



# H. P. Lovecraft

Howard P. Lovecraft



H. P. Lovecraft en 1915.

## Données clés

<b>Nom de naissance</b>	Howard Phillips Lovecraft
<b>Autres noms</b>	Lewis Theobald Jr Ward Phillips
<b>Activités</b>	Romancier, nouvelliste, poète
<b>Naissance</b>	20 août 1890 Providence, Rhode Island,  États-Unis
<b>Décès</b>	15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island,  États-Unis
<b>Langue d'écriture</b>	Anglais américain
<b>Mouvement</b>	Cosmicisme
<b>Genres</b>	Horreur, science-fiction

## Œuvres principales

- *La Couleur tombée du ciel*
- *Le Cauchemar d'Innsmouth*
- *Dans l'abîme du temps*
- *L'Appel de Cthulhu*
- *Les Montagnes hallucinées*

## Compléments

• 

**Howard Phillips Lovecraft**, né le 20 août 1890 et mort le 15 mars 1937, est un écrivain américain connu pour ses récits d'horreur, fantastique et de science-fiction.

Ses sources d'inspiration, tout comme ses créations, sont relatives à l'horreur cosmique, à l'idée selon laquelle l'homme ne peut pas comprendre la vie et que l'univers lui est profondément étranger. Ceux qui raisonnent véritablement, comme ses protagonistes, mettent toujours en péril leur santé mentale<sup>[1]</sup>. On lit souvent Lovecraft pour le mythe qu'il a créé, le mythe de Cthulhu, pour employer l'expression d'August Derleth, mais Derleth s'est trompé sur lui<sup>[2]</sup>. Derleth voulait voir dans Cthulhu, Nyarlathotep, Azathoth, Yog-Sothoth ou Shub-Niggurath des êtres surnaturels et des dieux auxquels Lovecraft aurait cru sans équivoque, ce qui était loin d'être l'intention de l'auteur, car Lovecraft n'a jamais employé l'expression « mythe de Cthulhu ». Pour lui, c'était un « panthéon noir », une « mythologie synthétique » ou un « cycle de folklore synthétique ». Il voulait montrer essentiellement que le cosmos n'est pas anthropocentrique, que l'homme, forme de vie insignifiante parmi d'autres, est loin de tenir une place privilégiée dans la hiérarchie infinie des formes de vie<sup>[3]</sup>. Ses travaux sont profondément pessimistes et cyniques et remettent en question le Siècle des Lumières, le romantisme ainsi que l'humanisme chrétien<sup>[4]</sup>. Les héros de Lovecraft éprouvent en général des sentiments qui sont à l'opposé de la gnose et du mysticisme au moment où, involontairement, ils ont un aperçu de l'horreur de la réalité.

Bien que le lectorat de Lovecraft fût limité de son vivant, sa réputation évolue au fil des décennies et il est à présent considéré comme l'un des écrivains d'horreur les plus influents du XX<sup>e</sup> siècle ; avec Edgar Allan Poe, il a « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur ».

Stephen King a dit de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtième siècle ».

## Biographie

### Jeunesse

Lovecraft est né le 20 août 1890 à 09h00 du matin dans la résidence familiale au 194 (plus tard 454) Angell Street à Providence dans le Rhode Island (la maison sera détruite en 1961). Il est le fils unique de Winfield Scott Lovecraft, un commerçant ambulant qui vend des bijoux et des métaux précieux, et de Sarah Susan Phillips Lovecraft dont la généalogie, aux États-Unis, remonte à l'époque de la Colonie de la baie du Massachusetts, en 1630. Ses parents se sont mariés alors qu'ils avaient plus de trente ans, ce qui est tardif à l'époque. En 1893, alors que le petit Lovecraft n'a que trois ans, son père est atteint de démence dans un hôtel de Chicago alors qu'il est en voyage d'affaire. Ramené à Providence, il est placé au *Butler Hospital* où il restera jusqu'à sa mort, en 1898. Lovecraft a toujours affirmé que son père était mort des suites d'une paralysie provoquée par une « fatigue nerveuse », mais il est à présent presque certain que la cause de la mort était une paralysie générale<sup>[5]</sup>. On ne sait pas si le jeune Lovecraft était au courant de ce dont souffrait vraiment son père (syphilis), mais il est probable que sa mère l'était, ayant même reçu des doses d'arsenic à titre préventif.



Lovecraft vers neuf ans.

Après l'hospitalisation de son père, Lovecraft est élevé par sa mère, ses deux tantes, Lillian Delora Phillips et Annie Emeline Phillips, et par son grand-père maternel, Whipple Van Buren Phillips. Ils résident tous les cinq dans la demeure familiale. Lovecraft est surdoué, récitant des poèmes par cœur à trois ans et écrivant ses premiers à six. Son grand-père l'encourage à lire et lui procure des classiques comme *Les Mille et Une Nuits*, *Age of Fable* de Thomas Bulfinch et des versions pour enfants de *l'Iliade* et de *l'Odyssée*. Ce même grand-père intrigue d'ailleurs le jeune Lovecraft en lui racontant ses propres histoires gothiques.

Enfant, Lovecraft est fréquemment malade, peut-être de manière psychosomatique, bien qu'il attribuât ses souffrances à des causes purement physiologiques. L'idée selon laquelle il aurait souffert de la syphilis de manière congénitale a été invalidée. Par ailleurs, à cause de sa condition physique médiocre et de son caractère effronté, il n'est jamais allé à l'école avant l'âge de huit ans et en a alors été retiré après à peine un an. À la même époque, il lit beaucoup d'écrits scientifiques et astronomiques et, quatre ans plus tard, il entre au lycée de Hope

Street. On pense par ailleurs que Lovecraft a très vite souffert de terreur nocturne, un trouble paroxystique rare. Beaucoup de ses travaux seront directement influencés par celle-ci.

La mort de son grand-père en 1904 l'affecte énormément. À cause de la mauvaise gestion du patrimoine de ce dernier, la famille se retrouve presque sans le sou et doit déménager au 598 Angell Street. Lovecraft est tellement dérouteré par cette perte qu'il pense un moment au suicide. En 1908, avant de recevoir son diplôme, il fait une crise de ce qu'il qualifiera plus tard de « dépression nerveuse » ; il ne recevra ainsi jamais son diplôme, même s'il affirme ensuite le contraire pendant très longtemps. S. T. Joshi suggère dans sa biographie que l'une des causes principales de cette dépression a été l'incapacité de Lovecraft à comprendre les mathématiques, une matière qu'il devait maîtriser pour devenir astronome professionnel. Cet échec (il ne put étudier à la *Brown University*) a pendant longtemps été une source de déception et de honte pour lui.

Lovecraft écrit de la fiction dans sa jeunesse mais, de 1908 à 1913, il se consacre surtout à la poésie. Pendant cette période, il vit comme un ermite et n'a de contact qu'avec sa mère. Ceci change après avoir contacté *Argosy*, un « pulp magazine », à propos du caractère insipide des histoires d'amour de l'un des écrivains populaires de la revue. S'ensuit un débat dans les colonnes du magazine qui attire l'œil d'Edward F. Daas, le président de la *United Amateur Press Association* (UAPA), qui invitera Lovecraft à le rejoindre en 1914. L'UAPA revivifie Lovecraft et l'incite à publier des poèmes et des essais. En 1917, poussé par ses correspondants, il retourne à la fiction et écrit « La Tombe » et « Dagon ». Cette dernière est son premier écrit publié de manière professionnelle dans *The Vagrant*, en novembre 1919, et dans *Weird Tales*, en 1923. À la même époque, il commence à se constituer un carnet d'adresses conséquent. Ses correspondances, longues et fréquentes, font de lui l'un des plus grands auteurs de lettres du siècle. On compte parmi ses contacts : Robert Bloch, Clark Ashton Smith et Robert E. Howard.

En 1919, après avoir souffert d'hystérie et de dépression pendant une longue période, la mère de Lovecraft entre au *Butler Hospital*, comme son mari avant elle. Elle écrit néanmoins fréquemment à son fils et ils restent très proches jusqu'à sa mort le 21 mai 1921 après des complications consécutives à une opération de la vésicule biliaire. Lovecraft est dévasté.

## Mariage et New York

Quelques semaines plus tard, Lovecraft assiste à un congrès de journalistes amateurs à Boston lors duquel il rencontre Sonia Greene. Née en 1883, elle est d'origine juive et ukrainienne et a sept ans de plus que lui. Ils se marient en 1924 et emménagent à Brooklyn. Les tantes de Lovecraft ne sont guère enchantées par cette union car elles n'apprécient pas que leur neveu se marie à une commerçante (Greene était propriétaire d'une chapellerie). Au départ, Lovecraft aime beaucoup New York, mais, très vite, le couple doit faire face à des difficultés financières. Greene perd son commerce et est en mauvaise santé. Lovecraft n'a pas assez d'argent pour vivre et sa femme déménage à Cleveland pour trouver du travail. L'auteur vit alors seul dans le quartier de Red Hook et se met à détester cette ville<sup>[6]</sup>. En effet, ce sentiment décourageant d'incapacité à garder quelque emploi que ce soit au milieu d'une population si dense d'immigrés (tout à fait inconciliable avec l'idée qu'il avait de lui-même en tant qu'Anglo-Saxon privilégié) est considéré comme le facteur ayant fait de son racisme une peur absolue qu'il exprimera dans « Horreur à Red Hook ».

Quelques années plus tard, Lovecraft et Greene divorcent à l'amiable, mais la procédure n'aboutit jamais tout à fait. Il retourne à Providence où il vit avec ses tantes jusqu'à la fin de leur vie.



Sonia Greene

## Retour à Providence

De retour à Providence, Lovecraft s'installe dans une « maison brune et spacieuse de style victorien » au 10 Barnes Street où il demeurera jusqu'en 1933. C'est d'ailleurs l'adresse du D<sup>r</sup>. Willett dans « L'Affaire Charles Dexter Ward ». Cette période des dix dernières années de la vie de l'auteur est également la plus prolifique : c'est à cette époque qu'il publie la quasi totalité de ses écrits les plus connus grâce à *Weird Tales* (« L'Affaire Charles Dexter Ward » et « Les Montagnes hallucinées »). Il est également nègre littéraire : *Le Terre*, *La Mort ailée*, *Prisonnier des Pharaons* (pour Harry Houdini) et *Le Journal d'Alonzo Typer*.



Tombe de l'auteur

Malgré ses efforts, il ne parviendra jamais à gagner d'argent. Il doit déménager avec sa dernière tante dans un logement encore plus petit et inconfortable. Il est par ailleurs très affecté par le suicide de Robert E. Howard en 1936, avec lequel il entretenait une relation épistolaire. La même année, on lui découvre un cancer de l'intestin, tandis qu'il souffre de malnutrition. Il vit dans une douleur permanente jusqu'à sa mort le 15 mars 1937.

Le nom de Lovecraft est inscrit parmi ceux de ses parents et du reste de sa famille sur le monument familial. Mais ce n'était pas assez pour ses fans et, en 1977, un groupe de particuliers collecte des fonds pour lui offrir sa propre stèle. Ils y font inscrire son nom, ses dates de naissance et de décès ainsi que cette phrase « JE SUIS PROVIDENCE » (« *I AM PROVIDENCE* »), un aphorisme retrouvé dans ses lettres.

## Toile de fond des travaux de Lovecraft

Le nom de Lovecraft est associé à l'horreur ; ses écrits, notamment ceux du Mythe de Cthulhu (terme que n'a cependant jamais employé Lovecraft, mais qui sera utilisé par August Derleth), ont influencé des auteurs partout dans le monde et on retrouve des éléments lovecraftiens dans des romans, des films, de la musique, des bandes dessinées, des dessins animés et des jeux vidéo. De nombreux écrivains contemporains (Stephen King, Bentley Little, Joe R. Lansdale, Alan Moore, Neil Gaiman et Charles Stross, entre autres) ont cité Lovecraft comme source d'inspiration principale de leur œuvre.

Quoi qu'il en soit, sa vie durant, Lovecraft ne rencontra jamais la célébrité : même si ses histoires sont publiées dans de grands *pulp magazines* comme *Weird Tales*, peu de gens connaissent son nom. Il correspond cependant sur une base régulière avec d'autres écrivains comme Clark Ashton Smith et August Derleth, des individus qui deviendront de bons amis même s'ils ne se sont jamais rencontrés. Ce groupe de correspondants est connu sous le nom de « Lovecraft Circle » puisqu'ils empruntent tous, à leur guise, des éléments des histoires de l'auteur (les noms de lieux, de dieux, de livres occultes), ce qui ne déplait d'ailleurs pas à ce dernier.

Après la mort de Lovecraft, le *Lovecraft Circle* ne disparaît pas. En fait, August Derleth est probablement le plus prolifique de ces écrivains, mais ses contributions sont pour le moins controversées : tandis que Lovecraft ne considère jamais son panthéon de dieux comme autres choses qu'un outil littéraire<sup>[réf. nécessaire]</sup>, Derleth crée toute une cosmogonie avec des guerres entre les diverses entités remportées par les dieux bénéfiques qui enferment Cthulhu et ses serviteurs sous la terre, sous les océans, etc.

Certains critiques parlent de trois phases en ce qui concerne les travaux de Lovecraft. Même si ce dernier n'en parle jamais dans les mêmes termes, il écrit : « J'ai eu ma période Poe, ma période Lord Dunsany, mais, hélas, à quand ma période Lovecraft ? »<sup>[7]</sup>.

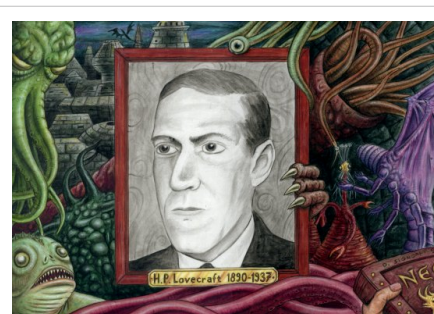
- Les histoires macabres (≈1905-1920) ;
- le cycle onirique (≈1920-1927) ;
- le Mythe de Cthulhu (≈1927-1935).

Certains critiques voient peu de différences entre le cycle onirique et le Mythe et mettent en avant le recours fréquent au *Necronomicon* et aux dieux. L'une des explications avancées est que le cycle onirique appartiendrait plutôt au genre de la fantasy tandis que le Mythe appartiendrait plutôt à la science-fiction. Par ailleurs, beaucoup des éléments surnaturels du cycle onirique apparaissent plutôt dans leur propre sphère d'existence que dans la nôtre. Le Mythe, quant à lui, se matérialise sur le même plan que celui des humains.

Une grande partie du travail de Lovecraft lui a été inspirée par ses terreurs nocturnes et c'est peut-être cet aperçu direct de l'inconscient et de son symbolisme qui explique sa résonance et sa popularité continues.

Tous ces centres d'intérêt l'amènent naturellement à se pencher sur les travaux de Poe qui l'influence très tôt au niveau du macabre et du style d'écriture (atmosphères lugubres et peurs rampantes)<sup>[8]</sup>. Cependant, la découverte des histoires de Dunsany, avec des dieux qui vivent dans un plan onirique, fait changer Lovecraft de direction. Une dernière source d'inspiration majeure fut la science et ses progrès (la biologie, l'astronomie, la géologie, la physique) qui lui donnent l'impression que l'Homme est encore plus insignifiant, impuissant et condamné dans un univers matérialiste et mécanique. La science est la clé de voûte du cosmicisme et de son propre athéisme. Le dernier ingrédient auquel a recours Lovecraft après 1923 provient sans doute des écrits d'Arthur Machen et de ses récits relatant la survivance d'un mal primitif dans des temps modernes, réalistes et mystiques.

L'ensemble devient très sombre au moment de la création de ce que nous appelons aujourd'hui le Mythe de Cthulhu et de son panthéon de dieux venus d'autres dimensions. L'idée de *Mythe* est inventée par Derleth après la mort de Lovecraft ; ce dernier ne parlait avec dérision que de « Yog-Sothotheries »<sup>[9]</sup>.



Howard Phillips Lovecraft entouré des créatures du mythe de Cthulhu qu'il a inventé.

Lovecraft crée l'un des outils horribles les plus connus : le *Necronomicon*, le grimoire secret de l'Arabe fou Abdul al-Hazred. L'impact est tel que certains critiques concluent que l'auteur a fondé tous ses écrits sur des mythes et des croyances occultes préalables. De fausses éditions du livre ont même été commercialisées.

Sa prose est parfois archaïque ; il utilise des termes et des orthographes qui, même à son époque, sont déjà obsolètes : « eldritch », « rugose », « noisome », « squamous », « ichor » et « cyclopean » ; il essaye par ailleurs de retranscrire des dialectes dont on a dit qu'ils étaient à la fois maladroits, imprécis et condescendants. Il utilise également de l'anglais britannique ainsi que des orthographes anachroniques : « compleat » pour « complete », « shew » pour « show », « lanthorn » pour « lantern » et « phantasy » ou « phantastic » pour « fantasy ».

## Thèmes

### Savoir interdit

Dans l'ouverture de « L'Appel de Cthulhu » (1926), Lovecraft écrit :

« Ce qui est, à mon sens, pure miséricorde en ce monde, c'est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île de placide ignorance, au sein des noirs océans de l'infini, et nous n'avons pas été destinés à de longs voyages. Les sciences, dont chacune tend dans une direction particulière, ne nous ont pas fait trop de mal jusqu'à présent ; mais un jour viendra où la synthèse de ces connaissances dissociées nous ouvrira des perspectives terrifiantes sur la réalité et la place effroyable que nous y occupons : alors cette révélation nous rendra fous, à moins que nous ne fuyions dans cette clarté funeste pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge de ténèbres. »

Les héros de Lovecraft sont cependant conduits à opérer cette « imbrication » et ce processus devient l'un de ses principaux ressorts littéraires.

Quand de telles fenêtres sont ouvertes, l'esprit du protagoniste enquêteur est souvent détruit. Ceux qui rencontrent de fait les manifestations « vivantes » de l'incompréhensible deviennent souvent fous, comme dans le cas du personnage éponyme de « La Musique d'Erich Zann ». Le récit raconte l'histoire d'un joueur d'alto fou et muet qui vit au sixième étage d'un petit immeuble. La fenêtre de son appartement est la seule assez élevée pour voir par dessus un mur qui en cache d'autres qui ont d'inexplicables et horribles caractéristiques.

Ces personnages, qui essayent d'utiliser ce savoir, sont systématiquement condamnés. Parfois, leurs travaux attirent des créatures malignes et, d'autres fois, ils sont détruits par des monstres qu'ils ont eux-mêmes créés (comme dans la nouvelle *Herbert West, réanimateur*, où un scientifique ramène des morts à la vie, mais ces derniers sont effroyablement choqués et deviennent déments, et finissent par se venger du docteur West).

### Influences extraterrestres sur l'humanité

Les entités du Mythe de Lovecraft ont des serviteurs humains/humanoïdes ; Cthulhu, par exemple, est vénéré par des cultes eskimo au Groenland et par des cercles vaudous en Louisiane. Ces dévots servent d'outil narratif à l'auteur. Beaucoup d'entités du Mythe sont trop puissantes pour être vaincues par des humains et sont si horribles que les rencontrer engendre irrémédiablement la folie. En ce qui concerne ces créatures, Lovecraft a besoin de pouvoir fournir des informations et de construire une certaine tension sans pour autant mettre un terme prématuré à l'histoire. Les personnages qui vouent un culte à ces dieux permettent donc de révéler des choses de manière diffuse.

## Culpabilité héritée

Une autre idée récurrente chez Lovecraft est celle selon laquelle les descendants d'une lignée ne peuvent jamais échapper aux marques laissées par les crimes de leurs aïeux, quels que soient leur éloignement temporel et géographique : (« Les Rats dans les murs », « La peur qui rôde », « Arthur Jermyn », « L'Alchimiste », « Le Cauchemar d'Innsmouth » et « L'Affaire Charles Dexter Ward »).

## Destin

Les personnages de Lovecraft sont souvent incapables de contrôler leurs propres actions ou éprouvent des difficultés à en changer le cours. Certains d'entre eux pourraient être facilement libérés en prenant la fuite mais, soit cette possibilité ne se présente jamais, soit elle est compromise par certaines forces (« La Couleur tombée du ciel » et « La Maison de la sorcière »). En fait, fuir ou mourir ne sert bien souvent à rien (« Le Monstre sur le seuil », « Je suis d'ailleurs ») et, dans certains cas, la fatalité concerne toute l'humanité et aucune échappatoire n'est possible (« Dans l'abîme du temps »).

## Une civilisation menacée

Lovecraft connaissait les travaux du théoricien conservateur allemand Oswald Spengler. Les thèses pessimistes de ce dernier concernant la décadence de l'Ouest moderne ont jeté les bases de la vision globalement passéiste de Lovecraft ; on retrouve par exemple l'idée d'un délabrement cyclique dans *Les Montagnes hallucinées*. Dans son livre intitulé *H. P. Lovecraft: The Decline of the West*, S. T. Joshi met en lumière le rôle prépondérant qu'a joué Spengler dans la formation de la pensée politique et philosophique de Lovecraft. Lovecraft écrit d'ailleurs en 1927 à Clark Ashton Smith : « C'est ma conviction et ce l'était déjà bien avant que Spengler n'appose le sceau de la preuve académique sur ce point, que notre ère mécanique et industrielle est une ère tout à fait décadente. »

Lovecraft se frotte fréquemment à l'idée selon laquelle la civilisation se bat contre des éléments plus barbares et plus primitifs qu'elle. Dans certaines histoires, cette lutte se fait à un niveau individuel et la plupart de ses protagonistes, même s'ils sont cultivés, sont corrompus par une influence obscure et effrayante.

Dans de telles histoires, la « malédiction » est souvent héréditaire, soit à cause d'une ascendance non humaine (*Faits concernant feu Arthur Jermyn* (1920), *Le Cauchemar d'Innsmouth* (1931)) soit à cause d'une influence magique (*L'Affaire Charles Dexter Ward* (1927)). L'avitissement physique et mental vont souvent de pair et ce thème du « sang corrompu » fait peut-être écho à la propre histoire de la famille de l'écrivain, en particulier à la mort de son père.

Dans d'autres récits, c'est toute la société qui est menacée par une entité barbare. Parfois, il s'agit d'une menace externe concernant une race réduite à néant par la guerre (*Polaris*) ; d'autre fois encore, c'est seulement un petit groupe d'humains qui tombe dans la décadence et qui régresse (*La Peur qui rôde*). La plupart du temps, de tels récits concernent des mondes civilisés qui sont graduellement détruits par une plèbe maligne manipulée par des forces inhumaines.

## Race, ethnie et classe

Lovecraft vit à un moment où l'eugénisme, l'anticatholicisme, le nativisme, la ségrégation raciale et les lois sur le métissage sont répandus aux États-Unis et dans les pays protestants d'Europe ; ses écrits font écho à cet environnement social et intellectuel. Dans ses travaux, il associe couramment la vertu, l'intellect, la civilisation et la rationalité à la classe dominante WASP. À l'opposé, les personnages appartenant à la classe ouvrière ou qui ne sont pas WASP sont souvent idiots, malfaisants et corrompus.

L'idée d'ethnie ressort plus que celle de race chez Lovecraft car il admire surtout les Anglo-Saxons, pas les Blancs en général. Les descendants d'Européens non anglo-saxons sont fréquemment dénigrés dans son œuvre, notamment les immigrants hollandais arrivant dans les Catskill Mountains « qui correspondent tout à fait à l'aspect décadent des

white trash du Sud »<sup>[10]</sup>.

La distinction de classes nous renseigne autant que le reste sur la vision du monde de Lovecraft. Dans *Air froid*, le narrateur parle avec beaucoup de dédain de ses voisins hispaniques mais respecte et admire l'aristocrate D<sup>r</sup>. Muñoz.

S. T. Joshi note que l'« on ne peut pas nier la réalité du racisme de Lovecraft ni simplement se contenter de le qualifier de typique « pour son époque » car il apparaît que l'auteur avait un point de vue très prononcé sur la chose. Il est par ailleurs inepte de nier l'influence de son racisme sur son œuvre »<sup>[11]</sup>. Comme le remarque très justement William Schnabel, Lovecraft a toujours été raciste dans sa vie privée ; sa volumineuse correspondance témoigne de l'ampleur de sa haine raciale. Aussi embrassait-il plusieurs idéologies qui lui ont permis de justifier ses croyances : le teutonisme, l'anglo-saxonisme, le nativisme et, ne l'oublions pas, le fascisme. En revanche, selon Frank Belknap Long, ami fidèle de Lovecraft, sa haine raciale fut purement et simplement une question de rhétorique<sup>[12]</sup>.

Quoi qu'il en soit, selon la biographie de L. Sprague de Camp, Lovecraft modère grandement ses propos vers la fin de sa vie, au moment où il se met à voyager et à rencontrer des gens issus de milieux divers. Il explique que Lovecraft est horrifié par les violences antisémites dans l'Allemagne des années 1930 qui étaient selon lui irrationnelles. Sprague de Camp ajoute que Lovecraft aime choquer les personnes qu'il considère comme lui étant intellectuellement inférieures en énonçant le plus brutalement possible les idées les plus offensantes ; son racisme viendrait en partie de là.<sup>[réf. nécessaire]</sup> (H.P. Lovecraft, éd. NÉO/Médialivres, 1988, 531 pages (ISBN 978-2-7304-0476-1) (Lovecraft: a Biography - 1975)).

### Exemples

Dans une de ses lettres, Lovecraft se montre à la fois explicite et candide à l'égard de son racisme. Il écrit à propos des juifs :

« La masse des Juifs contemporains est sans espoir, du moins en ce qui concerne l'Amérique. Ils sont le produit d'un sang étranger et sont les héritiers d'idéaux, de pulsions et d'émotions étrangers qui excluent pour de bon leur totale assimilation... De notre côté, il y a une répugnance à nous faire frissonner quand il s'agit de la plupart des races sémites... Ainsi, où que le Juif errant erre, il devra se satisfaire de sa propre société jusqu'à ce qu'il disparaisse ou qu'il soit balayé par une explosion soudaine due à notre détestation pour lui. Je me suis déjà senti capable d'en massacrer une vingtaine ou deux dans les bouchons du métro de New York<sup>[13]</sup>. »

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il parle d'un groupe de prisonniers métis qui vénèrent Cthulhu :

« ...tous les prisonniers avaient démontré leur appartenance à une espèce bâtarde, vile et mentalement aberrante. Ils étaient pour la plupart marins, une aspersion de nègres et de mulâtres en provenance des Caraïbes ou du Cap-Vert qui offrait une teinte vaudou au culte. Cependant, avant que bien des questions ne soient posées, il devint apparent qu'il y avait quelque chose de plus profond et plus vieux que du fétichisme nègre. Aussi avilies et ignorantes qu'elles étaient, ces créatures s'accrochaient avec une ténacité surprenante à l'idée centrale de leur foi répugnante. »

Dans une lettre datant du 23 janvier 1920 :

« Pour l'homme évolué (l'apex de l'évolution organique sur Terre) quel type de réflexion est plus appropriée que celui qui occupe seulement ses facultés les plus élevées et qui lui sont le plus exclusives ? Le Sauvage primaire ou le singe ne se contentent de chercher leurs semblables dans leur forêt natale ; l'Aryen exalté devrait lever les yeux vers les mondes astraux et penser à sa relation avec l'infini<sup>[14]</sup> !!! »

Dans *Herbert West, réanimateur*, Lovecraft décrit un Afro-Américain qui vient de décéder :

« Il était répugnant, une chose qui ressemblait à un gorille avec des bras anormalement longs que je ne pouvais m'empêcher d'appeler "pattes de devant" et un visage qui évoquait les secrets indicibles du Congo et le martèlement des tam-tams sous une lune sinistre. Le corps devait être encore pire vivant, mais le monde recèle tant de choses hideuses. »



## Risques de l'ère scientifique

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, la confiance croissante de l'homme en la science ouvre des portes vers de nouveaux mondes et donne de l'épaisseur à sa façon de les comprendre. Lovecraft décrit l'éventualité d'une inaptitude de l'homme à comprendre l'univers pour donner corps à l'horreur, notamment dans *La Couleur tombée du ciel*, où l'incapacité de la science à comprendre une météorite amène au chaos.

Dans une lettre à James Morton de 1923, l'auteur s'attarde tout particulièrement à la théorie de la relativité d'Einstein et conclut que le cosmos devient une vaste plaisanterie. Dans *L'Appel de Cthulhu*, les personnages font face à une architecture « anormale, non euclidienne, aux senteurs répugnantes des sphères et de dimensions qui ne sont pas les nôtres. »

## Religion

La croyance en des dieux malveillants est un thème récurrent dans la fiction lovecraftienne. Beaucoup des travaux de l'auteur sont en opposition directe ou indirecte à l'idée d'un dieu aimant et protecteur. Plusieurs textes, notamment ceux du Mythe de Cthulhu, exposent de nombreux mythes concernant l'origine de l'homme alternatifs à ceux du Livre de la Genèse, par exemple. Les héros de Lovecraft accordent plus de crédit à la science qu'aux Écritures.

En 1932, il écrit à Robert E. Howard : « Tout ce que je dis c'est que je pense qu'il est franchement improbable qu'il y ait quoi que ce soit qui ressemble à une volonté cosmique centrale, à un monde spirituel ou à un être éternel. Il s'agit là des idées les plus absurdes et les plus injustifiées que l'on puisse avoir à propos de l'univers et je ne suis pas assez pinceau pour prétendre que je ne les vois pas comme autre chose que de fieffées idioties. Dans l'idée, je suis agnostique, mais comme je préfère me ranger du côté des preuves tangibles, on doit me classer parmi les athées<sup>[15]</sup>. »

## Lovecraft, influencé

Lovecraft est influencé par des auteurs tels que Arthur Machen, Lord Dunsany, Edgar Allan Poe et Abraham Merritt. En attribuant par erreur un pseudonyme à Lovecraft, celui de Swift, on a pendant un certain temps pensé qu'il avait pu être influencé par le travail de Gertrude Barrows Bennett, aussi connue sous son nom de plume, Francis Stevens. Mais cette information fut démentie. Lovecraft se voit lui-même comme un homme du XVIII<sup>e</sup> siècle. Son style d'écriture, surtout dans ses lettres, fait écho au style des écrivains anglais du Siècle des Lumières comme Joseph Addison et Jonathan Swift. Il va même jusqu'à emprunter des tournures particulières à cette époque littéraire. Par ailleurs, même s'il s'oppose à l'idée que se faisaient les Lumières de la possibilité qu'a l'homme de comprendre l'univers, ses lettres montrent qu'il est d'accord avec des contemporains comme Bertrand Russell.

Il apprécie également Algernon Blackwood ; il cite *Le Centaure* dans le premier paragraphe de *L'Appel de Cthulhu*.

Parmi les livres que comptait sa bibliothèque (Cf. *Lovecraft's Library* de S. T. Joshi), il y avait *The Seven Who Were Hanged* de Leonid Andreyev et *A Strange Manuscript Found in a Copper Cylinder* de James De Mille.

## Lovecraft, une influence



Vision d'artiste de Cthulhu, lors de sa poursuite du navire dans *L'Appel de Cthulhu*.

Au-delà de simples adaptations, Lovecraft et ses récits ont un impact profond sur la culture populaire et ont été loués par de nombreux écrivains contemporains. Une partie de l'influence de l'auteur a été directe, puisqu'il était l'ami et le correspondant d'individus tels que : August Derleth, Robert E. Howard, Robert Bloch et Fritz Leiber. D'autres artistes plus jeunes ont été influencés par Lovecraft : Clive Barker, Stephen King, Alan Moore, Neil Gaiman, John Carpenter, Stuart Gordon, Guillermo del Toro, Junji Itō et H. R. Giger. Le Mythe de Cthulhu a été une source d'inspiration pour les auteurs de par le monde et on retrouve des éléments lovecraftiens dans des romans, des films, des bandes dessinées (l'asile d'Arkham dans *The Batman*, les travaux de Philippe Druillet), de la musique, des jeux et même des dessins animés.

L'écrivain argentin Jorge Luis Borges a écrit sa nouvelle « *There are more things* » en pensant à Lovecraft. Michel Houellebecq a écrit une biographie littéraire intitulée *Contre le monde, contre la vie, essai sur Lovecraft*. Joyce Carol Oates a rédigé une introduction à une anthologie de récits de Lovecraft. La *Library of*

*America* a publié un volume dédié à Lovecraft en 2005 en le qualifiant d'écrivain américain canonique.

Dans le domaine musical, deux exemples assez connus sont le groupe de rock psychédélique H. P. Lovecraft qui a sorti quatre albums dans les années 1960 et 1970 et Metallica qui a sorti les chansons intitulées *The Call of Ktulu*, « *The Thing that should not Be* » (inspirée par « *Le Cauchemar d'Innsmouth* ») et « *All Nightmare Long* » (*Death Magnetic*). Le groupe de stoner doom Electric Wizard a aussi été influencé par Lovecraft dans des morceaux tels que "Dunwich" ou "Supercoven". Black Sabbath, groupe de Heavy metal anglais, a quant à lui écrit un morceau intitulé "Behind The Wall Of Sleep", inspiré par la nouvelle "Beyond The Wall of Sleep". Ainsi que le groupe d'extrême metal Cradle of Filth, dans *Cthulhu Dawn, Mother of Abomination*, et lui rendant hommage dans la compilation nommé *Lovecraft & Witch Hearts*. De manière générale, nombreux sont les groupes de métal européens qui ont enregistré des chansons fondées sur des thèmes lovecraftiens, notamment Thergothon, Therion et Mekong Delta<sup>[16]</sup>. Plus récemment, en 2011, l'album *Back to Lovecraft* met en musique des poésies de l'auteur dans un style bluegrass, folk, et dixieland. Réalisé par un collectif d'artistes européens et américains (notamment l'harmoniciste Charlie McCoy), ce concept-album a été conçu entre l'île de Corse et Londres (studio Abbey Road)<sup>[17]</sup>.

Dans le domaine du jeu vidéo, Lovecraft est l'un des auteurs littéraires les plus adaptés dans le monde de l'horreur vidéo-ludique, à savoir le "survival horror". D'ailleurs, le jeu fondateur du genre, *Alone in the Dark*, ainsi que ses deux suites, était librement inspiré des nouvelles de l'écrivain (Dans *Alone In The Dark 1*, on le voit notamment explicitement par la présence du *Necronomicon* dans la demeure hantée, au bestiaire (les profonds...))<sup>[réf. nécessaire]</sup>. Le jeu *Eternal Darkness : Sanity's Requiem*, sorti en 2002 sur Nintendo GameCube, s'inspire abondamment de l'œuvre de Lovecraft, que ce soit dans le panthéon, le bestiaire ou l'intrigue, il incorpore de la même façon les états d'altération de la santé mentale des différents personnages jouables. Plus tard viendront d'autres jeux adaptés de l'œuvre de Lovecraft, à savoir : "Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth", "Shadow of the Comet" et sa suite "Prisoner of Ice", ou encore "Darkness Within : À la poursuite de Loath Nolder" sorti en 2007. Les univers de Arthur Conan Doyle et H.P. Lovecraft seront même fusionnés le temps du jeu "Les Aventures de Sherlock Holmes : La Nuit des sacrifiés", inspiré à la fois des nouvelles de Sherlock Holmes et du Mythe du Cthulhu. La série des *Mass Effect* reprend certains concepts "lovecraftiens" également. Récemment dans le jeu vidéo *The Secret World*, l'univers de

Lovecraft y est fortement inspiré.

## Aperçu de l'œuvre

Pendant la majeure partie du XX<sup>e</sup> siècle, les éditions définitives de sa prose (notamment *At the Mountains of Madness and Other Novels*, *Dagon and Other Macabre Tales*, *The Dunwich Horror and Others*, et *The Horror in the Museum and Other Revisions*) sont publiées par Arkham House, une maison d'édition dont l'objectif premier était de publier ses travaux. Aujourd'hui, Penguin Classics a publié trois volumes : *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, *The Thing on the Doorstep and Other Weird Stories* et, plus récemment, *The Dreams in the Witch House and Other Weird Stories*. Il s'agit de collections de textes édités par S. T. Joshi qui étaient pour la plupart disponibles aux éditions Arkham à l'exception de *Dans l'abîme du temps* précédemment sorti chez Hippocampus Press. En 2005, la prestigieuse *Library of America* publie un volume d'écrits édités par Peter Straub.

La poésie de Lovecraft a été rassemblée dans *The Ancient Track: The Complete Poetical Works of H. P. Lovecraft* alors que ses premiers écrits, ses essais philosophiques, politiques et littéraires peuvent être retrouvés dans *Miscellaneous Writings*. Son essai intitulé *Supernatural Horror in Literature*, d'abord publié en 1927, est une étude historique du genre de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : *The Annotated Supernatural Horror in Literature*.

## Lettres

Bien que Lovecraft soit surtout connu pour ses travaux de fiction, la majeure partie de ses écrits est constituée de lettres traitant de sujets divers tels que la fiction, l'art, la politique et l'histoire.

Il les antedate parfois de 200 ans, ce qui donne l'impression qu'il les a écrites avant la Révolution américaine, une guerre qui offense son anglophilie. Selon lui, les XVIII<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles sont les « meilleurs » ; le premier, parce qu'il est le plus noble, le second, parce qu'il était celui de la science.

Jeune, Lovecraft n'écrit pas beaucoup de lettres. En 1931, il avoue : « Dans ma jeunesse, je n'écrivais quasiment jamais de lettres — remercier quelqu'un pour un cadeau relevait tellement du supplice que j'aurais plutôt écrit une pastorale de 250 vers ou un traité de 20 pages sur les anneaux de Saturne. » (SL 3.369–70). Son intérêt initial pour l'épistolaire remonte à sa correspondance avec son cousin Phillips Gamwell et surtout à son investissement dans le journalisme amateur.

Lovecraft a clairement indiqué qu'écrire aux gens était pour lui une manière importante d'élargir son point de vue sur le monde : « J'ai accès à des dizaines de points de vue différents qui ne se seraient jamais dévoilés à moi autrement. Mon appréciation du monde et mes inclinations se sont accrues et beaucoup de mes points de vue sur la société, la politique et l'économie ont évolué en fonction d'un savoir également plus grand. » (SL 4.389).

Aujourd'hui, cinq maisons d'édition ont publié des lettres de Lovecraft, notamment Arkham House avec ses cinq volumes de « Selected Letters ». Les autres éditeurs sont : Hippocampus Press (*Letters to Alfred Galpin et al.*), Night Shade Books (*Mysteries of Time and Spirit: The Letters of H. P. Lovecraft and Donald Wandrei et al.*), Necronomicon Press (*Letters to Samuel Loveman and Vincent Starrett et al.*), et la *University of Tampa Press* (*O Fortunate Floridian: H. P. Lovecraft's Letters to R. H. Barlow*).

L'*Ohio University Press* a également publié *Lord of a Visible World;— An Autobiography in Letters* (édité par S. T. Joshi et David E. Schultz) en 2000. Dans cet ouvrage, les lettres sont classées par thèmes (l'adolescence, le voyage).

## Droit d'auteur

En ce qui concerne les travaux de Lovecraft, surtout les plus récents, le statut du droit d'auteur est délicat. Lovecraft avait précisé que le jeune R. H. Barlow devait être son exécuteur littéraire mais ceci n'a pas été mentionné dans son testament. Sa tante s'est néanmoins occupé de ce point et Barlow reçut effectivement la charge de l'héritage littéraire massif et complexe de Lovecraft après la mort de celui-ci.

Barlow déposa le gros de l'œuvre de Lovecraft (y compris ses correspondances) à la *John Hay Library (en)* et essaya de s'organiser pour conserver les autres écrits de l'auteur. August Derleth, un écrivain plus vieux et mieux établi que lui vint se poser en rival pour contrôler l'héritage de Lovecraft. En conséquence, il y eut une confusion légale pour savoir qui détenait quel droit.

Tous les travaux publiés avant 1923 sont dans le domaine public aux États-Unis<sup>[18]</sup>. Cependant, il y a des désaccords en ce qui concerne les personnes : qui détient ou détenait quel droit ? Par ailleurs, en avril 2008, y avait-il toujours des droits d'auteur en ce qui concerne les travaux publiés après 1923 (*L'Appel de Cthulhu, Les Montagnes hallucinées*) ?

La question se pose de savoir si les droits sur les travaux de Lovecraft ont été renouvelés en fonction du *Copyright Act of 1976 (en)* américain qui concerne les œuvres créées avant le 1<sup>er</sup> janvier 1978. En effet, avant cette loi, le nombre d'années pris en compte pour les droits d'auteur était calculé à partir de la date de publication et pas en fonction de la vie de l'artiste. À partir de là, il fallait faire quelque chose sans quoi tous les travaux tombaient dans le domaine public. La loi de 1976 renouvelait les droits de manière rétroactive pour une période de 47 ans<sup>[19]</sup> et le *Sonny Bono Copyright Term Extension Act* de 1998 ajoutait encore une période 20 ans à cela, ce qui donnait un total de 95 ans à partir de la date de publication. Si les droits ont été renouvelés, ils sont toujours actifs aux États-Unis.

La Directive européenne sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information (1993) étend les droits d'auteur à 70 ans après la mort de l'auteur. Ainsi, tous les travaux publiés du vivant de Lovecraft sont tombés dans le domaine public dans les 27 pays de l'Union le 1<sup>er</sup> janvier 2008.

Les protégés de Lovecraft et actionnaires d'Arkham House, August Derleth et Donald Wandrei (en), ont souvent affirmé détenir les droits sur les travaux de l'auteur. Le 9 octobre 1947, Derleth acquit tous les droits pour *Weird Tales*. Cependant, depuis 1926, au plus tard, Lovecraft avait réservé les droits de toutes les rééditions de ses œuvres publiées par *Weird Tales*. Une fois encore, même si Derleth avait effectivement été en possession des droits, rien ne prouve que ceux-ci aient été renouvelés<sup>[20]</sup>.

Joshi conclut dans sa biographie, *H. P. Lovecraft: A Life*, que les prétentions de Derleth étaient « certainement fictives » et que les travaux de Lovecraft, publiés par la presse amateur, sont certainement tombés dans le domaine public. Les droits auraient pu être accordés à son seul héritier en vie en 1912 : sa tante, Annie Gamwell qui mourut en 1941. Les droits allèrent donc à Ethel Phillips Morrish et Edna Lewis. Celles-ci signèrent un document accordant à Arkham House de rééditer les travaux de Lovecraft tout en conservant les droits. Rien ne dit que ces droits aient été renouvelés.

Chaosium, l'éditeur du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, est propriétaire d'une marque commerciale intitulée « L'Appel de Cthulhu » destinée à ses jeux. Un autre éditeur de jeux, TSR, Inc., le premier éditeur de AD&D, avait inclus dans l'un des premiers suppléments du jeu une section intitulée *Deities & Demigods* (1980) qui portait sur le Mythe de Cthulhu ; plus tard, cette section fut supprimée à la demande de Chaosium.

Indépendamment des problèmes légaux autour de ses écrits, Lovecraft a toujours encouragé les autres à réutiliser ses idées et à les enrichir, surtout celles du Mythe de Cthulhu : le *Necronomicon*, *Cthulhu et Yog-Sothoth*. Après sa mort, beaucoup d'écrivains ont contribué à l'étoffement du Mythe.

## Endroits rencontrés dans les récits de Lovecraft

Lovecraft s'est largement inspiré de sa Nouvelle-Angleterre natale pour ses travaux. De nombreux endroits existant réellement sont mentionnés et plusieurs autres ne sont que fictifs.

### Endroits réels

- Binger, Oklahoma
- Copp's Hill, Boston, Massachusetts
- Red Line
- Pawtuxet (à présent Cranston, Rhode Island)
- Newburyport, Massachusetts
- Ipswich, Massachusetts
- Rowley, Massachusetts
- Bolton, Massachusetts
- Salem, Massachusetts
- Brattleboro, Vermont
- Albany, New York
- Plusieurs endroits de sa ville natale de Providence, Rhode Island, notamment la maison supposément hantée de Halsey, Prospect Terrace, et les bibliothèques John Hay et John Carter Brown de la Brown University.
- Le Danvers State Hospital, à Danvers, Massachusetts, dont on suppose qu'il est la source d'inspiration principale de l'asile psychiatrique d'Arkham dans *Le Monstre sur le seuil*.
- Catskill Mountains, New York

### Lieux fictifs

- La Miskatonic University dans la ville fictionnelle d'Arkham, Massachusetts
- Dunwich, Massachusetts
- Innsmouth, Massachusetts
- Kingsport, Massachusetts
- Aylesbury, Massachusetts
- Martin's Beach
- Le fleuve Miskatonic

## Bibliographie

### Ouvrages de l'auteur

Article détaillé : Bibliographie de H. P. Lovecraft.

Parmi ses textes les plus célèbres, *La Couleur tombée du ciel*, *L'Abomination de Dunwich*, *Le Cauchemar d'Innsmouth*, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, *Dans l'abîme du temps*, *La Maison de la sorcière*, *L'Appel de Cthulhu* et *Les Montagnes hallucinées* furent les premiers textes publiés en France et constituent le sommaire des numéros 4<sup>[21]</sup> et 5<sup>[22]</sup> de la collection *Présence du futur*.

- *Dagon* (*Dagon*, 1917)
  - *Le Témoignage de Randolph Carter* (*en*) (*The Statement of Randolph Carter*, 1919)
  - *Herbert West, réanimateur* (*Herbert West: Reanimator*, 1922)
  - *La Maison maudite* (*The Shunned House*, 1924)
  - *La Clé d'argent* (*The Silver Key*, 1926)
  - *Je suis d'ailleurs* (*The Outsider*, 1926)
-

- *L'Appel de Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 1926)
- *La Couleur tombée du ciel* (*The Colour out of Space*, 1927)
- *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* (*The Dream Quest of Unknow Kadath*, 1927)
- *L'Abomination de Dunwich* (*The Dunwich Horror*, 1928)
- *L'Affaire Charles Dexter Ward* (*The Case of Charles Dexter Ward*, 1928)
- *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* (*The Whisperer in Darkness*, 1930)
- *Les Montagnes hallucinées* (*At the Mountains of Madness*, 1931)
- *La Maison de la sorcière* (*The Dreams in the Witch-House*, 1932)
- *Le Cauchemar d'Innsmouth* (*The Shadow over Innsmouth*, 1932)
- *À travers les portes de la clé d'argent* (*Through the Gates of the Silver Key*, 1933)
- *Dans l'abîme du temps* (*The Shadow out of Time*, 1935)

## Bibliographie française sur l'auteur

(par ordre chronologique)

- François Truchaud (dir.), *Cahier Lovecraft*, Éditions de l'Herne, Cahiers de l'Herne, n<sup>o</sup> 12, Paris, 1969, 384 p. (ISBN 2851970518 <sup>[23]</sup>)
- Jacques Bergier, « H.P. Lovecraft, ce grand génie venu d'ailleurs », introduction à Lovecraft : *Démons et merveilles*, roman édité par Louis Pauwels, traduit par Bernard Noël, Éditions des Deux-Rives, 1955.
- Kingsley Amis, *New maps of hell : a survey of science fiction* (1960), traduit de l'anglais par Jean-Louis Curtis sous le titre *L'univers de la science fiction*, Éditions Payot, 1962.
- Maurice Lévy, *Lovecraft ou Du fantastique*, « 10/18 », Christian Bourgois éditeur, 1972.
  - Maurice Lévy, « Entre fascisme et socialisme : Lovecraft », *Europe*, n<sup>o</sup> 707, mars 1988.
- Jacques Finné, *L'Amérique fantastique de Poe à Lovecraft : anthologie*, « Marabout », A. Gérard éditeur, 1973.
- H.P. Lovecraft, *Lettres 1 : 1914-1926*, recueil préfacé par Francis Lacassin, traduit de l'anglais par Jacques Parsons, Christian Bourgois, 1978.
  - H.P. Lovecraft, *Les mythes de Cthulhu, légendes du mythe de Cthulhu, premiers contes, l'art d'écrire selon Lovecraft*, édition présentée et établie par Francis Lacassin, « Bouquins », Robert Laffont, 1991.
- *Le Necronomicon*, ouvrage collectif, traduit de l'anglais par Françoise Rey-Sens, Belfond, 1979.
- Lyon Sprague de Camp, *H.P. Lovecraft, le roman d'une vie*, édition augmentée par Richard Nolane, traduite par François Truchard, NEO, 1987.
- Michel Houellebecq, *H.P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*, éditions du Rocher, 1991.
- Laurence Motoret, "H.P. Lovecraft : le géomètre de nos terreurs indicibles" dans *Sigila* n<sup>o</sup> 7, 2001.
- William Schnabel, *Masques dans le miroir*, La Clef d'Argent, 2002 (ISBN 9782908254358)
- William Schnabel, *Lovecraft: Histoire d'un gentleman raciste*, La Clef d'Argent, 2003 (ISBN 9782908254402)
- Alain Pelosato, *Lovecraft au cinéma* Edilivre, 2011.
- Cédric Monget, *Lovecraft: Le dernier puritain*, La Clef d'Argent, coll. KhThOn n<sup>o</sup> 2, 2011 (ISBN 9782908254921) (ISSN 1956-614X <sup>[24]</sup>)

## Filmographie

Plusieurs films ont été réalisés à partir des récits de Lovecraft, notamment :

- *Evil Dead* (1981) de Sam Raimi, met en scène le livre *Necronomicon*
- *Re-Animator* (1985) de Stuart Gordon, librement inspiré de la nouvelle *Herbert West, réanimateur*
- *Aux portes de l'au-delà* (1986) de Stuart Gordon, adaptation de la nouvelle *De l'au-delà*
- *Détective Philippe Lovecraft (Cast a Deadly Spell)* (1991) de Martin Campbell, hommage à H. P. Lovecraft
- H.P. Lovecraft's: *Necronomicon* (en) (1993) par Brian Yuzna, Christophe Gans et Shūsuke Kaneko
- *Chasseur de sorcières (Witch Hunt)* (1995) de Paul Schrader, hommage à H. P. Lovecraft
- *Dagon* (2001) de Stuart Gordon, adaptation des nouvelles *Dagon* et *Le Cauchemar d'Innsmouth*
- *The Whisperer in Darkness* (2011) de Sean Branney
- *L'Antre de la folie* (1995) de John Carpenter
- *Colour from the dark* (2008) de Ivo Gazzarrini [http://www.imdb.com/title/tt1318056/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1318056/?ref_=fn_al_tt_1)
- *La Cabane dans les bois* de Drew Goddard (2012), référence aux Grands Anciens (Great Old Ones)
- Le territoire de l'ombre Première partie : Le secret des Valdemar de José Luis Alemán 2010 <http://www.horreur.net/film-10937-Le-Territoire-des-Ombres--Premiere-Partie--Le-Secret-des-Valdemar-2013.html>

## Notes et références

- [1] Arnaud Fabre, Le doute et la folie dans les œuvres écrites à la première personne de H.P. Lovecraft. (<http://profondeurdechamps.org/2013/03/18/le-doute-et-la-folie-dans-les-oeuvres-ecrites-a-la-premiere-personne-de-h-p-lovecraft/>)
- [2] Francis Lacassin, *Le complot des étoiles ; Préface au Mythe de Cthulhu*, in *Howard Philips Lovecraft* volume 1 ; 1991 ; éditions Robert Laffont
- [3] William Schnabel, *Masques dans le miroir: Le double lovecraftien*, La Clef d'Argent, 2002, .
- [4] par , 2005, ISBN 0-7864-2091-X, page 85.
- [5] Luc Sante, « », dans ', **10 octobre 2006**
- [6] Cette situation est semblable à celle du récit semi-autobiographique comme le fait remarquer Michel Houellebecq dans *Contre le monde, contre la vie*
- [7] Lettre à Elizabeth Toldridge, 8 mars 1929, cité dans '
- [8] Out of Space, Out of Time: The Influence of Poe (<http://www.mythostomes.com/content/view/51/89/1/2/>)
- [9] <http://www.sff.net/people/timpratt/611.html>
- [10] *Par-delà le mur du sommeil*, 1919
- [11] S.T. Joshi Interview — Acid Logic e-zine (<http://www.forbisthemighty.com/acidlogic/stjoshi.htm>)
- [12] William Schnabel, *Lovecraft : Histoire d'un gentleman raciste*, La Clef d'Argent, 2003, .
- [13] Voir la lettre à Lillian D. Clark, 6 janvier 1926, N° 60, ', , éd. **San Francisco: Night Shade**.
- [14] Voir la lettre à J. Vernon Shea, 25 september 1933, N° 648, ', **Arkham House**.
- [15] Lettre de à (16 août 1932), in ' (**Sauk City, WI: Arkham House, 1976**), p.57.
- [16] Article sur l'influence de Lovecraft sur le rock européen (<http://eurock.blogs.liberation.fr/express/2012/11/prÃ©sence-de-hp-lovecraft-dans-le-rock-europÃ©en.html>)
- [17] <http://www.back-to-lovecraft.com>
- [18] How to Investigate the Copyright Status of a Work- U.S. Copyright Office (<http://www.copyright.gov/circs/circ22.html>)
- [19] *Copyright Basics* (<ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet/news.answers/law/copyright/faq/part2>) de Terry Carroll (1994)
- [20] William Johns, 'Lovecraft Copyright', archived at <http://phantasmal.sourceforge.net/Innsmouth/LovecraftCopyright.html>
- [21] Sommaire de la première édition du de la collection *Présence du futur* (<http://www.noosphere.com/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=964271250>)
- [22] Sommaire de la première édition du de la collection *Présence du futur* (<http://www.noosphere.com/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=-326051>)
- [23] [http://www.editionsdelherne.com/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=82:39&Itemid=31](http://www.editionsdelherne.com/index.php?option=com_k2&view=item&id=82:39&Itemid=31)
- [24] <http://worldcat.org/issn/1956-614X&lang=fr>

27 **Dictionnaire des lieux et pays mythiques**, éd. Robert Laffont, 2011, Olivier Battistini, Jean-Dominique Poli, Pierre Ronzeaud, Jean-Jacques Vincensini : Arkham, pays mythique de la Nouvelle-Angleterre (p. 87-89).




## Liens externes

- *Notices d'autorité* : Système universitaire de documentation (<http://www.idref.fr/026996405>) • Bibliothèque nationale de France (<http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb11913507k>) • Fichier d'autorité international virtuel (<http://viaf.org/viaf/66470391>) • Bibliothèque du Congrès (<http://id.loc.gov/authorities/names/n80017007>) • Gemeinsame Normdatei (<http://d-nb.info/gnd/118729241>) • WorldCat (<http://www.worldcat.org/identities/lccn-n-80-17007>)

## En français

- (fr) Catégorie Lovecraft, Howard Phillips ([http://www.dmoz.org/World/Français/Arts/Littérature/Genres/Horreur/Auteurs/Lovecraft,\\_Howard\\_Phillips/](http://www.dmoz.org/World/Français/Arts/Littérature/Genres/Horreur/Auteurs/Lovecraft,_Howard_Phillips/)) de l'annuaire dmoz
- (fr) Œuvres de Lovecraft
- (fr) Le doute et la folie dans les œuvres écrites à la première personne de H. P. Lovecraft (<http://profondeurdechamps.org/2013/03/18/le-doute-et-la-folie-dans-les-oeuvres-ecrites-a-la-premiere-personne-de-h-p-lovecraft/>) - Analyse d'Arnaud FABRE, présentant un questionnement sur la folie naissante des personnages de Lovecraft et sur ce que cette folie implique dans la narration des faits.

## En anglais

- (en) Liste de ses travaux (<http://www.gutenberg.net.au/plusfifty-a-m.html#lovecraft>) sur Project Gutenberg Australia
- (en) H. P. Lovecraft ([http://www.isfdb.org/cgi-bin/ea.cgi?H.\\_P.\\_Lovecraft](http://www.isfdb.org/cgi-bin/ea.cgi?H._P._Lovecraft)) sur le site Internet Speculative Fiction Database
- (en) H.P. Lovecraft Archive (<http://www.hplovecraft.com/>)
- (en) HPLHS (<http://www.cthulhulives.org/toc.html>) The H.P. Lovecraft Historical Society
-  Portail de la littérature
-  Portail de la science-fiction
-  Portail de la fantasy et du fantastique



# Sources et contributeurs de l'article

**H. P. Lovecraft** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=98132847> *Contributeurs:* 1001nuits, A2, ANGELUS, AchilleZZ, Alainalainainain, Alamandar, Alchemica, Alencon, Alexifromcobbe, All, Alphabet, Alphos, Amdusias, Ancalagon, Appius Psychopompos, Arno FABRE, Atlantidae, Aurevilley, Avatar, Badmood, Basilus, BenduKiwi, Bertol, Bibo le magicien, Bloody-libu, Bob08, Burgund, Buzz, CR, Captain T, Cdang, Cedalyon, Cherry, Chipougne, Chtophe, Cleofide, CommonsDelinker, Coyote du 86, Cpalp, Criric, CsO, Cthulhu, Curry, Darkolep, Delhovlyn, Didisha, Digging.holes, Dirac, Drongou, Droopy, Dysautonmique, Elcèd77, Ellisllk, En passant, Encolpe, Epehas, Erdrokan, Ericalens, Erud, Esprit libre, Eunostos, FRH, Fabrice Ferrer, Face de Pierre, Fafnir, Fclautiaux, Flying jacket, Forlane, Forveilhomas, Franz53sda, Frédéric Mahé, GV718, Gede, Gehel, Gh, Gloumouth1, Gonioul, Gregory 14, Greudin, Groumphillator, Guymartin1, Gzen92, Harmonia Amanda, Hashar, Hbbk, Hercule, Howard Drake, Hymir, Hégésippe Cormier, IAlex, INyar, Infierno, Isamu, Iznogood, Izwalito, Jackgemini, Jarfe, Jean-no, Jec old, Jeffdelonge, Jeromestoky8, Jlf78, JohnD, Jorge MG, Jules78120, KaijuChris, Kawai kiwi, Kelson, Khalid hassani, Kototama, Kraid, Kriwi, Kundin, Lebelot, Legrandforestier, Lenaic, LeonardoRob0t, Lepsyleon, Lgd, Lionel Allorge, Lmaltier, Lnfaux, Looxix, Lordduck, LouisAlain, LuisMenina, Ma'ame Michu, MaThQc, Mamiéjean, Manuel Trujillo Berges, Marc-André Beauchamp, Marsyas, Martin Carayol, Martiste, MasqueDesRonces, Mathieugp, Med, Mirgolth, Mlouf, Mmenal, Moez, Mokona, Moosh, Mro, Mule hollandaise, N'importe lequel, Nataraja, Nguyenld, Nicnac25, Nikolastar, Nikopole, NonNobis, Nykozoft, Ofix, Okki, Olyvar, Orthogaffe, PHIFOU62, Patangel, Patrick Keridan, Petitemontagnedujura, Petoine, Phe, Philippe de la Muerte, Pierre5, PierreDV, Poete.maudit, Porte Rouge, Président, RM77, Rachygirl, Reissilebrigs, Ron West, RémiH, S4nit4rium, Sakharov, Saxon, Seb35, Sebb, Sebleouf, Shaddam 5, Shaiulud, SinisteR, Sisyph, Skblzz1, Slamhound, SniperMaské, Solocolpo, Solveig, Spack, Speculos, Stanlekub, Strangefly, Surréalato, THA-Zp, Tavernier, Tegu, Terotom, TheWu, Theoliane, Thrain, Tibauk, Tieum, Titi Sitria, Tiubuk, Traroth, Trex, Turb, TwoWings, TychoBrailleur, Uhlu, Urhixidur, Verbex, Vinckie, Vlaam, Wanderer999, William Schnabel, Xtrochu, Yann, Ytrepaz, Zetud, Zubro, script de conversion, Ælfgar, Étincelle, 222 modifications anonymes

## Source des images, licences et contributeurs

**Fichier:Howard Phillips Lovecraft in 1915.jpg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Howard\\_Phillips\\_Lovecraft\\_in\\_1915.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Howard_Phillips_Lovecraft_in_1915.jpg) *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Darwinius, EPO, Shaitan

**Fichier:Flag of the United States.svg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag\\_of\\_the\\_United\\_States.svg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_the_United_States.svg) *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Dbenbenn, Zscout370, Jacobolus, Indolences, Technion.

**Fichier:Lovecraft signature.svg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Lovecraft\\_signature.svg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Lovecraft_signature.svg) *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* derivative version: Angelus (talk)

**Fichier:Howard Phillips Lovecraft - circa 1900.jpg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Howard\\_Phillips\\_Lovecraft\\_-\\_circa\\_1900.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Howard_Phillips_Lovecraft_-_circa_1900.jpg) *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Hekerui, Jdelrio, Midnightreary, Schwalbe

**Fichier:Sonia Greene.jpg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Sonia\\_Greene.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Sonia_Greene.jpg) *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Auntof6, Foroa, Oleg Yunakov

**Fichier:H.P. Lovecraft's grave.jpg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:H.P.\\_Lovecraft's\\_grave.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:H.P._Lovecraft's_grave.jpg) *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Contributeurs:* FlickreviewR, Kzirkel, Melancholyblues, Midnightreary, Verica Atrebatum, Winterkind

**Fichier:HPL.jpg** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:HPL.jpg> *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contributeurs:* User:BenduKiwi/Autorisation Dominique Signoret

**Fichier:Cthulhu and R'lyeh.jpg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Cthulhu\\_and\\_R'lyeh.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Cthulhu_and_R'lyeh.jpg) *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contributeurs:* user:BenduKiwi

**Fichier:VictorHugosmallColor.png** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:VictorHugosmallColor.png> *Licence:* GNU Free Documentation License *Contributeurs:* Léon Bonnat (1833-1922)

**Fichier:Nuvola apps konquest.svg** *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Nuvola\\_apps\\_konquest.svg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Nuvola_apps_konquest.svg) *Licence:* GNU Free Documentation License *Contributeurs:* by David Vignoni (vector image made by User:Gothika with Adobe Illustrator)

**Fichier:Korrigan.png** *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Korrigan.png> *Licence:* Creative Commons Attribution 2.0 *Contributeurs:* le Korrigan →bla

## Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0  
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)