovecraftiennes de plusieurs autres médias, de la même façon que cela est le cas avec ses adaptations. Prenons l'exemple du groupe Blue Öyster Cult. Il s'agit d'un acteur majeur de la scène rock des années soixante-dix, au carrefour de la scène *underground* et *mainstream*, mais aussi de différents genres musicaux (*rock*, *rock progressif*, *hard rock* et *heavy metal*), et artistiques (musique, littérature, cinéma). On doit cela au producteur, *manager* et parolier du groupe Sandy Pearlman. Sandy Pearlman est un autre acteur important de la scène rock.

⁵⁴ NAVARRO Meagan, *Annihilation' and the Adaptive Legacy of H.P. Lovecraft's "The Colour Out of Space*, Bloodydisgusting, [En ligne] consulté le 5 mai 2020,

<https://bloody-disgusting.com/editorials/3541017/annihilation-adaptive-legacy-h-p-lovecrafts-colour-space/>

⁵⁵ Bien que se ressemblant, les phénomènes d'imaginaire collectif lovecraftien et de filiation entre les adaptations semblent se différencier par le fait que la première est inconsciente alors que la deuxième est réalisée consciemment par les artistes.

Pionnier du journalisme rock (il aurait inventé le terme *heavy metal*), il a managé et produit des groupes aussi divers et importants que Black Sabbath, The Clash et Blue Öyster Cult. Parolier pour le groupe, une partie des paroles qu'il a écrites, est tirée de ses poèmes *The Soft Doctrines of Imaginos*, poèmes eux-mêmes inspirés des nouvelles de Lovecraft. Avec Blue Öyster Cult, c'est aussi une partie de la scène littéraire américaine qui se lie à l'univers du rock, que ce soit Michel Moorcock, Patti Smith (parolière et chanteuse sur certaines musiques), ou Stephen King (qui apparaît en tant que narrateur sur l'album *Imaginos* de 1988). Plus récemment, on peut évoquer J.K. Rowling avec son roman *Career of Evil* (écrit sous le pseudonyme Robert Galbraith) dont le titre s'inspire de la musique *Career of Evil* composée par Patti Smith et Allen Lanier pour Blue Öyster Cult, et qui fait de nombreuses références aux paroles du groupes.⁵⁶ Au cinéma, John Carpenter, également admirateur du groupe, popularise leur titre *Don't Fear The Reaper* dans le film *Halloween* de 1978, et utilise leur logo, la croix de Cronos, dans son adaptation de Lovecraft *The Prince of Darkness*. Ces multiples exemples démontrent une interaction du groupe avec divers médias artistiques. Or, ce qui est significatif, c'est que tous ces acteurs ont pour point commun d'être des lecteurs de Lovecraft et de s'inspirer de lui. L'influence lovecraftienne est donc bel et bien transmédiatique, mais se mélange également à d'autres influences ce qui peut la rendre en partie inconsciente. Par exemple, il n'est pas certain qu'un auditeur du groupe pensera à la littérature lovecraftienne en écoutant leurs musiques, or certaines sont pourtant influencées par celui-ci.

Prenons un exemple. Dans les poèmes de Sandy Pearlman, la croix qui sert de logo au groupe est censée représenter la secte de l'huitre bleue. Cette secte fictive vénère des extraterrestres appelés Les Invisibles, qui manipulent les événements de l'Histoire humaine dans l'ombre, or ce thème n'est pas sans rappeler les *Great Old Ones*, c'est-à-dire les Grands Anciens de Lovecraft. Chacune des pochettes du groupe représente ainsi ce symbole en lien avec des sectes ou des événements historiques. Dans son film *Prince of Darkness*, John Carpenter utilise ce symbole et le lie aux Grands Anciens de Lovecraft, le film étant une adaptation de Lovecraft. Nous avons donc déjà deux liens avec Lovecraft. Mais, ces liens ne s'arrêtent pas là car d'après Martin Popoff, le biographe du groupe⁵⁷, il est probable que *Les*

⁵⁶ SULLIVAN Jim, *Blue Öyster Cult Finds Itself Tangled In J.K. Rowling's 'Career Of Evil'*, Boston, WBUR, [En ligne] consulté le 23 avril 2020, <https://www.wbur.org/artery/2015/12/15/blue-oyster-cult-rowling>

⁵⁷ POPOFF Martin, *Agents of Fortune The Blue Öyster Cult Story*, Bedford, Wymer Publishing, 2016, p. 232.

Invisibles dont parlent les poèmes de Sandy Pearlman soient bel et bien les Grands Anciens dont parle Lovecraft dans ses nouvelles. Il y aurait ainsi transfictionnalité et John Carpenter ne ferait que lié plus distinctement les deux univers au sein de son adaptation. Selon Sandy Pearlman lui-même, Lovecraft lui a inspiré ses écrits :

*Things that shaped the whole philosophy of the band was first of all, the entire young scientist atmosphere of the early 1970s. I had thought I was going to be doing that. I wound up not doing it, but I still had this entire young scientist mindset. So there was the entire sort of can-do science fair attitude. Then whatever was the current, hot, leading edge research of the time of the early '70s was really important. On top of that you can overlay a tremendous amount of reading in original alchemical source texts. Then you can add on top of that an entire education in the history of ideas, a degree in philosophy and sociology. And then you can add on top of that a life-long fascination with H.P. Lovecraft and other writers of that ilk, although I don't think there's anybody nearly close to Lovecraft. So those are probably the main sources. I can remember pretty closely where all the things from *Worship of the Telescope* (a two CD compilation out at the time of my first interview with Sandy) came from. They came from the various pits that I've just referenced for you.*⁵⁸

On trouve d'ailleurs de l'intertextualité dans les textes du groupe avec ceux de Lovecraft. Par exemple, la musique *I am The One You Warned Me Of* fait une référence au *starry wisdom cult* (secte de la sagesse étoilée) présent dans la nouvelle *The Haunter in The Dark*. Blue Öyster Cult est ainsi exemplaire de la façon dont un imaginaire lovecraftien peut influencer un groupe mais aussi de comment l'utilisation de la littérature lovecraftienne a pu former un imaginaire lovecraftien collectif en passant par plusieurs médias à la fois. La littérature lovecraftienne est à l'image des *Invisibles* dont parlent les poèmes de Blue Öyster Cult, une présence obscure qui influence l'Histoire (ici des arts) sans que l'on s'en aperçoive.

Nous pouvons donc arriver à une autre conclusion : il existe un imaginaire lovecraftien transmédiatique, collectif et en partie inconscient qui influence les modes d'appréhension. C'est à partir de ce phénomène, où la littérature lovecraftienne se dilue dans

⁵⁸ Ce qui a façonné toute la philosophie du groupe, c'est d'abord l'atmosphère scientifique toute récente du début des années 1970. J'avais pensé que c'est ce que je ferai. J'ai fini par ne pas le faire, mais j'avais toujours cette mentalité de jeune scientifique. Il y avait donc toute une attitude on peut faire de la science. En cette période, quelle que soit la recherche actuelle et brûlante du début des années 70, elle était toujours vraiment importante. En plus de cela [des sciences], vous pouviez superposer une énorme quantité de lecture dans des textes sources alchimiques originaux. Ensuite, vous pouvez ajouter en plus une formation entière dans l'histoire des idées, un diplôme en philosophie et en sociologie [diplômes obtenus par Sandy Pearlman]. Et puis, vous pouvez ajouter à cela une fascination permanente pour H.P. Lovecraft et d'autres écrivains de cet acabit, bien que je ne pense pas qu'il y ait quelqu'un qui s'approche de Lovecraft. Ce sont probablement les principales sources d'inspirations. (Nous traduisons). Ibid. p. 19.

l'imaginaire collectif pour devenir quelque chose de vague et difficile à saisir directement, que des influences peuvent former les modes d'appréhension qu'ont les lecteurs des nouvelles et adaptations de Lovecraft sans parfois même les avoir lues. Jeff VanderMeer et son adaptation étant un bon exemple.

Nous allons essayer de déterminer l'importance de cet imaginaire collectif. Des séries animées comme *The Simpsons*, *South Park* et *Rick and Morty* semblent être des bons exemples étant tous trois des succès populaires. Dans ces trois séries, l'un des principaux ressorts narratifs est la référence à d'autres œuvres. Dans les *Simpsons*, la plus familiale⁵⁹ de ces trois séries, l'épisode « Treehouse of Horror XXIV », réalisé par Guillermo Del Toro⁶⁰ représente Lovecraft aux côtés de sa créature durant le générique, mais aussi aux côtés d'Edgar Allan Poe et Ray Bradbury.



Cthulhu, H.P. Lovecraft et Edgar Allan Poe dans le générique de l'épisode " Treehouse of Horror XXIV" de The Simpsons



Cthulhu dans South Park



Cthulhu dans Rick and Morty

Cet exemple implique que Lovecraft et sa créature sont considérés comme des figures identifiables de la culture populaire. Prenons un autre exemple avec les *comics* où un principe d'allusion similaire se retrouve dans des titres qui n'ont *a priori* pas de rapport avec Lovecraft.

⁵⁹ C'est-à-dire accessible à un public large.

⁶⁰ Artiste admirateur de Lovecraft comme nous l'avions évoqué avec de nombreuses références dans ses films.

Par exemple, l'univers de Batman est influencé par Lovecraft. On y trouve des références directes avec l'asile d'Arkham créé par Dennis O'Neil, allusion explicite à la ville Arkham inventée par Lovecraft. Cette influence s'explique également par la présence d'Alan Moore (*Watchmen* et *V for Vendetta*), comme auteur de certaines grandes aventures de Batman à partir des années quatre-vingt avec notamment le célèbre *The Killing Joke*. Autour de Lovecraft il a réalisé les *comics Providence* du nom de la ville où est né et a résidé Lovecraft la majorité de sa vie. Si contrairement aux adaptations de Horacio Lalia de notre corpus principal, Alan Moore n'a jamais adapté du Lovecraft directement, il est toutefois indéniable qu'à travers lui Lovecraft est devenu une véritable référence dans le monde du *comics*. De même, le film *Batman* de Tim Burton en 1989, peut expliquer à nouveau une influence, Tim Burton étant lui-même influencé entre autre par une esthétique mélangeant Edgar Allan Poe et Lovecraft. Dessins animés et *comics* démontrent une présence importante de Lovecraft dans un imaginaire collectif.

Dans la sphère ludique, que ce soit dans les jeux vidéos ou jeu de société, des univers de *fantasy* et science-fiction avec un très grand nombre de joueurs comme *The Witcher*, *Bloodborne*, et encore *Warcraft* ou *Starcraft* de *Blizzard*, sont influencés par Lovecraft. S'il n'y a pas de grandes licences de jeux vidéos adaptant directement Lovecraft depuis *Alone in The Dark* et que de jeux comme *Conarium* ou *Call of Cthulhu* sont plus modestes, en revanche les influences de Lovecraft dans des franchises importantes sont nombreuses. L'étude des influences lovecraftiennes dans un cadre plus général nous révèle que beaucoup de ses adaptations sont influencées indirectement par des éléments venant de la littérature lovecraftienne, mais aussi que d'autres grandes licences influencées par Lovecraft s'ajoute à cet imaginaire, brouillant les frontières. Dans *Warcraft* par exemple, c'est toute la théogonie et géographie fictive du jeu et des livres qui en est imprégnée :

C'thun, le Dieu de folie et du chaos qui règne sur la cité d'Ahn-Qiraj (référence à *La Cité Sans nom* de Lovecraft) s'inspire directement de Cthulhu. N'Zoth, le Dieu responsable de la folie de Aile de Mort, lui emprunte son physique et ses tentacules. Yog-Sothoth a lui aussi changé de nom pour devenir Yogg-Saron, le monstre enfermé sous Ulduar qui fait perdre de la santé mentale aux joueurs comme tout bon boss inspiré de l'univers de Lovecraft.

[...] De nombreuses autres références à l'œuvre de l'écrivain sont éparpillées dans le monde de *World of Warcraft*, y compris dans le nom d'Azeroth (une version modifiée de celui d'Azathoth le maître des Grands Anciens chez Lovecraft, celui qui serait responsable du Big Bang). La légende voudrait même que le nom *Warcraft* vienne de

Lovecraft, tant ses créateurs ont été inspirés par le travail de l'écrivain. On remplace Love par War, de l'amour à la guerre et on passe des livres aux jeux vidéo !⁶¹

Dans les adaptations en jeu de société, il n'y a pas que le jeu de rôle qui est influencé par Lovecraft. Si *Call of Cthulhu* est une licence importante dans l'industrie du jeu, il en est d'autres qui s'inspirent de Lovecraft, même quand cela n'est pas visible à première vue. C'est le cas de *Magic The Gathering*. *Magic The Gathering*, créé et en 1993, est le pionnier et leader sur le marché du jeu de carte à jouer et à collectionner, avec plus de vingt milliards de cartes imprimées seulement entre 2008 et 2016⁶². Il s'agit d'un jeu dans lequel le joueur incarne un Arpenteur ayant le pouvoir de transplaner sur les différents mondes du multivers pour affronter ou rencontrer d'autres Arpenteurs (joueurs ou personnages des cartes). L'univers décrit par le jeu est transfictionnel et se déploie autant avec les mécanismes du jeu (liés au jeu de rôle par certains aspects), qu'avec ses romans, nouvelles, *comics*, jeux vidéos, jeux de plateaux⁶³ et une série Netflix produite par les frères Russo (à l'origine des films *Avengers*). Le jeu permet donc au joueur de suivre une histoire continue qui le met en scène avec de nombreux personnages.

Si dans ses mécanismes et son histoire, le jeu ne semble pas inspiré de Lovecraft, en revanche certaines illustrations de cartes, et certains mondes présents dans le multivers de la diégèse de *Magic*, sont révélateurs de la façon dont Lovecraft imprègne un pan de la culture populaire. Dès les premières années du jeu *Magic*, avant même que son univers ne soit bien défini et que des artistes peintres plus professionnels ne s'occupent des illustrations, on trouve des références lovecraftiennes comme avec la carte *Pentagram of the Ages* qui représente le symbole de conjuration du Gardien présent dans le *Necronomicon* de Simon.

⁶¹ IVY, *10 jeux inspirés de l'univers de Lovecraft, le maître de l'horreur fantasy, à découvrir de toute urgence !*, HITEK.fr, [En ligne], Consulté le 8 mai 2020, https://hitek.fr/actualite/jeux-inspires-lovecraft_9246

⁶² « 25^e anniversaire de Magic », *Magic The Gathering*, [En ligne] Consulté le 7 mai 2020, <https://magic.wizards.com/fr/content/page-du-25e%C2%A0anniversaire-de-magic%C2%A0faits-et-chiffres>

⁶³ Il existe d'autre jeu de plateau *Magic The Gathering* plus anecdotiques reprenant certains personnages de l'univers *Magic*.

*Necronomicon de Simon, Bragelonne 2015 et la carte
Pentagram of the Ages*



C'est plus récemment avec l'arrivée de la race extraterrestre des Eldrazi dans l'histoire de *Magic*, que l'influence de Lovecraft s'est faite plus forte que jamais dans le jeu. Les extensions de *Magic* où sont présents les Eldrazi racontent comment des créatures géantes venues de l'espace transforment les mondes qu'ils envahissent. L'histoire n'est pas sans rappeler celle de *The Colour Out Of Space*, d'autant plus que les Eldrazi ressemblent beaucoup aux créatures décrites par Lovecraft dans ses nouvelles. On peut le remarquer avec une carte telle que *From Beyond*, illustrée par Mathias Kollros, dont le titre est une référence très probable à la nouvelle *From Beyond* de Lovecraft.⁶⁴



Illustration de la carte From Beyond, représentant un Eldrazi proche des créatures tentaculaire et indicible de Lovecraft.

Que ce soit *Les Simpsons*, *Batman*, *Warcraft* ou *Magic*, ces licences démontrent l'existence d'un imaginaire lovecraftien collectif, transmédiatique et parfois inconscient qui

⁶⁴ LABELLE Cassie, *The Colour Out of Space*, Magic The Gathering, [En ligne] Consulté le 7 mai 2020, <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/my-favorite-flavor/color-out-space-2015-10-20>

influence de nombreuses œuvres en dehors des adaptations. Ces œuvres influencent parfois elles-mêmes des adaptations de Lovecraft comme nous avons pu le voir avec *Alien* et *Evil Dead*.

Nous pouvons terminer cette sous-partie en élargissant encore le champ des influences lovecraftiennes. Il existe de nombreuses figurines représentant les personnages de Lovecraft et notamment Cthulhu en figurines pop, séries de figurines ayant pour objectif de représenter les figures importantes de la culture populaire. Il y a également un très grand nombre de littératures audio et lectures radiophoniques des nouvelles de Lovecraft depuis 1945, donc même avant les premières adaptations au cinéma de Lovecraft.⁶⁵ Il existe des pièces de théâtres biographiques sur Lovecraft dont *Lovecraft's Follies* écrit par James Schevill et *Night Gaunts* écrit Brett Rutherford. Dans les sciences humaines également Lovecraft a eu une petite influence avec par exemple la notion de chthulucène proposée par Donna Haraway :

Dans son dernier livre, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (2016), Donna Haraway, biologiste et philosophe des sciences, propose le concept de Chthulucène comme un outil pour apprendre « à vivre et à mourir sur une planète endommagée ». Au-delà de l'utopie technologique ou de la dystopie de l'extinction, elle suggère de remplacer la notion même de « futur » par des « configurations spatio-temporelles infinies » qui assument la complexité de ce qui se passe « dans les airs, les eaux, les roches, les océans et l'atmosphère ». Des configurations qui racontent l'histoire de évolution avec un ton mineur et volontairement marginal, comme un nœud de récits entrelacés, issus d'un processus de survie collaborative.

Chez Haraway, le préfixe « chthu » renvoie aux pouvoirs souterrains et abyssaux de la Terre. Mais à la différence du *Cthulu* de H. P. Lovecraft (notez la différence d'orthographe), qui exprimait la terreur face à l'inconnu, son Chthulu invite à rencontrer d'autres formes de vie : animaux non humains, végétaux, champignons ou bactéries. Espèces « camarades » de l'humain qui partagent avec lui des histoires de « cohabitation, de coévolution et de sociabilité ». Inspiré par le concept biologique de sympoïèse (*se-faire-avec*), le Chthulucène remet enfin en cause la classification du vivant et le caractère exceptionnel de l'humain.⁶⁶

L'imaginaire lovecraftien, qu'il est important de différencier de la filiation qui existe entre les adaptations, est bien souvent inconscient à cause de son caractère indirect, ce qui

⁶⁵ Schultz. LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T. , SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, op. cit.

⁶⁶ PTQK Maria, *À propos du Chthulucène et de ses espèces camarades*, musée du Jeu de Paume, [En ligne], Consulté le 8 mai, 2020, <http://espacevirtuel.jeudepaume.org/a-propos-du-chthulucene-et-de-ses-especes-camara-des-3220/>

rend l'émancipation difficile vis-à-vis de certains schémas pour les créateurs d'œuvres horribles. Il est donc pertinent de supposer que les adaptations contemporaines, en s'inscrivant dans un tel contexte, ne peuvent pas échapper à cet imaginaire lovecraftien et donc aux modes d'appréhension qu'il forme chez les lecteurs.

b) Sectes, bovarysme et Lovecraft

Il existe une réception de la littérature lovecraftienne dont nous avons évoqué l'existence sans rentrer dans les détails : la lecture bovaryste. Par bovaryste, nous entendons que les lecteurs ayant ce mode d'appréhension croient réellement dans ce qu'écrit Lovecraft, et notamment à l'existence des Grands Anciens. Ajoutons que parfois, cette lecture est issue des adaptations de Lovecraft, ce qui rejoint donc notre problématique. Comme nous allons le voir, cette lecture semble aussi nous enseigner le fonctionnement de la littérature lovecraftienne sur les représentations.

Avant tout, rappelons qu'une telle lecture est paradoxale étant donné que Lovecraft lui-même essayait de développer l'esprit critique de ses lecteurs en les faisant douter des interprétations que les religions et sectes font des phénomènes naturels. Comme nous l'avons dit plusieurs fois, Lovecraft est matérialiste et athée, et cela apparaît directement dans ses nouvelles. D'après lui, tout serait matière, mais la science ne pourrait pas tout expliquer, la connaissance humaine étant limitée par nos sens. Logiquement, la magie n'existerait donc pas et les sciences seraient trop limitées pour appréhender la réalité. Dans les deux cas, l'humain serait démuni face à des phénomènes cosmiques sur lesquels il n'a aucune emprise. S.T. Joshi a écrit à propos du matérialisme de Lovecraft :

Despite his interest in the supernatural, Lovecraft was a confirmed atheist. He described himself as a 'mechanistic materialist', believing that the universe obeyed the principles and laws discovered by 19th-century science. Paradoxically this belief was at the heart of his theme of 'cosmic terror'; the vast gulfs of space and time revealed by sciences like astronomy and geology had no human scale. He wrote: 'the reason why time plays a great part in so many of my tales is that this element looms up in my mind as the most profoundly dramatic and grimly terrible thing in the universe. Lovecraft was not alone in this awareness of the sublimity of 'deep time'; Rosalind Williams suggests that 'deep time retained its aura of mystery and sacredness' despite the achievements of Cuvier, Schliemann, and T. H. Huxley.

*In 1927 he wrote 'all my tales are based upon the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large'. As a consequence his horrific extraterrestrial entities were not evil, because this implies a human morality. In 'The call of Cthulhu' Lovecraft's narrator warns: 'We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far.'*⁶⁷ *When his characters do seek to master space and time, like the insane inventor Crawford Tillinghast, who yells 'Space belongs to me, do you hear?' in 'From beyond', they invariably come to a sticky end. Neither magic nor science can make these things human and familiar.*⁶⁷

Les nouvelles de Lovecraft sont donc métaphoriques en mettant en scène des créatures symbolisant notre incapacité à comprendre la réalité, que ce soit à travers la religion ou les sciences. On pourrait d'ailleurs nuancer la dualité entre science et magie puisque dans les nouvelles de Lovecraft c'est davantage la validité des connaissances humaines, plutôt que celles des sciences, qui est mise en question. Si la magie est discréditée par Lovecraft⁶⁸ comme étant une lecture peu fiable de la nature, au contraire la science apparaît comme un moyen d'atteindre des vérités sur le monde⁶⁹. Toutefois en y faisant face, l'esprit humain déraisonne et sombre dans la folie. Les personnages de Lovecraft sont souvent des scientifiques ou intellectuels qui arrivent, par le biais de leurs disciplines, à découvrir des choses au-delà de leur compréhension. Ce sont donc les limites du cerveau humain que

⁶⁷ « Malgré son intérêt pour le surnaturel, Lovecraft était un athée confirmé. Il s'est décrit comme un « matérialiste mécaniste », croyant que l'univers obéissait aux principes et aux lois découvertes par la science du XIXe siècle. Paradoxalement, cette croyance était au cœur de son thème de la « terreur cosmique » ; les vastes gouffres d'espace et de temps révélés par des sciences comme l'astronomie et la géologie n'auraient pas d'échelle humaine. Il a écrit : « La raison pour laquelle le temps joue un grand rôle dans tant de mes contes est que cet élément apparaît dans mon esprit comme la chose la plus profondément dramatique et vraiment terrible de l'univers ». Lovecraft n'était pas le seul à prendre conscience de la sublimité du « temps profond » ; Rosalind Williams suggère que « le temps profond a conservé son aura de mystère et de caractère sacré » malgré les réalisations de Cuvier, Schliemann et T. H. Huxley.

En 1927, il écrivit « tous mes contes sont basés sur la prémisse fondamentale que les lois et les intérêts humains communs et les émotions n'ont aucune validité ou signification dans l'ensemble du vaste cosmos ». En conséquence, ses horribles entités extraterrestres ne sont pas mauvaises, car cela implique une morale humaine. Dans *L'appel de Cthulhu*, le narrateur de Lovecraft avertit : « Nous vivons sur une île d'ignorance placide au milieu des mers noires de l'infini, et cela ne veut pas dire que nous puissions voyager loin ». Lorsque ses personnages cherchent à maîtriser l'espace et le temps, comme l'inventeur fou Crawford Tillinghast, qui crie « L'espace m'appartient, entendez-vous ? » dans *From Beyond*, ils arrivent invariablement à la même fin. Ni la magie ni la science ne peuvent rendre ces choses humaines et familières. » (Nous traduisons) LOVECRAFT H.P., JOSHI S.T. (ed.), « Some notes on a nonentity », *op. cit.* p. 560.

⁶⁸ Dans des nouvelles de Lovecraft comme *The Call of Cthulhu* ou *The Other Gods*, l'utilisation du doute fantastique amène théoriquement le lecteur à douter des interprétations religieuses et à lui préférer une pensée plus rationnelle. Ce n'est bien-sûr pas toujours le cas si le lecteur passe à côté des traces d'ironies et des éléments l'invitant à douter.

⁶⁹ C'est ce que l'on voit dans *Dreams in The Witch-House*, *From Beyond*, *At The Mountain of Madness*, *Beyond The Wall of Sleep*, et bien d'autres où à chaque fois la science mène l'humain vers des découvertes qu'il n'arrive pas à interpréter faute de capacité cérébrale pour le faire.

Lovecraft met en cause et non la science directement. Dans les nouvelles de Lovecraft, la source véritable à l'origine des mauvaises interprétations de la nature n'est ni la magie (et donc la religion), ni la science, mais l'esprit humain limité. Ce cerveau limité par les sens et ses capacités, conduit à un usage limité des sciences et à la pratique de la magie et des religions pour interpréter le monde par la métaphore. Pour résumer, chez Lovecraft, les religions et la magie lisent au premier degré ce qui ne serait qu'une interprétation purement métaphorique du monde, notre cerveau étant incapable de représenter certains phénomènes autrement que par la métaphore. La nouvelle *The Other Gods* de 1921, relie d'ailleurs ce principe de lecture métaphorique du monde à l'âge préhistorique où les sciences ne permettaient pas à l'être humain de décrire autrement que par la métaphore ce qu'il y voyait, conduisant petit à petit à une vision magique et à la création de religion.

Les nouvelles de Lovecraft amènent donc à faire l'épistémologie des connaissances humaines, religieuses et scientifiques à travers ce que l'on pourrait qualifier d'un principe de « *placere et docere* horrifique »⁷⁰. Par l'utilisation de la peur, Lovecraft tente de faire réfléchir son lecteur sur les connaissances humaines pour lui faire prendre conscience, premièrement que tout est matériel mais mal interprété, et deuxièmement qu'il n'y a donc pas de dieux pour nous aider et que nous somme seuls et perdus dans les espaces infinis.

Malgré cette approche rationnelle, certains des lecteurs de Lovecraft ne sont pas toujours rationalistes et plusieurs croient que Lovecraft est un prophète, cela ayant commencé de son vivant avec William Lumley⁷¹ :

*He is firmly convinced that all our gang - you, Two-Gun Bob, Sonny Belknap, Grandpa E'ch-Pi-El, and the rest - are genuine agents of unseen Powers in distributing hints too dark and profound for human conceptions and comprehension... Indeed - Bill tells me that he has identified my Cthulhu and Nyarlathotep... so that he can tell me more about'em than I know myself.*⁷²

⁷⁰ C'est-à-dire plaire et instruire par la peur, comme nous l'avions mentionné dans notre introduction.

⁷¹ Que nous avons déjà mentionné dans une partie précédente.

⁷² « Il est fermement convaincu que tout notre groupe - toi, Two-Gun Bob, Sonny Belknap, Grandpa E'ch-Pi-El, et les autres - des agents géniaux aux services de pouvoirs invisibles trop sombre et profonds pour les concepts et compréhensions humaines... En fait, Bill m'a dit qu'il a identifié mes Cthulhu et Nyarlathotep... et qu'il peut m'en dire plus sur eux que je n'en connais moi-même. » (Nous traduisons) GONCE III John Wisdom, HARMS Daniel, *The Necronomicon Files : The Truth Behind Lovecraft's Legend*, Boston, Weiser Books, 2003, p. 99.

Cette croyance dépasse de loin le cercle privé de Lovecraft puisque comme nous allons le voir, elle influence l'une des plus célèbres théories ufologiste, complotiste et pseudo-scientifique : « la théorie des anciens astronautes ». Selon cette théorie, les anciennes civilisations humaines auraient été aidées technologiquement par des extraterrestres, qui dès lors auraient été considérés comme des dieux. Les dieux des religions polythéistes seraient en réalité ces extraterrestres. Selon ces croyances, on en trouverait des preuves à travers les fouilles archéologiques de différentes civilisations humaines. C'est par exemple cette théorie qui est à l'origine des scénarii de nombreux films importants de la science-fiction, la saga *Alien* (notamment *Prometheus* de 2012), mais aussi du film *Stargate* de Roland Emmerich. Dans ce film, des humains sont enlevés par des extraterrestres et se mettent alors à les considérer comme des dieux. C'est l'intervention des protagonistes qui leur démontrent la nature matérielle de ces pseudos divinités. En plus de cet aspect matérialiste éminemment lovecraftien, le film s'inspire de cette théorie qui, comme nous allons le voir, vient bel et bien de Lovecraft. S'il ne semble pas raisonnable de dire que le film est lovecraftien, le spectre de la littérature lovecraftienne informe néanmoins plusieurs thèmes du film en amont. Cela rejoint notre sous-partie précédente sur l'imaginaire lovecraftien inconscient et collectif.

La théorie des Anciens Astronautes a été fortement développée par Erich von Däniken, un auteur suisse pseudo scientifique, avec son livre : *Chariots of The Gods*. Erich von Däniken explique dans son livre qu'il s'inspire de plusieurs sources pour ses écrits dont *Le Matin de magicien* de 1960 par Jacques Bergier et Louis Pauwels, livre que nous avons déjà mentionné dans ce mémoire. *Le Matin des magiciens*, est le manifeste de la notion du réalisme fantastique, or comme nous l'avons vu, Jacques Bergier fait partie de ces personnes ayant popularisé Lovecraft en France tout en déformant son travail, autant par ses traductions fallacieuses que par le contexte de ses éditions, ayant pour objectif faire coller les nouvelles de Lovecraft à sa théorie.⁷³ Dans le magazine américain *Skeptic*, magazine spécialisé dans la lutte contre les croyances et la promotion du scepticisme scientifique, Jason Colavito revient sur l'influence de Lovecraft dans la théorie des anciens astronautes :

Lovecraft's work had also inspired the editors of Planète to write a book, Le Matin des Magiciens (The Morning of the Magicians) a few years earlier, in 1960. The book, by Louis Pauwels and Jacques Bergier, first introduced Lovecraft's concept of alien gods as a nonfiction hypothesis. The authors claimed that their study of religions around the world had led them to higher consciousnesses and to new revelations about the lost

⁷³ PAUWELS Louis, BERGIER Jacques, *Le Matin des magiciens - introduction au réalisme fantastique*, op. cit.

worlds of the past. Especially relevant to this is Part One: Vanished Civilizations, where they heap up evidence backing up Lovecraft's fictional claims about alien super-civilizations of the past.

Unfortunately now long out of print, the book *Morning of the Magicians* laid the foundation for all the lost civilizations books to follow, including *Chariots of the Gods*. As R.T. Gault comments, "It's all here, from the Piri Reis map to pyramidology. The authors are frankly fascinated by the idea that ancient peoples may have been more advanced in some of their technologies than we generally believe".

Von Daniken is known to have exploited this book as his major source. The bibliography of *Chariots* lists the book in its 1962 German translation: *Aufbruch ins dritte Jahrtausend*.

Now we have come all the way from Providence to Paris to the Swiss hotel where von Daniken wrote his book, and we can see how Lovecraft's brilliant fictional conceit became a very real pseudoscientific nonfiction.

Near the end of his life Lovecraft looked back on the growing body of alien god fiction that he and his friends had created: "This pooling of resources tends to build up quite a pseudo-convincing background of dark mythology, legendry, & bibliography--though of course, none of us has the least wish to actually mislead readers". Sadly, he did his work too well, and generations have now been misled by such authors as von Daniken.⁷⁴

En voulant recréer une mythologie fictionnelle qui serait à l'origine de toutes les autres, Lovecraft a ouvert la porte à des croyances telles que cette théorie des Anciens Astronautes, mais aussi celles sur les cités perdues, ou encore les croyances dans un monomythe. Le principe bovaryste à l'œuvre est ici similaire à la lecture que Derleth fait avec son mythe de Cthulhu, c'est-à-dire que les lecteurs lisent les jeux d'intertextualité comme

⁷⁴ « Le travail de Lovecraft avait également inspiré les rédacteurs de *Planète* pour écrire un livre, *Le Matin des Magiciens* quelques années plus tôt, en 1960. Le livre, par Louis Pauwels et Jacques Bergier, a présenté pour la première fois l'hypothèse que les dieux extraterrestres de Lovecraft ne seraient de la non-fiction. Les auteurs ont affirmé que leur étude des religions dans le monde les avait conduits à des consciences supérieures et à de nouvelles révélations sur les mondes perdus du passé. La première partie : les civilisations disparues, est particulièrement pertinente à cet égard, elles rassemblent des preuves étayant les affirmations fictives de Lovecraft sur les super-civilisations extraterrestres du passé.

Malheureusement épuisé depuis longtemps, le livre *Le Matin des Magiciens* a jeté les bases de tous les livres de civilisations perdues à suivre, y compris *Chariots of the Gods*. Comme R.T. Gault commente : "Tout est là, de la carte de Piri Reis à la pyramidologie. Les auteurs sont franchement fascinés par l'idée que les peuples anciens ont peut-être été plus avancés dans certaines de leurs technologies que nous ne le pensons généralement".

Von Daniken est connu pour avoir exploité ce livre comme sa principale source. La bibliographie de *Chariots* énumère le livre dans sa traduction allemande de 1962 : *Aufbruch ins dritte Jahrtausend*. Maintenant que nous sommes allés de Providence à Paris à l'hôtel suisse où von Daniken a écrit son livre, nous pouvons voir comment la brillante fiction de Lovecraft est devenue une véritable fiction pseudoscientifique.

Vers la fin de sa vie, Lovecraft a repensé à cette addition fictionnelle de dieu extraterrestre que lui et ses amis avaient créé : « Cette mise en commun des ressources a tendance à constituer un arrière-plan pseudo-convaincant de mythologie sombre, avec des légendes et de la bibliographie, bien sûr aucun de nous n'a le moindre désir d'induire le lecteur en erreur ». Malheureusement, il a trop bien fait son travail et des générations ont maintenant été induites en erreur par des auteurs comme von Daniken. » (Nous traduisons) COLAVITO Jason, « Charioteer of the Gods », *op. cit.*

étant au centre des nouvelles de Lovecraft, ce qui les empêche de déceler l'entreprise de rationalisme scientifique de Lovecraft. Toutefois, là où Derleth restait dans une lecture fictionnelle, la différence étant d'ordre théorique en se jouant entre intertextualité et transfictionnalité, les lecteurs bovarystes croient réellement dans les dieux-extraterrestres de Lovecraft. Paradoxalement, là où les Grands Anciens sont censés représenter une nature incomprise matérielle et athée, certains y voit une représentation de la vérité divine. Ces lecteurs deviennent alors à l'image des croyants présents dans ses nouvelles dont Lovecraft tente de démontrer le raisonnement fallacieux.

Certaines religions ou sectes se sont d'ailleurs attribuées directement les Grands Anciens de Lovecraft⁷⁵, la plus connue étant *The Church of Satan* (L'Église de Satan) du célèbre occultiste Anton LaVey.

*LaVey's book The Satanic Rituals (1972) includes a chapter entitled "The Metaphysics of Lovecraft." Like Lumley, The Satanic Rituals consider Lovecraft to be a conduit of sorts for "unseen Powers": "Whether his sources of inspiration were consciously recognized and admitted or were a remarkable 'psychic' absorption, one can only speculate." The rituals consist of evoking names of the Cthulhu Mythos along with the inevitable "Hail Satan," in mock ceremony evoking the elaborate proclamation and community response of the Catholic Mass.*⁷⁶

Cependant, l'église de Satan est non-théiste c'est-à-dire qu'elle considère Satan comme un symbole de la nature plutôt que comme un être divin, et il en va de même pour sa considération des créatures de Lovecraft. Anton LaVey ne prône donc pas l'existence des Grands Anciens et déclare que Lovecraft est un « avocat de l'amoralité sataniste » qui s'ignorait, c'est-à-dire que les Grands Anciens représenteraient l'amoralité de la nature telle que L'Église de Satan l'enseigne à ses disciples. Dans les nouvelles de Lovecraft ses créatures sont effectivement dépourvues de morale. Paradoxalement, il est donc possible pour une secte

⁷⁵ La plupart de nos références sur l'appropriation de Lovecraft par les sectes et religions nous vient de l'article QUINN Denis P., « Cults of an Unwitting Oracle : The (Unintended) Religious Legacy of H. P. Lovecraft », *Pop matters*, 2010, [En ligne], Consulté le 15 mai 2020, <https://www.popmatters.com/cults-of-an-unwitting-oracle-the-unintended-religious-legacy-of-h-p-lovecraft-2496158350.html>

⁷⁶ Le livre de LaVey *The Satanic Rituals* (1972) comprend un chapitre intitulé « La métaphysique de Lovecraft » Comme Lumley [William Lumley dont nous avons parlé], les *Satanic Rituals* considèrent Lovecraft comme une sorte de conduit pour des « pouvoirs invisibles » : « Que ses sources d'inspiration soient consciemment reconnues et admises ou qu'elles soient une absorption" psychique « remarquable, on ne peut que spéculer. » Les rituels consistent à évoquer les noms du mythe de Cthulhu avec l'inévitable « Je vous salue Satan », lors d'une cérémonie simulée évoquant la proclamation élaborée et la réponse communautaire de la messe catholique. » (Nous traduisons). *Ibid.*

de s'approprier la littérature lovecraftienne sans pour autant en faire une lecture bovaryste et erronée, le mode d'appréhension étant ici expert et direct.

Toutefois, comme le précise Denis Quinn, Anton LaVey est l'exception car dans le milieu de l'ésotérisme les appropriations de Lovecraft sont généralement bovarystes et étonnamment prolifiques. Nous pouvons citer Derrick Dishaw fondateur du *Cult of Cthulhu*, reconnu en Amérique comme une véritable institution religieuse. Il a fondé cette religion après son départ de l'Église de Satan, puisque contrairement à Anton LaVey, lui croyait dans l'existence des Grands Anciens. On peut voir le *Cult of Cthulhu* comme l'incarnation dans la réalité des sectes qui vénèrent les Grands Anciens dans les nouvelles. En plus d'être une lecture bovaryste, elle est donc également erronée puisqu'elle passe à côté de ce que les nouvelles de Lovecraft tentent de démontrer. D'autres occultistes comme les *Chaos Magicians* avec Frater Tenebrous et son livre *Cults of Cthulhu* ainsi que Phil Hine faisant des lectures sectaires des nouvelles de Lovecraft, se retrouvent dans la lignée de Derrick Dishaw " *[The] Dunwich Horror* for Hine can be mined for religious rituals since it "clearly illustrates that hilltop rites, associated with stone circles and strange geophysical phenomena, are a key when approaching entities such as Yog-Sothoth." ", explique Phil Hine.

Un autre occultiste influent et influencé par Lovecraft est Kenneth Grant :

*Kenneth Grant [...] heir to the esoteric religious organization Ordo Templi Orientis begun by Aleister Crowley, cites Lovecraft numerous times in his occult writings. For Grant, writing in 1980, Lovecraft should be praised for his abilities to "control the dreaming mind that it is capable of projection into other dimensions." It is well known that Lovecraft often gained inspiration for his stories in his dreams. For Grant, Lovecraft received actual arcane knowledge in his dreams, which was then expressed through the Cthulhu Mythos. Grant has inspired many magicians, some of whom have moved more into the realm of Lovecraft's fictional writings.*⁷⁷

D'après Denis P. Quinn, ce serait l'apport catholique par Derleth dans le mythe de Cthulhu qui aurait permis cette lecture théiste par de nombreux sectaires. Lovecraft était un

⁷⁷ Kenneth Grant, [...] héritier de l'organisation religieuse ésotérique Ordo Templi Orientis fondée par Aleister Crowley, cite Lovecraft à plusieurs reprises dans ses écrits occultes. Pour Grant, écrivant en 1980, Lovecraft devrait être félicité pour ses capacités à «contrôler l'esprit rêveur qu'il est capable de projection dans d'autres dimensions ». Il est bien connu que Lovecraft a souvent trouvé l'inspiration pour ses histoires dans ses rêves. Pour Grant, Lovecraft a reçu une véritable connaissance des arcanes dans ses rêves, qui a ensuite été exprimée à travers le mythe de Cthulhu. Grant a inspiré de nombreux magiciens, dont certains sont davantage entrés dans le domaine des écrits fictifs de Lovecraft. (Nous traduisons). *Ibid.*

fervent défenseur de la pensée rationaliste issue des sciences, en plus de ses nouvelles, il a écrit des essais et lettres pour s'opposer aux croyances :

*Lovecraft considered his own philosophy to be based on a "cosmic indifferentism" in which there are no gods here to help us. Morality is socially constructed. His scientific worldview led him to believe that the universe simply goes along without concern for us. His alien creatures represent this view. For Lovecraft, they were not to be taken literally.*⁷⁸

En 2016, un texte en collaboration avec le magicien Harry Houdini⁷⁹ a été retrouvé et cristallise parfaitement le rejet de Lovecraft pour toute forme de croyance et superstition. Les deux hommes qualifient leur projet de « *campaign against superstition* » (campagne contre la superstition) ayant pour objectif de démontrer que toutes les croyances viennent d'une forme de « *prehistoric ignorance* » (d'ignorance préhistorique). Bien qu'inachevé, l'essai devait comporter une dimension historique en retraçant le parcours de la formation de différentes croyances et superstitions au travers de chapitres tels que « *The Genesis of Superstition* » (La genèse de la superstition), « *The Expansion of Superstition* » (l'expansion de la superstition), and « *The Fallacy of Superstition* » (L'erreur de la superstition).⁸⁰ Une nouvelle comme *The Other Gods*, que nous avons mentionnée plus tôt, est à nouveau une parfaite illustration de cela puisque le narrateur préhistorique a une vision du monde déformée par ses croyances métaphoriques, l'ensemble de l'œuvre de Lovecraft étant d'ailleurs une lutte contre la superstition qui déformerait la réalité matérielle. Il est donc indéniable que des lectures bovarystes croyant dans l'existence des Grands Anciens sont des modes d'appréhension populaires, qu'ils soient directs ou indirects, puisqu'il y a un phénomène d'interlecture, ces lecteurs apposant leurs bagages complotistes ou religieux sur la littérature lovecraftienne

On peut penser que c'est en partie l'imaginaire collectif lovecraftien qui pousse certain lecteur à une lecture bovaryste. Cet imaginaire collectif étant en partie inconscient il semble que les créatures inventées par Lovecraft, mais aussi les objets, comme le *Necronomicon*, sont

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ Célèbre prestidigitateur français qui a souvent prouvé la supercherie de certains spiritistes (les praticiens du spiritisme codifié par Allan Kardec) en reproduisant leurs résultats à l'aide de ses tours de magie.

⁸⁰ FLOOD Alison, « Lost HP Lovecraft work commissioned by Houdini escapes shackles of history », *Guardian*, 2016, [En ligne] Consulté le 14 mai 2020. <https://www.theguardian.com/books/2016/mar/16/hp-lovecraft-harry-houdini-manuscript-cancer-superstition-memorabilia>

autonomisés de ses nouvelles et donc plus difficilement reliés à une fiction précise par certains auteurs, ce qui crée un flou dans la frontière ontologique que ceux-ci sont censés créer lors de la perception d'une œuvre. Le mythe de Cthulhu a d'ailleurs probablement son rôle à jouer puisqu'il a permis à l'œuvre de Lovecraft de dépasser son créateur.

Tous ces exemples de bovarysme pourraient sembler ne pas concerner la pratique de l'adaptation. Toutefois, ce serait passer outre le fait que ce sont certains de ces croyants qui sont à l'origine de certaines adaptations, et que, par retour de flamme, ces mêmes adaptations convertissent d'autres lecteurs à ces croyances. Le cas le plus célèbre de lecture bovaryste étant la croyance de certains lecteurs dans l'existence du *Necronomicon*, or cette croyance vient en partie des nombreuses adaptations qui en ont été faites. On peut donc dire que la pratique d'adaptation alliée à des croyances en amont fait qu'il y a création d'un mode d'appréhension bovaryste. Richard saint Gelais donne une explication à cela :

Mentionné dans des récits ostensiblement fictionnels, le *Necronomicon* ne doit-il pas être assigné à la même catégorie que *La piqure mystérieuse*, celle des textes dont le caractère imaginaire ne devrait pas faire de doute ? Tel n'est apparemment pas le cas : d'assez nombreux lecteurs, des années 1930 jusqu'à aujourd'hui, ont accordé foi aux références de Lovecraft et de ses continuateurs à l'ouvrage interdit.

Ne nous empressons pas de tenir pour des illuminés ces lecteurs motivés par d'excellentes raisons qu'ils partagent avec des lecteurs peu suspects de naïveté. La première, sur laquelle j'aurai l'occasion de revenir, est la multiplicité même de ces mentions, d'autant plus qu'elles sont le fait d'auteurs différents ; la transfictionnalité se fait ici le tremplin d'un incontestable effet en trompe-l'œil. La seconde raison est plus générale : elle consiste à rappeler que d'indubitables romans mentionnent des œuvres qui n'ont rien de fictif : Emma Bovary lit *Paul et Virginie* ; l'Autodidacte de *La Nausée* évoque *Gil Blas*, etc. Ces deux facteurs, on le pressent, sont convergents : ils tendent à confirmer l'inscription du *Necronomicon* dans une encyclopédie culturelle dont la portée s'étendrait au-delà des textes qui y renvoient. Ces références littéraires peuvent ainsi être rapprochées de ce que Michel Foucault désigne par la formule parlante d'*arrière-fable*, en l'occurrence le « discours immigrant » du savoir, « sans support ni point d'origine, venant d'un ailleurs indéterminé et surgissant à l'intérieur du texte par un acte de pure irruption ». Ce discours se donne, ou est lu, comme en lisière de la fable, en une position et avec un statut qui le préserveraient des jeux de la fiction. Les allusions, dans une œuvre, à d'autres œuvres ou auteurs s'offrent ainsi à une lecture qui n'est pas tout à fait celle, toujours en quelque manière consciente de la fictionnalité, que nous faisons du récit au sens restreint : le lecteur qui reconnaît le caractère imaginaire des personnages de Lovecraft et de leurs démêlés avec des créatures terrifiantes ne pourra s'empêcher de se demander si l'ouvrage compulsé par ces malheureux ne serait pas aussi réel que, disons, la *Démonomanie des sorciers* de Jean Bodin.

Comme maints autres, ces lecteurs adoptent ce qu'il est convenu d'appeler une posture ségrégationniste en admettant la présence au sein de la fiction d'enclaves référentielles, bribes d'un discours (souvent géographique ou historique, bibliologique

ici) dont la validité ne serait pas dépendante de celle du récit qui les accueille. Or ces enclaves peuvent être simulées : rien n'empêche un écrivain d'inclure dans son récit, comme le fait Balzac, des « [n]oms de personnages inventés [...] et cités par lui (comme s'ils avaient été incorporés à la mémoire commune et pouvaient être invoqués au même titre que les noms légendaires ou bibliques) ». La difficulté consiste à formuler les critères qui permettraient de distinguer celles de ces références qui invitent malgré tout à une lecture fictionnelle de celles qui relèvent de l'érudition imaginaire. Les calculs interprétatifs, ici, sont d'autant plus complexes qu'ils mettent en jeu des facteurs à la fois textuels (la manière dont ces références sont insérées) et encyclopédiques, liés aux connaissances des lecteurs. Il est difficile, par exemple, de prévoir l'effet que produiront les références à l'œuvre du philosophe De Selby, notes infrapaginales bibliographiques à l'appui, qui parsèment le roman *The Third Policeman* de Flann O'Brien²³. L'incongruité de la présence de notes en bas de page dans un roman, et l'allure rapidement onirique de ce dernier, alerteront sans doute plusieurs lecteurs, sans qu'il soit exclu que d'autres prêterent au moins provisoirement foi à ces références, précisément en raison du sérieux affecté par ce mode de présentation. La notoriété dont est censé jouir ce philosophe risque toutefois de faire pencher la balance, pour peu que le lecteur prenne la peine — tous ne le feront évidemment pas — d'ouvrir quelque dictionnaire de philosophie où force sera de constater son absence.

Les choses se passent un peu différemment lorsque auteur et ouvrage sont donnés comme obscurs. À la différence des références à la statue de la Liberté, à la Seconde Guerre mondiale ou à *Paul et Virginie*, les mentions du *Necronomicon* renvoient à des objets dont la réalité ne peut être aisément vérifiée : réputé rarissime et donc difficile d'accès, l'ouvrage d'Alhazred a quelque chose d'insaisissable, ce qui contribue bien évidemment au mythe qui l'entoure — en même temps que cela a permis de perpétuer durablement l'incertitude sur son statut. On sait que le motif des manuscrits introuvables joue un rôle stratégique dans le mécanisme de la supposition d'auteur. Échappant aux tentatives communes de vérification, ces auteurs, leurs manuscrits et leurs autres ouvrages peuvent dès lors être situés par les lecteurs aux franges de leur encyclopédie, en cette zone où l'absence de mentions antérieures s'expliquerait par leur ignorance à leur sujet.⁸¹

On peut ajouter à cela qu'effectivement Lovecraft mélange des références réelles et fictionnelles, ce qui relève de la frontière ontologique dont parle Richard Saint-Gelais et que nous avons déjà évoquée. Le *Necronomicon* de Simon est l'une de ces adaptations, que l'on peut qualifier de mystifications, les plus célèbres autour de la lecture bovaryste du *Necronomicon*. Ayant déjà évoqué en détail la genèse de ce livre dans une précédente partie, nous allons nous concentrer sur l'influence que celui-ci a eu sur les arts, influence qui reflète la façon dont il est lu et la portée des lectures bovarystes autour du *Necronomicon*.

Le groupe *Mercyful Fate* a adapté Le *Necronomicon* de Simon dans leurs musiques *The Mad Arab* et *The Mad Arab part II*. On y retrouve l'évocation d'Abdul al-Hazred, créateur du *Necronomicon* dans la fiction lovecraftienne, mais aussi de Cthulhu écrit

⁸¹ SAINT-GELAIS Richard, « La lecture des œuvres imaginaires : enjeux et paradoxes », *op. cit.*

KUTULU comme dans le *Necronomicon* de Simon qui essaye de créer des ponts entre les créatures de Lovecraft et les dieux sumériens. Cela ne s'arrête pas là car le chanteur du groupe, King Diamond, est un membre éminent de l'église de Satan d'Anton Lavey. Le groupe joue donc avec le satanisme et l'occultisme afin de flouter les frontières entre lecture bovaryste ou simple jeu littéraire et musical d'adaptation. Dans le film *Color out of Space* de Richard Stanley en 2020 (adaptation de *The Colour Out of Space*), on trouve également le *Necronomicon* de Simon. Celui-ci est utilisé par une adolescente qui essaie d'en reproduire les rituels pour repousser les phénomènes étranges qui arrivent à sa famille, ce qui finit par se retourner apparemment contre elle. Il y a donc là un jeu avec la lecture bovaryste de ce livre qui est inséré dans une adaptation directe de Lovecraft, (comme nous allons le voir, John Carpenter également joue avec ce phénomène de lecture bovaryste).

Dans les adaptations de notre corpus principal la croyance religieuse et les références à ces lectures bovarystes sont présentes sous plusieurs formes, des formes souvent reprises directement aux nouvelles de Lovecraft. Ainsi, dans *L'Oratio de l'Indicible*, les modalités du discours prennent une teinte de messages religieux, le traitement de la voix pleine d'échos faisant penser à celle d'un prêtre dans une église ; dans *Conarium* apparaissent des pentagrammes des Anciens (*Elder Things*) et des fresques qui ont tout de l'iconographie religieuse dans leur mise en scène rituelle. Mais on peut aller plus loin encore, si ces exemples sont proches des sectes inventées par Lovecraft, en revanche dans *In the Mouth of Madness* la religion qui apparaît à tout de la religion bovaryste transgressant la frontière ontologique des fictions lovecraftiennes. En effet, l'antagoniste Sutter Cane est présenté comme un prophète dont la littérature d'horreur, qui ne serait pas de la fiction, convertit ses lecteurs. Il y a un double sens à comprendre, premièrement dans la *diegesis* les nouvelles de Sutter Cane (qui sont en fait celles de Lovecraft) ont un pouvoir performatif, ce que Sutter Cane écrit se réalise ; deuxièmement, cette littérature performative représente comment est lu Lovecraft par certains lecteurs et réfléchit aux implications littéraires d'une telle lecture. En effet, dans le film, Sutter Cane est contraint d'écrire depuis une église, n'étant qu'un vaisseau pour la voix de Grands Anciens. On se pose donc la question plusieurs fois dans le film de ce qui est fictif ou non. Toute la ville où réside Sutter Cane est-elle son invention ? Le bovarysme littéraire amène ainsi à une réflexion plus générale sur ce qu'est la fiction et où se trouvent ses frontières. La religion serait-elle une fiction métaleptique ? C'est-à-dire une fiction franchissant la frontière ontologique ? L'imagerie religieuse revient d'ailleurs souvent autour

de Sutter Cane qui reprend beaucoup de l'*ethos* de prophète maudit souvent attribué à tort à Lovecraft. *In The Mouth of Madness* ajoute donc la métalepse à ce questionnement sur les frontières de la fiction. Cela se retrouve même illustré dans le film puisqu'à la fin d'*In The Mouth of Madness*, on apprend que le film que nous sommes en train de regarder serait l'adaptation des romans de Sutter Cane par John Carpenter, les livres de la *diegesis* du film seraient donc réels. En effet, à la fin de l'histoire, le protagoniste se rend au cinéma et regarde un film, celui-là même que nous, spectateurs, sommes en train de voir. John Trent, le héros, se rend alors compte qu'il est un personnage de l'adaptation de Sutter Cane. De la même façon, nous sommes alors amenés théoriquement à suivre le même raisonnement que John Trent, et à nous questionner sur notre propre ontologie : sommes-nous des personnages de Sutter Cane ? Bien sûr cela a pour objectif de créer la peur, mais le procédé métaleptique met surtout en évidence la réflexion que fait le film sur la lecture bovaryste des lecteurs de Lovecraft et le pouvoir performatif de la littérature de fiction en général. Il semble d'ailleurs que John Carpenter présente le pouvoir de la fiction et ce résultat bovaryste sur les lecteurs comme une force de la littérature horrifique. Dans le film, les médias critiquent ouvertement la littérature de Sutter Cane. Le protagoniste lui-même déclare qu'il ne s'agit pas de véritable littérature, un argument souvent appliqué à la littérature de genre. John Trent se met alors à lire les livres et se retrouve envahi par l'imagination que lui procure cette littérature d'horreur. Il semble donc que John Carpenter présente cette lecture bovaryste comme la preuve que les arts de l'étrange (littéraires, mais aussi cinématographiques) ont un pouvoir puissant sur l'imaginaire des lecteurs.

La réflexion menée par le film de John Carpenter montre qu'il est possible de tirer des conclusions littéraires de ces lectures bovarystes. En effet, il semble que la littérature de Lovecraft ait un pouvoir particulier sur l'imaginaire de ses lecteurs. Le sujet de notre mémoire et les résultats de nos recherches jusqu'ici concorde avec une telle analyse, la multitude de modes d'appréhension existant pour lire Lovecraft révélant une imagination débordante chez les lecteurs, débordant entre la fiction et la réalité. Comme nous l'avions vu, l'incomplétude entraînée par la frontière textuelle et l'interlecture, incite les lecteurs à créer à leur tour, mais ici, on s'aperçoit que les lecteurs de Lovecraft vont encore plus loin dans leurs incitations à créer. S'il est évident que de nombreux facteurs extérieurs ont contribué à donner à la littérature de Lovecraft une place si proéminente dans la culture populaire contemporaine, comme nous avons pu le voir tout au long de ce mémoire, il semble indéniable que l'un des

facteurs qui poussent les lecteurs, ou spectateurs de ses adaptations, à tant utiliser sa littérature pour créer de nouvelles œuvres, est sa littérature elle-même. La littérature de Lovecraft utiliserait donc des procédés littéraires suscitant particulièrement l'imagination (l'intertextualité liée aux frontières textuelles notamment, mais aussi ses descriptions indicibles qui poussent à imaginer comme un défi...) la lecture bovaryste étant un résultat extrême d'imagination débordante chez ses lecteurs. À ce stade, l'imagination n'est plus amenée à créer de la *fan fiction*, mais bel et bien à considérer la fiction comme la réalité. Rappelons que le bovarysme, issue du personnage d'Emma Bovary de Flaubert dans son roman *Madame Bovary* représente exactement cela : le pouvoir de la littérature faisant perdre la notion de réalité (ce qui amène Emma Bovary au suicide dans le livre). Un fort pouvoir sur l'imaginaire implique donc que le lecteur est sollicité dans ses facultés de représentation (sa *mimesis*) et donc de création (l'imagination étant une force créatrice du lecteur motivé par la lecture). Or, le résultat d'une création mentale peut-être la production d'un univers fictif, mais aussi d'une croyance en celui-ci dans des cas extrêmes. On pourrait donc bien parler d'une imagination débordante, au sens littéral, puisque celle-ci se retrouve entre la réalité et la fiction chez certains lecteurs. Le mode d'appréhension de certains lecteurs et spectateur d'adaptation pouvant les conduire à une réalisation artistique ou à la création d'une religion, l'imaginaire étant visiblement sociale avant d'être artistique.

c) Le racisme lovecraftien perçu par la société contemporaine

Nous avons questionné la présence de la littérature lovecraftienne dans la société et sa façon de créer un imaginaire collectif. Nous allons revenir sur une question liée à cet imaginaire collectif modifiant les modes d'appréhension qui s'est posée plusieurs fois durant ce mémoire : le racisme de Lovecraft, et précisément sur façon dont celui-ci serait une source d'inspiration pour ses créatures. La question est d'autant plus pertinente que les monstres de Lovecraft sont des sources d'inspirations omniprésentes dans la culture populaire et donc logiquement pour les adaptations lovecraftiennes.⁸²

Premièrement, commençons par rappeler ce que nous avons dit précédemment, que le racisme de Lovecraft lui vient en partie des théories scientifiques du biologiste allemand Haeckel.⁸³ Or Haeckel est également l'un des scientifiques à l'origine de la philosophie matérialiste de Lovecraft.⁸⁴ Pour, autant il s'agirait d'un sophisme de penser que parce que les monstres de Lovecraft représentent un inconnu matérialiste, ils représenteraient également une peur raciste. En effet, que la lecture de Haeckel par Lovecraft l'ait poussé à former d'une part sa philosophie matérialiste et d'autre part son racisme ne fait pas que les deux notions soient liées. Premièrement, Haeckel n'est pas le seul scientifique ou philosophe que Lovecraft a lu pour développer son matérialisme, Thomas Henry Huxley, Nietzsche et les épicuriens sont également des influences majeures sur cet aspect de la pensée Lovecraftienne. De plus, la pensée matérialiste de Lovecraft diverge de celle de Haeckel, comme l'explique ST Joshi, Lovecraft est épicurien, et à l'instar de Voltaire ne croit ni que les phénomènes sont bien adaptés à leurs environnements, contrairement à certaines religions, ni que le cosmos évolue vers un unique objectif, contrairement à Haeckel.⁸⁵ Et enfin, il n'y a pas de lien direct entre les notions de matérialisme et de racisme, que ce soit chez Haeckel ou d'autres penseurs du matérialisme. Tous ces arguments démontrent qu'il est impossible de faire le lien entre les créatures de Lovecraft et son racisme, les créatures de Lovecraft étant les métaphores d'une nature matérielle que les sens humains ne permettent pas de comprendre. Pourtant, on trouve

⁸² Il ne s'agit en aucun cas de faire l'apologie du racisme de Lovecraft dans cette sous-partie.

⁸³ MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, op. cit.

⁸⁴ JOSHI S.T., THILL Christophe (Trad.), *Je suis Providence*, Paris, ActuSf, 2019, [EN ligne], Consulté le 24 mai 2020, <https://books.google.fr/books?id=kVsSdWAAQBAJ&pg=PT576&lpg=PT576&dq=Lovecraft+Haeckel&source=bl&ots=PXUWVjnhQx&sig=ACfU3U3hMcFuBrLcqDhte5gpQliBbkgGbw&hl=fr&sa=X&ved=2ahUKewjZm5C-j8zpAhUIAGMBHWSTCwQ6AEwA3oECAoQAQ#v=onepage&q=Lovecraft%20Haeckel&f=false>

⁸⁵ *Ibid.*

régulièrement de telles interprétations chez les lecteurs de Lovecraft et dans des travaux de recherche sur la littérature Lovecraftienne. On peut donc se demander d'où vient un tel mode d'appréhension. Clément Hossaert par exemple, explique que les créatures de Lovecraft auraient une origine raciste, ce qui se retrouverait dans les œuvres qui s'en inspirent, et donc ses adaptations :

C'est dans cette appréciation du monstre d'horreur et de science-fiction, avec ses racines racistes parfois convoquées dans un cinéma de l'invasion tel *Invasion of the Body Snatchers* (1956) que se trouve une forme de sous-genre de la science-fiction où l'humain est scruté dans son rapport à un autre menaçant et déterminé à copier, contaminer puis détruire l'ordre naturel. Le rapport du lecteur/ spectateur à *Annihilation* est donc mis en jeu par des réflexes de réception hérités d'une tradition d'un film de genre qui produit du monstrueux fascinant et effrayant. *Annihilation*⁸⁶ s'inspire également très fortement d'une esthétique héritée des œuvres de Lovecraft.

Il est également courant de lire que le racisme de Lovecraft serait à l'origine des mécanismes littéraires suscitant la peur dans ses nouvelles, et que ses monstres seraient une métaphore de la peur de l'inconnu, c'est-à-dire de l'étranger. Il semble pourtant qu'il s'agit d'un sophisme mêlant deux aspects dissociés de Lovecraft. Si l'origine de ces monstres questionnant l'altérité vient bel et bien des nouvelles lovecraftiennes, en revanche il semble faux de dire que ces monstres aient des racines racistes. En effet, quand bien même le racisme de Lovecraft est irréfutable, Lovecraft explique autant dans ses nouvelles, que dans ses lettres et essais (que nous avons évoqué plusieurs fois dans ce mémoire), que ses créatures métaphorisent la peur d'un inconnu d'ordre scientifique, un inconnu phénoménal que l'homme ne peut pas percevoir par les sens. Une nouvelle comme *From Beyond* est claire à ce propos :

Of all the space unoccupied by familiar material objects not one particle was vacant. Indescribable shapes both alive and otherwise were mixed in disgusting disarray, and close to every known thing were whole worlds of alien, unknown entities. It likewise seemed that all the known things entered into the composition of other unknown things,

⁸⁶ HOSSAERT Clément, « Shimmer et Chimère. Genre, transe et rimes à l'ère de l'anthropocène dans *Annihilation* de Jeff Vandermeer et Alex Garland », *Kinephaos*, Montreal, Canada, [En ligne], Consulté le 5 mai 2020, <https://www.kinephanos.ca/2020/shimmer-chimere/>

*and vice versa. Foremost among the living objects were great inky, jellyish monstrosities which flabbily quivered in harmony with the vibrations from the machine.*⁸⁷

Les questionnements sur l'altérité des monstres lovecraftiens viennent donc de son athéisme, avant même son matérialisme, et sont de l'ordre des sciences physiques. Il semble à nouveau que lier ses monstres à son racisme est donc de l'ordre de la surinterprétation. Les monstres lovecraftiens ne sont donc pas des métaphores d'un « versant raciste de l'imaginaire occidental qui cristallisait, en l'homme d'Afrique, le démon venu menacer la civilisation » comme le dit Clément Hossaert.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, Houellebecq avec sa biographie *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie* essaye de démontrer l'origine raciste des nouvelles de Lovecraft. Pour ce faire, il compare des passages racistes de la correspondance privée de Lovecraft à des descriptions de monstres dans ses nouvelles. Le résultat de cette confrontation est que racisme et descriptions monstrueuses semblent proche esthétiquement, et avoir comme origine la peur de l'inconnu de Lovecraft. Cependant, une ressemblance esthétique ne prouve rien puisqu'il s'agit du même auteur, il est donc évident que son style apparaisse dans sa correspondance et ses écrits. De plus, il s'agit d'une lecture biographique des nouvelles de Lovecraft, et qui plus est qui déforme la réalité, car Lovecraft ne dit jamais avoir peur de l'inconnu. En réalité, cette peur de l'inconnu qui est souvent associée à son racisme, lui vient de la phrase célèbre « *The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown* »⁸⁸ que Lovecraft écrit dans son essai *Supernatural Horror in Literature*. Avec cette phrase Lovecraft décrit uniquement un mécanisme littéraire qui provoque la peur et en aucun cas ne fait le lien avec son racisme ou ses propres peurs. Dire que Lovecraft fonde ses propres nouvelles sur la peur de l'inconnu est possible, mais en revanche il n'est pas possible de lier cet inconnu à son racisme. Il s'agit donc d'un sophisme, certains lecteurs trouvant des ressemblances entre les deux notions qui les rapprocheraient alors que rien ne le permet dans les faits.

⁸⁷ De tout l'espace inoccupé par des objets matériels familiers, aucune particule n'était vacante. Des formes indescriptibles, vivantes ou non, étaient mélangées dans un désarroi dégoûtant, et près de tout ce qui était connu se trouvaient des mondes entiers d'entités étrangères inconnues. Il semblait également que toutes les choses connues entraient dans la composition d'autres choses inconnues, et vice versa. Au premier rang des objets vivants se trouvaient de grandes monstruosité d'encre et de gelée qui frémissaient flamboyantes en harmonie avec les vibrations de la machine. (Nous traduisons)

⁸⁸ « La plus vieille et forte émotion de l'humanité est la peur et le plus grand type de peur est la peur de l'inconnu. » (Nous Traduisons)

Qui plus est, faire une lecture de textes littéraires à travers le prisme biographique de son auteur est nécessairement déformant. Ici, par exemple en essayant de trouver du racisme dans les nouvelles de Lovecraft, on finit par en trouver là où il n'y en a pas⁸⁹, par détourner des phrases de l'auteur et ne plus se focaliser sur ce que nous disent les nouvelles elles-mêmes, créant un mode d'appréhension particulier. Car, dans les textes de Lovecraft ce que représentent les créatures est souvent expliqué et il ne semble pas qu'il y ait besoin de chercher des éléments biographiques pour le comprendre. Par exemple, l'incipit de *The Call of Cthulhu* fait clairement comprendre qu'il y a des phénomènes physiques dépassant l'entendement humain mais que la synthèse de toutes les sciences permettrait peut-être de les comprendre un jour. Cthulhu devient alors l'illustration de ces phénomènes incompris, telle une expérience de pensée venant illustrer la thèse exposée par le narrateur (et non par Lovecraft) en début de nouvelle. Voir dans Cthulhu une manifestation des peurs de l'inconnu lié au racisme de Lovecraft est donc une lecture orientée par de l'interlecture et des attentes qui ne font pas de différenciation entre auteur et narrateur, et qui ne semble pas non plus lire la nouvelle dans son entièreté, la nouvelle elle-même n'allant pas dans le sens d'une telle interprétation. Comme nous l'avons vu, un théoricien comme Umberto Eco parlerait de surinterprétation de la part des lecteurs. On ne peut donc pas lier matérialisme et racisme ; lier la peur de l'inconnu au racisme de Lovecraft ; ou trouver une origine raciste aux créatures de Lovecraft sans contredire les nouvelles elles-mêmes à travers de l'interlecture et de la surinterprétation.

Le point de vue des experts sur la littérature lovecraftienne est d'ailleurs unanime à ce sujet que ce soit Christophe Thill⁹⁰, Jacque Fréjault⁹¹ ou S.T. Joshi, tous conviennent que le racisme de Lovecraft, en plus de ne pas être à l'origine de la peur de l'inconnu, et donc des monstres, n'a que peu ou pas d'effet sur sa littérature. S.T. Joshi explique :

Although Lovecraft is popular in the United States (and around the world), and he is being read more and more widely, the belief that Lovecraft was a "vicious racist" is having a damaging effect on his reputation. This belief is often fostered by people who have a low regard for Lovecraft and have seized upon this one flaw in his character in order to discredit his work as a whole. These people are not interested in truly understanding why Lovecraft adopted the views he did, or what historical or personal

⁸⁹ Et ne pas se focaliser où il y en a, car il y a effectivement des traces de racisme dans les nouvelles de Lovecraft, mais qui ne sont pas les monstres indicibles pointés du doigt par les détracteurs.

⁹⁰ THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, op. cit.

⁹¹ GARRIGOU-LAGRANGE Matthieu, *H.P. Lovecraft (2) – Ambiguïtés politiques*, op. cit.

*circumstances led him to do so; they simply use racism as a cudgel to beat Lovecraft over the head with. I myself, as a person of colour, have never felt any personal insult in Lovecraft's racism and have always believed that it was an unfortunate result of his personal circumstances and of the culture in which he lived. And racism has relatively little effect on his greatest works of fiction.*⁹²

Il semble intéressant de mentionner ce sophisme que l'on rencontre généralement dans les études lovecraftiennes, car il reflète l'interprétation de l'un des modes d'appréhension contemporain, populaire et direct de la littérature lovecraftienne.

Cependant, nuancions notre propos car il serait fallacieux d'affirmer que le racisme de Lovecraft n'apparaît jamais dans ses nouvelles. Notre propos était bien de dire que ce sont les monstres lovecraftiens qui n'ont pas pour origine son racisme. Il y a bel et bien des œuvres qui reflètent une conception de l'évolution darwinienne proche du racisme. Dans *The Lurking Fear* par exemple, des êtres humains régressent à un stade d'évolution primitif, devenant des sortes de singes. Ici il ne s'agit pas de racisme mais d'une peur basée sur l'évolution biologique : l'homme aurait pour origine un animal primitif, ce qui ferait donc peur c'est la bestialité de l'homme. Comme toujours chez Lovecraft, à l'aide d'un *placere et docere* horrifique, il s'agit de faire peur pour que les lecteurs prennent conscience d'une réalité : seul l'esprit permettrait à l'homme de s'élever malgré son animalité, Lovecraft croyant lui-même dans la théorie de l'évolution. De même, dans une autre nouvelle, moins connue et donc moins souvent citée, on trouve un thème similaire, mais qui devient raciste. Il s'agit de *Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family* écrit en 1920. Dans cette histoire, Arthur Jermyn découvre au Congo Belge une race de singes blancs à l'origine biologique de l'humanité. *A priori*, il n'y a donc rien de raciste, ces singes prouvant même que les races n'existent pas au sein de l'espèce humaine. Cédric Monget⁹³ explique pourtant que dans cette nouvelle le mécanisme de la peur est que l'homme blanc est rapproché par ses origines

⁹² Bien que Lovecraft soit populaire aux États-Unis et à travers le monde, et qu'il soit lu de plus en plus largement, la croyance dans le fait que Lovecraft était un « odieux raciste » a un effet dommageable sur sa réputation. Cette croyance est souvent encouragée par des personnes qui ont une faible estime de l'auteur et qui saisissent ce défaut dans son caractère pour discréditer son œuvre dans son ensemble. Ces personnes ne sont pas intéressées par le fait de comprendre véritablement pourquoi Lovecraft avait ces opinions, ou quelles circonstances historiques ou personnelles l'ont mené à les avoir. Elles utilisent simplement le racisme comme un gourdin pour taper sur la tête de Lovecraft. Moi-même, en tant que personne de couleur, je n'ai jamais ressenti comme une insulte le racisme de Lovecraft et j'ai toujours cru qu'il était le résultat malencontreux de son vécu et de la culture dans laquelle il vivait. Son racisme affecte relativement peu ses plus grandes œuvres de fiction. *An interview with S. T. Joshi*, leschroniquesduchroniqueur, [EN ligne], Consulté le 5 mai 2020, <https://leschroniquesduchroniqueur.wordpress.com/2019/07/10/interview-de-s-t-joshi/>

⁹³ *Ibid.*, p. 16.

bestiales, de la même origine que l'homme noir, ces singes étant leurs ancêtres communs. Et effectivement, en découvrant qu'il est lié biologiquement avec ces singes blancs monstrueux le protagoniste Arthur Jermyn s'immole par le feu. Il semble que ces singes soit le chaînon manquant entre l'homme et le singe. Les scientifiques détruisent ensuite toute trace de cette vérité scientifique. Le mécanisme pour provoquer la peur se base donc sur la peur de la bestialité, mais également sur le racisme des lecteurs, puisque le fait que les hommes noirs et blancs aient des origines communes et soient de la même espèce n'est pas effrayant pour un lecteur non-raciste, puisqu'il s'agit de la vérité. Seul un lecteur raciste peut-être choqué par une telle découverte, et seul un écrivain raciste peut penser que cela puisse faire peur. Il s'agit probablement de la seule nouvelle où les monstres, qui sont en fait des singes, ont une origine dans la croyance raciste de Lovecraft, toutefois, même ici ces créatures sont l'inverse d'une métaphore raciste, c'est le personnage principal qui est explicitement raciste.

De nos jours, il semble donc que les lecteurs contemporains de Lovecraft ont plusieurs modes d'appréhension de son racisme. Certains font l'impasse sur celui-ci, d'autres voient ce racisme comme le fondement de ses nouvelles et veulent en proscrire la lecture, d'autres encore, plus nuancés le prennent en considération, sans pour autant essayer d'interpréter les nouvelles de Lovecraft comme pétries par ce racisme. Le racisme lovecraftien est logiquement très clivant dans la société contemporaine ce qui fait que les détracteurs de Lovecraft n'ont généralement pas un mode d'appréhension expert ou direct de ses œuvres et arrivent assez facilement à persuader d'autres lecteurs. Toujours est-il que dans les adaptations de Lovecraft, le racisme n'apparaît jamais, le mode d'appréhension qui lit de manière raciste les œuvres de Lovecraft semble donc le faire à partir de l'imaginaire collectif lovecraftien. En effet, le racisme de Lovecraft n'était pas connu avant que l'on redécouvre sa correspondance, l'intégration du racisme de Lovecraft à cet imaginaire collectif ne peut être que récent et induit qu'il déforme et surinterprète la littérature lovecraftienne à travers un mode d'appréhension populaire et indirect.

Conclusion

La problématique de ce mémoire est de comprendre la façon dont les adaptations contemporaines de Lovecraft modifient le mode d'appréhension des œuvres de Lovecraft. Nos premières hypothèses étaient d'abord que le fonctionnement des adaptations amenait à des changements nécessaires, mais aussi que le mythe de Cthulhu omniprésent de Derleth changeait la lecture initiale des œuvres. Au cours de ce mémoire, nous avons pu découvrir que de nombreux autres facteurs accumulés à la pratique de l'adaptation et au mythe de Cthulhu expliquent comment les adaptations modifient la réception.

Dans une première partie nous avons étudié les modes de publication et de diffusion de la littérature de Lovecraft pour comprendre comment cela influence la forme de ses adaptations. Nous avons découvert que certains de ces modes déforment les textes à travers des traductions incomplètes ou fallacieuses, mais qu'elles déforment aussi l'*ethos* de Lovecraft, le faisant passer pour un poète maudit et reclus. Conformément à nos hypothèses, le mythe de Cthulhu semble lier à ces diffusions et publications orientées, Derleth, son créateur, étant à l'origine des premières publications et diffusions de Lovecraft. Les lecteurs lisent les nouvelles de Lovecraft depuis longtemps comme un univers transfictionnel à cause du mythe de Cthulhu, alors que ce n'est *a priori* pas le cas. Cependant, d'autres acteurs que Derleth ont aussi participé à diffuser un *ethos* faussé de Lovecraft, notamment Jacques Bergier en France avec son « réalisme fantastique », changeant également la lecture des nouvelles lovecraftiennes en un mode d'appréhension bovaryste. D'autres acteurs encore ont participé à cette déformation, notamment certains traducteurs. Il est donc indéniable que la diffusion de Lovecraft influence sa réception, mais il faut nuancer le rôle du mythe de Cthulhu qui n'est qu'un facteur parmi d'autres à prendre en compte concernant les publications ayant mené à déformer en amont interprétation et réception de la littérature lovecraftienne et donc à forger des formes d'adaptations privilégiées pour la littérature lovecraftienne.

Nous nous sommes ensuite penchés sur les adaptations et l'analyse des outils utilisés pour adapter Lovecraft, l'une de nos deux principales hypothèses étant que les adaptations modifient la réception à cause de leur fonctionnement. Le résultat est qu'en effet la pratique d'adaptation est soumise à des contraintes d'équivalences et à des choix qui ensemble

éloignent nécessairement l'adaptation du modèle originel. Que ce soit l'image elliptique ; la déconstruction, acoustique ou non ; la folie comme mécanisme ludique ; ou le choix d'un genre plutôt qu'un autre ; il s'agit d'équivalences qui enferment le modèle littéraire lovecraftien dans des schémas déformants et oriente l'adaptation lovecraftienne vers des formes particulières. Il est à noter qu'il existe d'autres procédés d'équivalences mais que ceux-ci semblent être les plus récurrents.

Dans une deuxième partie, nous nous sommes intéressés non plus directement aux nouvelles et adaptations de Lovecraft, mais aux lecteurs et à Lovecraft en tant qu'auteur. Cela nous a permis de comprendre comment certaines théories littéraires fondamentales liées à l'adaptation modifient la réception des lecteurs. Nous avons compris qu'une adaptation est une œuvre, créée par un lecteur, qu'elle est toujours liée à un autre média par l'œuvre qu'elle adapte et qu'elle change nécessairement celui-ci en la faisant passer d'un média à l'autre. Ces changements entraînent une recherche d'équivalences qui modifient nécessairement et involontairement l'œuvre d'origine. S'ajoutent aussi des choix artistiques. Nous avons également vu en détail les notions d'intertextualité et de transfictionnalité, et comment le basculement de l'un à l'autre dépendait souvent du point de vue des lecteurs. À nouveau, le mythe de Cthulhu a son rôle puisqu'il est le premier à interpréter l'intertextualité chez Lovecraft comme de la transfictionnalité. Nous avons également démontré qu'une adaptation pouvait être transfictionnelle et franchir la clôture fictionnelle créée par les lecteurs, grâce aux changements volontaires apportés par l'adaptation et sa nécessaire recherche d'équivalence.

Ces notions théoriques nous ont donc permises de comprendre le rôle fondamental des lecteurs et donc que les adaptations ne modifient pas la réception uniquement à l'aide de leurs mécanismes, mais aussi des phénomènes psychologiques en jeu chez les lecteurs. La notion d'interlecture nous a ainsi permis de comprendre que l'inconscient pouvait changer la façon d'interpréter Lovecraft, à nouveau avec le mythe de Cthulhu qui imprègne l'inconscient collectif, mais aussi avec l'ensemble des adaptations et œuvres inspirées de Lovecraft non nécessairement liées au mythe. Cette même notion, ainsi que la clôture textuelle, sont d'ailleurs ce qui pousse autant de lecteurs à poursuivre l'œuvre de Lovecraft. Enfin, il nous est apparu qu'étudier l'*ethos* de Lovecraft était à ne pas négliger, puisque si le lecteur a un rôle essentiel, la piste de l'auteur semblait également cohérente. Nous avons donc remarqué que Lovecraft était souvent lié à ses propres nouvelles dans ses adaptations, son *ethos* étant ainsi important dans la façon qu'ont les lectures d'appréhender ses nouvelles. Qu'aujourd'hui les

connaissances biographiques permettent une meilleure connaissance de l'auteur n'empêche pas qu'il soit souvent lié à ses œuvres, probablement du fait d'une tradition.

Au cours de ces deux premières parties, et à l'aide tous ces facteurs (auteur, lecteur, œuvre et adaptation), nous avons formé des catégories de modes d'appréhensions, celui-ci se faisant à travers le truchement de plusieurs notions. En mélangeant quatre adjectifs, il semble possible de catégoriser l'ensemble des modes d'appréhension de manière neutre et objective :

- Direct : Réception prenant d'abord en compte les œuvres littéraires de Lovecraft.
- Indirect : Réception prenant d'abord en compte le mode d'appréhension d'une adaptation ou inspiration lovecraftienne, par exemple le mythe de Cthulhu, avant la littérature lovecraftienne.
- Expert : Réception d'une nouvelle de Lovecraft ou de ses adaptations à travers une connaissance érudite de Lovecraft et sa littérature.
- Populaire : Réception à travers les réappropriations déformantes de la culture populaire envers Lovecraft et sa littérature.

L'oratorio de l'indicible de Michel Titin-Schnaider est ainsi direct et populaire ; *In The Mouth of Madness* de John Carpenter, direct, expert et populaire ; *Les cauchemars de Lovecraft, l'appel de Cthulhu et autres récits de terreur* de Horacio Lalia est direct et expert ; et *Conarium*, indirect, expert et populaire.

À partir de cela, dans une troisième partie nous avons élargi le périmètre et tenté de retracer l'évolution des adaptations lovecraftiennes au cours des décennies. Ayant réalisé l'étude de la diffusion des nouvelles de Lovecraft, il semblait important de réaliser également celle de la diffusion des adaptations de Lovecraft, pour comprendre de la même manière les phénomènes qui pouvaient informer les modes d'appréhension des adaptations contemporaines. Il en ressort la découverte d'une filiation transmédiatique entre les adaptations de Lovecraft tout au long de son histoire. De plus, la littérature lovecraftienne s'est retrouvée particulièrement déformée lors de sa réappropriation par la culture populaire. Le résultat de ces deux phénomènes étant que les adaptations contemporaines sont héritières d'une filiation esthétique particulièrement déformée par son passage dans la culture populaire, et que cela se voit directement dans les adaptations. Celles-ci faisant le plus souvent référence

à d'autres adaptations. Les adaptations de Lovecraft sont ainsi rarement des lectures directes des œuvres originelles et sont plutôt la réception de réceptions.

Nous avons également pris conscience que la littérature lovecraftienne est à l'origine d'influences qui ont formé un imaginaire collectif vaste, transmédiatique et parfois inconscient qui imprègne tout le genre de l'horreur. Cet imaginaire collectif a créé un contexte pour les artistes et adaptateurs de Lovecraft qu'il est difficile de dépasser. Les adaptations de Lovecraft sont ainsi parfois influencées par Lovecraft sans même en avoir conscience. En passant dans un inconscient collectif, la littérature lovecraftienne est également à l'origine de certaines croyances et théories pseudoscientifiques. Dans cette même lignée certains lecteurs sont arrivés à une lecture bovaryste à travers des adaptations comme le *Necronomicon* de Simon. Ces lectures bovarystes démontrent que les procédés littéraires de Lovecraft amènent l'imagination de certains lecteurs à se faire débordante. Si dans certains cas cela peut amener à une lecture bovaryste, c'est aussi un autre facteur qui pousse nombre de lecteurs à créer des adaptations et œuvres inspirées de Lovecraft.

Nous avons terminé notre analyse des influences lovecraftiennes sur la société avec un autre mode d'appréhension particulier : le racisme. Cela nous a permis de démontrer que l'imaginaire lovecraftien dépasse le simple cadre de ses œuvres ou adaptations tout en en modifiant les modes d'appréhension puisque des éléments de sa réalité biographique peuvent également modifier sa réception.

Au terme de ce mémoire, nous voyons qu'il semble vain de vouloir comprendre comment se réalisent les modes d'appréhension des lecteurs de façon exhaustive, car il est impossible d'appréhender l'ensemble des facteurs en jeu. Toutefois, il semble que nous sommes parvenus à un résultat permettant d'appréhender les principaux facteurs qui entrent en jeu, résultat que seule l'étude simultanée de plusieurs médias artistiques semble capable de nous donner. Les résultats que nous avons obtenus se répétant dans de nombreux cas, il semble que nous ayons un niveau de preuve suffisant pour valider leurs rôles dans la modification de la réception des nouvelles lovecraftiennes par leurs adaptations.

Bibliographie

I/ Œuvre du corpus principal

A. Œuvres littéraires

- LOVECRAFT H.P., *Necronomicon, the best weird tales of HP Lovecraft commemorative edition*, Stephen Jones (edi.), Londres, Gollancz, 2008.
- LOVECRAFT H.P., *Eldritch Tales, a miscellany of the macabre*, Stephen Jones (edi.), Londres, Gollancz, 2011.
- LOVECRAFT H.P., BON François (trad.), *Dans l'Abîme du temps*, Paris, Points, 2015.

B. Œuvres cinématographiques

- CARPENTER John, *In the Mouth of Madness*, 1994, 95 minutes.

C. Œuvres graphiques

- LALIA Horacio, *Les cauchemars de Lovecraft, l'appel de Cthulhu et autres récits de terreur*, Jean-Michel Boschet (trad.), Grenoble, Glénat, 2014.

D. Œuvres musicales

- TITIN-SCHNAIDER Michel, *L'Oratorio de l'indicible*, Brunoy, Aventures électro acoustiques, 2009.

E. Œuvres vidéoludiques

- KATROGLU Galip, SAMLI Onurn, SAMLI Oral, *Conarium*, Istanbul, Zoetrope Interactive, 2017.

II/ Œuvres du corpus secondaire

A. Œuvres littéraires

- VANDERMEER Jeff, *Annihilation*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2014.
- SIMON, TOUBOUL Phillip (trad.), *Necronomicon*, Paris, Bragelonne, 2019.

B. Œuvres cinématographiques

- CARPENTER John, *The Thing*, 1982, 109 minutes.
- CARPENTER John, *Prince of Darkness*, 1987, 102 minutes.
- CORMAN Roger, *The Haunted Palace*, 1963, 87 minutes.
- DEL TORO Guillermo, *Hellboy*, 2004, 122 minutes.
- GARLAND Alex, *Annihilation*, 2018, 115 minutes.
- GORDON Stuart, *From Beyond*, 1986, 85 minutes.
- SCOTT Ridley, *Alien*, 1977, 117 minutes.
- STANLEY Richard, *The Colour Out of Space*, 2019, 111 minutes.
- RAIMI Sam, *Evil Dead*, 1981, 80 minutes.
- WAN James, *Aquaman*, 2018, 143 minutes.

C. Œuvres graphiques

- BRECCIA Alberto, *Les mythes de Cthulhu*, Rackham, « Capitaine Blood », 2008.
- DRUILLET Phillipe, *Démons et Merveilles*, Paris, éditions Opta, 1976.
- INGELS Graham, FELDSTEIN Al, *The Vault of Horror*, « Fitting Punishment », New York, EC Comics, vol. 1, n° 16, 1950.
- INGELS Graham, FELDSTEIN Al, *The Vault of Horror*, « Baby...It's Cold Inside ! », New York, EC Comics, vol. 1, n° 17, 1951.
- NIKOLAVITCH Alex, LEE Lara, BENITEZ Gervasio, AON Carlos, *Howard P. Lovecraft Celui qui écrivait dans les ténèbres*, Paris, Editions21g, « Destin d'histoires », 2018.
- OLIVER Jose, TORRES Bartolo, *Young Lovecraft*, Philadelphie, Kettledrummer Books, 2012.
- PETERSEN Sandy, MUZY Loïc, *Cthulhu les créatures du mythe*, Paris, Bragelonne, Sans-détour, 2017.

- RADIONOFF Hans, BRECCIA Enrique, GRIFFEN Keith, *Lovecraft*, New York, Vertigo, 2004.
- THOMAS Roy, WINDSOR-SMITH Barry, *Tower of Shadows*, « The Terrible Old Man ! », New York, Marvel, n° 3, 1970.
- THOMAS Roy, Craig Johnny, *Chamber of Darkness*, « The Music of Erich Zann », New York, Marvel, n°5, 1970.
- THOMAS Roy, PALMER Tom, *Tower of Shadows*, « Pickman's Model », New York, Marvel, n°7, 1971.

D. Œuvres musicales

- HETFIELD James, ULRICH Lars, BURTON Clifford., MUSTAINE Dave., « The Call of Ktulu », *Ride The Lightning*, 1984.
- HILLAGE Steve, STEWART Dave, BROOKS Clive, CAMPBELL Mont, *Azrael*, « Azathoth », Londres, Decca Records, 1969.
- SHELTON Mark, « From Beyond », *The Court of Chaos*, Paris, Black Dragon Records, 1990.
- SHERMAN Hank, *Time*, « The Mad Arab », Agoura Hills, Metal Blade Records, 1994.
- SHERMAN Hank, *Into The Unknown*, « Kutulu (The Mad Arab Part Two) », Agoura Hills, Metal Blade Records, 1996.
- IOMMI Tony, GEEZER Butler, WARD Bill, OSBOURNE Ozzy, Black Sabbath, « Beyond The Wall of Sleep », London, Vertigo, 1970.

E. Œuvres vidéoludiques et jeux de rôles

- CELLIER Norbert, *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet*, Lyon, Infogrames, 1993.
- ELDRITCH GAMES, *The Hound of Shadow*, Redwood City, Electronic Arts, 1989.
- LEBLING Dave, *The Lurking Horror*, Cambridge, Infocom, 1987.
- RAYANAL Frédérick, *Alone In The Dark*, Lyon, Infogrames, 1992.
- PETERSEN Sandy, *RuneQuest*, « The Gateway Bestiary », Ann Arbor, Chaosium, 1980.
- PETERSEN Sandy, *L'Appel de Cthulhu*, 7e édition française, Nancy, Sans-détour, 2015, [En ligne], Consulté le 14 décembre 2019, <https://fr.ulule.com/appel-cthulhu>

- WARD Jim, *Deities & Demigods*, Hauppauge TSR, 1980.

III/ Littérature Critique

A. Articles et ouvrages portants sur les adaptations de Lovecraft et leurs modes d'appréhension de l'œuvre lovecraftienne

- AUDUREUA William, « Avec Alien, H. R. Giger a rajouté à l'imaginaire lovecraftien une dimension sexuelle » *Le Monde*, [En ligne] consulté le 4 mai 2020, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/05/26/avec-alien-h-r-giger-a-rajoute-a-l-imaginaire-lovecraftien-une-dimension-sexuelle_5467485_4408996.html
- BAERT Sebastien, *Cthulhu metal : L'Influence du mythe*, Bragelonne, 2019.
- DAVID Coralie. « Le jeu de rôle sur table aux États-Unis : une pratique culturelle intercréative et ses relations avec la culture populaire », *Revue française d'études américaines*, vol. 151, n° 2, 2017.
- DAVID Coralie, *Le roleplay, finalement, qu'est-ce que c'est ?*, Orc'idée, Lausanne, 2016. [En ligne], https://www.youtube.com/watch?v=kooD3Z6G_k4. Conférence prononcée en 2016 à Lausanne
- CARAYOL Martin, « Lovecraft et le metal européen : une influence tentaculaire », *Paris, Liberation*, [EN ligne] consulté le 21 avril 2020, <http://eurock.blogs.liberation.fr/2012/11/07/presence-de-hp-lovecraft-dans-le-rock-europeen/>
- DI FILIPPO Laurent, « Réception et adaptation ludique du “ Mythe de Cthulhu “ », *Jouer avec l'horreur*, Strasbourg, *Revue des sciences sociales*, n°58, 2017, pp.110-119.
- FORESTI Guillaume, *Corman, Lovecraft : la rencontre fantastique*, Paris, Dreamland, 2002.
- HOSSAERT Clément, « Shimmer et Chimère. Genre, transe et rimes à l'ère de l'anthropocène dans *Annihilation* de Jeff Vandermeer et Alex Garland », *Kinephaos*, Montreal, Canada, [En ligne], Consulté le 5 mai 2020, <https://www.kinephanos.ca/2020/shimmer-chimere/>
- JOSHI S.T. (dir.) *Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?*, Philippe Gindre (trad.), Aiglepierre, La Clef d'Argent, « KhThOn », 2007.

- JOSHI S.T., *The Rise and Fall of the Cthulhu Mythos*, Poplar Bluff, MO, Mythos Books, 2008.
- LABELLE Cassie, *The Colour Out of Space*, Magic The Gathering, [En ligne] Consulté le 7 mai 2020, <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/my-favorite-flavor/color-out-space-2015-10-20>
- LESSARD Jonathan Lovecraft, « le jeu d'aventure et la peur cosmique » *Special Issue :Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Vol 4, No 6, 2010.
- MITCHELL Charles P., *The Complete H. P. Lovecraft Filmography*, Greenwood Publishing Group, 2001.
- NAVARRO Meagan, *Annihilation' and the Adaptive Legacy of H.P. Lovecraft's "The Colour Out of Space*, Bloodydisgusting, [En ligne] consulté le 5 mai 2020, <https://bloody-disgusting.com/editorials/3541017/annihilation-adaptive-legacy-h-p-lovecrafts-colour-space/>
- POPOFF Martin, *Agents of Fortune The Blue Öyster Cult Story*, Bedford, Wymer Publishing, 2016.
- PTQK Maria, *À propos du Chthulucène et de ses espèces camarades*, musée du Jeu de Paume, [En ligne], Consulté le 8 mai 2020, <http://espacevirtuel.jeudepaume.org/a-propos-du-chthulucene-et-de-ses-especes-camarades-3220/>
- SMITH Don G., *H. P. Lovecraft in Popular Culture: The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games*, McFarland, 2005.
- THILL Christophe, *Le guide de Lovecraft*, Paris, ActuSF, 2018.
- VINCENT Jérôme, DEL SOCORRO Jean-Laurent (dir.), *Lovecraft au cœur du cauchemar*, Paris, ActuSF, 2017.

B. Ouvrages consacrés aux différents auteurs du corpus

1. Lovecraft

- ANGELIER François, *Mauvais Genre*, « Cthulhu et relu : relire et traduire Lovecraft aujourd'hui », France Culture, 2017.
- AUDEBERT Sixtine, Sederholm, Carl H. & Weinstock, Jeffrey Andrew, *The Age of Lovecraft, Belphegor* [En ligne], 2017, consulté le 17 octobre 2018, <http://journals.openedition.org/belphegor/1034>.

- BONNET Bertrand, *Bifrost n° 73 : Spécial H. P. Lovecraft*, « H.P. Lovecraft : une vie par Bertrand Bonnet », France, Saint-Mammès 2014, [En ligne], consulté le 16 avril 2020. https://books.google.fr/books?id=emGMAgAAQBAJ&pg=PT200&lpg=PT200&dq=derleth+collaboration+posthume&source=bl&ots=TeW_ATvXCW&sig=ACfU3U1pC3RKSMY-szA3K2h2nSuqFyPooA&hl=fr&sa=X&ved=2ahUKEwjiqbmkh-3oAhVJKBoKHZqMBbwQ6AEwA3oECA0QLA#v=onepage&q=derleth%20collaboration%20posthume&f=false
- BRIX Thibault, *Jacques Papy, traducteur maudit*, HPLovecraft.eu, [En ligne], Consulté le 25 mai 2020, https://hplovecraft.eu/doku.php?id=bibliographie:jacques_papy_traducteur_maudit
- COAVOUX Samuel, « Life itself ». L'engagement d'Howard Philips Lovecraft dans le journalisme amateur », *COnTEXTES*, 2015, [En ligne], consulté le 01 avril 2020. <http://journals.openedition.org/contextes/6031>; DOI: <https://doi.org/10.4000/contextes.6031>.
- COLAVITO Jason, « Charioteer of the Gods », *Skeptic*, n°10.4, 2004. [En ligne], Consulté le 12 mai 2020. <http://jcolavito.tripod.com/lostcivilizations/id26.html>.
- COULTART John, H.P. Lovecraft's Favorite Artists, Tor.com, [En ligne], Consulté le 1er avril 2019, <https://www.tor.com/2011/05/23/hp-lovecrafts-favorite-artists>
- CRISTOFARI Cécile., « Le temps du rêve lovecraftien, ou l'élaboration d'un temps du mythe », *Les chantiers de la création* [En ligne], 3 | 2010, mis en ligne le 30 octobre 2014, consulté le 19 mars 2020. URL : <http://journals.openedition.org/lcc/214>.
- GARRIGOU-LAGRANGE Matthieu, *H.P. Lovecraft (1) – Le Monstre de Providence*, France Culture, « La Compagnie des auteurs », 2016.
- GARRIGOU-LAGRANGE Matthieu, *H.P. Lovecraft (2) – Ambiguïtés politiques*, France Culture, « La Compagnie des auteurs », 2016.
- GONCE III John Wisdom, *Lovecraftian Magick : Sources and Heirs*, The Necronomicon Files, Boston, Weiser Books, 2003.
- GONCE III John Wisdom, HARMS Daniel, *The Necronomicon Files : The Truth Behind Lovecraft's Legend*, Boston, Weiser Books, 2003.
- HOUELLEBECQ Michel, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, Monaco, Editions du Rocher, 1991.

- JOMUNSI Neil, « Racisme et littérature : faut-il « brûler » Lovecraft ? » , page 42, 2017, <https://page42.org/racisme-et-litterature-faut-il-bruler-lovecraft/>.
- JOSHI S.T., *Clefs pour Lovecraft. Cahiers d'études lovecraftiennes – II*, Joseph Altairac (trad.), Amiens, Encrage, 1990.
- JOSHI S.T., *H. P. Lovecraft : A Life*, West Warwick, RI, Necronomicon Press, 1996.
- JOSHI S.T., *I am Providence : The Life and Times of H.P. Lovecraft*, New York, Hippocampus Press, 2010.
- JOSHI S.T., THILL Christophe (Trad.) , *Je suis Providence*, Paris, Actusf, 2019, [En ligne], Consulté le 24 mai 2020, <https://books.google.fr/books?id=kVSsDwAAQBAJ&pg=PT576&lpg=PT576&dq=Lovecraft+Haeckel&source=bl&ots=PXUWVjnhQx&sig=ACfU3U3hMcFuBrLcqDhte5gpQliBbkgGbw&hl=fr&sa=X&ved=2ahUKEwjZm5C-j8zpAhUIAGMBHWSTCxwQ6AEwA3oECAoQAQ#v=onepage&q=Lovecraft%20Haeckel&f=false>
- JOSHI S.T., *A Subtler Magick : The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*, Berkeley Heights (NJ), Wildside Press, 1996.
- JOSHI S.T., *The Weird Tale*, Austin, University of Texas Press, 1990.
- KNEALE James, *cultural geographies « From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror »*, Thousand Hawks, cultural geographies, SAGE Publications, 2006
- LE CAFARD COSMIQUE, « H.P. Lovecraft et l'horreur raciste », *Medium*, 2017, <https://medium.com/le-cafard-cosmique/h-p-lovecraft-et-lhorreur-raciste-e94367caeb78>.
- LEVY Maurice, *Lovecraft ou du fantastique*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1972.
- LOUCKS Donovan K., JOSHI S.T. , SCHULTZ Davide E, *The H.P. Lovecraft Archive*, [En ligne] consulté le 21 avril 2020, <http://www.hplovecraft.com/>
- LOVECRAFT H.P., JOSHI S.T. (dir.), *Collected Essays (vol.3 : " Science ")*, New York, Hippocampus Press, 2005.
- LOVECRAFT H.P., *L'intégrale prestige*, Saint-Laurent d'Oingt, Memnos, 2020, [En ligne] le 07/01/2020, <https://fr.ulule.com/lovecraft-prestige/>
- LOVECRAFT H. P., « Notes on writing weird fiction », *Amateur Correspondent*, 1937.
- LOVECRAFT H.P., JOSHI S.T. (ed.) , « Some notes on a nonentity » , Miscellaneous writings, Sauk City, Arkham House, 1995

- LOVECRAFT H.P. *The Conservative, The Complete Issues 1915-1923*, Budapest, Arktos Media, 2013.
- JOSHI S.T., *H. P. Lovecraft: A Comprehensive Bibliography*, Tampa, University of Tampa Press, 2009.
- MARTIN Sean Elliot, *H.P. Lovecraft and the Modernist Grotesque*, Pittsburgg (PA), Duquesne University, 2008.
- MENEGALDO Gilles (dir.), *H.P. Lovecraft — Fantastique, mythe et modernité*, Paris, Editions Dervy, 2002.
- MONGET Cédric, *Lovecraft le dernier puritain*, Aiglepierre, La Clef d'Argent, « KhThOn », 2011.
- PAUWELS Louis, BERGIER Jacques, *Le Matin des magiciens - introduction au réalisme fantastique*, Paris, Gallimard, 1960.
- PRICE Robert M, « HPL and HPB : Lovecraft's Use of Theosophy vol. 1 “ Lovecraft and Occult Cosmology “ », *Crypt of Cthulhu*, n° 5, Bloomfield (New Jersey), Cryptic Publications, 1982.
- QUINN Denis P., « Cults of an Unwitting Oracle: The (Unintended) Religious Legacy of H. P. Lovecraft » , *Pop masters*, 2010, [En ligne], Consulté le 15 mai 2020, <https://www.popmatters.com/cults-of-an-unwitting-oracle-the-unintended-religious-legacy-of-h-p-lovecraft-2496158350.html>
- SHREFFLER Philip A., *L'Univers de Lovecraft. Cahiers d'études Lovecraftiennes – IV*, Joseph Altairac (trad.), Encrage, Amiens, 1991.
- SCHULTZ David E. et JOSHI S.T. (dirs.), *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, Fairleigh Dickinson University Press, 1991.
- THILL Christophe, *L'Autre chez Lovecraft*, Rennes 2, Henri Huchon (real.), Rennes 2, Rennes, 2018 [En ligne], <https://www.lairedu.fr/media/video/conference/lautre-chez-lovecraft/>. Conférence prononcée le 15 octobre 2018 à Rennes.
- TRUCHAUD François (dir.), *Lovecraft, Cahiers de L'Herne*, n° 12, Paris, Editions de L'Herne, 1969.
- WOHLBER Curt, “ The Man Who Can Scare Stephen King ”, *American heritage*, n°46, 1995, <https://www.americanheritage.com/content/man-who-can-scare-stephen-king>.

2. John Carpenter

- LAGIER Luc, THORET Jean-Michel, *Mythes et Masques : les fantômes de John Carpenter*, Paris, Dreamland, 1998.

3. Alberto Breccia

- FABRE Émilie, *Alberto Breccia, adaptateur virtuose de textes fantastique*, France, Poitiers, Université de Poitier, 2011.

C. Ouvrages relatifs aux enjeux littéraires

1. L'adaptation

- BJORN-OLAV Dozo, BARNABÉ Fanny (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presse Universitaire de Liège, 2018.
- CLEDER Jean, JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation*, Paris, Flammarion, « Champs arts », 2017.
- HUTCHEON Linda, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006.
- MORENCY Alain, « L'adaptation de la littérature au cinéma », *Horizons philosophiques*, Sémiotiques 2 : théories et champs d'application Volume 1, n° 2, 1991.
- SERCEAU Michel, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*, Liège, éditions du céfal, 1999.

2. Les littératures de l'imaginaire

- FREUD Sigmund, « L'inquiétante étrangeté », (1919), *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, « Idées », 1976.
- MILLET Gilbert ; LABBE Denis, *La Science-Fiction*, Paris, Belin, « Sujets », 2001.
- TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970.

3. La mythologie

- RICŒUR Paul, *Finitude et culpabilité II, La Symbolique du Mal*, Paris, Aubier-montaigne, 1960.

- VERNANT Jean-Pierre, *Mythes grecs au figuré de l'Antiquité au Baroque*, « Frontières du mythe » Paris, Gallimard, 1996, p.25.

4. Transfictionnalité, intertextualité, interlecture et autres théories artistiques

- AUDET René, LANGLET Irène, SAINT-GELAIS Richard (dir.), Colloque « La Transfictionnalité », Québec, Musée national des beaux-arts, 2005, https://www.fabula.org/actualites/la-transfictionnalite_10764.php.
- BARTHES Roland, « La Mort de l'auteur », *Le Bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Éditions du Seuil, Paris, 1984.
- BELLEMIN-NOËL Jean, *Lire de tout son inconscient*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, « Essais et Savoirs », 2011.
- COLLOT Michel, « La textanalyse de Jean Bellemin-Noël », *Littérature*, n°58, *Le savoir de l'écrit*, 1985.
- ECO Umberto, *Interprétation et surinterprétation*, Paris, Presses universitaires de France, 1995 [1992].
- ECO Umberto, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 2001 [1979].
- GENETTE Gérard, *Palimpsestes (La littérature au second degré)*, Paris, Seuil, « Poétique » 1982.
- GENON Arnaud, « Le Texte, l'intertexte et son lecteur », *Parcours de la reconnaissance intertextuelle*, Approches interdisciplinaires de la lecture, n° 1, l'Université de Reims-Champagne-Ardennes, 2006.
- GLINOER Anthony, SAINT-AMAND Denis (dir.), « Ethos », *Le lexique socius*, Liège, Université de Liège, [En ligne], <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/46-ethos>, page consultée le 01 avril 2020.
- HERBERT Louis (dir.), GUILLEMETTE Lucie et COSSETTE Josiane, « La coopération textuelle », *Signo* [en ligne], Rimouski, 2006, <http://www.signosemio.com/eco/cooperation-textuelle.asp>
- JUNG Carl Gustav, *L'Énergétique psychique*, Genève, Georg, 1973.
- PIAGET Jean, *L'épistémologie génétique*. Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2005.

- SAINT-GELAIS Richard, *La Fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité*, [En ligne], Fabula, consulté le 25 mars 2020, <https://www.fabula.org/colloques/frontieres/PDF/Saint-Gelais.pdf>.
- SAINT-GELAIS Richard, WAGNER Frank, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, [En ligne] Vox-poetica, 2012, consulté le 26 mars 2020, <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intStGelais.html>
- SAINT-GELAIS Richard, « La lecture des œuvres imaginaires : enjeux et paradoxes », *Fabula-LhT*, n° 13, « La Bibliothèque des textes fantômes », novembre 2014, <http://www.fabula.org/lht/13/saint-gelais.html>, consultée le 25 mars 2020.
- SAINT-GELAIS Richard, *Les fictions transfuges, la transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, « Poétique », 2011.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique », 1999.
- SEARLE John R., « The Logical status of fictional discourse », *Expression and Meaning*, Cambridge, Cambridge University Press, 1979.
- SHUCKER R., *Popular Music : The Key Concepts*, Routledge, 2002
- KLEIN Florence, « Quels critères de l'allusion pour une intertextualité 'latente' ? Échos cachés / dispersés des *Métamorphoses* d'Ovide dans l'Écho de Longus. », *Dictynna* [En ligne], consulté le 24 mars 2020. URL : <http://journals.openedition.org/dictynna/1749>
- WAGNER Frank, « Intertextualité et théorie », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], consulté le 24 mars 2020. <https://journals.openedition.org/narratologie/364#ftn4>

7. La littérature sérielle, culture populaire et société

- LETOURNEUX Mathieux, *Fictions à la chaîne, littératures sérielles et culture médiatique*, Seuil, « poétique », 2017.
- LETOURNEUX Matthieu, « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », *Belphegor* [En ligne], consulté le 28 avril 2020, <http://journals.openedition.org/belphegor/794;DOI:https://doi.org/10.4000/belphegor.794>
- ORY Pascal, *Dix ans d'histoire culturelle*, Presses de l'enssib, « Papiers », Villeurbanne, 2011.
- THORSTEIN Veblen, *Théorie de la classe de loisir*, Paris, Gallimard, 1970.

8. La réception

- ISER Wolfgang, *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, Liège, Mardaga, « Philosophie et langage », 1995.
- JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, « Tel », 1990.
- HEIDENREICH Rosmarin, « La problématique du lecteur et de la réception », *Cahiers de recherche sociologique*, n°12, 1989. [En ligne] consulté le 28 avril 2020, <https://doi.org/10.7202/1002059ar>. p. 77–89.