



H.P. Lovecraft

**Je suis d'ailleurs  
et autres nouvelles**

*traduites par Luc Deborde*

Editions  
Humanis

**H.P. Lovecraft**

**Je suis d'ailleurs  
et autres nouvelles**

*traduites, illustrées et annotées par Luc Deborde.*

# Sommaire

**Avertissement :**

Vous êtes en train de consulter un extrait de ce livre.

Voici les caractéristiques de la version complète :

*Comprend 32 illustrations - 41 notes de bas de page - Environ 259 pages au format Ebook.  
Sommaire interactif avec hyperliens.*

<b>À propos de Lovecraft.....</b>	<b>5</b>
<b><u>Je suis d'ailleurs.....</u></b>	<b><u>21</u></b>
<b><u>L'ombre d'Innsmouth.....</u></b>	<b><u>27</u></b>
<b><u>En souvenir du Dr Samuel Johnson.....</u></b>	<b><u>73</u></b>
<b><u>Vieille punaise.....</u></b>	<b><u>79</u></b>
<b><u>Hypnos.....</u></b>	<b><u>87</u></b>
<b><u>L'agonie de Juan Romero.....</u></b>	<b><u>93</u></b>
<b><u>La musique d'Erich Zann.....</u></b>	<b><u>99</u></b>
<b><u>Lovecraft au cinéma.....</u></b>	<b><u>106</u></b>

# Remarque sur cette édition numérique

Cette édition a été réalisée par les éditions Humanis.

Nous apportons le plus grand soin à nos éditions numériques en incluant notamment des sommaires interactifs ainsi que des sommaires au format NCX dans chacun de nos ouvrages. Notre objectif est d'obtenir des ouvrages numériques de la plus grande qualité possible.

Si vous trouvez des erreurs dans cette édition, nous vous serions infiniment reconnaissants de nous les signaler afin de nous permettre de les corriger.



**Découvrez les autres ouvrages de notre catalogue !**

<http://www.editions-humanis.com>

Luc Deborde  
BP 32059  
98 897 – Nouméa  
Nouvelle-Calédonie

Mail : [luc@editions-humanis.com](mailto:luc@editions-humanis.com)

---

ISBN numérique : 979-10-219-0105-6

ISBN papier : 979-10-219-0106-3.

*Illustration de couverture : Luc Deborde*



# À propos de Lovecraft

*(d'après Wikipedia)*



**Howard Phillips Lovecraft** est né le 20 août 1890. Malgré sa mort prématurée le 15 mars 1937 (il n'avait que 47 ans), il laisse une œuvre abondante constituée de récits d'angoisse, de fantastique et de science-fiction. Il est également l'auteur d'une correspondance considérable qui a fait l'objet de plusieurs publications.

Lovecraft vécut dans une pauvreté allant parfois jusqu'à la misère, car son lectorat fut limité du temps de son vivant (ses récits furent presque exclusivement publiés dans des revues qui le rémunéraient faiblement). Depuis sa disparition, sa réputation ne fait toutefois que grandir au fil des décennies. Il est désormais considéré comme l'un des écrivains d'horreur les plus influents du XX<sup>e</sup> siècle et comme le digne successeur d'Edgar Allan Poe dont il fut un fervent admirateur. Aussi insidieuse et opiniâtre que les angoisses dont il était l'objet, son influence colle à notre culture comme une boue vivante et visqueuse, et colore de façon croissante toutes les œuvres fantastiques rédigées depuis sa mort.

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

Ses sources d'inspiration, tout comme ses créations, sont relatives à l'« horreur cosmique », une idée selon laquelle l'homme n'est pas en mesure de saisir pleinement la nature de la vie qui le porte ni de l'univers dans lequel il évolue. Pour Lovecraft, cette nature n'a rien d'anthropocentrique. Elle est au contraire radicalement étrangère (et souvent hostile) à celle de l'homme, profondément amoral et essentiellement angoissante, au point que ceux qui tentent de percer ses mystères (les personnages de ses histoires) mettent toujours en péril leur santé mentale. L'homme ne serait qu'une espèce totalement insignifiante, loin de tenir une place privilégiée dans la hiérarchie infinie des formes de vie.

Ses travaux sont profondément pessimistes et cyniques, et remettent en question le Siècle des Lumières, le romantisme, ainsi que l'humanisme chrétien. Ses héros éprouvent en général des sentiments qui sont à l'opposé de la gnose et du mysticisme, au moment où ils perçoivent involontairement l'horreur de la réalité.

La force de son œuvre provient en partie de sa formidable cohérence. Certains de ses personnages, de ses lieux imaginaires ou de ses dieux, reviennent hanter un nombre impressionnant de nouvelles et finissent par y gagner une consistance et une crédibilité spectaculaire. Hormis *Cthulhu*, dont la notoriété est aujourd'hui universelle parmi les amateurs d'horreur et de fantastique, on peut également citer *Nyarlahotep*, *Azathoth*, *Yog-Sothoth* ou *Shub-Niggurath*, mais aussi la bibliothèque de Miskatonic, Innsmouth, le *Necronomicon*, grimoire secret de l'Arabe fou Abdul al-Hazred, le Comte d'Erlette, etc. Lovecraft invitait d'ailleurs abondamment ses confrères à réutiliser ces lieux et ces personnages afin de leur donner encore plus de consistance.

Le résultat est si efficace que l'écrivain August Derleth suggère que Lovecraft lui-même avait fini par croire à la réalité de ses inventions. La volumineuse correspondance de Lovecraft avec ses contemporains démontre pourtant qu'il n'en était rien et que, pour être pétri d'angoisses, l'inventeur de Cthulhu n'en est pas moins resté parfaitement lucide et sain d'esprit jusqu'à sa mort. Il qualifiait son univers de « panthéon noir », de « mythologie synthétique » ou de « cycle de folklore synthétique » et démontre une admirable capacité d'autodérision dans plusieurs des courriers qui y font référence.

### *Toile de fond des travaux de Lovecraft*

Le nom de Lovecraft est associé à l'horreur ; ses écrits, notamment ceux du *Mythe de Cthulhu* (expression que n'a cependant jamais employée Lovecraft, mais qui sera utilisée par August Derleth), ont influencé des auteurs partout dans le monde et l'on retrouve des éléments lovecraftiens dans d'innombrables romans, films, musiques, bandes dessinées, dessins animés et jeux vidéo. De nombreux écrivains contemporains (Stephen King, Bentley Little, Joe R. Lansdale, Alan Moore et Neil Gaiman, entre autres) ont cité Lovecraft comme une source d'inspiration majeure de leurs œuvres.

De son vivant, Lovecraft ne rencontra pourtant jamais la célébrité : même si ses histoires sont publiées dans des *pulp magazines* à grande audience (notamment *Weird Tales*), peu de gens connaissent son nom. Il correspond cependant sur une base régulière avec d'autres écrivains comme Clark Ashton Smith et August Derleth, des auteurs qui deviendront de bons amis, même s'il ne les rencontrera jamais. Ce groupe de correspondants est connu sous le nom de *Lovecraft Circle* puisqu'ils empruntent tous, à leur guise, des éléments des histoires de l'auteur (les noms de lieux, de dieux, de livres occultes), pour le plus grand plaisir de ce dernier.

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

Certains critiques choisissent d'établir trois phases distinctes en ce qui concerne les travaux de Lovecraft <sup>1</sup>.

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

---

<sup>1</sup> Lovecraft lui-même n'a jamais classé ses travaux en périodes distinctes, si ce n'est de la façon suivante : « J'ai eu ma période Poe, ma période Lord Dunsany, mais, hélas, à quand ma période Lovecraft ? »

D'autres critiques voient peu de différences entre *Le cycle onirique* et *Le Mythe*, et mettent en avant le recours fréquent au *Necronomicon* et aux dieux dans ces deux périodes. On peut toutefois justifier cette séparation par le fait que les œuvres classées dans *le cycle onirique* appartiennent plutôt au genre de la *fantasy* tandis que celles qui sont classées dans *le Mythe* appartiennent plutôt à la science-fiction. Par ailleurs, beaucoup des éléments surnaturels du *cycle onirique* apparaissent plutôt dans leur propre sphère d'existence (des univers plus ou moins éloignés du nôtre). *Le Mythe*, quant à lui, se matérialise sur le même plan que celui des humains.

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

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

L'ensemble devient très sombre au moment de la création de ce que nous appelons aujourd'hui le *Mythe de Cthulhu* et de son panthéon de dieux venus d'autres dimensions. L'idée de *Mythe* est inventée par Derleth après la mort de Lovecraft ; ce dernier ne parlait avec dérision que de « Yog-Sothotheries <sup>2</sup> ».

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

---

<sup>2</sup> Yog-Sothoth est l'un des dieux imaginaires figurant dans les récits relatifs à *Cthulhu*.



*Le Necronomicon dans le film Evil Dead 2*

Sa prose est parfois archaïque ; il utilise des termes et des orthographes qui, même à son époque, sont déjà obsolètes : « eldritch » (étranger), « rugose » (rugueux), « noisome » (nauséabond), « squamous » (squameux), « ichor » (bile) et « cyclopean » (cyclopéen). Il utilise également de l'anglais britannique ainsi que des orthographes anachroniques : « compleat » pour « complete », « shew » pour « show », « lanthorn » pour « lantern » et « phantasy » ou « phantastic » pour « fantasy ».

Dans la nouvelle « En souvenir du Dr Samuel Johnson », il prétend être né en 1690 en Angleterre et étaye cette thèse de révélations censées être inédites, sur des auteurs anglais du 18<sup>e</sup> siècle.

Il déclare dans l'une de ces lettres : « ... toute ma vie, j'ai eu le sentiment que j'allais me réveiller de ce rêve se déroulant à l'âge du jazz maladif et dans cette stupide ère victorienne, pour rejoindre enfin la saine réalité de 1760, 1770 ou 1780. »

### *Un savoir dangereux et interdit*

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

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

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

Quand de telles fenêtres sont ouvertes, l'esprit du protagoniste-enquêteur est souvent détruit. Ceux qui rencontrent de fait les manifestations « vivantes » de l'incompréhensible deviennent le plus souvent fous, comme dans le cas du personnage éponyme de *La musique*

d'*Erich Zann* (*The music of Erich Zann*). Le récit raconte l'histoire d'un joueur de violon fou et muet qui vit au sixième étage d'un petit immeuble. La fenêtre de son appartement est la seule qui soit assez élevée pour voir par-dessus un mur qui cache l'innommable.

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

### *Influences extraterrestres sur l'humanité*

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

### *Culpabilité héritée*

Une autre idée récurrente chez Lovecraft est celle selon laquelle les descendants d'une lignée ne peuvent jamais échapper aux marques laissées par les crimes de leurs aïeux, quel que soit leur éloignement temporel et géographique : (*Les Rats dans les murs*, *La peur qui rôde*, *Arthur Jermyn*, *L'Alchimiste*, *L'ombre 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 réalité, fuir ou mourir ne sert bien souvent à rien (*Le Monstre sur le seuil*, *Je suis d'ailleurs*) et, dans certains cas, la fatalité concerne toute l'humanité et aucune échappatoire n'est possible (*L'ombre du temps*).

### *Une civilisation menacée*

Lovecraft connaissait les travaux du théoricien conservateur allemand Oswald Spengler. Les thèses pessimistes de ce dernier concernant la décadence de l'Ouest moderne ont jeté les bases de la vision globalement passéiste de Lovecraft ; on retrouve par exemple l'idée d'un délabrement cyclique dans *Les Montagnes hallucinées*. Dans son livre intitulé *H.P. Lovecraft : The Decline of the West*, S.T. Joshi met en lumière le rôle prépondérant qu'a joué Spengler dans la formation de la pensée politique et philosophique de Lovecraft. Lovecraft écrit d'ailleurs en 1927 à Clark Ashton Smith : « C'est ma conviction – et ce l'était déjà bien avant que Spengler n'appose le sceau de la preuve académique sur ce point – que notre ère mécanique et industrielle est 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 l'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'autres fois, c'est seulement un petit groupe d'humains qui tombe dans la décadence et qui régresse (*La Peur qui rôde*, *L'ombre d'Innsmouth*, ...) La plupart du temps, de tels récits concernent des mondes civilisés qui sont graduellement détruits par une plèbe maligne, manipulée par des forces inhumaines.

### *Race, ethnie et classe*

Lovecraft vit à un moment où l'eugénisme, l'anticatholicisme, le nativisme, la ségrégation raciale et les lois sur le métissage sont répandus aux États-Unis et dans les pays protestants d'Europe ; ses écrits font écho à cet environnement social et intellectuel. Dans ses travaux, il associe couramment la vertu, l'intellect, la civilisation et la rationalité, à la classe dominante WASP<sup>3</sup>. À l'opposé, les personnages appartenant à la classe ouvrière, ou qui ne sont pas WASP, sont souvent idiots, malfaisants et corrompus.

L'idée d'ethnie ressort plus que celle de race chez Lovecraft, car il admire surtout les Anglo-Saxons, et non les Blancs en général. Les descendants d'Européens non anglo-saxons sont fréquemment dénigrés dans son œuvre, notamment les immigrants hollandais arrivant dans les Catskill Mountains « qui correspondent précisément à l'idée de décadence évoquée par l'expression sudiste « white trash » » (*Par-delà le mur du sommeil*).

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

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

Quoi qu'il en soit, selon la biographie de L. Sprague de Camp, Lovecraft modère grandement ses propos vers la fin de sa vie, au moment où il se met à voyager et à rencontrer des gens issus de milieux divers. Lovecraft est horrifié par les violences antisémites dans

---

<sup>3</sup> WASP : White Anglo-Saxon Protestant.

l'Allemagne des années 1930 qui étaient, selon lui, irrationnelles. Sprague de Camp ajoute que Lovecraft aime choquer les personnes qu'il considère comme lui étant intellectuellement inférieures en énonçant le plus brutalement possible les idées les plus offensantes ; son racisme viendrait en partie de là.

Dans une de ses lettres, Lovecraft se montre à la fois explicite et candide à l'égard de son racisme. Il écrit à propos des juifs <sup>4</sup> :

« 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 existe une répugnance capable de 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. »

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

« ... tous les prisonniers avaient démontré leur appartenance à une espèce bâtarde, vile et mentalement aberrante. Ils étaient pour la plupart marins, une aspersion de nègres et de mulâtres en provenance des Caraïbes ou du Cap-Vert qui offrait une teinte vaudou au culte. Cependant, avant que bien des questions ne soient posées, il devint apparent qu'il y avait quelque chose de plus profond et de plus ancien que du fétichisme nègre. Aussi avilies et ignorantes qu'elles fussent, 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 se contentent de chercher leurs semblables dans leur forêt natale ; l'Aryen exalté devrait lever les yeux vers les mondes astraux et penser à sa relation avec l'infini ! »

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

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

### *Risques de l'ère scientifique*

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, la confiance croissante de l'homme en la science ouvre des portes vers de nouveaux mondes et donne de l'épaisseur à sa façon de les comprendre. Lovecraft décrit l'éventualité d'une inaptitude de l'homme à comprendre l'univers pour donner corps à

---

<sup>4</sup> Lettre à Lillian D. Clark du 6 janvier 1926. Lovecraft venait pourtant d'épouser une femme d'origine juive, Sonia Greene, en 1924. On peut également relever le fait que le poète Samuel Loveman était, lui aussi d'origine juive, ce qui ne sembla jamais poser de difficultés à la longue et solide amitié empreinte d'admiration que lui accorda Lovecraft.

l'horreur, notamment dans *La Couleur tombée du ciel*, où l'incapacité de la science à comprendre une météorite conduit au chaos.

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

## *Religion*

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

En 1932, il écrit à Robert E. Howard : « Tout ce que je dis c'est que je pense qu'il est franchement improbable qu'il y ait quoi que ce soit qui ressemble à une volonté cosmique centrale, à un monde spirituel ou à un être éternel. Il s'agit là des idées les plus absurdes et les plus injustifiées que l'on puisse avoir à propos de l'univers et je ne suis pas assez 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. »

## *Lovecraft, influencé*

Lovecraft est influencé par des auteurs tels que Gertrude Barrows Bennett (qui sous son nom de plume Francis Stevens, impressionne suffisamment Lovecraft pour que celui-ci loue publiquement ses œuvres et s'inspire de son style), Arthur Machen, Lord Dunsany, Edgar Allan Poe et Abraham Merritt.

Lovecraft se voit lui-même comme un homme du XVIII<sup>e</sup> siècle. Son style d'écriture, surtout dans ses lettres, fait écho au style des écrivains anglais du Siècle des Lumières comme Joseph Addison et Jonathan Swift. Il va 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 de cette période, comme Bertrand Russell.

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

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

## *L'influence de Lovecraft*



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

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

L'écrivain argentin Jorge Luis Borges a écrit sa nouvelle *There are more things* en pensant à Lovecraft. Michel Houellebecq a écrit une biographie littéraire intitulée *Contre le monde, contre la vie, essai sur Lovecraft*. Joyce Carol Oates a rédigé une introduction à une anthologie de récits de Lovecraft. La *Library of America* a publié un volume dédié à Lovecraft en 2005 en le qualifiant d'« écrivain américain canonique ».

Dans le domaine musical, deux exemples assez connus sont représentés par le groupe de rock psychédélique *H.P. Lovecraft* qui a sorti quatre albums dans les années 1960 et 1970 et *Metallica* pour ses chansons intitulées *The Call of Ktulu*, *The Thing that should not Be* (inspirée par *L'ombre d'Innsmouth*) et *All Nightmare Long*. Le groupe de stoner *Doom Electric Wizard* a aussi été influencé par Lovecraft dans des morceaux tels que *Dunwich* ou *Supercoven*. *Black Sabbath*, groupe de *heavy metal* anglais, a écrit un morceau intitulé *Behind The Wall of Sleep*, inspiré par la nouvelle éponyme. Le groupe d'*extrem metal*, *Cradle of Filth*, avec *Cthulhu Dawn* et *Mother of Abomination*, lui rend hommage dans la compilation nommée *Lovecraft & Witch Hearts*. De manière générale, nombreux sont les groupes de métal européens qui ont enregistré des chansons fondées sur des thèmes lovecraftiens, notamment *Thergothon*, *Therion* et *Mekong Delta*. Plus récemment, en 2011, l'album *Back to Lovecraft* met en musique des poésies de l'auteur dans un style bluegrass, folk, et dixieland.

Réalisé par un collectif d'artistes européens et américains (notamment l'harmoniciste Charlie McCoy), ce concept-album a été conçu entre l'île de Corse et Londres (studio Abbey Road).

Dans le domaine du jeu vidéo, Lovecraft est l'un des auteurs littéraires les plus adaptés dans le monde du « survival horror ». D'ailleurs, le jeu fondateur du genre, *Alone in the Dark*, ainsi que ces deux suites, était librement inspiré des nouvelles de l'écrivain. Plus tard viendront d'autres jeux adaptés de l'œuvre de Lovecraft, à savoir : *Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth*, *Shadow of the Comet* et sa suite *Prisoner of Ice*, ou encore *Darkness Within (À la poursuite de Loath Nolder)* sorti en 2007. Les univers de Arthur Conan Doyle et H.P. Lovecraft seront même fusionnés, le temps du jeu *Les Aventures de Sherlock Holmes : La Nuit des sacrifices*, inspiré à la fois des nouvelles de Sherlock Holmes et du *Mythe du Cthulhu*. La série des *Mass Effect* reprend également certains concepts lovecraftiens.

### *Aperçu de son œuvre*

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

### *Lettres*

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

Il les antedate parfois de 200 ans, ce qui donne l'impression qu'il les a écrites avant la Révolution américaine, une guerre qui offense son anglophilie.

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 <sup>5</sup> 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 considérait ses correspondances comme un moyen pratique 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 d'une autre manière. Mon appréciation du monde et mes inclinations se

---

<sup>5</sup> *Selected Letters* – Arkham House.

sont affinées et beaucoup de mes points de vue sur la société, la politique et l'économie ont évolué en fonction de mon savoir également croissant. » (SL 4.389).

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

### *Endroits rencontrés dans les récits de Lovecraft*

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

#### *Endroits réels*

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

#### *Endroits fictifs*

- Arkham, Massachusetts
- La Miskatonic University dans la ville fictionnelle d'Arkham
- Le fleuve Miskatonic
- Dunwich, Massachusetts

.....

**Fin de cet extrait de livre**

---

**Pour télécharger ce livre en entier, cliquez sur le lien ci-dessous :**



<http://www.editions-humanis.com>