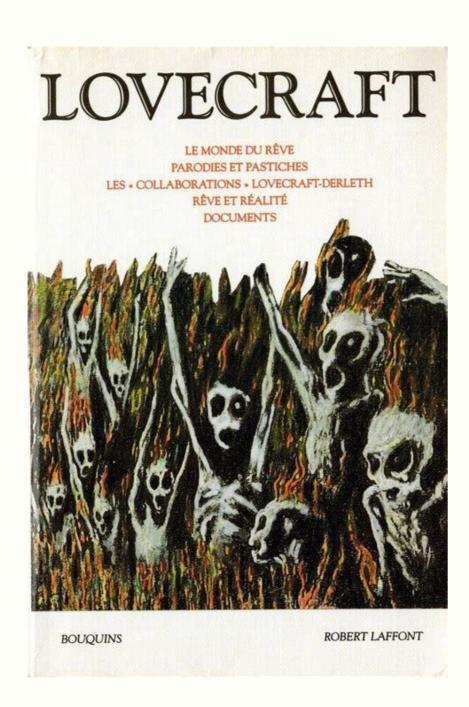
| Description of makes | |
|----------------------|-----------|
| I'm not robot | reCAPTCHA |

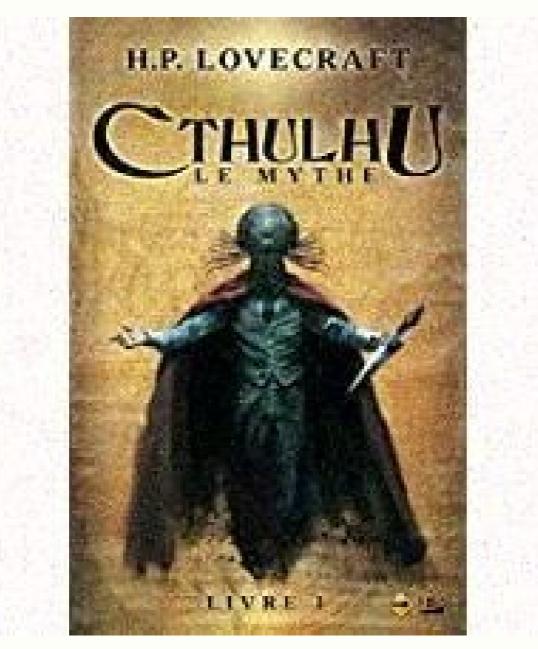
I am not robot!

Lovecraft meilleur livre fr

ROUXEVILLE Yves / MEAS Yunsan / BOSSY Jean Auriculothérapie : acupuncture auriculaire. <u>huyuxinaso</u>



Howard Phillips Lovecraft Howard Phillips Lovecraft en 1934.

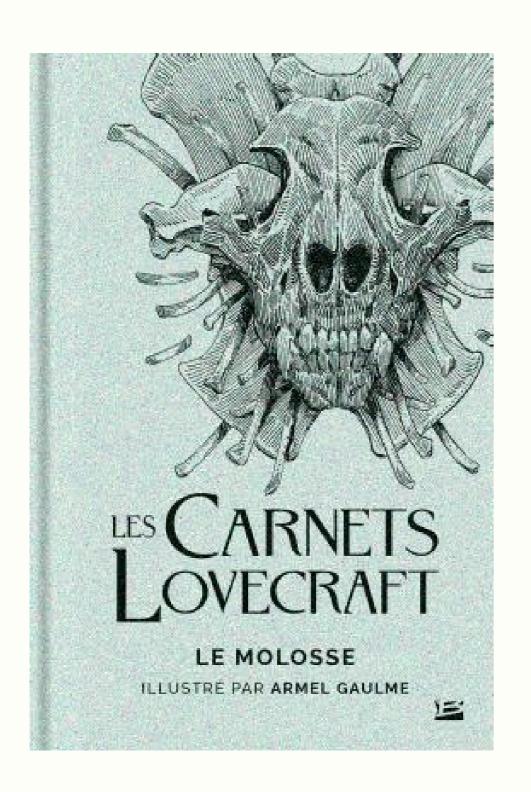


Cuillers sculptures CLOWES Daniel Lloyd Llewellyn (le monde de). SIRIUS Les Timour, tome 32, la Fin des Temps. FOSTER Hal Prince Valiant, Intégrale Volume 1 : 1937 - 1938. McCAY Winsor Little Nemo, l'intégrale (1905-1914, en français).

Howard Phillips Lovecraft Howard Phillips Lovecraft Howard Phillips Lovecraft Alias Lewis Theobald JrWard Phillips Lovecraft (howard Phillips Lovecraft Alias Lewis Theobald JrWard Phillips Lovecraft Alias Lewis Theobald JrWard Phillips Lovecraft (howard Phillips Lovecraft Insmouth Dans Insmouth

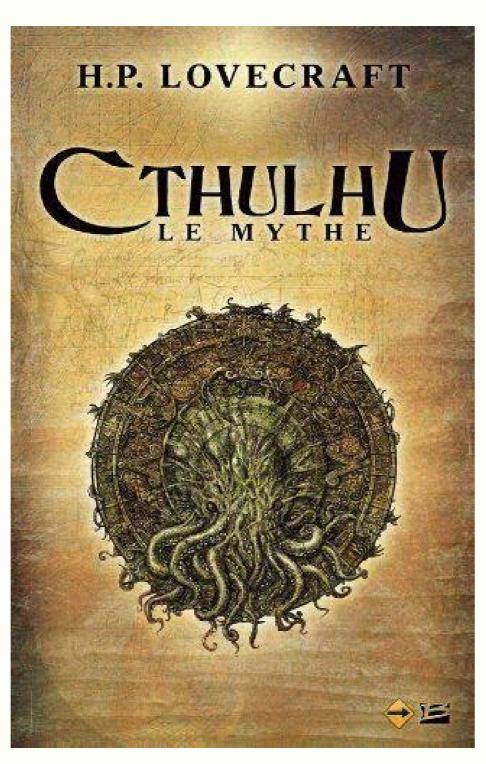
Bien que le lectorat de Lovecraft fût limité de son vivant, sa réputation évolua au fil des décennies et el lest à présent considéré comme l'un des écrivains d'horreur les plus influents du XXe siècle. Avec Edgar Allan Poe, il a exercé « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur »[6]. Stephen King a dit de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtième siècle »[7],[8]. Lovecraft vers neuf ans.Lovecraft naît le 20 août 1890, à 9h du matin, dans la résidence familiale sise au 194 Angell Street[n 1] à Providence dans l'État du Rhode Island[9] (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, en voyage d'affaires, est atteint de démence dans un hôtel de Chicago.

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 générale[10]. On ne sait pas si le jeune Lovecraft était au courant du mal dont souffrait son père (vraisemblablement la syphilis), mais il est probable que sa mère l'était, ayant même reçu des doses d'arsenic à titre préventif. Whipple Phillips, grand-père maternel de Lovecraft. 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. yawihipayeha Lovecraft est surdoué, récite des poèmes par cœur à trois ans, écrit 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. yavihipayeha 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.



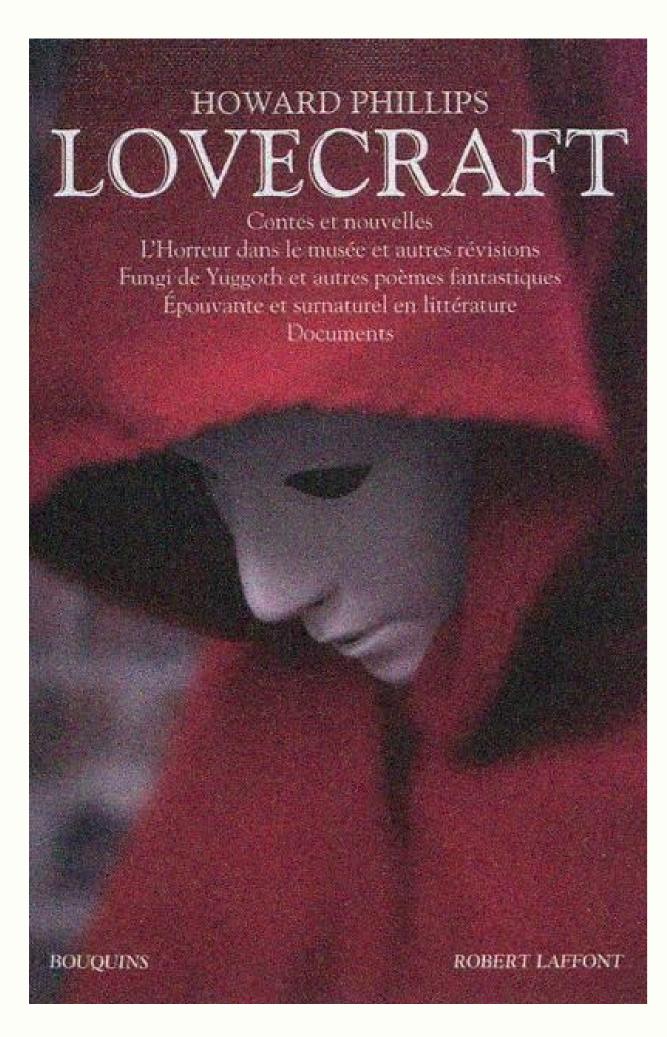
Lés héros de Lovecraft éprouvent en général des sentiments qui sont à lopposé de la gense et du mysticisme au moment où, involontairement, ils ont un aperçu de l'horreur en guise de réalité. Bien que le lectorat de Lovecraft fût limité de lui qu'il était « le plus influents du XXe siècle. Avec Edgar Allan Poe, il a exercé « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur es plus influents du XXe siècle. Avec Edgar Allan Poe, il a exercé « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur » [6]. Stephen King a dit de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtime siècle. Avec Edgar Allan Poe, il a exercé « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur » [6]. Stephen King a dit de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtime siècle. Avec Edgar Allan Poe, il a exercé « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur » [6]. Stephen King a dit de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtime siècle de lui qu'il était « le plus de lui qu'il de lui qu'il de lui qu'il de lui qu'il qu'il de lui qu'il de lui qu'il qu'il

mythe qu'il a créé, le mythe de Cthulhu, pour employer l'expression d'August Derleth : l'ensemble des mythes de l'univers de Lovecraft constituaient pour l'auteur une sorte de « panthéon noir », une « mythologie synthétique » ou un « cycle de folklore synthétique ». Il voulait montrer essentiellement que le cosmos n'est pas anthropocentrique, que



Cuillers sculptures CLOWES Daniel Lloyd Llewellyn (le monde de). SIRIUS Les Timour, tome 32, la Fin des Temps. FOSTER Hal Prince Valiant, Intégrale Volume 1: 1937 - 1938.

McCAY Winsor Little Nemo, l'intégrale (1905-1914, en français). Howard Phillips Lovecraft en 1934. Données clésNom de naissance Howard Phillips Naissance 20 août 1890 Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, Rhode Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence, de Chulhu, Les Monde Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 46 ans) Providence de Runding Providence de Runding Providence de Island, États-Unis Décès 15 mars 1937 (à 1937 (ètats-Unis Décès 15 mars 1937 (à 1937 (ètats-Unis Décès 15 mars 1937 (à 1937 (ètats-Unis Décès 15 mars 1937 (à 19



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.

On lit souvent Lovecraft pour le mythe qu'il a créé, le mythe de Cthulhu, pour employer l'expression d'August Derleth : l'ensemble des mythes de l'univers de Lovecraft constituaient pour l'auteur une sorte de « panthéon noir », une « mythologie synthétique » ou un « cycle de folklore synthétique ». Il voulait montrer essentiellement que le cosmos n'est pas anthropocentrique, que l'être humain, forme de vie insignifiante parmi d'autres, est loin de tenir une place privilégiée dans la hiérarchie infinie des formes de vie [3]. jurupugivo Ses travaux sont profondément pessimistes et cyniques et remettent en question le Siècle des Lumières, le romantisme ainsi que l'humanisme chrétien[4],[5]. 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 en guise de réalité. Bien que le des nouvent, sa réputation évolua au fil des décennies et il est à présent considéré comme l'un des écrivains d'horreur les plus influents du XXe siècle. Avec Edgar Allan Poe, il a exercé « une influence considérable sur les générations suivantes d'écrivains d'horreur «[6]. Stephen King a dit de lui qu'il était « le plus grand artisan du récit classique d'horreur du vingtième siècle »[7],[8]. Lovecraft vers neuf ans. Lovecraft naît le 20 août 1890, à 9h du matin, dans la résidence familiale sise au 194 Angell Street[n 1] à Providence dans l'État du Rhode Island[9] (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, en voyage d'affaires, est atteint de démence dans un hôtel de Chicago. 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[10]. On ne sait pas si le jeune Lovecraft était au courant du mal dont souffrait son père (vraisemblablement la syphilis), mais il est probable que sa mère l'était, ayant même reçu des doses d'arsenic à titre préventif. Whipple Phillips, grand-père maternel de Lovecraft est élevé par sa mère, ses deux tantes, le lilian 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, récite des poèmes par cœur à trois ans, écrit ses premiers à six. Son 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 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 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 entre au lycée de Hope Street. On pense par ailleurs que Lovecraft a très vite souffert de terreur nocturne, un trouble paroxystique rare, qui influencera beaucoup d'écrits scientifiques et astronomiques et, quatre ans plus tard, il entre au lycée de Hope Street. On pense par ailleurs que Lovecraft et terreur nocturne, un trouble paroxystique rare, qui influencera beaucoup d'ecrits sc

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 ext tellement dérouté 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 cuses 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 : au printemps 1904, il rédige la première ébauche de son plus ancien conte conservé, La Bête dans la caverne, avant d'en achever la rédaction le 21 avril 1905[12]. 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 e 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 invite Lovecraft à le rejoindre : il adhère à l'association le 6 avril 1914[13] avant d'en devenir le premier vice-président (élu en juillet 1915[14]), le rédacteur en chef (juillet 1917[15]) puis le président élu fin juillet 1917[16]) puis le président élu fin juillet 1917[16]), le trédecteur en chef (juillet 1917[16]) puis le président élu fin juillet 1917[16]), et crée l'année suivante un club de correspondance. En 1917, poussé par ses la le rejoindre : a Tombe » et cert écrit et cert écrit et cert dernière est son premier écrit publié de manière productifs du siècle. On commence à s

En 1919, après avoir souffert 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 effondré. Mariage et New York Sonia Greene. 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 à une cetturion cet marient, le 3 mars 1924, dans la chapelle Saint-Paul siera au une de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de New York Sonia Greene. Quelques semaines plus tard, Lovecraft ne sont guère enchantées par cette union car elles n'apprecient pas que leur neveu se marient, le 3 mars 1924, dans la chapelle Saint-Paul siera de Manhattan, dans la ville de New York Sonia Greene. Quelques semaines plus tard, Lovecraft ne sont guère enchantées par cette union car elles n'apprecient pas que leur neveu se marient, le 3 mars 1924, dans la chapelle Saint-Paul sie au une de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de New York Sonia Greene. Née en 1883, elle est d'origine à une cetturie et union car elles n'apprecient pas que leur neveu se marient, le 3 mars 1924, dans la chapelle Saint-Paul sexie au une de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de New York Sonia Greene. Née en la verial sexie de l'avuel el l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de New 1924, dans la chapelle Saint-Paul sexie au une de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de Roed How I'arrondissement de Manhattan, dans la ville de Roed Polevit et de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de Roed Polevit et de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de Roed Polevit et de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de Roed Polevit et des difficulties et de l'arrondissement de Manhattan, dans la ville de Roed Polevit et des des difficulties et de l'arrondissement

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 »), un aphorisme retrouvé dans ses lettres. Si ce bandeau n'est plus pertinent, retirez-le. Cliquez ici pour en savoir plus. Certaines informations figurant dans cet article ou cette section devraient être mieux reliées aux sources mentionnées dans les sections « Bibliographie », « Sources » ou « Liens externes » (juillet 2016). Vous pouvez améliorer la vérifiabilité en associant ces informations à des références à l'aide d'appels de notes.

Le Cauchemar d'Innsmouth,illustration de Mushstone 23]. 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 lovecraft, mais qui sera utilisé par August Derleth), ont influencé des auteurs partout dans le monde et on retrouve des éléments lovecraft, mais qui sera utilisé par August Derleth), ont influencé des auteurs partout dans le monde et on retrouve des éléments lovecraft, mais qui sera utilisé par August Derleth), ont influencé des auteurs partout dans le monde et on retrouve des éléments lovecraft, mais qui sera utilisé par August Derleth, qui deviendront de bons amis son partout qu'il en partour de leux comme Clark Ainn Spring and le leux comme Clark Ainn Spring and le

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 a été la science est la clé de voûte de son panthéon de lous 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 mentionnait avec humour ses « Yog-Sontoheries »[27]. Lovecraft crée l'un des outils horrifiques les plus connus : le Necronomicon, le grimoire secret de l'Arabe fou Abdul al-Hazred. L'impact est tel que certains critiques pensent que l'auteur a fondé tous ses écrits sur des mythes et des croyances occultes déjà existantes. De fausses éditions du livre ont même été commercialisées. Ses thèmes Le savoir interdit L'Appel de Cthulhu, llustration de Gwabrycate de Cthulhu, et de plus pitovable au monde, c'est, je crois, l'incapacité de l'espiri humain à relier tous ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, environnée de noirs océans d'infinitant a le placide d'ignorance, environnée de noirs océans d'infinitant au l'avent plus qu'à présent peu nui. Un jour, cependant, la coordination des connaissances éparses nous ouvrira des perspectives si terrifiantes sur le réel et sur l'effroyable position que nous n'experie que l'auteur d'argile ; édition présentée et établie par Francis Lacassin, Paris, Robert Laffont, 1991, p. 60 Les héros de Lovecraft sont cependant conduits à opére cette « imbrication» et episone de l'uportagoniste enquêteur es souvent détruit. Ceux qui renourent de fait les manifestations « vivantes » de l'incompréhensible deviennent souvent fous, comme dans le cas du personnage éponyme de La Musique d'Erich Zonn. Le récit raconte l'un joueur d'alto fou et muet qui via us ixième de grande de l'uport de leur sauveteur). Influences extraterrestres sur l'humanité Les entities du Mythe de Lovecraft ont des serviteurs humains/humanoïdes; Cthulhu, par exemple, est vénéré par des cercles vaudous en

Beaucoup d'entités du Mythe sont trop puissantes pour être vaincues par des humains et sont si terrifiantes 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 l'impossibilité pour les descendants d'une lignée d'échapper aux marques laissées par les crimes de leurs aïeux, quel que soit 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 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 certaines forces (La Couleur tombée du ciel et La Maison de la sorcière). l'abîme du temps). Une civilisation menacée Le philosophe allemand Oswald Spengler, auteur de l'essai Le Déclin de l'Occident.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'avilissement 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 Le biologiste et philosophe allemand Ernst Haeckel.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 »[29]. S. T. Joshi donne son point de vue sur ces récits : l'« on ne peut pas nier la réalité du racisme dans les récits de Lovecraft, ce qui en fait un très bon documentaire d'époque, et de qualifier de typique « pour son époque » car il apparaît que l'auteur voulait un point de vue très prononcé dans ses récits. »[30]. Selon l'écrivain Michel Houellebecq, auteur d'une biographie de Lovecraft cu te tat de transe poétique où il se dépasse lui-même dans le battement rythmique et fou des phrases maudites; c'est elle qui illumine ses derniers grands textes d'un éclat hideux et cataclysmique"[31]. Comme le remarque William Schnabel, Lovecraft a toujours été un anthropologiste amateur dans sa vie privée; sa volumineuse correspondance témoigne de ses recherches. Aussi travaillait-il à plusieurs rumeurs qui lui ont permis de le lier à certaines croyances : le teutonisme, l'anglo-saxonisme, le nativisme et le fascisme[32]. Lovecraft fut aussi un admirateur d'Adolf Hitler, selon un article d'Usbek et Rica, qui ne cite néanmoins aucune source sur ce point[33]. Exemples Dans une de ses lettres, Lovecraft 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[34]. » Dans L'Appel de Cthulhu, le narrateur imaginé par Lovecraft 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 que 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[35] !!! » Dans Herbert West, réanimateur, "Six coups de feu au clair de lune", Lovecraft décrit un possédé Afro-Américain qui vient de mourir : « 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. » D'après H.P. Lovecraft, Selected Letters, ed. A. Derleth & D. Wandrei, il se revendique: « Tory, Czariste, Junker, Patricien, fasciste, oligarchiste, nationaliste et militariste [36]. » Risques de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientifique Au début du XXe siècle, la confiance croissante de l'ère scientification inaptitude de l'homme à expliquer 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 mène 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 de redoutables entités aux pouvoirs inconcevables, parfois vénérées comme des divinités, revient souvent dans la fiction lovecraftienne. Dans beaucoup de ses textes il refuse l'idée d'un dieu aimant et protecteur. Dans d'autres, notamment ceux du Mythe de Cthulhu, il expose de nombreux mythes sur l'origine de l'homme opposés à ceux du Livre de la Genèse, par exemple. Les héros de Lovecraft accordent plus de crédit à la science 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 pinailleur 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[37]. » Topographie lovecraftienne Lovecraft a souvent situé ses textes dans sa Nouvelle-Angleterre natale. De nombreux endroits mentionnés sont réels, d'autres sont fictifs. Endroits réels Binger, Oklahoma Copp's Hill, Boston, Massachusetts Red Line Pawtuxet (désormais englobé dans Cranston, Rhode Island) Newburyport, Massachusetts Ipswich, Massachusetts Rowley, Massachusetts Bolton, Massachusetts Balem, 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 Le Danvers State Hospital, à Danvers, Massachusetts Dunwich, Massachusetts Innsmouth, Massachusetts Innsmouth, Massachusetts Innsmouth, Massachusetts Innsmouth, Massachusetts Innsmouth, Massachusetts Kingsport, Massachusetts Aylesbury, Massachusetts Martin's Beach Le fleuve Miskatonic Influences littéraires de 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 XVIIIe siècle. Son 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 (Les Sept Pendus) de Leonid Andreïev et Un étrange manuscrit découvert dans un cylindre en cuivre (en) de James De Mille. Article détaillé : Mythe de Cthulhu dans la culture. 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 de August Derleth, Robert E. Howard, Robert Bloch et Fritz Leiber. D'autres auteurs et artistes ont été influencés par Lovecraft : Clive Barker, Stephen King, Alan Moore, Neil Gaiman,

R. Giger. L'écrivain argentin Jorge Luis Borges a écrit sa nouvelle There are more things en pensant à Lovecraft. Michel Houellebecq écrit Contre le monde, contre la vie, essai sur Lovecraft, une biographie littéraire. 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. Le mythe de Cthulhu a été une source d'inspiration pour les auteurs de par le monde[38],[43], des jeux de rôle papier[44] et des jeux vidéo[45],[46], des bandes dessinées[47] et des dessins animés[48],[49]. En outre, « des versions fictionnelles de H. P. Lovecraft ainsi que des références explicites à Lovecraft ainsi que des références explicites ainsi q Prentiss. Photographie prise par David Lepage peu après le dévoilement en ligne de la statue. Il reste encore à déterminer son emplacement permanent à Providence. Pendant la majeure partie du XXe siècle, les éditions définitives de sa prose (notamment At the Mountains of Madness and Other Novels, Dagon and Other No 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 apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublié trois volumes : The Call of Cthulhu and Other Weird Stories apublication apublica 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, 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, 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, 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, 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, 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 de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre : The Annotated Supernatural Horror in Literature de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre de l'horreur littéraire et est disponible sous le titre de l'horreur littéraire et est disponible s de sujets divers tels que la fiction, l'art, la politique et l'histoire. Il les antidate parfois de 200 ans, ce qui donne l'impression qu'il les a écrites avant la Révolution américaine, une guerre qui offense son anglophilie. Le fait d'en antidater certaines donne un statut ambigu à ces lettres, à mi-chemin entre le document et la fiction. Selon lui, les XVIIIe et XXe 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 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 Statue réaliste de Lovecraft à l'exposition At Home with Monsters de Guillermo del Toro au Minneapolis Institute of Art le 28 avril 2017. 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 occupée 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 conserver les autres écrits de l'auteur. August Derleth, un écrivain plus vieux et mieux établi que lui vint se poser en rival 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 conserver les autres écrits de l'auteur. August Derleth, un écrivain plus vieux et mieux établi que lui vint se poser en rival 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 conserver les autres écrits de l'auteur. August Derleth, un écrivain plus vieux et mieux établi que lui vint se poser en rival 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 conserver les autres écrits de l'auteur. August Derleth, un écrivain plus vieux et mieux établi que lui vint se poser en rival 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 conserver les autres écrits de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux établisses de l'auteur. August Derleth plus vieux et mieux et m savoir qui détenait quel droit. Tous les travaux publiés avant 1924 sont dans le domaine public aux États-Unis[53]. 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 américain qui concerne les œuvres créées avant le 1er 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[54] 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'union le 1er janvier 2008. Les 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 réservé les droits de toutes les droits de toute 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 amateure, 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.

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[56]. Indépendamment des problèmes légaux autour de ses écrits, Lovecraft a toujours encouragé les autres à réutiliser ses idées et à les enrichir. Après sa mort, beaucoup d'écrivains ont contribué à l'étoffement du Mythe. Article détaillé: Liste d'œuvres de H. P. Lovecraft. Dagon, illustration de leothefox. Herbert West, réanimateur, illustration de Javier García Ureña. La Couleur tombée du ciel,illustration de Paul Flanders. Brown Jenkin, le familier dans La Maison de la sorcière,illustration de Paco Rico Torres. Celui qui hantait les ténèbres,illustration de Jarkko Naas. Le Monstre dans la caverne (The Beast in the Cave, 1905) Dagon (Dagon, 1917) La Tombe (The Tomb, 1917) La Tombe (The Tomb, 1917) Le Témoignage de Randolph Carter (en) (The Statement of Randolph Carter, 1919) Par-delà le mur du sommeil (Beyond the Wall of Sleep, 1919) Le Temple (The Temple, 1920) Nyarlathotep (Nyarlathotep, 1920) De l'au-delà (From Beyond, 1920) La Cité sans nom (The Nameless City, 1921) La Musique d'Erich Zann (The Music of Erich Zann, 1921) La Peur qui rôde (The Lurking Fear, 1923) L'Indicible (The Unnamable, 1923) Le Rats dans les murs (The Rats in the Walls, 1923) La Maison maudite (The Shunned House, 1924) Le Festival (The Festival, 1925) L'Horreur de Red Hook (The Horror at Red Hook (The Horror at Red Hook, 1925) La Clé d'argent (The Silver Key, 1926) Je suis d'ailleurs (The Outsider, 1926) Histoire du Necronomicon (History of Necronomicon, 1927) La Couleur tombée du ciel (The Colour out of Space, 1927) La Quête onirique de Kadath l'inconnue (The Dunwich (The Du Les Montagnes hallucinées (At the Mountains of Madness, 1931) Le Cauchemar d'Innsmouth, (The Shadow over Innsmouth, 1931) Le Monstre sur le seuil (The Thing on the Doorstep, 1933) Le Défi de l'au-delà (Challenge from beyond), nouvelle, 1935 Celui qui hantait les ténèbres (The Haunter of the Dark, 1935) Dans l'abîme du temps (The Shadow out of Time, 1935) Parmi les récits les plus célèbres de Howard Phillips Lovecraft, 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[57] et 5[58] de la collection Présence du futur. En 1991-1992, son œuvre de fiction traduite en français a été publiée en trois volumes dans la collection « Bouquins » des Éditions Robert Laffont : Howard Phillips Lovecraft, vol. 1 : Les mythes de Cthulhu. Premiers contes, L'art d'écrire selon Lovecraft, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1991, 1re éd., XXXVI-1174 p. (ISBN 2-221-05684-1, présentation en ligne sur le site NooSFere). Howard Phillips Lovecraft, vol. 2 : Contes et nouvelles. L'horreur dans le musée et autres révisions. Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques. Épouvante et surnaturel en littérature, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1991, 1re éd., VI-1341 p. (ISBN 2-221-06460-7, présentation en ligne sur le site NooSFere). Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et établie par Francis Lacassin), Howard Phillips Lovecraft et al. (édition présentée et al. (édition présentée

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,

Documents, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1992, 1re éd., V-1341 p. (ISBN 2-221-06461-5, présentation en ligne sur le site NooSFere). Howard Philips Lovecraft et al. (nouvelle traduction et édition sous la direction de David Camus et Frédéric Weil), Intégrale en 7 vol. Vol. 2 : Les Montagnes hallucinées & autres récits humoristiques. Vol. 3 : L'Affaire Charles Dexter Ward. Vol. 4 : Le Cycle de Providence. Vol. 5 : Récits horrifiques, contes de jeunesse, récits humoristiques. Vol. 6 : Essais, Correspondance, Poésie, Révisions. Vol. 7: Autour de Lovecraft, Journal d'une traduction impossible. Editions Mnémos, Paris, 2021. Correspondance (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1965. (en) Howard Phillips Lovecraft (edition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 1: 1911-1924, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, Arkham House, Arkham House, Arkham House, Arkham House, Arkham House, Arkham Hou édition établie par August Derleth et Donald Wandrei). Selected Letters, Vol. 2 : 1925-1929, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1968 (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et Donald Wandrei), Selected Letters, Vol. 3: 1929-1931, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1971. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 3: 1929-1931, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol. 4: 1932-1934, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, Marcham House, Arkham House, Marcham House, Marcham House, Marcham House, Marcham

5: 1934-1937, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976. Howard Phillips Lovecraft (trad. Jacques Parsons, préf. Francis Lacassin), Lettres, t. I: 1914-1926, Paris, Christian Bourgois, 1978, 416 p. (présentation en ligne sur le site NooSFere)Traduction abrégée. Seul le premier tome est paru. Howard Phillips Lovecraft, Lettres d'Innsmouth; suivi de Défense de Dagon par H.P. Lovecraft et de Un mari nommé H.P.L. par Sonia H. Davis; textes réunis et traduits par Joseph Altairac; revus par Alfu et Simon Lequeux, Amiens, Encrage, coll. « Cahier d'études lovecraft (édition établie par S. T. Joshi), The Ancient Track: The Complete Poetical Works of H. P. Lovecraft, New York, Hippocampus

Press, 2013, 604 p. (ISBN 978-1-61498-070-4, présentation en ligne). Essais (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par S. T. Joshi), Collected Essays, vol. 1 : Amateur Journalism, New York, Hippocampus Press, 2004, 440 p. (ISBN 0-9721644-1-3 et 0-9721644-2-1, présentation en ligne). (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par S. T. Joshi), Collected Essays, vol. 1 : Amateur Journalism, New York, Hippocampus Press, 2004, 440 p. (ISBN 0-9721644-1-3 et 0-9721644-2-1, présentation en ligne). T. Joshi), Collected Essays, vol. 2: Literary Criticism, New York, Hippocampus Press, 2004, 248 p. (ISBN 0-9748789-7-9 et 0-9748789-8-7, Joshi), Collected Essays, vol. 3: Science, New York, Hippocampus Press, 2005, 357 p. (ISBN 0-9748789-7-9 et 0-9748789-8-7, présentation en ligne). (en) Howard Phillips Lovecraft (édition établie par S. T. Joshi), Collected Essays, vol. 5 : Philosophy, Autobiography & Miscellany, New York, Hippocampus Press, 2006, 382 p. (ISBN 0-9761592-2-8 et 0-9761592-3-6, présentation en ligne). (en) Howard Phillips Lovecraft (préf. Christopher Hitchens, édition établie par S. T. Joshi), Against Religion : The Atheist Writings of H.P. Lovecraft, New York, Sporting Gentlemen, 2010, 222 p. (ISBN 978-0-578-05248-9, présentation en ligne). Depuis 2013, un cratère de la planète Mercure est nommé Lovecraft en son honneur[59]. Claude Balif: 1964, La musique d'Éric Zahn; dans l'album Ceux Du Dehors (cependant toute la musique sombre du groupe reste fortement influencée par Lovecraft) ↑ En 1895-1896, la numérotation est modifiée. Le no 194 Angell Street devient ainsi le no 454, Angell Street[9]. ↑ Prononciation en anglais américain retranscrite selon la norme API. ↑ Article d'Arnaud Fabre, Profondeur de champs, « Le doute et la folie dans les œuvres écrites à la première personne de H.P. Lovecraft », sur Profondeur de champs, 18 mars 2013 (consulté le 11 février 2017) ↑

William Schnabel, Masques dans le miroir: Le double lovecraftien, La Clef d'Argent, 2002, p. 13. ↑ (en) Colin Wilson, The Strength to Dream: Literature and the Imagination (ISBN 978-1-60025-020-3), p. 8 « He hated modern civilization, particularly its confident belief in progress and science. » ↑ H. P. Lovecraft in Popular Culture par Don G. Smith, 2005, (ISBN 0-7864-2091-X), page 85, « Lovecraft never had much good to say about families either » 1 (en) Joyce Carol Oates, « The King of Weird », The New York Review of Books, vol. 43, no 17, 31 octobre 1996 (lire en ligne, consulté le 15 février 2009) 1 King quoted on front cover of 1982 paperback edition of The Best of H.P. Lovecraft: Bloodcurdling Tales of Horror and the Macabre published by Del Rey Books with introduction by Robert Bloch. Other sources quote King as calling this judgement of Lovecraft "undeniable" [1] or "beyond doubt" « *\Phi** (Archive.org • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?) \(\bar{\chi}\) (en) Wohleber, Curt, « The Man Who Can Scare Stephen King », American Heritage Magazine, vol. 46, no 8, décembre 1995 (lire en ligne) ↑ a et b Joshi : I Am Providence, p. 16. ↑ Luc Sante, « The Heroic Nerd », dans The New York Review of Books, 10 octobre 2006 ↑ Joshi : I Am Providence, p. 180. ↑ Joshi I Am Providence, p. 181. ↑ Joshi : I Am Providence, p. 182. ↑ Joshi : I Am Providence, p. 177. ↑ Joshi : I Am Providence, p. 489. ↑ Houellebecq 1999, p. 124 ; 126-127. ↑ Houellebecq 1999, p. 131-134. 1 Joshi: I Am Providence, p. 633. 1 « Mushstone - Professional, Digital Artist / DeviantArt », sur deviantart.com (consulté le 7 août 2020). 1 Lettre à Elizabeth Toldridge, 8 mars 1929, cité dans Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos 1 Site de Borja Pindado, voir en ligne. 1 (en) « Out of Space, Out of Time: The Influence of Poe » (Archive.org Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?) ↑ (en) « • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?) ↑ (en) « GWABRYEL », sur blogspot.fr (consulté le 7 août 2020). ↑ Par-delà le mur du sommeil, 1919 ↑ (en) S.T. Joshi Interview — Acid Logic e-zine ↑ Michel Houellebecq, H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie, Monaco, Editions du Rocher, 1991, 135 p. ↑ William Schnabel, Lovecraft: histoire d'un gentleman raciste, Dole, La Clef d'Argent, 2003, 123 p. (ISBN 2-906389-49-8, présentation en ligne sur le site NooSFere), p. 32. ↑ Antoine St. Epondyle, « Faut-il « cancel » Lovecraft? » , sur usbeketrica.com, 24 septembre 2021 (consulté le 21 avril 2022) ↑ Voir la lettre à Lillian D. Clark, 6 janvier 1926, N° 60, H. P. Lovecraft Letters From New York, S. T. Joshi, éd.

T. Joshi, Lovecraft and a World in Transition : Collected Essays on H.P. Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2014, 645 p. (ISBN 978-1-61498-079-7, présentation en ligne), « The Recognition of H. P. Lovecraft, 1937-2013 », p. 619. ↑ (en) Don G. Smith, H.P. Lovecraft in Popular Culture : The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games, Jefferson (Caroline du Nord) / Londres, McFarland & Company, Inc., 2006, IX-168 p. (ISBN 978-0-7864-2091-9, présentation en ligne). 1 (en) Charles P. Mitchell, The Complete H.P. Lovecraft Filmography, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2001, 284 p. (ISBN 0-313-31641-4, lire en ligne). 1 (en) Andrew Migliore et John Strysik, Lurker in the Lobby : The Guide to the Cinema of H. P. Lovecraft, Night Shade Books, 2006 (1re éd. 2000, Armitage Press), 352 p. (ISBN 978-1-892389-35-0). ↑ (en) Gary Hill (préf. S. T. Joshi), The Strange Sound of Cthulhu : Music Inspired by the Writings of H. P. Lovecraft, Music Street Journal, 2006, 264 p. (ISBN 978-1-892389-35-0).

San Francisco: Night Shade. 1 Voir la lettre à J. Vernon Shea, 25 september 1933, N° 648, Selected Letters IV, Arkham House, 1 Maurice Lévy, «Fascisme et Fantastique, ou le cas Lovecraft à Robert E. Howard (16 août 1932), in Selected Letters 1932-1934 (Sauk City, WI: Arkham House, 1 Noveraft and I Noveraf

84728-776-2, présentation en ligne). 1 (en) Joseph Norman, « "Sounds Which Filled Me with an Indefinable Dread": The Cthulhu Mythopoeia of H. P. Lovecraft, New York, Palgrave Macmillan, 2013, XVI-259 p. (ISBN 978-1-137-33224-0, présentation en ligne), p. 193-208. ↑ Laurent Di Filippo, « Jouer avec l'horreur : Réception et adaptation ludique du « Mythe de Cthulhu » », Revue des sciences sociales, Presses universitaires de Strasbourg, no 58, 2017, p. 110-119 (lire en ligne). ↑ (en) Tanya Krzywinska, « Reanimating Lovecraft : the Ludic Paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth », dans Bernard Perron (dir.), Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play, Jefferson (Caroline du Nord) / Londres, McFarland & Company, Inc., 2009, 310 p. (ISBN 978-0-7864-4197-6), p. 267-287. ↑ Carlos Gómez Gurpegui (trad. de l'espagnol), H. P. Lovecraft et le jeu vidéo [« El soñador de Providence: El legado literario de H. P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos »], Paris, Ynnis Éditions, 2021, 363 p. (ISBN 978-2-37697-104-7, présentation en ligne). † (en) Chris Murray et Kevin Corstorphine, « Co(s)mic Horror », dans David Simmons (dir.), New critical essays on H. P. Lovecraft, New York, Palgrave Macmillan, 2013, XVI-259 p. (ISBN 978-1-137-33224-0, présentation en ligne), p. 157-191.

1 (en) Tom Miller, « The Mouse in the Walls: Disney, Lovecraft Annual, New York, Hippocampus Press, no 10, 2016, p. 158-190 (JSTOR 26868517). 1 (en) Duncan Morty », Lovecraft Annual, New York, Hippocampus Press, no 10, 2016, p. 158-190 (JSTOR 26868517).

(ISBN 978-1-61498-088-9, présentation en ligne), p. 157. ↑ (en) Robert M. Price, « Lovecraft as a Character in Lovecraft as a Character in Lovecraft as a Character in Lovecraft as a Comics Character », dans Antonio Alcala Gonzalez et Carl H. Sederholm (dir.),

Lovecraft in the 21st Century: Dead, But Still Dreaming, New York / Londres, Routledge, coll. « Routledge, coll. « Routledge, coll. « Routledge, coll. of (en) « How to Investigate the Copyright Status of a Work- U.S. Copyright Office » (Archive.org • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire?) ↑ (en) Copyright Basics de Terry Carroll (1994) 1 (en) William Johns, 'Lovecraft Copyright', archive.org • Wikiwix • Archive.is • Google • Que faire ?) 1 (en) Lawrence Schick, Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games, Buffalo (New York), Prometheus Books, 1991, 448 p. (ISBN 0-87975-653-5), p. 94; 104. « Sommaire de la première édition du no 4 de la collection Présence du futur » sur le site NooSFere. 1 « Sommaire de la première édition du no 5 de la collection Présence du futur » sur le site NooSFere.

1 « Planetary Names: Crater, craters: Lovecraft, sur Wikimedia : H. P. Lovecraft, sur Wikimedia CommonsH. P. Lovecraft, sur WikisourceH. P. Lovecraft, sur Wikiquote (en) S. T. Joshi, H. P. Lovecraft and Lovecraft Criticism: An Annotated Bibliography, Holicong (Pennsylvanie), Wildside Press, 2002 (1re éd.

1981, Kent State University Press), 508 p. (ISBN 978-1-59224-012-8, lire en ligne). (en) S. T. Joshi, H. P. Lovecraft: A Comprehensive Bibliography, Tampa, University of Tampa Press, 2009, 702 p. (ISBN 978-1-59732-068-9 et 978-1-59732-069-6, présentation en ligne). (en) Lyon Sprague de Camp, H. P. Lovecraft: A Biography, New York, Barnes & Noble, 1996 (1re éd. 1975, Doubleday Publishing), 510 p. (ISBN 978-1-5661-9994-0)Traduction française: Lyon Sprague de Camp (trad. de l'anglais par Richard D. Nolane), H. P. Lovecraft: le roman

no 10, 2016, p. 205-209 (JSTOR 26868521). ↑ (en) Bobby Derie, Sex and the Cthulhu Mythos, New York, Hippocampus Press, 2014, 314 p.

Phillips Lovecraft (édition établie par August Derleth et James Turner), Selected Letters, Vol.

de sa vie [« Lovecraft : A Biography »], Courbevoie, Durante, coll. « L'éternel retour », 2002 (1re éd. 1988, Nouvelles Éditions Oswald), 702 p. (ISBN 2-912400-29-5, présentation en ligne sur le site NooSFere). Frank Belknap Long (trad. Stéphane Bourgoin, préf. Robert Bloch), H. P. Lovecraft, le conteur des ténèbres [« Howard Phillips Lovecraft : Dreamer on the Nightside »], Amiens, Encrage, coll. « Portraits » (no 2), 1987, 155 p. (ISBN 2-906389-06-4, présentation en ligne). (en) Kenneth W. Faig, Jr., The Parents of Howard Phillips Lovecraft, West Warwick, Necronomicon Press, 1996, XII-704 p. (ISBN 0-940884-89-5, présentation en ligne). Réédition augmentée: (en) S. T. Joshi, I Am Providence: The Life and Times of H.P. Lovecraft, vol. 1 et 2, New York, Hippocampus Press, 2010, 1200 p. (ISBN 978-1-61498-053-7, présentation en ligne). S. T. Joshi (trad. de l'anglais), Lovecraft : je suis Providence, vol. 1, Chambéry, ActuSF, 2019, 704 p. (ISBN 978-2-36629-968-7). S. T. Joshi, Lovecraft : je suis Providence, vol. 2, Chambéry, ActuSF, 2019, 670 p. (ISBN 978-2-36629-975-5). (en) Peter Cannon (éd.), Lovecraft Remembered, Sauk City (Wisconsin), Arkham House, 1999, XIV-486 p. (ISBN 978-2-36629-975-5). (en) Peter Cannon (éd.), Lovecraft Remembered, Sauk City (Wisconsin), Arkham House, 1999, XIV-486 p. (ISBN 978-2-36629-975-5). Joshi), Lovecraft at Last, New York, Cooper Square Press, 2002, 312 p. (ISBN 0-8154-1212-6, présentation en ligne). Sonia H. Davis (ill. Jason Eckhardt), « Un mari nommé H.P.L. », dans Joseph Altairac (éd. et trad.), Lettres d'Innsmouth, Amiens, Encrage, coll. « Cahier d'études lovecraftiennes » (no 1), 1989, 174 p. (ISBN 2-906389-14-5). S. T. Joshi, critique littéraire et essayiste américain spécialiste de l'œuvre lovecraft : A Critical Study, Westport (Connecticut), Greenwood Press, 1983, 243 p. (ISBN 0-313-23255-5, présentation en ligne). (en) Donald R. Burleson, Lovecraft : Disturbing the Universe, Lexington (Kentucky), The University Press of Kentucky, 1990, 170 p. (ISBN 0-8131-1728-3, présentation en ligne). (en) Donald R. Burleson, Lovecraft : An American Allegory, New York, Hippocampus Press, 2015, 260 p. (ISBN 978-1-61498-138-1, présentation en ligne). (en) Peter H. Cannon, H. P. Lovecraft, Boston, Twayne Publishers, coll. « Twayne's United States Authors Series » (no 549), 1989, 153 p. (ISBN 978-0-8057-7539-6). Centre culturel international (Cerisy-la-Salle, Manche), H. P. Lovecraft, fantastique, mythe et modernité, Paris, Dervy, coll. « Cahiers de l'hermétisme », 2002, 464 p. (ISBN 2-84454-108-9, présentation en ligne sur le site NooSFere). Collectif, Lovecraft : au cœur du cauchemar, Paris, ActuSF, coll. « Trois souhaits », 2017, 464 p. (ISBN 978-2-36629-834-5, présentation en ligne). (en) Scott Connors (dir.), A Century Less a Dream : Selected Criticism on H.P. Lovecraft, Holicong (Pennsylvanie), Wildside Press, 2002, 272 p. (ISBN 1-58715-215-0, présentation en ligne). (en) Kenneth W. Faig, Jr., The Unknown Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2002, 272 p. (ISBN 1-58715-215-0, présentation en ligne). 2008, 255 p. (ISBN 978-0-9814888-7-5, présentation en ligne). Christophe Gelly (dir.) et Gilles Menegaldo (dir.), Lovecraft au prisme de l'image : littérature, cinéma et arts graphiques, Cadillon, Le Visage vert, coll. « Essais », 2017, 354 p. (ISBN 978-2-918061-77-9, présentation en ligne sur le site NooSFere). Michel Houellebecq, H.

P. Lovecraft: contre le monde, contre la vie, Monaco, Éditions du Rocher, coll. « Les Infréquentables », 1991, 135 p.Réédition: Michel Houellebecq (préf. Stephen King), H. P. Lovecraft: contre le monde, contre la vie, Paris, J'ai lu, coll. « J'ai lu. Document », 1999, 153 p., poche (ISBN 2-290-05386-4). Sunand Tryambak Joshi (trad. Joseph Altairac, préf. Joseph Altairac,

de Cthulhu ? [« What is the Cthulhu Mythos ? »], Dôle, La Clef d'argent, coll. « KhThOn » (no 1), 2007, 4e éd. (1re éd. 1990), 60 p. (ISBN 978-2-908254-50-1, présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.) et David Schultz (dir.), An Epicure in the Terrible : A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2011 (1re éd. 1991), 380 p. (ISBN 978-0-9846386-1-1, présentation en ligne). (en) S. T. Joshi et David Schultz, An H. P. Lovecraft Encyclopedia, New York, Hippocampus Press, 2004 (1re éd. 1991), 380 p. (ISBN 978-0-9846386-1-1, présentation en ligne). 2001), 362 p. (ISBN 0-9748789-1-X, présentation en ligne). (en) S. T. Joshi, The Rise and Fall of the Cthulhu Mythos, Poplar Bluff, Mythos Books LLC, 2008, 324 p. (ISBN 978-0-9789911-8-0)Réédition augmentée : (en) S. T. Joshi, The Rise and Fall of the Cthulhu Mythos, New York, Hippocampus Press, 2015, 357 p. (ISBN 978-1-61498-135-0, présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). (en) S. T. Joshi (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011, 278 p. (présentation en ligne). présentation en ligne). (en) S. T. Joshi, H.P. Lovecraft: The Decline of the West, Berkeley Heights, Wildside Press, 1990, 172 p. (ISBN 1-58715-068-9, présentation en ligne). (en) S. T. Joshi, A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft, Gillette (New Jersey), Wildside Press, 1996, 3e éd., 316 p. (ISBN 1-880448-61-0, présentation en ligne).

Maurice Lévy, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 » (no 675), 1972, 191 p. (présentation en ligne) Nouvelle édition augmentée d'une préface inédite de l'auteur : Maurice Lévy, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 » (no 675), 1972, 191 p. (présentation en ligne) Nouvelle édition augmentée d'une préface inédite de l'auteur : Maurice Lévy, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 » (no 675), 1972, 191 p. (présentation en ligne) Nouvelle édition augmentée d'une préface inédite de l'auteur : Maurice Lévy, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 » (no 675), 1972, 191 p. (présentation en ligne) Nouvelle édition augmentée d'une préface inédite de l'auteur : Maurice Lévy, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 » (no 675), 1972, 191 p. (présentation en ligne) Nouvelle édition augmentée d'une préface inédite de l'auteur : Maurice Lévy, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 » (no 675), 1972

Decadence, and Aestheticism », dans Clive Bloom (dir.), The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2020, XVIII-1253 p. (ISBN 978-3-030-33135-1), p. 1223-1237. (en) Steven J. Mariconda, H. P. Lovecraft : Art, Artifact, and Reality, New York, Hippocampus Press, 2013, 308 p. (ISBN 978-1-61498-064-3,

présentation en ligne). Michel Meurger, Lovecraft et la S.-F., Amiens, Encrage, coll. « Travaux » (no 11), 1991, 190 p. (ISBN 2-906389-31-5, présentation en ligne). Michel Meurger, Lovecraft et la S.-F., vol. 2, Amiens, Encrage, coll. « Travaux » (no 21), 1994, 190 p. (ISBN 2-906389-49-8, présentation en ligne). François Truchaud (dir.), H.P. Lovecraft, vol. 2, Amiens, Encrage, coll. « Travaux » (no 21), 1994, 190 p. (ISBN 2-906389-49-8, présentation en ligne). Paris, Éditions de l'Herne, coll. « Cahiers de l'Herne, coll. « Cahiers de l'Herne » (no 12), 1984, 2e éd., 383 p. (ISBN 2-85197-051-8, présentation en ligne). (en) Robert H. Waugh, The Monster in the Mirror : Looking for H.P. Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2006, 302 p. (ISBN 0-9761592-7-9, présentation en ligne). (en) Robert H. Waugh, A Monster of Voices: Speaking for H.P. Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2011, 386 p. (ISBN 978-0-9844802-2-7, présentation en ligne). Lovecraft: Le dernier puritain, Cédric MONGET, Illustration de GOOMI, La Clef D'Argent, coll. KhThOn no 2, septembre 2011, 84 p. - (ISBN 978-2-908254-92-1) Lovecraft: Sous le signe du chat, Boris MAYNADIER - La Clef D'Argent, coll. KhThOn no 4, février 2017, 66 p. - (ISBN 979-10-90662-37-7), Format: 13,0 × 20,0 cm Lovecraft au cinéma et à la télévision Du monstre de Val Guest à Stranger Thinks (Le cinéma lovecraftien de A à Z), Alain Pelosato, 2018, 252 p. - (ISBN 978-2-9155-1218-2), Format 12,7 \times 20,3 cm Lovecraft, l'Arabe, l'horreur. Orient et Islam chez le gentleman de Providence, Cédric MONGET - La Clef D'Argent, coll. KhThOn no 5, avril 2021, 90 p. - (ISBN 979-10-90662-61-2), Format : 13,0 \times 20,0 cm S. T. Joshi Littératures de l'imaginaire Littérature horrifique Sciencefiction Shoggoth (en) Site officiel Ressources relatives à l'audiovisuel : Allociné (en) AllMovie (en) American Film Institute (en) Anime News Network (de + en) Filmportal (en) MusicBrainz (en) AllMovie (en) Rate Your Music (en) Songkick Ressources relatives à la littérature : NooSFere (en) The Encyclopedia of Science Fiction (en) Internet Speculative à la bande relatives à plusieurs domaines : Radio France (en) Metacritic Ressources relatives à la bande dessinée : BD Gest' (en) Comic Vine Ressource relative à la recherche : (en) Semantic Scholar Notices dans des dictionnaires ou encyclopédies généralistes : American National Biography Britannica Brockhaus Deutsche Biography Britannica Brockhaus Universalis Notices d'autorité: VIAF ISNI BnF (données) IdRef LCCN GND Italie Japon CiNii Espagne Belgique Pays-Bas Pologne Israël NUKAT Catalogne Suède Australie WorldCat (en) The H.P. Lovecraft Archive - le site principal en anglais, l'intégralité des fictions dans le texte original. Portail de la littérature américaine Portail de la sciencefiction Portail de la fantasy et du fantastique Portail de l'horreur Ce document provient de « . Les créatures du mythe Des hommes et des dieux Le sombre et froid cosmos, au cœur des tenebres de son infini, telle était leur demeure qu'ils quittèrent pour coloniser des planêtes comme la Terre alors sans vie et primitive. Car oui nous ne sommes pas seuls, ils étaient même là bien avant nous. Il y a plusieurs milliards d'années, à la jeunesse de notre planète, des entités extra-terrestres cauchemardesques, issues des confins de l'univers, vinrent la coloniser. La Terre fut ainsi le théâtre d'oppositions cataclysmiques pour sa possession entre ces entités titanesques à l'intelligence et à la technologie inimaginables. Ces êtres cosmiques pouvaient voyager entre les étoiles sans aucun véhicule et possédaient, pour certains, la technologie du voyage temporel. Ce sont eux qui furent à l'origine de la vie terrestre, nulle divinité démiurge donc, juste des êtres aux connaissances inouïes. Cette vie fut créée pour les nourrir, les servir et certaines de ses formes par erreur. Puis une des factions de ces entités usa de magie noire et fut alors bannie et emprisonnée dans les entrailles de la Terre, dans ses abysses sous-marins ou dans le vide interstellaire : Ils sont les grands anciens. D'autres entités, comme la Grande Race de Yith ou les Choses Très Anciennes s'établirent sur Terre, édifiant des cités cyclopéennes qui sont les ruines d'aujourd'hui, situées dans des zones désertiques ou englouties par les flots. Des civilisation pré humaines. Puis l'évolution elle-même. Dés lors l'humanité, confrontée aux vestiges de ces cités extraterrestres et à des apparitions de leurs bâtisseurs, se créa des mythes à son échelle pour mieux les expliquer. Ainsi naquirent les religions, mythologies, légendes et superstitions de leurs bâtisseurs, se créa des mythes à son échelle pour mieux les expliquer. Ainsi naquirent les religions, mythologies, légendes et superstitions de leurs bâtisseurs, se créa des mythes à son échelle pour mieux les expliquer. Ainsi naquirent les religions, mythologies, légendes et superstitions de leurs bâtisseurs, se créa des mythes à son échelle pour mieux les expliquer. Ainsi naquirent les religions, mythologies, légendes et superstitions de leurs bâtisseurs, se créa des mythes à son échelle pour mieux les expliquer. Ainsi naquirent les religions, mythologies, légendes et superstitions de leurs bâtisseurs, mythologies, le leurs bâtisseurs, mythologies, mythologies, mythologies, mytholo ndeur d'antan et ainsi asseoir leur domination sur l'univers. Et pour ce faire ils manipulent l'homme, faible créature guidée par sa soif de connaissance qui ne peut que le mener à sa perte. Dans sa Mythologie fictive, l'auteur H.P. Lovecraft exhume et révèle les terreurs de l'infini cosmique et des profondeurs abyssales. Le lecteur de ses récits est ainsi témoin des forces cosmiques et du paradigme cosmologique à l'œuvre, comme s'il observait au travers d'une fenêtre donnant sur l'inconnu et sur son immensité. Je vous invite donc à ouvrir cette fenêtre et à vous plonger dans l'univers horrifique, ésotérique et cosmique de Howard Phillips Lovecraft. Selon les récits de l'auteur de Providence USA, notre univers serait donc régi par des entités extra-terrestres depuis les confins de l'uinivers ou depuis les confins de l'uinivers ou depuis les espaces interstellaires. Il est difficile de dresser un tableau ordonné de ces entités, notamment par l'élaboration d'un panthéon hiérarchisé. En effet initialement Lovecraft les inclut indépendemmment dans les rouvelles qui furent reliées à posteriori. Ce qui donne naissance à des incohérences ou à une certaine confusion, notamment dans les termes. Cependant On ne peut pas parler de panthéon organisé ou hiérarchisé quand on pense à la mythologie de Lovecraft car ses entités, qu'elles soient divinisées ou non, ne sont pas une création humaine comme le sont les dieux terrestres. Elles ne se comportement. Lovecraft rompt ainsi avec l'image d'Épinal du groupe anthropomorphique familiale ou sociétal des autres mythologies. Ceci se rajoute au processus de rédaction qui ne fut ni homogène ni réfléchit, tout du moins pas à ses origines. Lovecraft place quelques indices avec parcimoonie qui nous aideront à avancer dans notre ébauche de panthéon cohérent. Mais le terme de panthéon n'a jamais été utilisé par Lovecraft car ce terme désigne une classification par les hommes. Les hommes créent les dieux, or les entités de Lovecraft elles sont indépendantes des hommes. De plus initialement sans doute n'avait il pas pensé ses entité comme des divinités et ne cherchait il pas à les lier les unes aux autres. Dagon est un bon exemple de cette évolution. Dans le premier texte éponyme dans lequel il apparaît, il n'a rien de divin, ce n'est qu'un monstre marin, alors qu'il est divinisé par la suite comme dans le Cauchemar d'Innsmouth. Sans doute l'œuvre de Lovecraft suivit le même procédé en évoluant constamment et en se structurant. Car rappelons le son univers est issu de nouvelles publiées les unes aprés les autres et non d'un ouvrage pensé du début à la fin. Lovecraft semble ainsi improviser et faire évoluer sa mythologie progressivement. Mais encore une fois tout reste flou aux limites non définies et changeantes. C'est pourquoi il est très complexe d'organiser avec certitude, un panthéon conforme aux idées de l'auteur, car lui même, semble-t-il, ne l'avait pas défini. En perpétuel évolution et non structuré il laisse beaucoup de place à l'interprétation que ce soit dans le rôle ou dans la

Notons également que la divinité de ces entité n'est apportée que par les protagonistes de ces récits, l'auteur en aucun cas ne les conceptualise ainsi. Ce sont des entités extra-terrestres que l'homme déifie pour mieux les expliquer et les comprendre, grâce donc à un phénomène de mythification. Les humains de ses romans se référent alors à de sibyllines légendes, des textes interdits et à la réminiscence d'antiques termes qui parfois s'entremêlent pour les appréhender. C'est la raison pour laquelle la dénomination de ces groupes d'entités peut changer selon le récit tout comme leur nature, rendant alors très complexe la compréhension de leur appartenance. Sans doute est-ce aussi un effet de l'auteur cherchant à nous perdre afin que l'on ressente ce sentiment d'incompréhensible vécu par ses personnages. Ce même détachement de la condition humaine se retrouve dans les noms de ces entités, imprononçables par les humains, entre son guturaux et gargarismes. Ce même manque de référence se constate dans l'apparence des cratures de Lovecaft, protéiphormes, titanesques aux mutiple appendices, myriades d'yeux et de tentacules, parfois hybrides entre animal et végatal, parfois défiant toute forme de physique et de biologie élémentaires. Rien ne peut donc les rapprocher de ce que nous connaissons. Quoi qu'il en soit nous pouvons dégager une histoire de ces créatures et ainsi en dessiner une cosmogonie La cosmogonie lovecraftienne n'est que partiellement définie mais semble tout de même posséder de nombreux points communs avec celles antiques, notamment avec la grecque ou la mésopotamienne. Particulièrement en ce qui concerne le néant primordial. Chez Lovecraft il est personnalisé par les entités primordiales que sont La Ténèbre, le Brume Sans Nom ainsi que les vides intersidéraux et l'obscurité des entrailles de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont La Ténèbre, le Brume Sans Nom ainsi que les vides intersidéraux et l'obscurité des entrailles de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont La Ténèbre, le Brume Sans Nom ainsi que les vides intersidéraux et l'obscurité des entrailles de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont La Ténèbre, le Brume Sans Nom ainsi que les vides intersidéraux et l'obscurité des entrailles de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont La Ténèbre, le Brume Sans Nom ainsi que les vides intersidéraux et l'obscurité des entrailles de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont La Ténèbre, le Brume Sans Nom ainsi que les vides intersidéraux et l'obscurité des entrailles de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont la terre de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont la terre de la Terre. Tout ceci fait écho aux néants primordiales que sont la terre de la Te mésopotamien, le Tartare - chaos primordial grecque-, le Noun égyptien, ou le Ginungagap nordique. C'est La nuit précédent la lumière divine que l'on retrouve également dans la Bible. Mais la Bible vise à tout cloisonner. Dieu y est à l'origine de tout, or, dans les autres cosmogonies, c'est plus complexe. Une part est laissée à l'inconnu, c'est ce vide primordial, ce néant, ce chaos qui parfois est personnifié comme Tartare et d'autre fois abstrait. Il est donc cet inconnu qui précède même l'existence du divin et qui lui survivra probablement. Et les dieux eux-même peuvent mourir, comme l'annonce le célèbre diptyque de Loveraft « N'est pas mort ce qui à jamais dort avec d'étranges éons peut mourir même la Mort » Chez Lovecraft le vide interstellaire, les antiques cités cyclopéennes ou celles englouties, les entrailles de la Terre ou le cœur des gigantesques montagnes antarctiques font office de Tartare. Un gouffre de ténèbres inaccessible à l'humain où dorment les forces primordiales du chaos prêtent à le dévorer. Ces lieux de ténèbres sont le placard, le dessous du lit repère du Croque-mitaine, le tombeau du vampire, la grotte de l'ogre. C'est une matrice archaïque intemporelle berceau de l'indicible et de nos pire peurs. Dans la Théogonie d'Hésiode, traitant de la cosmogonie et de la théogonie grecque, dont s'inspira Lovecrat, rien n'est immuable. Les dieux sont soumis au cosmos et craignent même le chaos primordial où sont endormis ou prisonniers ses agents, le Tartare. Ceci transparaît dans un passage de l'œuvre d'Hésiode qui sonne très Lovecraftien. « C'est là que, de la terre ténébreuse comme du Tartare brumeux, du flot marin stérile comme du ciel étoilé, de toutes choses, côte à côte, sont les sources et les confins,

lieux de douleur, de moisissure, dont les dieux même ont horreur. Le gouffre béant est grand; même en toute une année menant son cours à terme, on ne saurait en porte çà et là par rafale d'un ve nt de douleur sort terrible, même pour les dieux immortels. » Ce chaos est aussi l'au delà, le monde des morts et la dimension de l'éthéré. Il s'oppose à l'ordre harmonieux du divin comme Mot, dieu de la mort, qui s'oppose à la matiere du vivant Même le Dieu biblique omniscient et omnipotent ne semble pas y avoir accès ni de pouvoir dessus. Il doit y envoyer Jésus, son fils mort, afin d'en sauver les prisonniers. Ainsi Jésus vainquit la mort et revint du shéol et en ressucita comme Orphée s'échappa des enfers dans les mythes grecques ou le combat entre Yam et Mot. C'est de cet abîme insondé que proviennent les entités lovecraftiennes. Et c'est dans ce même néant, qu'il soit tangible ou non, qu'elles sommeillent ou sont prisonnières à l'instar des titans dans le Tartare. L'influence de la Théogonie d'Hésiode paraît donc prépondérante dans la mythologie de Lovecraft, à dessein ou non. L'écho de ces récits antiques résonne dans l'inconscient collectif et trouve dans les nouvelles de Lovecraft une adaptation plus cosmique. On retrouve ainsi le mythème de la Création dans les mythologies polythéistes, monothéistes, et locecraftienne selon lequel des entités divinisées par l'humain créèrent la vie et emprisonnèrent leurs ennemis dans les profondeurs de la Terre ou dans l'abîme du néant. Que ce soit les titans dans le Tartare, les anges déchus aux enfers, les démons maya à Xibalba ou les Grands Anciens dans le Terre et dans les entrailles de la Terre et dans les ent prisonnières. On assiste donc à un glissement spatial de la zone d'influence et de localisation tout en visant un même but. Un autre aspect que l'on retrouve dans les mythologies polythéistes : les dieux s'affrontent. Comme les Grands Anciens bannis aprés leur défaite ou les autres dieux qui semblent eux aussi prisonniers ou endormis. Ceci se revèle dans la Titanomachie et de la Gigantomachie et de la Gigantomachie grecques. Le mythe de créatures géantes primordiales est récurrents dans notre vidéo sur les Nephilim et le mythe des géants. Mais en allant plus loin on peut souligner une différence notable : les divinités mythologiques résident sur Terre et emprisonnent leurs ennemis dans le néant. Or chez Lovecraft c'est l'inverse, les entités divinisées par l'Homme viennent du néant du cosmos et sont emprisonnées pour certaines. Les divinités lovecraftiennes sont en effet extraterrestres ou extradimensionnelles brisant ainsi une proximité facilitant l'assimilation et la compréhension permise par les autres mythologies. Les divinités lovecraftiennes viennent des confins de l'espace, de l'inconnu, des ténèbres cosmiques par delà l'espace et le temps. Elles sont étrangères à la planète qu'elle colonisent et sont d'origine elles-mêmes inconnue. On ne peut donc les appréhender comme on appréhende les divinités anthropomorphiques des panthéons antiques ou un Dieu unique dont l'attention se concentre sur notre planète et notre espèce. Le logiciel théologique diffère complètement, les liens au divin se « désintimisent » et s'occultent. On est plus proche du mysticisme et de la métaphysique que de la religion dans son sens commun. Ces entités ne sont donc pas dans notre sphère. Car si certains dieux de religons antiques viennent d'autres planètes, ils proviennent de notre observation et non d'au delà. Certain y verront un lien avec la fantasques théorie des anciens astronautes. Mais si dans ce concept des dieux venus d'ailleurs apportèrent connaissances et savoir à l'humanité, chez Lovecraft il n'en est rien. Ses entités n'ont nulle intention de nous élever ou de nous elever ou de nous enseigner quoi que ce soit, juste de nous dominer et nous utiliser. Il n'est pas étonnant que de nombreuses mythologies placent l'origine des dieux dans les étoiles tant cette zone infinie et inconnue fut l'objet de tout les fantasmes et de toutes les craintes. Les Annunaki sumériens, les Nommos des Dogons ou les divinités astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes ce n'est pas anodin, car dans l'Antiquité ces astrales en sont un bon exemple. Si l'on donne des noms de divinités aux planètes en sont un bon exemple aux planètes e

Tartare décrit par Hésiode. Et tout comme les titans et géants grecques nous avons ici à faire à diverses factions et autant de races plus étranges les unes que les autres. Autres Dieux, Anciens Dieux, Anciens Dieux, Choses Très Anciens et autant de races plus étranges les unes que les autres. Autres Dieux, Choses Très Anciens de l'imaginaire torturé de l'auteur. Autres Dieux / Others Gods « les Autres Dieux ! Les dieux des enfers extérieurs qui protègent les faibles dieux de la terre ! ». Il s'agit d'entités primordiales originelles résidant dans les confins de l'univers d'où leur autre appelation de « Dieux des enfers extérieurs ». Ici l'enfer est probablement le néant, l'abîme cosmique originel dont nous venons de parler. Ces entités semblent à l'origine de tout pouvant même jouer le rôle de démiurge.

Parmi elle la plus puissante, et sans doutee celle à l'origine de toutes choses est Azathoth. Azathoth. Azathoth. Azathoth. Azathoth. Azathoth Est qualifié de « fléau sans contours qui blasphème et bouillonne au centre de l'infini ». Autrement appelé le « démon sultan », le « dieu aveugle et idiot » ou encore le « chaos nucléaire ». « Au centre de l'infini ». Autrement appelé le « démon sultan », le « dieu aveugle et idiot » ou encore le « chaos nucléaire ». « Au centre de l'ultime Chaos [...] trône le dieu aveugle et stupide: Azathoth, Maître de Toutes Choses, entouré d'une horde de danseurs uniformes, berçés par le chant monotone d'une flûte démoniaque » Celui qui hantait les ténèbres. Il semble être à l'origine de notre univers, sans doute l'instigateur du Big Bang.

Parmi elles nous pouvons citer Azathoth, Yog-Sothoth, Shub Niggurath, Nyarlatotep, Ténèbre ou Brume Sans Nom (Magnum Innominandum inscrit dans le Necronomicon dans « Celui qui chuchotait dans les ténèbres » et dans diverses correspondances.

Lovecraft le décrit comme un chaos nucléaire terrifiant présent à l'origine des temps et qui représenterait l'ensemble de l'existence. Bercé par le son d'un flute il est endormi. Mais si jamais il venait à s'éveiller cela signerait alors la fin de toute existence. Son nom rappelle celui d'Astaroth. Initialement ce nom apparaît dans la Bible comme un dérivé de la déesse phénicienne Astarté, ou un pluriel d'Ashera (Asherot). Astarté étant l'Ishtar babylonnienne, la reine des cieux et des étoile. et avant cela Inanna chez les sumériens. Cette divinité souveraine et astrale descendit aux enfers enfin d'en occuper le trone. Elle devint ainsi la reine du néant originel. Puis ce nom, comme toutes les divinités bibliques autres que YHWH, fut démonisé. Astaroth devint alors un puissant démon, un Grand Duc. Piégés dans les enfers il tenterait veinement de s'en échapper. Jean Wier dans son Pseudomonarchia Daemonum nous apprend que ce démon répond volontier aux questions qu'on lui pose à propos des choses les plus secrètes, et qu'il est facile de le faire causer de la création, des fautes ou de la chute des anges, dont il connaît toute l'histoire. Tout cela rappelle donc fortement la condition d'Azathoth. Une autre origine possible serait le nom biblique de Anathoth, la cité natale du prophète Jeremie (hypothèse avancée par Robert M. Price). Le nom Azathoth pourrait égakement etre né de l'association d'Azazel, un autre démon, et de Thoth le dieu égyptien de la connaissance et de la sagesse. Ce dernier, dans différents textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes, est qualifié de « seigneur du temps » qui «créa le monde par le Verbe » (selon les textes d'Edfou) qui de « seigneur du textes d'Edfou) qui de seigneur démons comme Belzébuth ou Belial pour décrire des manifestations d'entités extraterrestres. Ce démon du désert fait donc bien écho à Azathoth, qualifié de « démon sultan ». Quoiqu'il en soit lovecraft s'appuie à nouveau sur des références connues pour que les noms de ses entités trouvent un écho et il procède par syncrétisme et étiologie. Il use ainsi de sonorités reliant son mythe fictif à ceux historiques de l'Antiquité. Azathoth est décrit par l'auteur comme une masse informe qui se contracte et se dilate au rythme ténue de la flute Tru'nembra qui le maintien endormi. Autour de lui gravitent d'autres entités titanesques comme un atome entouré de ses électrons.

Peut être est il à l'origine de l'univers dont il occupe le centre. Il serait également le destructeur de planètes pareil à un gigantesque trou noir primordial, un chaos nucléaire comme il est d'usage de le qualifier. D'un point de vue astronomique il pourrait se référer à Sagittarius A, le trou noir au centre de notre galaxie la Voie Lactée. C'est ainsi que Lovecraft nous décrit que la ceinture d'astéroides présente entre Mars et Jupiter serait la resultante de l'explosion d'une planàte sous les coups d'Azathoth. Et les entités gravitant autour de lui seraient comme autant de planètes et d'étoiles attirées par l'immense gravité de ce trou noir hyper massif. Sa qualification de « dieu stupide » quant à elle

signifie qu' il n'est pas doté de conscience ou d'intélligence humaine, ce qui rappelle la gnose deiste voulant que le démiurge, créateur de tout, ne soit pas interventionniste et ni doté de conscience ou d'intélligence humaine, ce qui rappelle la gnose que nous allons developper sous peu. Azathoth semble donc la force la plus puissante de notre univers. Mais comme Loveraft s'appuie sur l'astrophysique et notamment les recherches d'Albert Einstein, probablement accepte-t-il l'existence d'autres univers, d'autres dimensions. Ce qui expliquerait pourquoi Azathoth ne semble pas tout puissant et qu'il ait pu être contenu voir prisonnier par des forces encore supérieures. Celles de l'abimes par delà le voile de l'espace et du temps dont pourraient faire partie les Elder gods qui leur semblent opposés. Puis à Azathoth, qui parait lié aux choses matérielles de notre univers, est associée une autre entité Yog-Sothoth. Yog-Sothoth, « le Tout-en-Un et le Un-en-Tout » est lui aussi emprisonné dans le chaos. Il est le « gardien de la porte entre le passé et l'avenir, et de la porte des espaces interstellaires ». Il demeurerait ainsi dans les espace interdimensionnels des plans d'existence et une asimilation au temps lui-même. Ainsi il trouve une résonance dans le paganisme voulant qu'il y ait une part divine en toute chose. Ce qui correspond à l'expression qui lui est associée « le Tout-en-Un et le Un-en-Tout ». Yog-Sothoth est décrit comme un amas informe de globes oculaires iridescents éclosant ou se résorbant sans cesse. Il voit tout et sait tout, omniscient comme ceux de la Grande Race il détient la connaissance absolue. Il est la porte et la clef comme stipulé dan « L'affaire Charles Dexter Ward » et « l'Abomination de Dunwich » et ferait donc référence à la connaissance gnostique. La Gnose Pour ces deux entités un lien étrange avec le gnocisme peut être fait. En

effet le nom de Yog-Sothoth ressemble à celui de Yaldabaoth le démiurge ou faux dieu chez les gnostiques. Ce nom viendrait de l'araméen ילדא בהות (yaldā' bāhūtٍ, « engeance du chaos »). À l'instar de Yog-Sothoth qui est lui aussi rejeton d'Azathoth le chaos nucléaire. Dans la gnose, Yaldabaoth est une émanation du « vrai dieu » et serait à l'orginie de la Création en mélant la vile matière à l'essence divine. Une union désastreuse selon les gnostiques qui aurait donné naissance au mal. Yaldabaoth se serait rebellé

contre le vrai dieu, tout comme semble-t-il le fit Yog-Sothoth qui sera de fait prisonnier comme les Grands anciens. Suite à cette rebellion Yaldabaoth créa la monde materiel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien/mal. Mais dans la gnose l'imperfection du matériel et le dualisme bien de l'imperfection du matériel et le dualisme bien de

aussi lié au chaos, d'essence divine et démieurge. Azathoth quant à lui est étrangement qualifié, nous l'avons vu, de « dieu aveugle et idiot ». Ceci pourrait paraître dégradant concernant une telle entité mais ces mêmes adjectifs se retrouvent pour désigner la gnose. En effet selon ses principes, le monde matériel rendit ignorants et aveugles de toutes vérités, réalité et sagesse. Et enfin le démiurge gnostique est considéré lui même comme aveugle et ignorant. Nous aurions donc ici le matériel, Azathoth, et le démiurge Yog-Sothoth qui s'est rebellé face au vrai dieu L'association Azathoth et Yog-Sothoth représenterait donc l'espace-temps, l'infini, le commencement de tout et son aboutissement. On pourrait parler de physique quantique notamment par des descriptions de forces nucléaires et d'énergies invisibles. De même certains y verront les deux forces de la gravité et de l'expansion de l'univers, la matière et l'ánti-matière et l'anti-matière et l'anti-matière et l'anti-matière de trous noirs ou trous de verre, et tant d'autres concepts astrophysiques. Ces deux entités semblent ainsi donner corps aux théories d'Albert Einstein sur la Relativité et la mécanique quantique dont était friand Lovecraft. Azathoth serait donc le centre de l'univers, point originel d'où viendrait toute chose et Yog-Shothoth en serait l'expansion. Une opposition ou complémentarité qui créée un équilibre, comme antimatière et matière. De plus leur terminaison commune en « thoth » rappelle le dieu egyptien de la mort comme évoqué précédemment ou la traduction du mot « mort » en allemand, Tot. Ainsi par cette mention Lovecraft implique une notion de danger mortel et un lien direct avec un autre existence, une autre réalité, celle de l'au delà. Un autre indice du penchant de H.P. Lovecraft pour la gnose est le célèbre diptyque inscrit dans son Necronomicon. « N'est pas mort ce qui à jamais dort, et avec d'étranges éons peut mourir même la mort». "That is not dead which can eternal lieAnd with strange aeons even death may die". Ici les « étranges éons » ne font probablement pas mentionne à la mesure de temps cosmique, comme certains le pensent. En effet chez les gnostique l'éon est une entité

éternelle émanant du dieu suprême. A ces deux entités primordiales est associé Nyarlathotep « le chaos rampant » qui est leur serviteur et leur messager. Il s'incarne différemment. Ainsi dans Celui qui hantait les ténèbres, il apparait sous sa forme primitive de créature ailée. Mais dans La Maison de la sorcière qui allaient pactiser avec Azathoth. Son nom, aux sonorités égyptiennes, se voit confirmé dans la nouvelle portant son nom. « C'est alors que Nyarlathothep arriva d'Egypte. Qui il était, nul n'en savait rien ; mais, de vieux sang indigène, il ressemblait à un pharaon. » Nyarlatotep apparaît sous les traits d'un pharaon. Nyarlatotep. Fait interessant, dans kaddath l'inconnue, Nyarlatotep apparaît sous les traits d'un pharaon, Nephren Ka, qui agresse le protagoniste, Randolf Carter.

Ceci fait fortement penser à la légende de la malediction de Toutankhamon dont la tombeau de ce pharaon fut découvert par l'archéologue Howard Carter. « Allez parmi les hommes et instruisez-vous de leurs usages, afin que Celui de l'Abîme puisse savoir. À Nyarlathotep, le Puissant Messager, tout doit être rapporté. Et Il prendra la ressemblance des hommes, le masque de cire et la robe qui dissimule, et Il descendra du monde des Sept Soleils pour narguer... (Voix humaine.)... [Nyarl]athotep, Grand Messager, dispensateur d'étrange joie pour Yuggoth à travers le vide, Père des Millions d'Élus, Chasseur sur la piste... » chants issu de celui qui hantait les ténèbres. Il semble être une des seules entités en liberté pouvant ainsi se déplacer à sa quise sous ses différentes formes. Sans doute sa condition de messager d'Azathoth et de Yog-Sothoth et de Huang Long, Eshu au Bénin ou encore le malakh biblique assimilé à un ange. Pour faire simple, toutes les religions ont un messager divin, qu'il soit lui même un dieu comme dans la Bible, les divinités ne peuvent faire directement face aux hommes sous peine de les rendre fous ou bien pire. Ainsi est l'utilité du messager, faire l'intermédiaire entre le mortel et le divin. Et c'est pour quoi il revêt un aspect humanoïde, pour ne pas effrayer les hommes. Quant à son nom, il pourrait provenir du kopt « ny har rut hotep » signifiant « Il n'y a pas de paix (sécurité, repos) à la porte ». Cette porte pourrait elle faire référence à la porte des dimensions que garde Yog-Sothoth ? Quoi qu'il en soit, de nombreux rois et pharaons portèrent le nom d'Hotep (la paix) ou ses dérivés comme Amenhotep ou Imhotep. Enfin les sorcières qu'il protégeait lors des sabbats vouaient un culte à l'icône médiévale du diable, le bouc noir, qui n'est ici qu'un Grand ancien, Shub Niggurat. Shub-Niggurat. Shub-Niggurat, « le bouc ou la chèvre noir(e) des bois aux milles chevreaux » fait office de divinité de la fertilité dans l'imagerie notemment chrétienne. Si sa dénomination de chèvre peut faire penser qu'elle apparaitrait ainsi, il semblerait que cela ne soit qu'une représentation humaine d'une chose non définie. En effet dans une de ses correspondances Lovecraft la définit plutôt comme un nuage maléfique, une même description que pour la matérialisation des Autres Dieux ou de la Brume Sans Nom originelle. Shub Niggurat est la compagne de l'Innommable (Not-to-be-Named One). Tout ceci nous rappelle les parèdres des dieux principaux des panthéons antiques et qui ne devaient pas être nommés eux aussi à l'instar de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Un autre indice de cette parenté au Levant antique, se retrouve dans son nom où Niggurat ressemble fortement aux ziggurats, ces temples de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Un autre indice de cette parenté aux ziggurats, ces temples de Xhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la péredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la peredre de Yhwh. Elle pourrait faire ainsi référence à Ashéra la peredre de Yh dédiés aux divinités mésopotamiennes. Sa qualification de « Mère de mille chevreaux » indique pour sa part qu'elle est liée à la fertilité et à la nature sauvage. Elle correspond donc également à la figure de la Mater Magna représentée notamment par Cybèle, déesse antique gardienne des savoirs. D'ailleurs Lovecraft y fait mention dans sa nouvelle « les rats dans les murs ». Cette divinité d'origine phrygienne (l'actuelle Turquie) détient les clés de la Terre donnant accès à toutes les richesses détentrices des grands mysteres. De plus, selon les mythes antiques, elle devrait son nom à une pierre noire cubique tombée des étoiles. Elle est ainsi assimilable à l'Artemis grecque ou l'Asherah cananéene et même à la Vierge Marie. Dans le mythe phrygien elle rendit fou un homme qui l'éconduit le forçant même à l'auto castration. Un acte barbare que s'infligeront par la suite les prêtres de son culte accentuant ainsi le coté très lovecraftien du culte à mystère de Cybèle. En ce qui concerne Shub Niggurat, de nombreux peuples humains tout comme de nombreuses créatures non-humaines, semblent la vénèree et lui rendre un culte particulièrement en l'invoquant dans les sombres forêts lors de la nouvelle lune. Elle préside de fait tout naturellement au sabbath des sorcieres au cœur de ces sombres forêts.

Nul trace du diable donc mais d'une entité extraterrestre influançant les humains par delà l'espace et le temps. Ainsi elle serait à l'origine de l'image du diable invoqué lors de sabbath. A l'instar de Nyarlatotep d'autres entités revêtent un

aspect anthropomorphique lorsqu'elles sont en contact avec les hommes. Il s'agit d' Hypnos et de Nodens. Nodens le « Seigneur du Grand Abîme » ou « l'immémorial ». Il semble résider sur Bételgeuse dans la constellation d'Orion. Son nom viendrait du dieu celte éponyme, Nodens qui est associé à la quérison, à la mer, et aux chiens. Pour le mer, le Nodens lovecraftien y est souvent représenté. Comme vivant dans les océans, dans un grand coquillage disposé sur le dos de dauphins. Et il est tout naturellement considéré comme le « dieu du grand abîme » ou des abysses. La mention des chiens n'est pas non plus anodine. En effet dans la mythologie celte le chien fait office de passeurs d'âmes, un psychopompe, véhicule entre le monde materiel et celui de l'aprés vie. De plus le Nodens celte est représenté comme un pécheur, celui qui pèche les âmes des défunts. Ainsi il est intimement lié au royaume des morts celte, le Sidh assimilable au Tartare grec. Ce même Tartare étant le néant primodial, l'abime. Or le nodens lovcraftien est le « Seigneur du Grand Abîme » dans L'Étrange maison haute dans la brume (1931) et La Quête onirique de Kadath l'inconnue), et dans l'Etrange maison haute dans la brume. « Un vaste coquillage à l'intérieur duquel il y avait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le maître du Grand abime. » Son nom est très souvent évoqué lorsque Lovecraft parle de ses sous fifres les Maigres Bêtes de la Nuit sans Visage. (the night-gaunts) qui semblent les ennemis des grands anciens. « Pour les créatures cornues et sans visages il ne saurait y avoir aucun danger sur terre puisque les Grands Anciens eux-mêmes les redoutent. Au cas où quelque entrave inattendue surviendrait de la part des Autres Dieux qui, dit-on, supervisent les affaires des petits dieux terrestres, les maigres bêtes de la nuit n'auraient pas besoin d'avoir peur car les enfers extérieurs sont absolument indifférents à des oiseaux aussi silencieux et qui, d'ailleurs, n'ont pas pour maître Nyarlathotep mais uniquement le puissant et très ancien Nodens. » dans À la recherche de Kadath Lovecraft le décrit comme un vieil homme, « le dieu blanchi par les âges. » « Nodens, alors, étendit sa main flétrie » L'étrange maison haute dans la brume « Le vieux Nodens blanchi par les âges poussa un hurlement de triomphe quand Nyarlathotep, tout près de sa proie, s'arrêta déconcerté » À la recherche de Kadath l'inconnue « L'immémorial Nodens, depuis d'inimaginables profondeurs, avait soufflé ses conseils. » À la recherche de Kadath l'inconnue Ainsi ce personnage anthropomorphique fait probablement référence au patriarche, que l'on retrouve en Zeus, Odin ou encore Yhwh, une divinité paternelle qui guide l'Homme. Dans les récits de Lovecraft il fait office de deus ex machina, guidant et protégeant les hommes de Nyarlatotep, le chaos rampant, donc par extansion d'Azathoth et de Yog-Sothoth. Serait-ce lui à l'origine de l'emprisonnement et du bannissment des Autres Dieux et des Grands Anciens dont il semble être l'ennemi ? Et ce grand abîme qui lui est lié, s'agit-il du néant primordial ? Tout porte à penser que Nodens, très peu présent dans l'oruvre de Lovecraft et n'intervenant que rarement, joue pourtant un rôle capital dans la cosmologie. Hypnos qui apparaît dans la nouvelle éponyme apparaît lui aussi comme un homme et plus précisémment avec les traits d'un dieu greque. D'ailleurs son nom est emprunté à la mythologie grecque. L'Hypnos grec est le fils de Nyx la nuit et le frère de Thanatos, la mort et il réside dans les terres inconnues de l'Ouest. Celui-ci peut endormir les hommes comme les dieux et est le gardien de la Nuit. Hésiode en parle ainsi : « Là demeurent les enfants de la Nuit obscure, le Sommeil et la Mort, divinités terribles que le soleil resplendissant n'éclaire jamais de ses régions, soit qu'il monte vers le ciel, soit qu'il en redescende. Le Sommeil parcourt la terre et le vaste dos

de la mer en se montrant toujours paisible et doux pour les humains. » On pourrait ainsi comparer Nodens et Hypnos, dieux anciens, aux divinités existantes. Le terme de Dieux Trés Anciens, qui se rapporte également à eux, est une création de August Derleth qui cherchait à créer une hériachie et une filiation ainsi qu'une opposition manichéenne chrétienne contre balançant les maléfiques Grands Anciens (Great Old Ones) sont probablement les créatures lovecraftiennes les plus connues. Ils sont captifs sur Terre et dans les espaces interstellaires car ayant usé de magie noire et s'étant peut etre opposé à leur geoliers les Anciens Dieux selon des correspondances de Lovecraft. Mais dans ses nouvelles il ne fait nulle mention des causes de leur emprisonnement et de leur sommeil, un nouveau voile obscure jeté sur la théogonie lovecraftienne. De part cette opposition avec les Anciens Dieux et leur emprisonnement dans les abîmes on peut aisément les comparer aux titans et géants grecs ayant connu un sort identique mais aussi aux cyclopes et hécatonchires notamment par leur aspect physique. En somme, des créatures élémentaires diformes, immenses assujetties au forces du chaos et opposées à l'ordre divin. Condamnés à demeurer entre les galaxies ou dans les profondeur océanique et terrestres, ils sommeillent inertes, ou « morts » mais restent conscients et peuvent interagir, notamment avec l'Homme pour que celui les aide à se libérer de leurs prison interstellaire ou intraterrestre. Une libération programmée lorsque les étoile seront dans l'alignement adéquat. Une funeste prophétie calquées sur celles mayas ou nordique, l'anonciation de l'Apocalypse, du Ragnarok, de la fin de notre monde. Les grands anciens, comme les autres groupes d'entités, ne sont pas composés d'une seule race mais d'un ensemble de créatures informes ou protéiformes. Tout d'abord nous allons étudier la plus fameuse des créatures de Lovecraft, qui a d'ailleurs donné son nom au mythe dans sa générlaité, le grand Cthulhu. Cthulhu. Cthulhu. e décrit ainsi. « Un monstre à la silhouette, vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux, d'une grande élasticité, semblait-il, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures et conque nous possédions de l'entité. Et celle-ci n'est pas directe mais par le biais d'une statuette à son effigie. Sa description, comme pour toutes les créatures du mythe, reste donc vague, permettant au lecteur d'y apporter sa touche d'horreur et d'atrocité. Arrétons nous un instant sur sa prononciation. Lovecrat utilisa des noms qui ne devait pas etre prononçables par les cordes vocales humaines, donc dans l'absolu ce nom comme les autres est tout simplement imprononçable. Chacun ainsi choisira la prononcia qui lui convient le mieux kssoulou, reuleu ou ktoulou. Cthulhu donc (...) Le monstre marin Le trait principal que l'on retient de Cthulhu est son facies de pieuvre hérissé de multiples tentacules. L'image du cephalopode est puissante.

En effet cette créature représente le mal et les terreurs des profondeurs ocaniques. C'est le monstre marin par excellence, à l'image des calmars géants naufrageurs de navires, tels que l'antique Kraken nordique, Le Lusca des caraibes ou le monstre de Vingt mille lieux sous les mers de Jules Vernes. Mais outre le céphalopode, c'est la place du monstre marin en général qui est prépondarénte dans les mythes marins.

Que ce soit le Leviathan ou la baleine avalant Jonas dans la Bible, le Kraken et Jormungandr le serpent nordique. Nous pouvons également citer Amikiti au Japon, monstre marin qui attaquait les embarcations des chinois. On pouvait d'ailleurss'en protéger en exercant une danse rituelle. Lovecraft s'inspire donc de créatures mythologiques qu'il replace dans son contexte fictif, reprenant l'évocation des tritons et autre driades et néréides dans l'étrange maison haute dans la meme nouvelle. Il semble Underwater, Godzilla et tant d'autres films. Tout ceci relève de la même conception imaginaire. Des monstres gigantesques vivent dans les profondeurs océaniques et nous veulent du mal. Et ceci se voit renforcé par le fait qu'on y trouve les plus grands spécimens du règne animal de notre planète, les baleines bleues ainsi que les calmars géants (pouvant aisément atteindre les 15 mètres). De plus l'Homme étant un animal terrestre, l'océan n'est pas son milieu, ce qui accentue ce ressenti de ne pas être à sa place. Il s'y voit ainsi déchu du sommet de la chaine alimentaire. Cthulhu rentre ainsi dans un concept mythologique général de la créature primodiale titanesque. Sa silhouete même nous rappelle celle de Typhon aux diverses têtes et membres de serpents, ici les tentacules. Egalement, quand on parle d'une créature ailée gigantesque, aux griffes acérées et couverte d'écailles, fussent-elles de poisson, on pense instinctivement au dragon dont Cthulhu emprunte les traits. Dans la littérature et la mythologie souvent le dragon est l'ennemi, le gardien du seuil, le geolier, le vestige d'un passé affrontant le héros représentant lui l'avenir. Il est une créature élémentaire chtoniene, aerienne, éthérée, magique et cosmique, comme les dieux lovecraftiens. Les oppositions entre un héros et un dragon sont légion, que ce soit Siegfried combatant Fafnir, Saint Georges affrontant le dragon, Thor contre Jörmungandr, Marduk contre Tiamat ou bien Ré contre Apophis. La liste est longue. De plus Cthulhu et ses rejetons peuvent être rapprochés, dans la mythologie grecque, de la divinité marine primordiale Céto. Celle ci est fille de la Terre Gaia et des flots Pontos. Elle est représentée comme un immense et horrible monstre marin né d'un mélange d'une baleine, d'un requin, d'une raie et d'un dragon. Très lovecraftient encore une fois. Elle donna naissance, par union avec son frère, à de nombreux monstres marins. Selon Hésiode parmi ses rejetons nous pouvons citer Échidna, les Gorgones (Sthéno, Euryale et Méduse), les Grées ainsi que Ladon, le « Dragon des Hespérides ». Et c'est à céto que certains rois de la mythologie grecque sacrifient leur enfant, comme avec Andromede ou Hésione, afin de calmer le courroux des dieux, principalement de Poséidon. Ce thème est développé dans notre vidéo sur le Moloch et les sacfifices d'enfants. Et tout comme pour cette divinité grecque, les adeptes de Cthulhu sacrifient en son nom et cherchent à l'eveiller et à le libérer de sa prison dans les profondeurs de l'Océan Pacifique dans la cité engloutie de R'lyeh. Comme l'énonce la fameuse litanie « Dans sa demeure de r'lyeh le défun cthilhu attend en révant » « Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn ». Cette cité engloutie n'est pas sans rappeler l'Atlantide de

fait. Certains y veront ainsi l'emplacement de la cité de R'lyeh et concluront, animé d'un fol espoir, qu'il s'agirait d'une manifstation du grand Cthulhu qui s'éveillerait. Dans la nouvelle « l'Appel de Cthulhu » ce dernier y est également décrit comme le prètre des Grands Anciens. Sans doute une projection humaines car les entités lovecraftiennes ne sont des dieux que pour les hommes, et qui plus est, cthulhu ne semble vénérer aucune autre entité. Par contre lui est bien vénéré, par des hommes dégénérés ou mutants qu'il influence dans leurs rêves ainsi que par d'autres créatures comme les Profonds. Les Profonds (Deep Oones) Ces créatures amphibiennes anthropomorphiques, mi-homme mi-poisson, pourraient faire penser au mythe scandinave des sirènes et plus particulirement à celui de Margygr, la « géante de mer ». Un mythe que l'on retrouve également chez le peuple des Dogons du Mali avec les Nommos ou chez les sumériens avec Oannès et Atergatis tout comme avec Ningyo chez les japonais. Parmis ces Profonds, il en existe un gigantesque, qui semble les gouverner, et qui répond au nom de Dagon Dagon est dans le panthéon lovrcraftien le dieu poisson, un des Grands Anciens et vassal ou allié de Cthulhu On le retrouve dans la nouvelle éponyme, sous la forme d'un simple monstre marin et dans le Cauchemar d'Innsmouth comme un dieu vénéré cette fois-ci. On y apprend qu'un culte lui est rendu par des humains appartenant à l'Ordre Ésotérique de Dagon Ce monstre marin est également nommé « Père Dagon » et possède une parèdre, « Mère

Et même la science peut nourrir ce fantasme avec le fameux son enregistré dans le pacifique, le Bloop. Un son tellement puissant qu'il fut enregistré à plus de 5000 km de son point d'emission et qui reste à ce jour une enigme. Il se situerait qui plus est prêt du point Nemo, le lieu immergé le plus éloigné des terres - le plus éloigné de l'humanité de

Hydra ». Dans la nouvelle Dagon, Lovecraft décrit le monstre de cauchemar s'élança rapidement sur le monolithe, l'étreignit de ses grands bras couverts d'écailles, tandis qu'il inclinait sa tête hideuse en proférant une sorte d'incantation ». Ici l'écrivain traite directement de la mythologie grecque en comparant Dagon au cyclope que combattit Ulysse sur une ile dans son Odyssée. Un environnement identique à celui de la rencontre du narrateur avec la créature. Mais dans ce recit Dagon semble à l'instar d'Hydra, une créature inférieure du bestiaire. Il serait un Profond gigantesque, sans doute leur père d'où sa dénomination de « Père Dagon », mais rien de plus. Il ne revêt sa condition de Grand Ancien que dans le Cauchemar d'innsmouth.

Pour son nom, Lovecraft s'insipira de la divinité du levant antique Dagon ou Dagan qui est attestée à Ougarit au IIIe millénaire AEC et qui faisait partie des elohim, fils de El le dieu suprême du panthéon. Il se pourrait même que Dagon et El à un moment donné furent la même entité On le retrouve ensuite dans le panthéon cananéen et plus précisément chez les philistins, ennemis jurés des israélites. Ce dieu d'origine sémitique jouit d'une très mauvaise image théologique dans la Bible et en fait donc un parfait prétendant pour les mythes de lovecraft. En 1 sam 5,1-5 il apparaît comme le dieu tutélaire des philistins, desecendants des peuples de la mer (origine qui accentue son association à la mer donc) Dagon sera plus tardivement représenté sous les traits d'un poisson (dag דג גדול), le texte hébreu parle de dag gadol דג גדול qui signifie « grand poisson ». Mais il ne semble pas que cette entité fut vénérée, comme certains le pensent, sous les traits d'un poisson. Cette référence rentre dans le processus de mythification de Lovecraft qui cherche à démontrer que les mythes du monde ne sont que des variantes d'un même mythe, le sien. C'est pourquoi on retrouve de nombreuses mentions à des cultes et à des civilisations antiques comme dans L'étrange maison haute dans la brume où lovecraft rapporte une légende selon laquelle les atlantes auraient combattu des créatures sous marines répugnantes, sans doute les Profonds. Le mythème du déluge et de la mer. La mer et les mythes maritimes sont donc omniprésents dans l'oeuvre de Lovecraft notamment ratachés à Cthulhu et à son serviteur Dagon. Lovecraft place ces entités dans les deux lieux les plus méconnus de l'humanité, le fonds des océans et les confins de l'espace. Le froid, les ténèbres, la pression mortelle, l'immensité sont autant de thèmes conjoints aux deux environnements hostiles. L'océan demeure un mystère même de nos jours. Ce monde du silence chere à Coustaud, cet abysse qui nous est étranger est pareil à l'infini du cosmos. L'on dit même que nos propres océans. Sombres, froids, hostiles, peuplés de créatures que nous n'imaginons même pas ou auxquelles nous donnons vie. De même le mythe universel du cataclysme, du déluge, détruisant une civilation de surhommes, se retrouve chez Lovecraft. Ce mythe quI nous est parvenu dans se version la plus ancienne, date de l'époque sumérienne dans l'Épopée de Gilgamesh au travers du mythe d'Uta-Napishtim (ou de l'Athrahasis). Un mythe repris à postériori dans la Bible et la mythologie nordique ou encore avec dans le Matsya indien. Outre le cataclysme en lui-même, est surtout traité l'exitence de civilisations antédiliviennes comme Mu ou l'atlantide, avec lesquelles se confond Rlyeh, cette cité préhistorique cyclopéenne qui sert de sarcophage au grand Cthulhu. De pareilles cités seraient disséminées à travers le monde, à l'image de celle en Antarctique figurant dans le recit Les montagnes hallucinées, qui sont le berceau des choses très anciennes. 4 Les Choses Très Anciennes (Elder Things, Elder Ones, Old Ones) Ce sont des hybrides d'animal et de végétal au corps massif en forme de tonneau mesurant dans les trois mètres de haut, dotés de tentacules, de cing grandes ailes membraneuses ainsi que d'une tète en forme d'étoile à cinq branches pourvue de cinq yeux. Dans la nouvelle les montagnes hallucinées il nous est dit que ces entités furent les premières à débarquer sur Terre il y a de cela 1 milliard d'années et qu'elles seraient à l'origine des premières formes de vie sur notre planète. Dans un premier temps pour

iusαue là. La nouvelle La maison de la sorcière nous apprend que cette espèce est probablement originaire d'un système à trois étoiles compris entre l'antique constellation Argo Navis et celle d'Hydra. Après leur installation en Antarctique, les choses très anciennes colonisèrent progressivement les fonds marins et les zones désertiques y bâtissant alors des cités notamment dans les fosses océaniques de l'Atlantique. Ces êtres réussirent à adapter leur organisme aux voyages interstellaires et aux pressions des grands fonds grâce à des procédés chimiques sans doute issus de leur grande connaissances en bio-ingénierie et en génétique. En effet chez Lovecraft la science fiction se limite aux connaissances en bio-ingénierie et en génétique. En effet chez Lovecraft la science fiction se limite aux connaissances en bio-ingénierie et en génétique. plus qu'aux objets eux mêmes. Nuls vaisseau spatial donc et très peu de mentions d'armes futuristes sinon évoquées brièvement. Ces êtres sont donc doté d'un haut degré de développement intellectuel leur permettant des prouesses qui, à nos yeux, relèvent du divin. Les Shoggots, leur creation, se rebellèrent contre eux ce qui semble enteriner le début de leur déclin, le tout couplé à leurs oppositions aux rejetons de Cthulhu, aux Mi-go et à la Grande Race de Yith. 5 La Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. Si la Grande Race de Yith Il s'agit d'une ancienne race d'extraterrestres capables de projeter leur conscience dans n'importe quel moment du temps, passé ou futur. une race bénéfique et protectrice pour l'humanité il n'en est rien. Elle a juste besoin de corps pour s'incarner et voyager dans le temps et l'espace. Qui veut voyager loin ménage sa monture! Les humains, comme les autres espèces, leurs sont donc utiles. Même leurs grands ennemis les Polypes Volants ne sont pas détruits mais emprisonnés. La Grande Race agit en effet comme des scientifiques étudiant et expérimentant, donc sans morale ni jugement de voyager librement dans l'espace-temps. Ils réussissent à projeter leur esprit par delà l'espace et le temps dans des corps de créatures échangeant, le temps de l'expérience, leurs esprits (Un peu à la facon de la série ty Code quantum). Ainsi dans leur nouveau corps hôte ils acquièrent de nouvelles connaissances qu'ils consignent. Une fois fait ils se retirent et replacent l'esprit original dans son enveloppe. Ce dernier ne garde alors que des bribes de souvenirs de l'événement. On peut voir ici une mention du mythe des abductions extraterrestre ou de la possession. Et sur un plan médical une interprétation de la paralysie du sommeil. Mais face à la destruction de son monde cette race de scientifiques explorateurs fuit sa planète natale de Yith et posséda des créatures sur Terre pour s'y installer. Il s'agissait de créatures hautes de trois mètres au corps conique doté de quatre membres extensibles au bout desquels se trouvaient la tête, des organes ainsi que des pinces servant notamment à leur communication au moyen

les nourrir ou les servir, comme les Shoggots, et dans un second temps par erreur. Cette mention de créatures nées pour servir ce qui s'apparente à des dieux se retrouve dans diverse mythologies comme chez les mésopotamiens pour qui la création de l'humain par les Annunaki répondit au besoin de remplacer à la tâche les Igigi qui les servaient

Ensuite, il y a 600 millions d'années, une terrible et colossale race d'extraterrestres, les Polypes Volants qui étaient aveugles et dotés d'un esprit comme nul autre, investit quatre planètes du système solaire dont la Terre. Leur perception de l'environnement et leur conscience étaient radicalement différentes des nôtres. Et même ceux de la Grande Race, coutumiers de la possession, ne pouvaient l'exercer sur ces entités à demi-matérielles.

Ces polypes étaient dotés d'une étonnante élasticité. Il lévitaient sans ailes et pouvaient se rendre invisible ou encore contrôlaient le vent en émettant un sifflement terrifiant. Puis ces entités colonisèrent la Terre y exterminant les êtres vivants, et y bâtirent d'immenses cités noires au tours aveugles. La Grande Race témoin de ce parasytage décida d'intervenir et grâce à sa technologie parvint à vaincre

les entités colonisatrices et à les repousser et à les emprisonner dans les entrailles de la Terre. Puis la Grande Race de Yith investit ces anciennes cités noire et s'installa sur Terre gardant les Polypes prisonnièrs. Mais au fil des âges la monstrueuse race captive fomenta sa vengeance qui aura bien lieu. Car la Grande Race connaît l'avenir et est consciente de cet affrontement eschatologique. (comme expliqué dans la nouvelle Dans l'abime du temps). Ceux de la Grande Race de Yith s'opposèrent aussi aux Choses Très Anciennes. Mais voilà comme souvent dans l'œuvre de Lovecraft on fait face à un soucis. S'agit-il de faits et de races distincts ou bien d'interprétations de faits et de race uniques? Ces polypes prisonniers des entrailles de la Terre qui se libéreront et mettrons fin à l'humanité ne sont pas sans rappeler les Grands Anciens eux aussi exilés et dont le réveil est programmé. Quoi qu'il en soit Ceux de la Grande Race de Yith seront vaincus par leurs prisonniers et devront alors s'incarner dans des insectes pour leur survie. Al l'humanité ne sont pas sans rappeler les Grande Race de Yith seront vaincus par leurs prisonniers et devront alors s'incarner dans des insectes pour leur survie. noter que ce choix, outre physique, rejoint leur comportement collectif à l'instar des insectes. Les faibles dieux de la Terre occupaient en des temps anciens les sommets montagneux, avant que l'Homme ne colonise ces régions. Alors les Dieux de la Terre, qualifiés de faibles, se retirèrent sur le plus haut des sommets, le mont Hatheg-Kla. Puis ils partirent à Kaddath, cité perdue dans l'espace et le temps hors de la Terre dans un désert de glace. Ils y revêtent alors l'appellation de Dieux des contrées du rêve car il semblerait que la cité ne soit accessible aux hommes que par le biais de leurs songes. Mais nostalgiques de leur passé, ces entités reviennent la nuit danser en haut du mont Hatheg-kla protégés par les Autres Dieux de la Terre ne semblent de prime abord pas hostiles envers l'humanité, préférant même fuir les homme plutôt que de se confronter à eux et devant même faire appel à d'autres créatures pour les protéger. On retrouve ce coté inoffensif dans leur qualification de « Faibles » Dieux de la Terre » « Au sommet du pic le plus élevé de la terre, demeurent les dieux qui ne souffrent pas qu'aucun homme ne traverse,» in « les Autres Dieux. (...) Parfois, quand les dieux ont la nostalgie de la terre, ils viennent rendre visite dans la nuit calme aux pics qu'ils habitaient autrefois, et ils pleurent doucement en essayant de jouer comme jadis sur les monts. Parmi eux on peut citer Oukranos, Zo-Kalar et Tamash dont les noms rappellent fortement les divinités grecque Ouranos et mésopotamiennes Khotar et Shamash.(dans La malédiction de « Dieux de la Terre » ainsi que de part leur occupation des montagnes terrestres, facilement assimilables aux dieux olympiens eux aussi habitant le sommet d'une montagne et même au Yhwh primitif, dieu guerrier de la montagne de l'orage et de la pluie. Outre ces races principales nous pourrions citer les mi-go, les Dhole, les Yaddithian, l'abomination de Dunwich, Yig, le Serpent à Plumes et bien d'autres. En fait toutes ces terminologies et ces noms de races ne sont pas les noms que ces entités se donnent elles-même mais que les différents peuples et mythologies leur octroient. D'où les incohérences

entités doit nous être inconnu. Elles sont à l'instar de l'ésotérisme un mystère, un secret, que seuls les initiés peuvent appréhender, que ce soit au travers d'études poussées, de la lectures d'ouvrages interdits, de la gnose, de mutations, de rêves ou de l'apothéose. Les monstres ainsi ne représentent aucun animal disctinct mais un amalgame informe et impie de la soi-disant perfection de la création. Si certains semblent chimériques, comme Cthulhu, cela ne résulte que de la description que les hommes en font. Ils usent ainsi de références connues pour décrire ces choses qui leurs sont étrangères. Comme une sorte de paraleidolie, procédé neuronal visant à trouver dans des formes qui nous sont familières. LE MONSTRE ET SON IMAGE Dans l'inconscient collectif le monstrueux sympholyse le blasphème de l'ordre divin. Selon certains chercheurs l'humain trouverait en effet la beauté dans la symétrie, comme pour un visage humain. La diformité n'est alors comprise qu'en comparaison de nos canons de beauté. Que ce soit la mutation ou l'hybridation elles corrompent le parfait de la Création notamment dans la pensée judéo-chrétienne. Dieu nous ayant fait à son image toute altéerration de cette perfection découlerait du mal. Dans toutes les mythologies, contes ! légendes et fables, le mal est représenté par une créature monstrueuse, un ogre, un dragon... Il symbolise l'inhumanité, la bestialité et le paien. Car le bestial s'oppose au sociétal, il est l'expression même des instincts individuelistes que la société réfreine ou cloisonne. Il est l'amoralité sans religion ni soumission d'ordre non naturel. Il est donc la nature primitive avant l'influence de l'homme. Car le mal est ce qui ne peut être controlé ou qui n'est pas de notre fait ou des dieux que nous créons. Lovecraft cherche ainsi a dépasser la conception meme du divin en bousculant la représentation anthopomorphique des dieux. Car nos dieux sont beaux. Mais Ici nul lien spirituel ou physique avec notre espèce. Ils ne sont pas à notre image mais au contraire ils vont à l'encontre de l'image que nous nous faisons du divin. Mais ceci n'est vrai qu'après l'ère chrétienne car les divinités des panthéons polythéistes antiques souvent étaient des hybrides d'humain et d'animaux voir même des créatures fabuleuses. C'est l'anthropocentrisme des religions monotheistes qui modifia ce rapport au divin. Nous sommes à l'image de Dieu « nôtre père » étant sa création favorite et ultime, donc il ne

et la superposition des termes d'un récit à l'autre. In fine on pourrait parler de plusieurs groupes d'entités CONSTITUTION DES MONSTRES Si Lovecraft cherche à attiser un pouvoir d'évocation de références mythologieques connues, il cherche égalemnt à ce que nous perdions les reperes qu'elles nous proposent. En effet tout ce qui concerne ces

peut que nous ressembler. Lovecraft lui bouleverse ce système, l'homme n'est qu'un parmi d'autres monstres. Noyé que nous sommes des monstres ce système, l'homme n'est qu'un parmi d'autres créatures vivantes existent dans l'univers, la probabilité qu'elles nous ressemblent est quasi nulle. Ainsi dans la notion lovecraftienne l'homme n'est qu'un maillon dans la chaine de l'évolution. Le gigantisme des créatures lui aussi est fort en symbolisme. Il représente les créatures d'un monde précedent l'humanité. Que ce soit les dinosaures ou les géants et titans mythologiques ils sont les vestiges de ces âges sauvages, quand l'homme ne dominait pas la nature ou n'en faisait même pas partie. Ils sont le symbole de l'ancien monde, de la genèse de la vie avec ces cellules protéiformes. Ils sont l'essence même de la matière première et de l'optimisation face à l'environnement. Il sont à la fois l'origine de la vie, de part leur forme protozoique, mais aussi sa finalité de part leurs capacités et leur intégration cosmique. Ainsi Autres Dieux, Anciens Dieux, Anciens Dieux, Grands Anciens et tout le cortège du bestiaire les accompagnant seraient selon Lovecraft la seule vérité de notre monde, ou plutôt de leur monde. Conclusion Si la cosmogonie et le théogonie lovecraft la seule vérité de notre monde, ou plutôt de leur monde. des croyances de l'humanité comme étant l'interprétation de la manifestation d'entités extraterrestres établies sur Terre bien avant notre existence. Nous sommes sur leur domaine et seul leur sommeil et leur emprisonnement nous protègent de leur furie. Nous voilà descendus de notre pied d'estale chutant du sommet de la chaîne alimentaire et

intellectuelle relégués au simple rang de bétail. Ainsi cosmicisme, materialisme, insignifiance de l'humanité sont autant de thèmes abordés par la mythologie lovecraftienne que nous allons étudier plus en détail dans la prochaine vidéo. Refermons cette fenêtre donnant vers l'inconnu, car nul besoin de regarder au delà de cette pièce sombre regorgeant d'ombres malfaisantes qui nous épient. Rejoignons le monde onirique, passerelle vers des univers encore plus merveilleux et terrifiants dominés par des entités dont la seule mention pourrait nous rendre fous. Car n'est pas mort ce qui à jamais dort, mais avec d'étranges eons peut mourir même la mort. BIBLIOGRAPHIE ALLART, Patrice, Guide du mythe de Cthulhu, Amiens / Paris, Encrage /Les Belles Lettres, « Cahier d'études lovecratiennes » (no 6),1999. BURLESON, Donald R., Lovecraft: Disturbing the Universe, Lexington (Kentucky), The University Press of Kentucky, 1990 Centre culturel international (Cerisy-la-Salle, Manche), H. P. Lovecraft, fantastique, mythe et modernité, Paris, Dervy, coll. « Cahiers de l'hermétisme », 2002 Collectif, Lovecraft : au cœur du cauchemar, Paris, ActuSF, coll. « Trois souhaits », 2017, GORUSUK Elisa, Science et mythologie dans les oeuvres d'H.P. Lovecraft, Littératures. 2013. JOSHI, Sunand Tryambak, (dir.) (trad. de l'anglais par Philippe

[« What is the Cthulhu Mythos? »], Dôle, La Clef d'argent, coll. « KhThOn » (no 1), 2007 JOSHI, S. T., (dir.) et David Schultz (dir.), An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2011 JOSHI, S. T., et Schultz David, An H. P. Lovecraft Encyclopedia, New York, Hippocampus Press, 2004 JOSHI, S. T., The Rise, Fall, and Rise of the Cthulhu Mythos, New York, Hippocampus Press, 2015. JOSHI, S. T., (dir.), Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos, Lakeland (Floride), Miskatonic River Press, 2011. JOSHI, S.

de claquements. Mais encore une fois ce n'est qu'une enveloppe d'emprunt receptacle de leur conscience.

Gindre), Ou'est-ce que le Mythe de Cthulhu?

T., A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft, Gillette (New Jersey), Wildside Press, 1996, 3e éd., 316 p. JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, vol. 1, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, vol. 1, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, vol. 1, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, vol. 1, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, vol. 1, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares, vol. 2, Westport (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and Icons (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and Icons (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons of Horror and Icons (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans S.T. Joshi (dir.), Icons (Connecticut) / Londres, Greenwood Press, 2007 JOSHI, S. T., « The Cthulhu Mythos », dans (Connect From the Cosmic to the Human: H. P. Lovecraft's Influence on Ramsey Campbell », dans Robert H. Waugh (dir.), Lovecraft and Influence: his predecessors and successors, Lanham / Toronto / Plymouth, The Scarecrow Press, coll, « Studies in Supernatural Literature » (no 1), 2013 LANEY, Francis T., « The Cthulhu Mythology », Crypt of Cthulhu, Mount Olive, Cryptic Publications, no

35 (vol. 5, no 1), toussaint, 1985. LEVY, Maurice, Lovecraft ou du Fantastique, Paris, Christian Bourgois, 1985 LOVECRAFT, H.P., The Complete Fiction of H. P. Lovecraft (Knickerbocker Classics), Race Point Publishing, 2014 LOVECRAFT, H.P., Francis Lacassin (Editeur scientifique), Oeuvres de H.P. Lovecraft, tome 1, Editions Robert Laffont (Bouquins), Paris, 1991. LOVECRAFT, H.P., Francis Lacassin (Éditeur scientifique), Oeuvres de H.P. Lovecraft, tome 3, Editions Robert Laffont (Bouquins), Paris, 1992. MOSIG, Dirk W., « H. P. Lovecraft : Myth-Maker ». Whispers, vol. 3, no 1, décembre 1976 MURRAY, Will, « An Uncompromising Look at the Cthulhu Mythos », Lovecraft Studies, West Warwick, Necronomicon Press, no 12, printemps 1986 PETERSEN, Sandy, révisé par Mike Mason, et Vincent Lelavechef; [traduction de Denis Huneau], Cthulhu: les créatures du mythe, Paris, Bragelone, 2018. PRICE, Robert M., « Monsters of Mu: The Lost Continent in the Cthulhu Mythos », Crypt of Cthulhu, Bloomfield, Cryptic Publications, vol.

1 « Lovecraft and Occult Cosmology », no 5, roodmas, 1982 PRICE, Robert M., (trad. Joseph Altairac), « La mythologie des révisions de Lovecraft Studies, West Warwick, Necronomicon Press, no 8, printemps 1984 PRICE, Robert M., « Demythologizing Cthulhu », Lovecraft Studies, West Warwick, Necronomicon Press, no 8, printemps 1984 PRICE, Robert M., M., (trad. Joseph Altairac), « L'histoire cosmique de Lovecraft », Études lovecraft, New York, Hippocampus Press, (dir.), An Epicure in the Terrible : A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft, New York, Hippocampus Press, 2011 PRICE, Robert M., H. P. Lovecraft and the Cthulhu Mythos, Mercer Island, Starmont House, coll. « Starmont Studies in Literary Criticism » (no 33), 1990, ZACHRAU Thekla (trad. L.G. Boba et S. T. Joshi), « The « Cthulhu Mythos » : Between Horror and Science Fiction », Lovecraft Studies, West Warwick, Necronomicon Press, nos 19/20 « 10th Anniversary », automne 1989, www.lovecraft.fandom.com