

Filmer l'indescriptible Lovecraft au cinéma

Alexandre Fontaine Rousseau

Number 189, December 2018

Cinéma et littérature : les affinités électives

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89822ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fontaine Rousseau, A. (2018). Filmer l'indescriptible : lovecraft au cinéma. *24 images*, (189), 84–89.



Filmer l'indescriptible

Lovecraft au cinéma

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



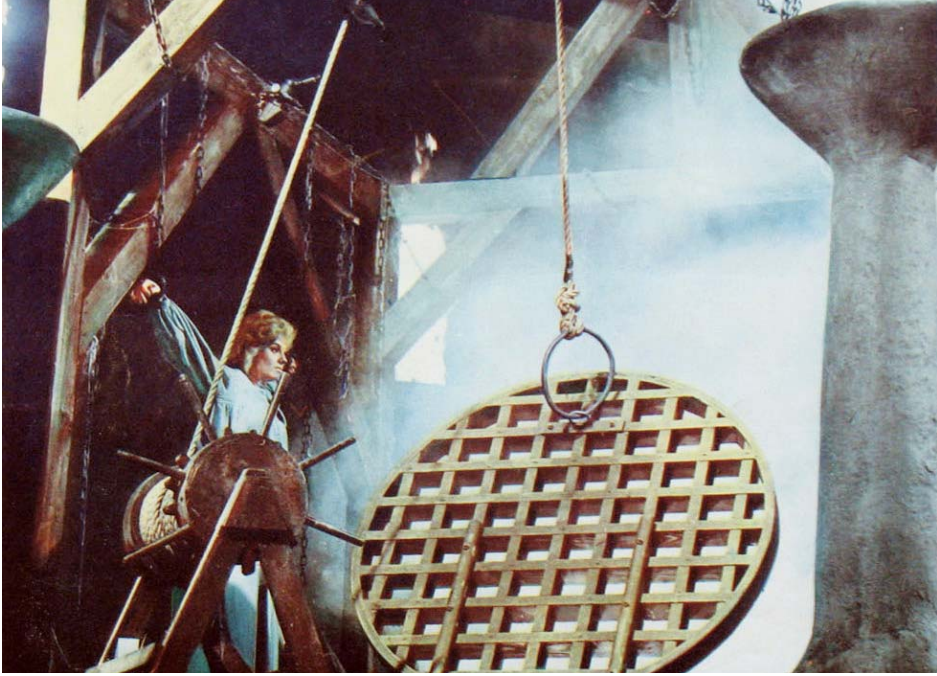
« Je ne puis essayer, messieurs, de vous traduire cette chose, cette voix, pas plus que je ne puis me risquer à en décrire le détail. »

– EXTRAIT DE
LE TÉMOIGNAGE DE RANDOLPH CARTER (1919)

Lorsque l'on considère la profonde influence qu'a eue l'œuvre de H.P. Lovecraft sur la littérature fantastique du XX^e siècle, on s'étonne de découvrir qu'il existe somme toute assez peu d'adaptations cinématographiques de celle-ci. Comme si le septième art la craignait ou ne savait pas du moins de quelle façon l'approcher.

Il faut dire que l'écriture de Lovecraft ne se prête pas naturellement à l'exercice d'une mise en images. Sa prose semble par moments la fuir consciemment, ses descriptions évitant la définition claire au profit d'une litanie impressionniste d'adjectifs évoquant l'incompréhension. Le mot « Cthulhu » lui-même est ainsi écrit pour échapper à la prononciation humaine, s'inscrivant à sa manière dans une longue tradition d'horreurs innombrables. Car la source de l'horreur comme de l'émerveillement, chez Lovecraft, dépasse l'entendement. « Il est à peine possible de décrire avec des mots ce qui arriva par la suite », peut-on lire dans sa nouvelle *Through the Gates of the Silver Key* (1932). « Cela abonde en paradoxes, en contradictions, en anomalies qui n'ont pas de place dans la vie quotidienne mais peuplent nos rêves les plus fantastiques et y sont considérés comme absolument normaux jusqu'à ce que nous retournions à notre monde étroit, objectif, rigide et limité aux correspondances de la logique tridimensionnelle. »

↑ From *Beyond* de Stuart Gordon (1986)



↑ Re-animator de Stuart Gordon (1985) → Haunted Palace de Roger Corman (1963)

UNE HORREUR COSMIQUE

Le cinéma, parce qu'il repose sur l'objectivité de la photographie, se situe en quelque sorte aux antipodes de l'imaginaire lovecraftien dont le foisonnement exponentiel ne saurait être contenu par une représentation délimitée. La notion même d'horreur, chez l'auteur américain, est d'ordre cosmique. Elle est ancrée, comme le fait remarquer le cinéaste Guillermo Del Toro dans un documentaire de 2008 intitulé *Lovecraft: Fear of the Unknown*, dans une remise en question de l'échelle même de l'univers. Lovecraft réduit l'humain à l'état d'infime particule dans un monde infini, insensible à son existence et à sa souffrance ; et son écriture arrive à créer cet effet en affirmant sa propre incapacité à faire état de cette ampleur incommensurable. Mais ce monde balisé dont l'auteur repousse les limites n'est pas seulement celui des mots. Il est aussi celui des sens ; et le cinéma, du moins dans sa forme la plus convenue, est un art des sens.

Voilà pourquoi les adaptations plus classiques de Lovecraft semblent condamnées à échouer ou, du moins, à ne pas refléter la pleine mesure de ce sentiment d'impuissance existentielle que cultive l'auteur. Il est d'ailleurs amusant de constater que l'une des toutes premières entreprises d'adaptation de son œuvre pour le grand écran s'inscrit officiellement dans un cycle inspiré de celle de son père spirituel Edgar Allan Poe. *The Haunted Palace* (1963) de Roger Corman emprunte en effet son titre à un poème de Poe, bien que le récit soit en réalité tiré de *The Case of Charles Dexter Ward* (1927). Le traitement que propose Corman n'est pas inintéressant, mais il trahit une incapacité fondamentale à concevoir le travail de Lovecraft par-delà les conventions de la tradition gothique. Ce qui intéresse le réalisateur, c'est ce qui lie l'auteur à ce qui l'a précédé bien plus que ce qui l'en distingue. Le film s'inscrit donc dans cette longue tradition de séries B où Vincent Price est obsédé par le portrait d'un mystérieux ancêtre lui ressemblant étrangement ; et il faut attendre la conclusion pour qu'un puits sans fond laisse finalement entendre que toute cette histoire dépasse la simple possession spectrale.

Daniel Haller, qui avait travaillé à titre de directeur artistique sur *The Haunted Palace*, tournera dans les années suivantes deux autres adaptations de Lovecraft pour le compte de American International Pictures. *Die, Monster, Die!* (1965) est inspiré par le classique de 1927 *The Colour Out of Space*, une nouvelle lorgnant du côté de la science-fiction qui est une fois de plus traitée dans un style rappelant la tradition gothique. Quelques scènes, notamment celle où Stephen Reinhart (Nick Adams) et Letitia Witley (Freda Jackson) explorent une serre peuplée de plantes animées et de créatures mutantes, indiquent pourtant que Haller saisit mieux que Corman la nature hybride de l'imaginaire lovecraftien. C'est toutefois avec le surprenant *The Dunwich Horror* (1970), inspiré d'une nouvelle du même nom publiée en 1928, que Haller arrive finalement à en traduire l'essence par l'entremise d'un geste purement cinématographique. Lors d'une séquence où Wilbur Whateley (Dean Stockwell) tente d'invoquer Yog-Sothoth, l'image se transforme sous l'effet d'une série de procédés photographiques psychédéliques. Comme si, sachant qu'il est impossible de représenter l'ancienne divinité en la montrant, le réalisateur cherchait à ce que le spectateur la perçoive par l'entremise d'un « sixième sens » purement cinématographique.



Dans les années 1980, suite au succès du fameux *The Evil Dead* (1981) de Sam Raimi, le marché de la vidéo va s'emparer de l'œuvre de Lovecraft, donnant inévitablement lieu à une série d'adaptations de qualité variable. Bien que le classique de Raimi ne soit pas spécifiquement inspiré par un récit du canon lovecraftien, il y puise ses grandes lignes et cite au passage l'un des éléments les plus célèbres de sa mythologie : le fameux *Necronomicon*, un grimoire occulte d'abord mentionné dans *The Hound* en 1922. Le cinéaste y élabore aussi, dans un éclair de génie autour duquel sera érigée toute sa mise en scène, un dispositif formel qui capte parfaitement l'aspect insaisissable des forces maléfiques chez Lovecraft : cette furieuse caméra subjective incarnant une présence horrible dont les contours n'ont plus qu'à être esquissés par une série d'allusions imprécises. Raimi, dans *The Evil Dead*, crée une menace sans corps dont la forme même semble naître du mouvement de la caméra.

AU-DELÀ DU RÉEL

Bien qu'elle puisse paraître antinomique, l'approche extrêmement démonstrative de Stuart Gordon donnera pour sa part lieu à deux films particulièrement réussis : *Re-Animator* (1985) et *From Beyond* (1986). Le premier jette les bases d'une mise en scène totalement grotesque de l'horreur – proche, à certains égards, de la comédie. Chez Gordon, les effusions de sang et les débordements les plus violents témoignent



véritablement d'une érosion de la raison. Cet humour macabre, qui était déjà bien présent dans la nouvelle de 1922, articule d'une tout autre manière les grandes thématiques lovecraftiennes, à commencer par cette horrible absurdité, qui découle ici du non-sens d'un corps réduit au simple état de viande articulée. *From Beyond* poursuit dans cette veine criarde et excessive, comme si Gordon concevait chaque mention d'une chose « indescriptible » dans le texte original comme un défi à relever. Les effets spéciaux deviennent ici les engrenages d'une spirale infernale, qui dégénère au fur et à mesure que s'effritent les repères de la logique et de la morale.

Plusieurs adaptations de l'époque emprunteront la voie de l'outrance sans pour autant posséder le panache indéniable des films de Gordon. On pense par exemple à *The Curse* (1987) de David Keith ou encore *The Unnamable* (1988) de Jean-Paul Ouellet. Au final, seul Brian Yuzna trouvera le moyen d'égaliser Gordon avec *Bride of Re-Animator* (1990), suite chaotique au film de 1985 qui vise juste en cherchant simplement à le surpasser en termes d'insanité. Beaucoup plus posée, l'approche de Dan O'Bannon dans *The Resurrected* (1992) donnera lieu à relecture plutôt fidèle de *The Case of Charles Dexter Ward*. Déjà, le scénario de *Alien* (1979) trahissait l'influence de Lovecraft sur le travail de O'Bannon. Mais le réalisateur de *Return of the*

Living Dead (1985) trouve ici le moyen d'évoquer tous les grands thèmes de son œuvre à l'intérieur d'un film somme toute modeste, filmant l'obscurité d'un réseau de corridors souterrains d'une façon qui rappelle l'ambiguïté de la plume de l'écrivain américain tout en renvoyant ingénieusement à cette idée d'un monde caché par-delà la surface du réel.

De tous les cinéastes lovecraftiens, le plus grand est cependant le seul ne l'ayant jamais adapté directement. Non seulement le contexte arctique de *The Thing*, réalisé par John Carpenter, rappelle-t-il celui de *At the Mountains of Madness* (1931), mais ce film de 1982 sert d'amorce à une « trilogie de l'apocalypse » complétée par *Prince of Darkness* (1987) puis *In the Mouth of Madness* (1994). Bien que ce dernier soit de prime abord une réflexion sur le succès de Stephen King et la commercialisation de la peur, sa conception d'une horreur ébranlant jusqu'aux fondements de la réalité s'avère purement lovecraftienne. Cette influence est encore plus évidente dans le superbe *Prince of Darkness*, où les strates de réalité se multiplient selon une logique symphonique qui donne lieu à l'une des plus spectaculaires conclusions de toute son œuvre : un combat contre la figure d'un « anti-Dieu » se terminant lorsque celui est renvoyé à son univers par le biais d'un miroir qui est ensuite fracassé. Chez Carpenter, cette fragile paroi séparant les deux mondes évoque aussi l'écran qui sépare le spectateur du film. Comme si le cinéma contenait déjà, en lui-même, la possibilité de cet univers parallèle pressenti par Lovecraft, ainsi que le germe d'une terreur immémoriale.