

L'univers imaginaire de H. P. Lovecraft au prisme du cinéma d'animation

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2021.039>

Résumé: Cet article examine un corpus de films d'animation et présente divers modes d'adaptation et de réécriture. Dans ces variations sur des motifs lovecraftiens, l'hybridation générique est fréquente associant fantasy, horreur et film noir comme dans *History of the Necronomicon* (Hideke Takayama, 1987). La dimension intertextuelle est marquée ainsi que les déclinaisons parodiques. Les techniques d'animation sont variées : marionnettes en argile, pâte à modeler, crayonnages, pastel, numérique. *The Dunwich Horror and Other Stories* (Ryo Shinagawa, 2008) exploite un procédé nouveau, le « ga-nimé », une forme d'animation lente en 3-D utilisant des matériaux mixtes et reposant sur des plans fixes. Dans *The Night Ocean* (Maria Lorenzo Hernandez, 2015), le récit subjectif et potentiellement non fiable de Lovecraft et Barlow est transposé sous la forme du carnet de voyage d'un artiste peintre mélancolique dont les œuvres sont animées par une grande variété de procédés visuels et sonores, avec une partition musicale envoûtante. Ces deux films permettent de montrer que le cinéma d'animation se prête à la mise en images et en sons d'un imaginaire qui souvent résiste à la transposition à l'écran.

Mots-clés: altérité, hybridité, fantasy, horreur, rêves

* Professeur émérite, études filmiques, Université de Poitiers. Histoire et esthétique du cinéma.
E-mail : g.menegaldo@gmail.com | ORCID : 0000-0002-3308-2423.

H. P. Lovecraft's Imaginary Universe Through the Prism of Animated Cinema

Abstract: This article focuses on a number of animated films, highlighting various modes of adaptation, rewriting or recycling. In these variations on Lovecraftian motifs, genre hybridity is quite frequent, combining fantasy, horror and film noir as in *History of the Necronomicon* (Hideke Takayama, 1987). Intertextual references abound as well as parodic modulations. Animation techniques are varied: clay puppets, plasticine, pencils, pastel and digital animation. *The Dunwich Horror and Other Stories* (Ryo Shinagawa, 2008) exploits a new device, "ga-nime", a mode of slow 3-D animation with mixed materials and static shots. In *The Night Ocean* (Maria Lorenzo Hernandez, 2015), H.P. Lovecraft's and Robert Barlow's subjective and possibly unreliable first person narrative is rendered as a travelogue of a melancholy painter whose drawings and paintings are animated with a very wide range of visual devices and sound effects, with a haunting musical score. Both films convincingly demonstrate that animated cinema may succeed in translating into images and sounds an imaginary world that often resists screen transposition.

Keywords: otherness, hybridity, fantasy, horror, dreams

L'œuvre de H.P. Lovecraft présente un monde imaginaire riche qui *a priori* se prête à la transposition filmique : objets mystérieux, secrets interdits, explorations en Antarctique, en Afrique ou dans le désert australien, découverte de cultes transgressifs au cœur de New York, structure d'enquête ou de quête initiatique, brouillage des frontières entre rêve et réalité, états paroxystiques de la conscience, figures d'altérité hybrides, entités cosmiques et dieux oniriques. Pourtant peu d'adaptations filmiques rendent justice à ce foisonnement d'un imaginaire qui emprunte à plusieurs genres ou modes (horreur, gothique, fantasy, fantastique, science fiction conjecturale, utopie). Les cinéastes prennent des libertés avec les textes source, rajoutant en particulier ce qui manque, selon eux, chez Lovecraft : personnages féminins, scènes d'action et scènes érotiques. Lovecraft défend également une conception particulière de ce que devrait être un authentique « weird tale » :

The hero of such a story is never a person, but always a phenomenon or condition — the punch or climax is not what happens to anybody, but the realization that some condition contrary to actual law as we understand it has (fictionally) had a brief moment of existence (Lovecraft 1976 : 158).

Ainsi les personnages et les événements sont secondaires par rapport à l'atmosphère. L'homme est rarement un héros dans les récits de Lovecraft, à peine un personnage auquel on peut s'identifier, plutôt un accessoire, un outil narratif. Michel Houellebecq évoque la futilité de toute différenciation psychologique :

Ses personnages n'en ont guère besoin ; un équipement sensoriel en bon état de marche peut leur suffire. Leur seule fonction réelle, en effet, est de *percevoir*. On peut même dire que la

platitude voulue des personnages de Lovecraft contribue à renforcer le pouvoir de conviction de son univers (Houellebecq 1991 : 65).

Cette conception du personnage pose des problèmes pour une transposition filmique, de même que la quasi absence de personnages féminins, d'intrigue amoureuse. La composante érotique, réduite chez Lovecraft à des accouplements monstrueux entre humains et entités hybrides, est réintroduite dans les films, y compris dans les films d'animation.

Le caractère abstrait, voire philosophique, la longueur des descriptions, la syntaxe compliquée ne favorise pas la transposition. La représentation du monstre que l'écrivain évite ou diffère, par une stratégie de l'implicite, de la suggestion et une rhétorique de l'indicible, trouve difficilement une équivalence au cinéma. En outre, elle exige des moyens importants pour être crédible. Selon John Carpenter, adapter Lovecraft constitue un défi esthétique :

He describes things that are indescribable. Some of his best stories are just impossible to visualize. Even with digital technology which makes things easier, it is still an aesthetic challenge to represent Lovecraftian entities (Mitchell 2001 : 7).

Le monstre lovecraftien se distingue par des traits pointant vers une impossibilité de la représentation : la viscosité, l'hybridité, la multiplicité, l'absence de forme discernable pour l'observateur qui perd ses repères rationnels. D'où la nécessité de passer par le médiation de l'objet et souvent de l'œuvre d'art qui désigne l'altérité : fresques, bas-relief, sculptures, architecture cyclopéenne, peinture et photographie. Ce recours trahit une inaptitude de l'écriture à symboliser son objet. Lovecraft formule ainsi ce problème de figuration : « One may properly say that it could not be vividly visualized by anyone whose ideas of aspect and contour are too closely bound up with the common life-forms of this planet and of the three known dimensions » (Lovecraft 1991 : 243–244).

Le cinéma d'animation pourrait-il mieux se prêter à la transposition de l'univers de l'écrivain dans la mesure où il a moins à se soucier d'un réalisme visuel que le réalisateur d'un film en prises de vues réelles ? Le développement des effets spéciaux numériques tend à gommer cette opposition, permettant une représentation *a priori* plus crédible en *live-action* des monstres de Lovecraft, mais cette facilité technique peut aussi être un piège mimétique, comme en témoigne le ratage de certains films récents (*The Colour out of Space*, Richard Stanley, 2019). On peut ainsi se demander dans quelle mesure une poétique propre à l'animation permet de mieux répondre à ces enjeux.

L'écrivain a suscité de nombreuses adaptations. Le propos (modeste) de cet article est de donner une idée de la variété des œuvres adaptées de ou inspirées par Lovecraft et de la diversité des procédés formels utilisés. On verra, que même à l'ère du numérique, ce sont les films qui ont recours aux techniques¹ traditionnelles (marionnettes en argile, aquarelle, cellulose, papiers découpés, pâte à modeler etc.) qui sont les plus inventifs et les plus convaincants.

¹ Voir Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation, techniques, esthétiques, imaginaires*, Paris, Armand Colin, 2017.

Motion comics et films amateurs

Les « motion comics » utilisent les techniques du cinéma d'animation pour illustrer un récit en voix off, souvent *in extenso*. Les images fixes s'apparentent à des images de romans graphique et sont animées en 2D ou 3D par des mouvements de caméra. C'est le cas de l'adaptation du « Temple » ou de « L'Appel de Cthulhu » illustrée par Ian Edginton et D'Israeli par des dessins au graphisme stylisé. Des sons additionnels sont ajoutés ainsi que des effets spéciaux numériques.

De nombreux films sont projetés dans des festivals comme le H.P. Lovecraft Film Festival de Portland. Joseph Kwong réalise des films avec des personnages en 3D évoluant dans des décors virtuels, grâce à un moteur de jeu (*The Movies*, Lionhead Studios) dans lequel on peut choisir ses acteurs et incorporer décors, objets, éclairage et mouvements de caméra. Kwong adapte le « Modèle de Pickman » situe l'action dans le milieu de l'art moderne contemporain², ajoute une intrigue policière qui n'existe pas chez Lovecraft, avec l'enquête sur le meurtre d'une actrice. *Dark Tides at Innsmouth*, préquelle à la nouvelle de Lovecraft, en reprend l'intrigue, l'installation à Innsmouth par Obed Marsh de l'Ordre Ésotérique de Dagon et son pacte avec les *Deep Ones* pour faire revenir le poisson et la prospérité dans ce port en pleine crise économique. Kwong exploite au mieux l'absence ou le peu d'expression des visages, la raideur des personnages et leur gestuelle mécanique. L'ambiance de la nouvelle est traduite par le travail sur les décors (arrière-plans très colorés). Les voix des personnages sont suggestives, surtout celle, rauque et animalisée, du tenancier de l'hôtel Gilman, qui se prolonge dans une sorte de râle perturbant.

Les Montagnes hallucinées (Michele Botticelli, 2008) suit de près les péripéties de la novella. Une voix off raconte les événements après coup, un équivalent du récit à la première personne du Pr. William Dyer, responsable de l'expédition en Antarctique au cours de laquelle sont découverts une cité archéenne engloutie sous la glace, et ses habitants d'origine extra-terrestre. Un grand soin est accordé au récit rétrospectif de l'histoire des Old Ones (entités hybrides mi végétales, mi animales), des diverses guerres avec des créatures venues des espaces intergalactiques, de la création des Shoggoths, êtres protoplasmiques exploités pour construire la cité, et de leur révolte. Le film associe décors et personnages dessinés et CGI, déclinant ces péripéties par la médiation de fresques qui décorent les murs de la cité. Le réalisateur modifie la fin, avec une scène pré-apocalyptique. Dyer, de retour chez lui, évoque des événements correspondant à des récits de Lovecraft : la chute d'un météorite sur la terre (« La Couleur tombée du ciel »), une maladie étrange provoquant des mutations (« Le Cauchemar d'Innsmouth »), la découverte de cadavres d'êtres hybrides flottant dans une rivière du Vermont (« Celui qui chuchotait dans les ténèbres »). L'idée est celle d'une conjonction (jungienne) de phénomènes susceptibles d'entraîner la fin du monde. Un prédicateur annonce face à une foule apeurée que les étoiles sont de nouveau alignées et que les jours de l'humanité sont comptés. Les lumières de la ville s'éteignent et l'écran devient noir. La bande sonore, saturée de hurlements, bruits sourds et voix rauques,

² Récit adapté aussi par Pablo Angeles Zuman (2013) qui modifie la fin du texte. Ce n'est pas Pickman qui disparaît mais le narrateur, peintre et collectionneur, dévoré par les goules, modèles de Pickman qui peint « d'après nature ». La main du moribond laisse échapper une photographie de la créature.

inhumaines, annonce le retour des entités cosmiques. Botticelli transpose un récit complexe grâce au soin apporté aux décors, un sens du détail et des bruitages efficaces.

The Dreamquest of Unknown Kadath (Edward Martin III, 2003) est adapté d'un roman graphique de Jason Thompson. La première partie du récit est prise en charge par un narrateur qui lit l'incipit de la nouvelle : « Three times Randolph Carter dreamed of the marvellous city, and three times was he snatched away while still he paused on the high terrace above it ». La cité onirique du soleil couchant fascine Carter qui désespère de pouvoir y pénétrer, situation dont il estime responsables les dieux qui résident à Kadath, dans l'immensité froide. Ses prières vaines provoquent la sortie du rêve, mais il persévère et pendant un sommeil léger, descend les 70 marches qui mènent à la caverne de flammes où il évoque son dessein avec les prêtres Nasht et Kaman-Thah, puis, en dépit des mises en garde de ceux-ci, les 700 marches le conduisant à la porte du sommeil profond.

L'adaptation, proche du texte original, met en scène les péripéties d'un voyage initiatique. La voix narrative situe l'intrigue et introduit Carter représenté de manière stylisée (visage à peine esquissé), puis disparaît pour laisser place aux scènes dialoguées. D'autres voix s'expriment, masculines et féminines, celles de personnages (marins, marchands, prêtres), animaux insolites, entités non-humaines et divinités, mais ces voix, à l'accent américain uniforme peinent à évoquer l'étrangeté des créatures que Carter rencontre, comme les goules à tête de chien, les zoogs, les nightgaunts, les shantaks, ou les chats télépathes. Ainsi Nylarthotep, qui a pris la forme d'un pharaon égyptien, se voit attribuer une voix féminine juvénile qui cadre mal avec la majesté du personnage. Au cours de son périple, Carter visite des cités oniriques ornées de sculptures et de bas-reliefs, traverse des mers, gravit le N'Granek où est sculpté le visage d'un dieu, descend dans les abysses, rencontre des personnages comme Pickman, artiste dévoyé qui a rejoint le royaume des goules ou Kuranés, roi de Céléphaïs, et affronte de nombreux périls. Le film est une succession de tableaux animés par des travellings et des panoramiques, avec parfois des surimpressions d'images et des plans colorés, le montage instaurant des variations rythmiques. Les bruitages organiques et la musique contribuent à l'immersion du spectateur.

Le passage aux illustrations, puis à l'animation, permet un découpage sélectif du texte. La triple occurrence du rêve rappelle les conventions du conte de fées :

Les illustrations [...] rappellent souvent les esquisses d'une main enfantine. Contrairement à la prose chatoyante de Lovecraft, tout est ici en noir et blanc, sans ombrage et sans volumes. L'animation elle-même reste rudimentaire et se cantonne à certains éléments bien ciblés – ondulations de la mer et des rivières, étoiles filantes dans le ciel, ou encore certaines créatures ainsi mises en mouvement sans toutefois se voir articulées (Perrier 2017 : 19).

Pour retranscrire le vertige des sens décrit par le narrateur, l'illustrateur joue sur la perspective, l'oblique, la spirale et les écarts dimensionnels. Le retour au monde réel se traduit par des images de chute vertigineuse. Le Carter éveillé ressemble à Lovecraft, mais le film se clôt sur de nouvelles visions de cités oniriques et des processions de personnages inspirés de l'Antiquité Grecque et Égyptienne.

Lovecraft comme protagoniste de film

Plusieurs films prennent pour sujet l'écrivain, devenu comme Edgar Poe, figure iconique. Dans « A Lovecraft Dream » (Michele Botticelli), court métrage en noir et blanc de 5mn, Lovecraft rêve d'une cité qui surgit des profondeurs marines, d'entités hybrides et d'images de chute dans des tourbillons sans fin, avant de se réveiller et de commencer la rédaction de « L'appel de Cthulhu », rappel de la source onirique de ses récits. Le dessin est stylisé et l'animation numérique minimale.

L'avatar enfantin de l'écrivain est le héros de *Howard Lovecraft and the Frozen Kingdom* (Patrick O'Reilly, 2016), qui vise à introduire l'univers de Lovecraft à un jeune public, en édulcorant les aspects horribles, avec le concours de voix d'acteurs connus comme Christopher Plummer (le Dr West) ou Doug Bradley (Nyarlathotep). Le monstre cthulhuoïde au nom imprononçable (Tu Tu Hmong) devient Spot, compagnon et protecteur du jeune garçon qui l'a sauvé. Le film s'inspire d'éléments biographiques, en particulier de la maladie mentale du père de Lovecraft, et exploite le paysage polaire des *Montagnes hallucinées*, en l'associant à une intrigue proche de *La Reine des neiges*. Il emprunte diverses créatures à l'univers de Lovecraft et a recours au *Necronomicon* qui contient les secrets magiques qui ont conduit à la folie du père, explorateur avant son fils du pays glacé et auteur du livre maudit qui est en fait son journal de bord, émaillé de formules occultes. Le film construit une intrigue qui a peu à voir avec le texte source. Le personnage du jeune Lovecraft est mince, pourvu d'une grosse tête et de grands yeux à la Tim Burton. Le monstre domestiqué est cependant susceptible de se transformer en entité destructrice, sous l'effet d'une incantation rituelle. Howard rencontre des shoggoths à la large bouche hérissée de dents et diverses autres créatures, et triomphe de tous les dangers. Le personnage reste monolithique et n'évolue guère. Le film a connu deux suites : *Howard Lovecraft and the Undersea Kingdom* et *Howard Lovecraft and the Kingdom of Madness*. Dans le deuxième opus, le héros part à la recherche du *Necronomicon* pour sauver ses parents séquestrés par un avatar féminin d'Abdul Al Hazred. Il est aidé dans sa quête par le Pr. Armitage qui lui enseigne pratiques magiques et incantations. Le dernier opus s'ouvre sur une menace de destruction de la planète parce que des brèches se sont produites dans la barrière qui sépare le monde humain des autres mondes parallèles. Ainsi Lovecraft et ses parents, mais aussi l'oncle Randolph, nouveau personnage qui ressemble à Lovecraft adulte tout en évoquant Randolph Carter, héros du cycle de Kadath, doivent affronter d'emblée des « nightgaunts », créatures ailées issues du monde onirique. Un groupe de chercheurs de l'université de Miskatonic, spécialistes de l'occulte, est constitué pour sauver le monde, à la manière des Gentlemen Extraordinaires d'Alan Moore. L'onomastique est empruntée à Lovecraft : Henry Armitage, le géologue William Dyer, Jeffrey West, réanimateur transgressif qui redonne vie au capitaine Obed Marsh etc. Après un voyage en dirigeable en Antarctique et au terme de diverses péripéties, le groupe triomphe des shoggoths et des entités démiurgiques Nyarlathotep, Azathoth et Cthulhu, le dormeur de R'lyeh.

Recyclages de motifs, parodies et versions excentriques

J'ai choisi d'évoquer un épisode de 20 mn de la série *Ghostbusters* (1986, Columbia) et un animé japonais, *The Mystery of the Necronomicon*. L'épisode de *Ghostbusters* (saison 2, n° 28) est adapté librement de « L'appel de Cthulhu » d'après les personnages de chasseurs de fantômes créés par Dan Ackroyd et Harold Ramis. L'intrigue concerne la recherche du *Necronomicon* volé à la New York Library et dont le conservateur s'appelle Clark Ashton (Smith). Un universitaire, Ted Klein, met en garde contre les dangers du livre qui permet de convoquer des entités dangereuses. Le film multiplie les clins d'œil à l'univers de Lovecraft, mettant en relief les livres maudits de l'écrivain (le *Livre de Dzian*, *Les Manuscrits Pnakotiques*) et la figure de Cthulhu auquel est voué un culte par une société secrète. Le film introduit une Alice Derleth d'Arkham (référence à August Derleth, ami et éditeur de Lovecraft et à la cité fictionnelle emblématique de l'écrivain). Celle-ci, titulaire d'un doctorat en sciences occultes, arbore un physique de *pin up* ou de femme fatale de film noir. C'est elle qui donne des indications précieuses et cite cette phrase du *Necronomicon* : « That is not dead which can eternal lie, and with strange eons, even death may die ». Le groupe, à la recherche du livre, pénètre dans une boutique « Wagner's Occult shop » et découvre au sous-sol les nombreux adeptes d'une secte d'adorateurs de Cthulhu, vêtus de longues robes pourpres et couverts d'un masque évoquant le Ku Klux Klan, mais agrémenté de tentacules. L'officiant du rituel invoque un gigantesque shoggoth qu'Alice pétrifie grâce à une incantation rituelle. L'épilogue, avec l'apparition de Cthulhu lui-même se déroule à Coney Island et le monstre, après diverses péripéties, est électrocuté. Les clichés sont nombreux mais le film animé en 3-D fait preuve d'inventivité visuelle, en particulier dans la figuration de Cthulhu.

Le *Necronomicon* est sans doute l'objet le plus emblématique de l'univers de Lovecraft, maintes fois cité, pastiché dans les livres et les films. *The Mystery of the Necronomicon* (Takayama 1987), animé japonais relevant du genre *hentai* représente un cas limite. Le film scénarisé par Abogado Powers comporte quatre épisodes et deux parties : *The Book of the Dead* et *Black Chapter*. La scène d'ouverture est ouvertement gothique, avec des cris de femme, une vieille maison sombre, un orage et des éclairs qui dévoilent une statue de pierre grise qui ressemble à Lovecraft, hommage explicite à l'écrivain. Une caméra subjective nous conduit en travelling à travers un couloir jusqu'à une pièce, puis cadre en gros plan un livre ancien, le *Necronomicon*. Une voix off commente :

Necronomicon, 730 AD. This is the path of an evil book, written by Abdul Alhazred in Damascus. This book is described as being very complicated and mysterious, containing the secrets of magic. But is known to also carry the very essence of evil.

S'ensuit une série d'images bizarres et violentes en montage serré : un bébé mort avec une pieuvre sur la poitrine, une femme émerge d'une mare de sang, un homme poignarde une femme en silhouette (avec des sons aqueux et discordants) vu à travers le prisme d'un

œil ouvert. Un homme nu se tient devant deux cadavres tandis qu'une jeune fille sanglote à l'écart. L'homme (le rêveur) retourne l'un d'entre eux dont les yeux ont été arrachés, etc. Ces yeux se retrouvent dans sa paume et le regardent. Les cheveux de la jeune fille deviennent des tentacules qui l'enserrent et l'étranglent. Toutes ces images sont oniriques, le rêveur se réveille en sueur et hurlant. Il s'agit d'un détective privé, Satoshi Suzusaki qui fait ce cauchemar récurrent mais enquête dans la réalité sur une série de meurtres où les corps sont écorchés et les visages énucléés, ce qui correspond au rêve.

Après de nombreux rebondissements spectaculaires, le détective trouve le coupable, Toshiaki Nezu, collectionneur de livres rares et adepte de magie noire qui connaît le *Necronomicon* censé contenir le secret de la vie éternelle et le pouvoir de ressusciter les morts. Le film comporte des scènes violentes, voire sadiques et des scènes érotiques qui ont peu à voir avec l'univers de Lovecraft. Le réalisateur mélange plusieurs fragments de récits et motifs lovecraftiens. Susuzaki, inspiré d'un détective de film noir, évoque l'inspecteur Malone qui dans « *Horror at Red Hook* » enquête sur les crimes rituels d'un occultiste dans les bas fonds de New York. Comme le sorcier Robert Suydham, Nezu recherche l'immortalité et pratique la résurrection des cadavres, ce qui évoque le *Reanimator* de Stuart Gordon avec qui le film partage la dimension érotique, voire pornographique. Le criminel se fait appeler Herbert West, exclu comme lui d'un hôpital à cause de ses expériences sur les morts qui rappellent celles du sorcier Joseph Curwen dans *Charles Dexter Ward*. Il peut adopter diverses identités et transférer sa conscience dans d'autres corps comme le sorcier Ephraïm Waite dans « *The Thing on the Doorstep* ». Le film comporte de nombreuses allusions à d'autres films dont *Le Silence des agneaux* (Jonathan Demme) avec le motif du corps écorché. Ainsi le *Necronomicon* est relié en peau humaine. Le scénariste condense l'intrigue de quatre récits lovecraftiens, donne une coloration japonaise à l'ensemble (un Sam Spade qui aurait les vertus d'un samourai) et accroît le caractère gore et un érotisme transgressif.

Deux films illustrent, par des expérimentations plastiques, une modalité de l'adaptation proche du concept d'*adjustment* défini par Thomas Leitch (2007 : 98).

The Dunwich Horror and other Stories (Ryo Shinagawa)

Ryo Shinagawa réalise en 2008 une série de trois courts métrages sous le titre de *The Dunwich Horror and other Stories*. Toei Animation lance en 2006 le concept de Ga-nime (« Ga » signifiant « illustration, tableau » et « nime », contraction de « anime »). Cette forme d'expression définie comme « art de l'animation lente » utilise toutes les facettes du dessin, de la peinture, de la sculpture, de la photographie, de la poésie, de la musique et de l'animation. Contrairement à l'animation traditionnelle qui est en mouvement, le Ga-nime est constitué de plans fixes qui permettent à l'artiste d'exprimer toute sa créativité. Ce travail illustre la diversité du Ga-nime, son utilisation de la 3 D avec des matériaux mixtes qui le différencient des animations dessinées et des images générées par ordinateur.

« The Picture in The House », le premier³ court métrage, nous raconte comment un voyageur anonyme cherche un refuge à cause de l'arrivée d'une tempête. Nous passons d'un point de vue extérieur (focalisation externe) à un point de vue subjectif immersif qui nous plonge directement dans une ambiance froide et sinistre, avec une palette chromatique où dominent les verts et les bleus et une ambiance sonore très présente, bruits diégétiques anxiogènes (bruit de pas sur le bois, porte qui grince) mais aussi partition musicale. L'animation est minimale. Le seul mouvement constant est celui de la caméra qui se déplace d'elle-même dans le décor et figure l'avancée du personnage. Le déplacement des personnages peut être indiqué au spectateur par les bruits hors-champ.

Le visiteur entre dans une maison en bois qui semble abandonnée et lors de son inspection des lieux, tombe sur un livre étrange, le *Regnum Congo* de Pigafetta⁴, renfermant des illustrations terrifiantes, évocatrices de pratiques transgressives. C'est alors que le vieil homme à la barbe blanche qui habite la maison surprend le voyageur et commence à lui conter son histoire et sa relation au livre dont il tourne les pages. Seule sa voix se fait entendre alors que le voyageur ne s'exprime jamais.

Le vieillard, fasciné par les gravures qui décrivent la boucherie d'une tribu cannibale, se transforme graduellement comme si son récit avait une fonction performative, suscitant des émotions intenses (le goût de la chair humaine) et faisant advenir l'événement. Cette tension est exprimée par le cadrage, des plans de plus en plus serrés sur le vieillard aux joues rubicondes et des zooms avant mettant en valeur son expressivité faciale trahissant une forme d'exaltation, mais aussi de jouissance malsaine. Alors qu'il commente une certaine gravure, on passe de l'illustration en deux dimensions à une sculpture en trois dimensions, figurant la boucherie cannibale, comme si la gravure prenait corps, un corps démembré, avec la tête coupée sur un étal, et un bras détaché. Le montage alterne des plans du vieil homme et des plans du voyageur, mais un avantage scalaire est donné au raconteur alors que son auditeur reste passif, comme pétrifié, ce que traduit bien la fixité de la marionnette en argile. Un mouvement de bascule se produit au moment où les paroles de dénégation du conteur sont contredites à la fois par son expression et par l'écoulement d'abord lent, puis plus rapide de gouttes de sang suintant du plafond sur la page ouverte du livre. Un rare zoom avant sur le visage du voyageur dont le regard est fixé sur l'objet livre, hors-champ, suggère son effroi. En dépit de l'animation minimaliste, le film parvient à suggérer des émotions, le moindre mouvement devenant signifiant. Ainsi un sourcil légèrement redressé ou froncé, un léger mouvement de tête reflètent le malaise du personnage confronté à la folie du vieillard animé de pulsions cannibales.

Le déchaînement de l'orage fait trembler l'image, les éclairs illuminent le visage du vieillard, saisi d'un rire dément. L'ambiance sonore participe à l'immersion du spectateur ainsi que les mouvements de caméra, panoramiques rapides et zooms. La page est maintenant quasiment recouverte d'épaisses coulées de sang. L'écran devient noir quand un éclair frappe la maison mais le rire persiste hors champ. Le sort du visiteur silencieux, privé de voix narrative reste en suspens.

³ Nous n'analysons pas « The Dunwich Horror » et « The Festival ».

⁴ Ouvrage authentique publié en 1597 à Rome.

The Night Ocean (Maria Lorenzo, 2015) : un « être esthétique nouveau »

Ce court métrage espagnol de 12 mn est adapté d'une nouvelle, produit d'une collaboration entre Lovecraft et Robert H. Barlow, un de ses amis proches. Le texte a été longtemps attribué à Lovecraft, une de ses « révisions », mais des recherches récentes et la découverte d'un microfilm du manuscrit original annoté par Lovecraft ont montré que l'essentiel⁵ avait été rédigé par Barlow, son mentor se contentant de faire quelques suggestions après avoir loué les qualités du récit. Ce texte contemplatif reste imprégné de l'imaginaire de l'écrivain de Providence même s'il possède une tonalité propre, poétique et élégiaque.

Un artiste peintre loue une maisonnette isolée en bord de mer pour se reposer et profiter du soleil et du spectacle constamment changeant qu'offre l'océan. Le récit homodiegétique décrit la palette de sensations et d'émotions (de l'euphorie à la mélancolie) que le narrateur éprouve, la naissance d'un malaise diffus lié à la dégradation du climat et à la perception vague de créatures étranges sur la plage ou dans l'océan. Le récit prend une tonalité sombre, pessimiste, quasi apocalyptique. Après la vision ultime, traumatique, mais fugitive d'un être hybride, le narrateur évoque la fin possible de l'humanité mais affirme la pérennité de l'océan jusqu'à la fin des temps.

La réalisatrice commente son film, dans un entretien (Rall 2020 : 175–183), et dans un article (Lorenzo Hernandez 2016) où elle met en relief ses choix esthétiques et techniques et la variété de ses sources d'inspiration. Elle ne retient d'un texte dense, ciselé, émaillé de métaphores, qu'une faible proportion, mais conserve le dispositif à la première personne par l'entremise d'une voix narrative. Le récit subjectif et potentiellement non fiable est transposé sous la forme d'un carnet de voyage animé (« animated travelogue »). Le travail sur le texte source consiste en diverses opérations : sélection, déplacement de certains segments, inversion de mots ou de fragments de phrase, simplifications lexicales, suppression de comparaisons et métaphores etc.

La voix off évoque d'emblée l'intensité des images oniriques (« flashing visions ») et la difficulté de les transcrire sur le papier alors que le début de la nouvelle, plus prosaïque, est décalé. Des phrases éloignées dans le texte sont rassemblées. Ainsi l'incipit « I went to Ellston beach » est raccordé à une phrase ultérieure : « since I wished to be wholly alone ». Certaines phrases sont citées, parfois tronquées et transformées, simplifiées, afin de fluidifier la narration. Le film limite l'anthropomorphisme et la « pathetic fallacy » du récit source, avec ses très nombreuses analogies entre objets, animaux, éléments naturels et humains, mais gomme aussi sa tonalité misanthropique, avec l'évocation des « painted women » et des touristes décrits comme des « foolish marionnettes » (pantins imbéciles). La description des touristes donne lieu à l'inverse, à un interlude musical et une série d'images colorées, plutôt heureuses et festives, et traduisant aussi une forme de nostalgie. Ces images, comme d'autres dans le film, sont empruntées à diverses sources comme le rappelle Maria Lorenzo :

⁵ Selon S. T. Joshi : « Il serait inhabituel de la part de Lovecraft de complimenter à ce point un texte auquel il aurait fortement contribué [...] son apport n'atteint sans doute pas plus de 10 % », in *Lovecraft, Je suis Providence*, vol. 2, Chambéry, ActuSF, mars 2019, p. 525.

They began with drawing and painting, but very soon live-action cinema and still photography also were incorporated. The appropriation of Super8mm family films, as well as old photographs of the Valencian seaside, allowed me to document a reliable yet invented environment (Lorenzo Hernandez 2016 : 41).

La réalisatrice supprime aussi certains détails comme la découverte d'un os et d'une perle de métal curieusement sculptée. Elle efface le détail macabre du morceau de chair



Extrait du film *The Night Ocean*

Avec l'aimable autorisation de la réalisatrice Maria Lorenzo Hernandez

décomposé semblable à une main. La référence au conte merveilleux⁶, lu au narrateur enfant, est également évacuée. L'épisode de la découverte d'un morceau de bois flotté est subtilement transformé par la vision fugitive d'une forme aquatique accompagnée par des bruitages inquiétants.

Maria Lorenzo ajoute des détails signifiants. Ainsi, le dessin d'une pieuvre sur le mur extérieur de la cabane est modifié par le protagoniste qui lui substitue l'image d'une sirène-pieuvre, recadrée par un zoom arrière, puis vue en plongée verticale dans un plan où l'artiste contemple son œuvre, annonce de la vision ultérieure de l'être hybride venu de l'océan. Le narrateur, assis devant la mer croque dans son carnet des esquisses, traduites en images animées : baigneurs allongés sur des transats ou sur le sable, nageur vu de dos, couple de danseurs sur une musique jazzy, jeux de plage, femme à l'éventail etc. Un autre ajout, le beau plan des chats noirs étalés sur la plage rend hommage à Lovecraft, grand amoureux des chats qu'il met en scène à plusieurs reprises dans sa fiction.

⁶ « A woman who was loved by the dark-bearded king of an underwater realm of blurred cliffs where fish-things lived, and who was taken from the golden-haired youth of her troth by a dark being crowned with a priest-like mitre and having the features of a withered ape » (Lovecraft 2020 : 10).

La scène de la vision finale de l'être hybride qui a fait l'objet de nombreux dessins préparatoires est sensiblement différente de celle de la nouvelle. Le film conserve l'ambiance nocturne, le décor et le détail de la lampe et de la cigarette. La tension est créée par le montage alterné entre des plans fugitifs de la créature marine et l'observateur attentif dont le visage est cadré en gros plan ou valorisé par un zoom avant. Des plans semi-subjectifs



Extrait du film *The Night Ocean*

Avec l'aimable autorisation de la réalisatrice Maria Lorenzo Hernandez

cadrent le personnage de dos regardant la mer par la fenêtre, vers un hors-champ lointain. La vision proprement dite se décline en plusieurs images : d'abord une forme mouvante vue à distance, des petits êtres progressant sur le sable, une créature de grande taille qui semble les protéger, image d'une mère nourricière, enfin un très gros plan de la créature dont le corps se transforme et laisse voir une tête humanoïde décharnée, inspirée selon l'auteur par les œuvres de l'artiste expressionniste Käthe Kollwitz, mais qui fait aussi penser aux créatures marines serpentine de *The Abyss* (James Cameron). Ce plan dérangeant est suivi d'un zoom avant sur le narrateur au regard fasciné, plaqué contre la fenêtre. La bande son, sourde et lancinante accentue le malaise. La dernière image montre la créature nageant dans l'océan, franchissant les vagues, avec ce commentaire en forme d'oxymore repris du texte : « It could be no animal. That was a man or something like a man but it swam with a horrible ease ». Par contre, le film ne retient pas la suite de la scène, la sortie de la mer de la créature qui se perd dans les dunes et dont la présence toute proche suscite l'angoisse du narrateur, persuadé qu'il est épié et vulnérable : « I thought it would be very horrible if something were to enter a window which was not closed » (Lovecraft 2020 : 21). Le film précise la vision, furtive et floue dans le texte, mais atténue le caractère horripilant de la créature animée dont la nage harmonieuse et fluide est inspirée de celle des phoques ou des lions de mer. La réalisatrice déclare : « In the story the creature was just a shadow out of the

water which returns carrying a corpse, but in the animated film, the monster is a disturbing female being that emerges to feed her spawn on earth » (Lorenzo Hernandez 2016 : 45). L'épilogue est proche de celui du récit source, évoquant en particulier un monde moribond, sous la lumière froide de la lune (décrite par Barlow et Lovecraft comme un « corps de cire »). Le film se clôt sur la voix du narrateur dont le « All shall be dark » prophétique est signifié par un écran noir, traversé cependant de formes mouvantes colorées, suggérant une persistance vitale. Un gros plan de la créature qui remplit le cadre semble infirmer les paroles mortifères du narrateur : « Nothing shall be left neither above nor below the sombre waters ». Un carton final évoque la biographie de Barlow, sa collaboration avec Lovecraft et son suicide à l'âge de 32 ans.

Comme le rappelle la réalisatrice, les techniques employées sont celles qui pouvaient être utilisées par les artistes du début du vingtième siècle dans leurs carnets d'esquisses : crayonnages, pastels, gouaches, aquarelles etc. Elle détaille aussi les sources nombreuses de son inspiration, les peintres paysagistes catalans, les illustrateurs de récits de voyages des années 1920 comme ceux de Xavier Gosé et Ismael Smith, ou encore le documentaire de Jean Vigo, *A propos de Nice* (1930) qui l'aide à recréer l'ambiance festive d'une plage dans les années 1925. L'animation des vagues et de l'écume par rotoscopie à partir de dessins peints à la main suscite chez le spectateur un effet quasi hypnotique. La bande sonore composée de bruitages réalistes transformés, défamiliarisés par superposition (échos, gongs, vibrations, gargouillements) participe aussi de la création d'une ambiance d'inquiétante étrangeté qui conserve toujours une charge poétique. Le personnage principal, artiste tourmenté et mélancolique, fasciné par le spectacle de l'océan dans lequel il voit un dynamisme vital et une projection du cosmos, mais aussi une puissance destructrice associée à la mort (images de noyés, cadavres putréfiés), change plusieurs fois d'apparence physique, indice de son instabilité psychique :

The idea of instability is also marked in the fluctuation of the design of the character, who appears more streamlined or more naturalistic depending on whether he is in the background or the foreground, as a consequence of the film's graphic variety, but always resembling the live-action model whose performance was analyzed as an animation reference (Lorenzo Hernandez 2016 : 44-45).

Il peut sembler ironique que l'une des transpositions filmiques les plus convaincantes de ce corpus concerne un texte source qui n'appartient pas totalement à Lovecraft. Nous avons en tout cas souhaité mettre en évidence la grande variété (du film pour enfant à l'animé pornographique) des films d'animation adaptés de Lovecraft ou inspirés par lui, qu'il s'agisse de transpositions, de réécritures, de pastiches et parodies, de recyclage de motifs comme le *Necronomicon* ou de créatures emblématiques comme l'entité sous-marine Cthulhu. Une bonne partie de ces films associent des éléments narratifs, des personnages et des motifs de plusieurs récits et empruntent aussi à plusieurs genres. L'univers imaginaire de Lovecraft se révèle d'une grande plasticité, mais la plupart des variations filmiques sont soit des illustrations assez plates avec une présence excessive de la voix off, soit des reprises de motifs et figures stéréotypés. Comme maintes adaptations en *live-action*, les films d'animation introduisent des personnages féminins, ajoutent une composante romantique, mélodramatique et/ou érotique et insistent sur la dimension occultiste et la figuration

spectaculaire des monstres. Assez souvent, la référence à Lovecraft, sous forme de citations ou d'allusions, est un simple prétexte dans une intrigue qui n'a plus rien à voir avec la terreur cosmique et le « sense of wonder » lovecraftiens. Dans certains films cependant, ceux qui sont analysés à la fin de cet article, des « affinités électives » s'expriment entre le texte source et sa transposition intermédiaire.

Bibliographie

- Houellebecq, Michel 1991. *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*. Paris : Editions du Rocher.
- Joshi, S[unand] T. 2019. *Lovecraft, Je suis Providence*. Vol. 2. Chambéry : ActuSF.
- Leitch, Thomas 2007. *Film Adaptation and its Discontent*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Lorenzo Hernandez, Maria 2016. « Animated Dreamscapes : The Adaptation of Robert H. Barlow and H.P. Lovecraft's *The Night Ocean* ». *Animation Journal* 24 : 29–51.
- Lovecraft, Howard P. 1976. *Selected Letters*. Vol. 5. Sauk City : Arkham House.
- 1991. *The Dunwich Horror and Others*. Sauk City : Arkham House.
- [&] Robert Barlow 2020. « The Night Ocean ». W: *Fantasy and Horror Classics* (1^{ère} pub. 1936). Bristol : Read Books LTD.
- Mitchell, Charles 2001. *The Complete H. P. Lovecraft Filmography*. Westport : Greenwood Press.
- Perrier, Marie 2017. « Fantasy lovecraftienne de la page à l'écran : montrer et dire sans expliquer ». *Palimpsestes* 30 : 1–44.
- Rall, Hannes 2020. *Adaptation for Animation, Transforming Literature Frame by Frame*. Boca Raton: CRC Press, Taylor and Francis Group.