Transatlantica

Revue d'études américaines. American Studies Journal

2 | 2017

(Hi)stories of American Women: Writings and Re-writings / Call and Answer: Dialoguing the American West in France

Lovecraft au prisme du XXI^{ème} siècle

Université de Lorraine (site de Nancy), 15-16 novembre 2018

Marie Perrier et Vivien Féasson

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/transatlantica/10064>

DOI : 10.4000/transatlantica.10064

ISSN : 1765-2766

Éditeur

Association française d'Etudes Américaines (AFEA)

Référence électronique

Marie Perrier et Vivien Féasson, « Lovecraft au prisme du XXI^{ème} siècle », *Transatlantica* [En ligne], 2 | 2017, mis en ligne le 20 mai 2019, consulté le 02 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/10064> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/transatlantica.10064>

Ce document a été généré automatiquement le 2 février 2023.

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Lovecraft au prisme du XXI^{ème} siècle

Université de Lorraine (site de Nancy), 15-16 novembre 2018

Marie Perrier et Vivien Féasson

Fig. 1. Affiche du colloque H.P. Lovecraft au prisme du XXI^{ème} siècle

Fig. 2. Programme du colloque H.P. Lovecraft au prisme du XXI^{ème} siècle

<p>Jedi 15 novembre Campus universitaire Lettres-23 Boulevard Albert 1er-Nancy 8h45 Ouverture du colloque</p>		<p>Vendredi 16 novembre matin Président de séance : Eric Lysée</p>
<p>Président de séance : Christian Chelebourg 9h-9h30 : Eric LYSÉE, Université Blaise Pascal : « Limites et nobilités ? Lovecraft ou... la littérature au finim » 9h30-10h : Jean-Michel DURAFOUR, Université Aix-Marseille : Une providence inattendue : Lovecraft et la philosophie nord-américaine contemporaine</p>		<p>9h-9h30 : Philippe MET, University of Pennsylvania, USA : « Au prisme de la docu-fiction : de quel côté de qui Lovecraft est-il le nom ? » 9h30-10h : Laura CANEPA, Jamer GUTERRES de MELLO, Lucio REIS-FILHO, université Ashkenazi Marumbi, São Paulo : At the Mountains of Madness (HP Lovecraft) et Encounters at the End of the World (Werner Herzog) : Mystère, dévotion et folie : rencontres entre Herzog et Lovecraft au bout du monde</p>
<p>Discussion et pause café 10h30-11h : Guillaume LABRUDE, Docteur, Université de Lorraine : « Remédiation de l'œuvre lovecraftienne : narration cognitive, affective et psychosomatique dans Hoodhoo de Hidetaka Miyazaki »</p>		<p>Discussion et pause café 10h30-11h : Christophe THILL, critique et éditeur : « Lovecraft dans nos oreilles »</p>
<p>11h-11h30 : Philippe MARLIN, éditeur et essayiste : « Lovecraft, ou l'explosion d'un obscur écrivain de Providence »</p>		<p>11h00-11h30 : Lauric GUILLAUD, Université d'Angers : « W. H. Hodgson et F. Lovecraft : les limites d'une filiation ? »</p>
<p>Discussion 11h45-12h15 : Alain CHARLIER-MEJAN, Université Aix-Marseille : « Lovecraft, le Gai Savoir et l'extrême »</p>		<p>Discussion 11h45-12h15 : Deborah BRIDLE, Université de Nice : « Marionnettes du vide : la filiation lovecraftienne de Thomas Ligotti »</p>
<p>Discussion et pause déjeuner (buffet sur place) Président de séance : Gilles Menegaldo</p>		<p>Discussion et pause déjeuner (buffet sur place) Président de séance : Lauric Guillaud</p>
<p>14h-14h30 : Sam AZULYS, professeur de cinéma à la NYU : « Lovecraft l'adaptable ? Du pessimisme métaphysique dans les adaptations cinématographiques du maître de Providence »</p>		<p>13h30-14h : Christopher ROBINSON, École Polytechnique : « L'écriture de HP Lovecraft : style, scénarisme, post-humanisme »</p>
<p>14h30-15h : Christophe CHAMBOST (Université Bordeaux-Montaigne) : « Dagon (Shawn Givens, 2001), ou comment réinventer Lovecraft et The Hallowed Palace (Roger Coman, 1963) à l'aube du 21^{ème} siècle »</p>		<p>14h-14h30 : Jérôme DUTEL, IUT Rouen : « Un tour du Lovecraft dans le texte hors du texte ? Les cas de Joachim Kauer et de Connor Sherlock » (jeux vidéo et art contemporain)</p>
<p>Discussion et pause café 15h-15h30 : Pierre JAILLOUX, Université Grenoble : « Le monstre est dans la boîte, la boîte est dans l'espace : l'histoire lovecraftienne dans Twin Peaks : The Return »</p>		<p>Discussion 15h-15h30 : Gilles MENEGALDO, Université Poitiers : « Providence : Lovecraft au prisme d'Alan Moore »</p>
<p>16h-16h30 : Marie PERREIER, Université Lille 3 : « Traduire l'écriture mythopoeique de Lovecraft : jeux nominatifs et glissement d'identité »</p>		<p>16h-17h : Table ronde « Lovecraft et l'illustration » : avec Philippe DRUELLET, Gilles FRANCESCANO, Nicolas FRUCTUS, Jean-Michel NOLLETT, Alex NIKOLAYEVICH</p>
<p>Discussion et pause 17h-18h : Table ronde « Traduire Lovecraft » : avec David CAMUS (en visio-conférence), Vivien FLAUSON, Marie PERREIER, Christophe THILL</p>		<p>17h30 : MJC des Trois Maisons, 12, rue de Fontenay Présentation de l'exposition consacrée à Lovecraft et séance de signature avec les illustrateurs et auteurs</p>
<p>18h-18h30 : Projection de deux courts métrages de Mary Charley : « La Tenée » et « La Transition d'Ulrich Zam »</p>		
<p>20h : dîner</p>		<p>Cocktail dînatoire</p>

- 1 Les 15 et 16 novembre 2018 s'est tenu à l'Université de Lorraine le colloque « Lovecraft au prisme du XXI^{ème} siècle », organisé à l'initiative de Gilles Menegaldo et Lauric Guillaud et dans le cadre du centre de recherches LIS dirigé par Christian Chelebourg. Les objectifs de cette manifestation étaient de faire le point sur une œuvre qui suscite aujourd'hui de nouvelles réflexions, analyses critiques, et réécritures littéraires et artistiques. Ces travaux, tant francophones qu'anglophones et forts de plusieurs décennies d'activité, de défrichage et de transmission, sont propres à révéler des aspects de l'œuvre et de sa réception parfois peu mis en évidence jusque-là.
- 2 La manifestation rassemble un panel de chercheurs variés, essentiellement d'origine française (à l'exception d'une intervenante brésilienne), et l'on constate aisément à quel point les études lovecraftiennes débordent le cadre universitaire, par la place importante donnée aux autres agents professionnels de la réception de l'auteur en France : éditeurs (Philippe Marlin des éditions l'Œil du Sphinx, Christophe Thill des éditions Malpertuis), traducteurs, illustrateurs et scénaristes de bandes dessinées à qui, en plus de créneaux individuels, ont été réservées deux tables rondes thématiques, l'une portant sur « Lovecraft et la traduction » et l'autre sur « Lovecraft et l'illustration ». Cette belle diversité se double d'une inter-générationnalité révélatrice d'une transmission effective et de l'intérêt que continue de susciter Lovecraft : de jeunes chercheurs se sont déjà lancés dans l'aventure, et de nombreux étudiants vont rejoindre le public tout au long de ces deux journées.
- 3 Gilles Menegaldo indique en préambule que ce colloque s'inscrit dans la suite directe du colloque « H.P. Lovecraft au prisme de l'image » (dont les actes sont parus au Visage Vert en 2017), et sert également de contrepoint au Colloque de Cerisy qui avait été consacré à l'auteur américain en 1995. Il rappelle la particularité de la figure de Howard Phillips Lovecraft, à la fois icône populaire ayant envahi l'imaginaire collectif et auteur canonique ayant conquis ses lettres de noblesse, notamment depuis son intégration dans la fameuse *Library of America* (l'équivalent de notre Pléiade).

*

- 4 La journée s'ouvre sur la mise en relation de l'œuvre de Lovecraft avec deux grandes disciplines : d'une part, le regard que portait l'auteur sur la littérature de son temps, et d'autre part le regard que porte sur lui la philosophie de notre temps.
- 5 Eric Lysøe embrasse pleinement cette volonté de porter un regard neuf sur l'œuvre, en interrogeant notamment l'assertion traditionnelle qui relègue les femmes chez Lovecraft à des figures secondaires, voire absentes. Il emprunte le concept de « Re-vision » qu'Adrienne Rich définit comme « l'acte de porter un regard rétrospectif, neuf, pour entrer dans un texte ancien à partir d'une nouvelle direction critique ». Il démontre ainsi que les femmes, interfaces entre le monde de l'homme et celui du monstre, incarnent le danger qui guette tout système clos, et que le féminin mis en scène par Lovecraft reflète la désillusion de l'auteur face à une littérature fantastique en proie à la dégénérescence.
- 6 Jean-Michel Durafour remarque l'apparition d'un autre type de « re-vision », sous la forme d'un renouveau d'intérêt pour Lovecraft aux États-Unis, qui passe en 2016 par la parution de *The Age of Lovecraft*, une analyse de la place occupée par l'auteur dans la philosophie contemporaine. Davantage qu'une relance de circonstance, ce mouvement serait le signe que notre monde est devenu véritablement lovecraftien. Au cœur de cette réflexion, l'« ontologie orientée vers l'objet » (Graham Harman), décentrement des relations entre les objets qui ne sont plus hiérarchisés à partir de l'être humain et surtout, dépassent ce que le sujet peut en appréhender.

*

- 7 Guillaume Labrude, jeune chercheur, propose la première étude touchant à l'intermédialité de Lovecraft, ici sous la forme du jeu vidéo horrifique *Bloodborne* de Hidetaka Miyazaki. Ce qu'il nomme « l'essence lovecraftienne » y est distillée pour traduire non seulement le texte littéraire, mais aussi les sensations que celui-ci procure. Le média vidéo-ludique transforme en effet le lecteur en joueur et met en jeu tout à la fois les compétences cognitives, affectives et psychomotrices. La narration ne se donne pas ; il appartient au joueur de remettre en ordre les pièces de l'immense puzzle narratif. La difficulté croissante et le temps qui défile irrémédiablement, sans répit et sans sauvegarde possible, recréent une dimension d'inéluctable descente aux Enfers, qui se conclut par l'expérience individuelle de la hiérophanie – l'apparition du sacré.
- 8 Notion de « jeu » toujours, mais cette fois-ci jeu collectif : celui qui permet à chacun de s'emparer de l'œuvre pour en assurer la transmission et la diffusion, sur le modèle de la circulation du mythe. De sa position d'éditeur et essayiste, Philippe Marlin propose un retour sur le « phénomène Lovecraft » et son explosion depuis la fin des années 2000. Celle-ci prend la forme de rééditions et nouvelles traductions, fictions et pastiches, études et essais, revues, livres d'art, bandes dessinées, mais aussi ouvrages d'occultisme. Marlin repère les prémisses de ce phénomène dans le « grand bouillonnement des années 1980-90 et rend hommage à ceux qui se sont fait les agents littéraires de cette œuvre, aux États-Unis comme en France.

*

- 9 Les nouveaux regards s'incarnent évidemment à l'écran. Christophe Chambost retrace la filmographie de Stuart Gordon, riche de quatre adaptations de nouvelles de Lovecraft entre 1985 (*Re-animator*) et 2005 (*The Dreams in the Witch House*) et son inscription dans une lignée passant par Roger Corman (*The Haunted Palace*, 1963) qui présente de nombreux parallèles avec le *Dagon* de Gordon en termes de traitement du texte original mais aussi d'imagerie et de motifs visuels. Est posée la question de la transposition d'un style de l'excès par une grammaire audio-visuelle reposant en grande partie sur le *gore*, l'horreur montrée à l'écran dans toute sa dimension grandiloquente et grotesque (un reproche qui fut fréquemment fait à Lovecraft lui-même). Chambost affine toutefois ce constat en distinguant deux périodes chez Gordon, qui évolue au fil du temps vers un style plus subtil et moins sensationnaliste.
- 10 Pierre Jailloux s'intéresse à la présence de l'horreur lovecraftienne dans la série *Twin Peaks* de David Lynch, et en particulier dans sa dernière saison, sortie près de trente ans après les deux premières. Incarnation parfaite de l'horreur indifférente, celle-ci déconstruit les corps et les esprits : les voix sont réduites au cri, les visages défigurés ou tout bonnement effacés, tout comme les souvenirs des protagonistes qui deviennent donc, à leur insu, étrangers à eux-mêmes, tandis que le spectateur est lui aussi contraint de mobiliser des souvenirs lointains pour en fin de compte s'apercevoir de la non-linéarité du temps et des récits rhizomiques (Deleuze), décentrés, démultipliés.
- 11 Marie Perrier, adoptant une approche traductologique, rappelle que la dimension mytho-poétique de Lovecraft trouve avant tout sa source dans l'écriture et se trouve interrogée par les pratiques traductives. Celles-ci ont une incidence sur la réception et l'on peut se demander si ce que l'on appelle « le Mythe » de Lovecraft en français est le même qu'en anglais. L'exemple choisi est celui de l'usage caractéristique que Lovecraft fait des pronoms en anglais, qui vient parfois pousser ses traducteurs à choisir entre conformité aux normes de l'usage en français ou déstabilisation de ces normes, au risque de produire un effet de rejet. Sont mises en jeu des préconceptions culturelles et idéologiques qui rejoignent les notions d'identité et d'altérité, de la conscience du même et de l'étranger, autant de concepts situés au cœur même du fantastique lovecraftien.
- *
- 12 La table ronde qui s'ensuit rassemble David Camus (en visio-conférence depuis Montréal), Vivien Feasson (traducteur de plusieurs volumes du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*), Marie Perrier et Christophe Thill (coordonnateur de la traduction de la biographie « *I am Providence* » de S.T. Joshi). Une brève rétrospective évoque les traductions pionnières (J. Papy, B. Noël), ainsi que l'accueil critique réservé à Lovecraft en France dès la fin des années 1960. Ce sont là les sources des représentations communes les plus partagées concernant Lovecraft, largement cristallisées par le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* (1981), qui fut pour beaucoup le premier contact avec l'œuvre. Si l'on parle aujourd'hui uniformément de *Contrées du Rêve* ou de *Maigres Bêtes de la Nuit*, c'est bien là l'œuvre d'une traduction devenue tradition, dont même les nouvelles traductions rechignent à s'éloigner. David Camus évoque la nécessité pour tout traducteur de Lovecraft de se rendre à Providence, où certaines des nouvelles les plus emblématiques prennent place. Il y a là un idéal de traduction, doublé d'un attachement émotionnel, mais cet idéal souvent se heurte aux réalités de la profession,

soumise à des contraintes matérielles et financières. Vivien Féasson rappelle que traduire pour le jeu de rôle ne relève pas techniquement de la traduction « littéraire », les faits étant présentés de manière encyclopédique, pour produire un matériel neutre qu'il reviendra aux joueurs de s'approprier. Les conditions de travail, parfois drastiques notamment dans le milieu du jeu de rôle, sont également évoquées, justifiant des traductions souvent soit trop littérales soit trop libres ; David Camus admet avoir travaillé dans des conditions exceptionnelles, rendues possibles par le succès du financement participatif.

*

- 13 Cette première journée se conclut par la projection de deux courts métrages de Marc Charley : « La Transition d'Ulrich Zann », adaptation de *The Music of Eric Zann* et « La Tombe », adaptation de « The Statement of Randolph Carter » aux tonalités plus parodiques. Le réalisateur revient sur les difficultés de montrer ce qui pour rester « lovecraftien » ne peut ou ne doit être montré, mais également sur les possibilités qu'ouvre le format cinématographique en terme d'innovations de mise en scène, de sonorisation et de montage.

*

- 14 La seconde journée du colloque s'ouvre sur deux communications qui interrogent la présence intermédiaire de Lovecraft. La présentation de Laura Canepa, réalisée en collaboration avec Jamer Guterres de Mello et Lúcio Reis-Filho, cherche à lier le travail de deux misanthropes déclarés, Lovecraft et le cinéaste Werner Herzog, en prenant pour exemples la nouvelle « At the Mountains of Madness » et le documentaire *Encounters at the End of the World* qui ont pour cadre l'Antarctique. Si Herzog ne mentionne pas explicitement l'influence de l'écrivain, Laura Canepa s'attache à démontrer combien l'ombre de Lovecraft plane sur le documentaire, que celui-ci filme des paysages d'une splendeur désertique, évoque une glace envisagée comme une monstrueuse entité vivante ou bien encore dépeint un microcosme d'une sauvagerie proprement inhumaine. Un monde hors de portée d'une véritable compréhension scientifique, représentant sur terre de toute l'étrangeté cosmique de l'univers.
- 15 Christophe Thill nous offre quant à lui un tour d'horizon des adaptations de Lovecraft se concentrant sur la dimension sonore, avec une focalisation sur les créations françaises. Le support audio semble encore avoir de beaux jours devant lui malgré l'omniprésence audio-visuelle, et semble de plus parfaitement approprié à la traduction des récits lovecraftiens (par exemple en réglant le problème de la monstration de l'horreur). Trois catégories semblent se dégager : les lectures de textes, certaines prestations n'hésitant pas à multiplier les voix et à ajouter des effets sonores ; la dramatisation, avec notamment la série d'adaptations réalisées pour France Culture ; et enfin les formes plus hybrides et expérimentales allant jusqu'à mélanger musique, danse et fragments textuels.

*

- 16 Les deux communications qui suivent reviennent sur les questions de généalogie et de « filiation » littéraire, pour éclaircir ce mystère tenace qui entoure les sources d'influences de Lovecraft – la quête des origines d'un mythe, fût-il littéraire, est par nature sans fin – ainsi que de ses adeptes, épigones et continuateurs, chez qui l'on cherche à retrouver le spectre du père spirituel.
- 17 Lauric Guillaud explore la filiation prétendue entre W.H. Hodgson et Lovecraft, une filiation dont plusieurs chercheurs (y compris Guillaud lui-même, qui fait ici son *mea culpa*) ont affirmé l'existence. Il faut dire que les rapprochements stylistiques et thématiques sont nombreux : peur de l'invasion, de la contamination par le milieu, de la dégénérescence, obsession des issues et de l'abîme, le tout au sein d'histoires pleines de tomes maudits mais aussi de créatures hybrides évoquant la souillure de l'humain. À y regarder de plus près cependant, l'affirmation s'effondre : parce que sa mort lors de la Première Guerre mondiale l'a pratiquement réduit à l'oubli, Hodgson n'apparaît en réalité dans les correspondances de Lovecraft qu'à partir de 1934. Ce dernier se passionne rapidement pour ce qu'il veut voir comme un frère de plume, mais sa mort en 1937 coupe toute possibilité d'inspiration formelle (à l'exception peut-être de « The Shadow Out of Time », seul texte majeur rédigé après 1934).
- 18 Deborah Bridle s'intéresse aux rapports unissant l'écrivain Thomas Ligotti à Lovecraft, une influence qui, si elle peut paraître évidente pour qui s'intéresse aux deux auteurs, est cependant souvent rejetée par Ligotti lui-même. Dans une première partie consacrée à la filiation esthétique, Bridle évoque les nombreux thèmes communs liant les textes (dieux inconnus, sectes agressives, manuscrits maudits, références anthropologiques et occultes). Tous deux dépeignent des monstres empruntant à l'insecte ou au crustacé et se mêlant à l'humain en une instabilité repoussante. Leurs écrits théoriques ne sont pas non plus très éloignés, même si Ligotti semble plus admiratif de la première période de Lovecraft et paraît rejeter tout espoir pour l'être humain. Lorsque l'on regarde plus en profondeur, l'auteur semble en effet vouloir consolider et même dépasser son modèle : la deuxième partie montre ainsi un Ligotti s'attaquant à la conscience humaine, contrairement à Lovecraft qui tend à se désintéresser de notre espèce, et à notre rapport au réel, offrant une vision d'une humanité d'une noirceur terrible.

*

- 19 Rebondissant sur le rejet de Lovecraft par les *World Fantasy Award* en 2016, Christopher Robinson s'interroge sur les liens possibles entre le racisme de l'auteur et le style de ce dernier. S'appuyant notamment sur les travaux de Giorgio Agamben et de Gilles Deleuze, il évoque le fossé entre voix et langage, *phonê* et *logos*, animal et humain, sauvagerie et civilisation. La voix humaine est le lieu d'une fracture, elle qui permet souvent à un groupe social de tracer la ligne entre lui et un autre, jugé inférieur à cause de sa soi-disant incapacité à user d'une langue discernable (le sauvage, l'esclave, l'étranger). C'est cette idée que l'on retrouve dans des nouvelles comme « The Call of Cthulhu », avec ses sangs-mêlés se livrant à des rituels sauvages à la limite de l'animalité, ou dans « Rats in the Walls », qui présente une régression aussi bien mentale que linguistique. L'autre chez Lovecraft prend ainsi la forme d'un style excessif, accumulant de manière compulsive les structures prosodiques dans une prose incantatoire où le son prime sur le sens.

*

- 20 Jérôme Dutel s'intéresse quant à lui aux reprises des textes de Lovecraft dans un contexte transmédiatique, en se concentrant sur deux œuvres spécifiques. D'abord l'installation « Numerous Incidents of Indefinite Outcome » de Joachim Køster (2007), qui utilise un programme informatique pour générer à partir de conseils de Lovecraft des récits qui sont ensuite projetés sur les parois d'une cabane typique des bois de Nouvelle-Angleterre. Un travail évoquant les cut-ups de Burroughs bien sûr, mais aussi l'impermanence du savoir, le hasard indifférent et une forme de rituel d'invocation moderne du Mythe. *TRIHAYWBFRFYH (The Rapture Is Here And You Will Be Forcibly Removed From Your Home)* de Connor Sherlock (2014) ensuite, jeu vidéo indépendant prenant les habitudes des joueurs à contrepied pour offrir une exploration pré-apocalyptique à durée limitée : arpenter un monde réaliste et désert, l'avatar ne peut que contempler une forme noire envahir peu à peu l'espace dans un grondement terrifiant ; même les colonnes de lumière qui surgissent parfois comme par magie n'apportent aucun réconfort, et les textes de Lovecraft qu'elles racontent n'offrent aucune échappatoire. Le joueur, impuissant, saisi d'une angoisse primitive, se résigne à l'inéluctable fin.
- 21 De l'art contemporain et du jeu vidéo, on glisse vers la forme du roman graphique. Gilles Menegaldo évoque pour finir le tryptique *Providence* (2015-2017), scénarisé par Alan Moore et illustré par Jacen Burrows. Moore entretient depuis longtemps des relations privilégiées avec Lovecraft, en qui il voit un créateur de mythes modernes et dont il utilise fréquemment l'œuvre (tout en y ajoutant ses propres thématiques comme l'alchimie, la magie ou une forme de sexualité subversive). Après des œuvres hybrides comme « The Courtyard » et *Neonomicon*, le scénariste s'attaque à trois nouveaux textes expressément inspirés de Lovecraft, dont les titres tronqués désignent directement les nouvelles de l'auteur horrifique, et propose à la fois un jeu de complicité au lecteur qui prendra plaisir à chercher les références plus ou moins masquées (à Lovecraft bien sûr, mais aussi à d'autres comme Poe ou Stoker) et un jeu de défamiliarisation, Moore se permettant de réinventer les histoires déjà-connues, d'ancrer son récit dans des lieux réels et de multiplier les stratégies de brouillage du point de vue.
- 22 S'ensuit la seconde table ronde du colloque animée par Gilles Menegaldo et qui a pour thème « Lovecraft et l'illustration ». L'illustrateur Nicolas Fructus et le scénariste Alex Nikolavitch sont rejoints par Arnaud Demaegd, illustrateur ayant en outre traduit trois recueils pour Bragelonne. Après un retour en arrière vers les grands noms de l'illustration lovecraftienne, avec un détour par Giger et les rapprochements lovecraftiens possibles, chacun évoque son travail et la manière dont il s'inscrit dans cette tradition. Si l'absence de Philippe Druillet, Jean-Michel Nicollet et Gilles Francescano, initialement annoncés, est à déplorer, on a heureusement le plaisir de retrouver leurs œuvres magnifiquement présentées dans le cadre d'une exposition consacrée à Lovecraft à la MJC des Trois Maisons, où s'achève le colloque. L'exposition est réalisée en partenariat avec une association locale, TDK Prod, et doublée d'une séance de dédicaces avec les illustrateurs et auteurs présents.

*

- 23 Au cours de ces deux jours, on aura donc parlé Lovecraft sous toutes ses formes. Car c'est bien de forme qu'il s'agit : décrypter les liens de filiations et d'influence, c'est retracer les contours de la forme « Lovecraft » chez d'autres auteurs qui l'ont précédé ou lui ont succédé ; mais on aura aussi évoqué les métamorphoses d'une œuvre impossible à circonscrire, qui projette des avatars sous forme de films, documentaires, livres audios, jeux papier ou jeux vidéo, ou encore, plus simplement, de variations en langue française, quand se multiplient les traductions mettant au jour l'existence d'une « tradition » lovecraftienne marquée par la répétition autant que par la variation. Le temps passant, les regards se renouvellent et il semble bien que plus on croit faire la lumière sur les énigmes de cette œuvre, plus celle-ci expose ses zones d'ombres. Depuis l'outre-monde et l'outre-temps, Lovecraft nous invite à poursuivre son colossal jeu de piste. Si ce dernier devait s'achever, tous les mystères étant résolus, le monde y perdrait de son enchantement. Voilà pourquoi peut-être, s'agissant de Lovecraft, on finit toujours en cherchant des réponses par ne faire que poser plus de questions.
-

INDEX

Thèmes : Actualité de la recherche

AUTEURS

MARIE PERRIER

Université de Lille

VIVIEN FÉASSON

Université Paris-Diderot