

Préface

Pour être encore confidentielle, la fascination exercée par l'œuvre lovecraftienne – sommet incontesté de la littérature fantastique depuis Edgar Allan Poe et monument emblématique de la *weird fiction* – s'affirme vers la fin de la vie de l'écrivain. Au sein du cercle d'admirateurs de sa création, souvent correspondants épistolaires, parfois continuateurs du Mythe de Cthulhu, on compte Robert Bloch, Henry Kuttner, Catherine L. Moore, Fritz Leiber, Robert E. Howard, et bien d'autres encore. Il faut pourtant attendre au moins trois décennies après sa disparition pour que Howard Phillips Lovecraft devienne, à défaut d'un prophète en son propre pays, un véritable « écrivain culte » de par le monde – lu, traduit, adapté, transposé, imité, pastiché, glosé, à satiété. De nos jours, ses écrits continuent de faire l'objet de controverses (leur racisme tantôt explicite, tantôt transfiguré sentant pour le moins le soufre) tout en acquérant une aura inversement privilégiée auprès de penseurs et de philosophes novateurs, en particulier ceux appartenant au courant du réalisme spéculatif impulsé en France par Quentin Meillassoux, et plus connu aux États-Unis sous l'appellation *object-oriented ontology*. Un étude d'envergure sur ces phénomènes de croisement ou



Cthulhu

Source: Pixabay.com;
auteur: Waldkunst

d'éclairage réciproque serait utile et opportune, mais nécessiterait une publication autonome. Les études retenues pour la présente livraison s'attachent pour l'essentiel à un autre pan – plus florissant encore, et d'une plus grande diffusion, assurément – de l'influence et des rémanences *post mortem* de l'œuvre du Maître de Providence. À savoir, celui concernant la culture et la littérature populaires contemporaines – plus spécifiquement, les effets d'intermédialité ou de transfictionnalité générés par l'adaptation de la production et de l'imaginaire lovecraftiens, qu'il s'agisse de cinéma (documentaire ou d'animation), de télévision (la série à succès de HBO, *Lovecraft Country*), de jeux vidéo (*Call of Cthulhu* et *The Sinking City*) ou d'hypertextualité post-lovecraftienne hors domaine anglophone (avec les cas exemplaires, dans leur singularité même, des Suédois Anders Fager et du collectif catalan Ofèlia Dracs). D'où ce fil rouge qui parcourt les contributions ici réunies : la question de la (non-)figurabilité ou d'un au-delà de la représentation, dont une vue d'ensemble, rejoignant précisément les considérations philosophiques évoquées plus haut, est aussi proposée en ouverture.

Denis Moreau (Université d'Aix-Marseille) se consacre à l'étude de nouvelles formes de monstruosité dans un récit encore trop souvent négligé par la critique, *The Shunned House*. Moreau voit les monstres lovecraftiens comme des faits linguistiques dépassant aussi bien les pouvoirs descriptifs du langage que les limites de la pensée humaine. Il étudie le cas de la mythopoïèse/mythopoétique lovecraftienne élaborée autour d'entités gigantesques, non-anthropomorphes. Cette mythologie personnelle de l'écrivain révèle également un abîme entre l'homme, être faible et sans défense, et le « monde-sans-nous » théorisé par Eugene Thacker, hostile et tout-puissant.

Isabelle-Rachel Casta (Université d'Artois) se demande, à partir de l'exemple récent de la série de HBO, *Lovecraft Country*, si le nom de Lovecraft n'est devenu dans la culture de masse qu'une sorte de franchise, dont la simple mention assure la promotion et le succès d'un produit, comme un film, une série télévisée, un livre, etc. Elle observe que la série, éloignée de son « Urtex » raciste, synthétise plusieurs genres iconiques de la culture *geek* et devient ainsi proche de la notion de « fiction transfuge » (Saint-Gelais). Pour autant, au même titre que les grands récits lovecraftiens, la série *Lovecraft Country* ne manque pas de « proclame[r] la présence universelle du mal », pour reprendre la formule de Houellebecq.

Gilles Menegaldo (Université de Poitiers) analyse la manière dont les films d'animation transposent et réécrivent certains mythes lovecraftiens. Il souligne que ces adaptations procèdent souvent par hybridation générique ou par parodie. Les techniques d'animation utilisées dans ces films sont variées : marionnettes en argile, pâte à modeler, crayonnages, pastel, numérique, « ga-nimé ». Démonstration est ainsi faite que le cinéma d'animation est capable de transposer efficacement l'imaginaire lovecraftien à l'écran.

Laura Loguerio Cánepa et Jamer Guterres de Mello (Anhembi Morumbi University) proposent une analyse croisée et inattendue du récit lovecraftien *The Color Out of Space* et du film *Fireball: Visitors From Darker Worlds* (de Werner Herzog et Clive Oppenheimer, 2020). Le récit et le film trahissent plusieurs parallélismes, dont l'intérêt pour le cosmicisme, l'insignifiance de l'homme et l'indifférence de la nature, des paysages semblables, et les mêmes types de personnages obsédés par les mystères de la nature. Se fait dès lors jour non pas tant une influence directe de Lovecraft sur Herzog et Oppenheimer qu'une fascinante coïncidence artistique.

Guillaume Baychelier (Université Bordeaux Montaigne) se penche sur les difficultés inhérentes à toute adaptation vidéoludique de l'œuvre de Lovecraft, la principale touchant à la représentation de l'irreprésentable. Il en vient ainsi à interroger les procédés employés par les créateurs de jeux vidéo dans leur quête de mise en image des enjeux de la prose lovecraftienne.

Alfons Gregori (The Adam Mickiewicz University) nous présente un collectif du nom d'Ofèlia Dracs, composé d'écrivains catalans représentatifs de la fiction non-mimétique, par ailleurs peu fréquente dans la littérature de la Catalogne. Ils ont notamment publié un recueil de textes inspirés directement du Maître de Providence, *Lovecraft, Lovecraft !* (1981). L'essai de Gregori met en évidence que l'œuvre de H. P. Lovecraft demeure un point de référence constant dans la littérature catalane contemporaine.

Martin Carayol (INALCO) s'intéresse à l'œuvre de l'écrivain suédois Anders Fager, qui contribue à développer un vaste ensemble transfictionnel de mythes lovecraftiens. Fager puise non seulement aux écrits de Lovecraft, mais aussi dans d'autres hypotextes et d'autres médias (par exemple, les jeux de rôle). Son œuvre se présente comme une mosaïque de citations et d'allusions à la culture populaire moderne.

*Katarzyna Gadomska et Philippe Charles Met
Phantasticus*