

*Hoy à vous, gentilshommes et gentes dames ! Comme certains le savent peut-être, cela fait quelques années que je me spécialise dans la littérature horrifique, et comme beaucoup, je trouvais intéressant d'étudier le genre dans lequel je m'apprêtais à écrire.*

*Sous ce titre un brin racoleur, j'ai décidé de me lancer dans un petit guide non-exhaustif de l'horreur, afin d'aider ceux et celles qui auraient envie de sauter le pas, ou tout simplement en vue d'écrire une scène horrifique (car pas besoin d'être dans un roman horreur pour trouver de l'horreur) !*

*Et, peut-être aussi, créer chez certains une sorte d'impulsion qui pousserait à entamer un projet horrifique. Le paysage français manque si cruellement de sang !*

*PS: Ce guide a pour vocation de donner des pistes et ne prétend pas dresser un catalogue complet d'un genre aux indénombrables ramifications. J'en profite aussi pour annoncer qu'il s'agit d'un sujet sur les visages de l'horreur. Certains éléments de cette page sont susceptibles de choquer les plus sensibles.*

## Quelques rappels historiques

Si l'horreur existe depuis au moins aussi longtemps que l'être humain, le genre est quant à lui apparu très récemment. Dans la littérature, il faut attendre le XIX<sup>ème</sup> siècle et le courant du romantisme afin de voir apparaître les premiers éléments de l'horreur moderne, et notamment le sous-mouvement gothique. Edgar Allan Poe figure dans les premiers noms et reste encore à ce jour un symbole de la littérature gothique. D'autres auteurs ont suivi : Mary Shelley, pour son personnage du docteur Frankenstein, Robert Louis Stevenson pour un autre docteur, dans *L'Étrange cas du Dr. Jekyll et de M. Hyde*, ou encore Bram Stoker et son *Dracula*.

Nous pouvons aussi citer les frères Grimm, pour leurs nombreuses adaptations horrifiques de contes.

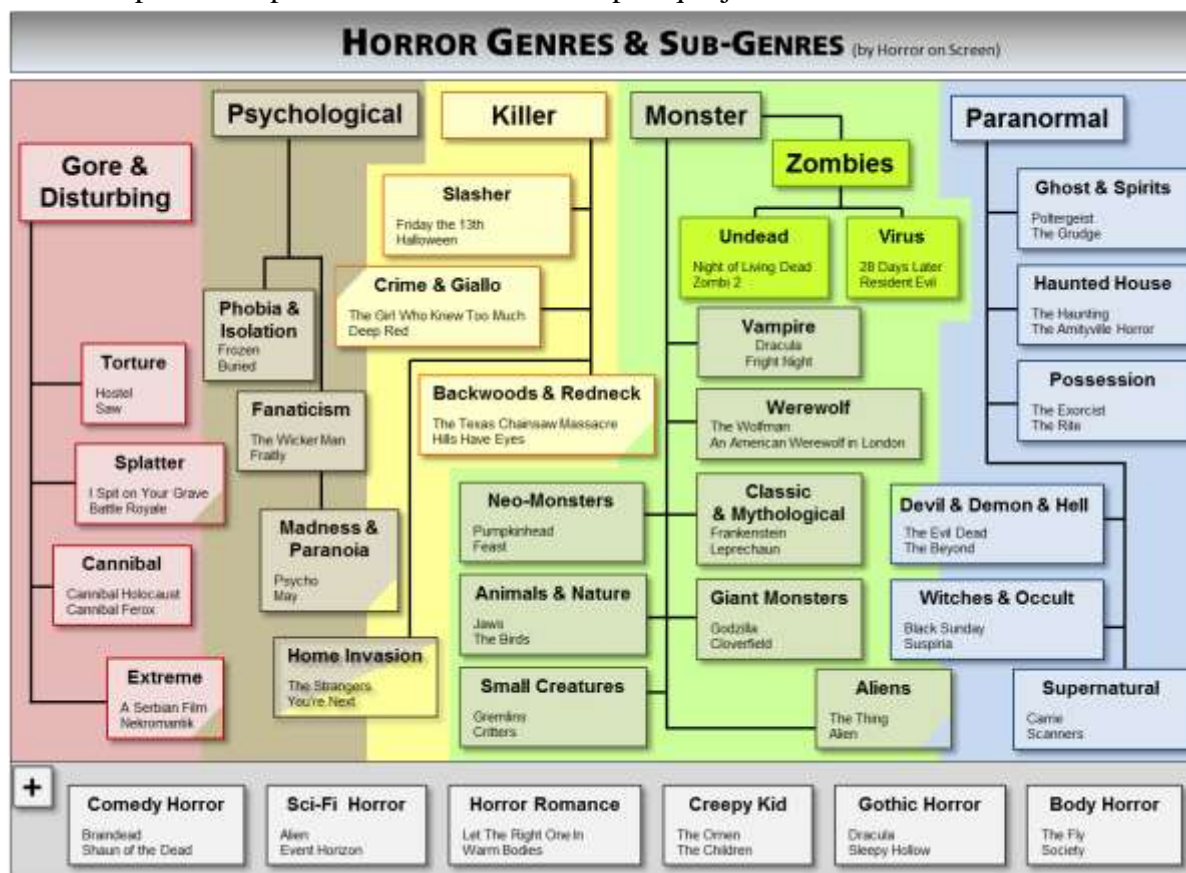
En France, l'un des auteurs qui se rapproche le plus du mouvement (et qui a traduit certains de ses textes) est Charles Baudelaire. Avec tous les procès que ce dernier a essuyé, on comprend pourquoi le genre a eu du mal à s'installer par chez nous.

Le XIX<sup>ème</sup> s'achève et emporte avec lui les dernières plumes gothiques, Le mouvement aura tout de même ouvert la porte à l'étrange, au fantastique et au macabre : un héritage que portera Howard Phillips Lovecraft dans une tout autre dimension. Grand représentant de l'horreur cosmique, il possédait aussi un cercle d'auteurs, très sobrement nommé cercle lovecraftien par nos contemporains, avec lequel il établit de nouvelles bases au genre. L'horreur contemporaine se dessine peu à peu. Lovecraft est aussi considéré comme un avant-gardiste : beaucoup de ses travaux ont facilité le passage de l'horreur à la fantasy. L'un des membres du cercle et ami de Lovecraft, Clark Ashton Smith, a notamment fondé le courant de la dark fantasy.

Avec toutes les règles posées dès le début du siècle, il ne restait plus aux auteurs que de les porter à la lumière. Stephen King est l'auteur qui a popularisé le genre auprès du grand public et celui dont les œuvres ont été les plus vendues. C'est avec lui que décolle l'horreur telle que nous la connaissons (ou pas) aujourd'hui. Maintenant que l'historique a été dressé, intéressons-nous aux différentes facettes du genre !

## Dépoussiérons les étiquettes

Comme dans de nombreux genres, l'horreur est une hydre aux innombrables têtes. Si les noms ne sont souvent pas connus, ce à quoi ils renvoient l'est davantage. Dans mes jeunes années d'écriture, j'avais cherché un descriptif détaillé de ces catégories. Encore aujourd'hui, le document pas très explicatif mais toutefois complet que je recommande est celui-ci :



Il a été pensé pour le cinéma et ne donne des exemples que de films. Il est cependant facile de réunir cinéma et littérature en ce qui concerne la répartition du genre.

Les non-anglophones, point d'inquiétude ! Je vais me faire un plaisir de traduire ce document, avant de le préciser.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, le tableau se divise en plusieurs colonnes : le gore, le psychologique, le "tueur", les monstres et le paranormal, avec les divers, réunis tout en bas. Chacun de ces genres fera appel à différentes compétences, parfois même opposées entre chaque. Commençons donc le dépoussiérage !

## Le Gore, le dérangeant

Amateurs de sang et autres liquides corporels, vous voilà ravis ! Le gore s'intéresse aux détails d'ordre organique. Chaque blessure se devra d'être détaillée, de manière parfois exagérée. Le genre est propice aux longues descriptions peu ragoutantes et aux arrêts sur image. Nous trouvons la même démarche avec l'érotisme et la pornographie. Il n'est ainsi pas difficile de lier les deux genres.

### => Torture (+ le "Guinea Pig")

Le principe est simple : un personnage jouera le rôle du bourreau, un autre de la victime. Il est important de noter que le premier aura tout contrôle sur le second, et pourra ainsi lui infliger

les pires sévices. Le genre est né avec la série de court-métrages nommée "*Guinea Pig*", réalisée par Hideshi Hino, que l'on traduirait en "cochon d'inde". Ces petits animaux sont très prisés des laboratoires et servent souvent comme cobayes : le rapprochement avec le genre me semble facile.

Le Snuff fait partie de cette section. Qu'est-ce donc que le "Snuff" ? Il s'agit de la mise à mort d'une personne réelle (ou plutôt d'en donner l'impression). Le terme est à prendre avec des pincettes, puisqu'il concerne uniquement le support vidéo.

### => **Splatter**

De l'anglais "to splat", ou "éclabousser", le splatter aura cette fâcheuse tendance à répandre le sang un peu partout, avec des effusions souvent peu réalistes. Nous sommes ici centrés sur le sang, mais les organes, aussi, peuvent voler.

### => **Cannibal**

Dégrader l'humain au point de ne plus le considérer que comme de la viande, de la nourriture. Le cannibalisme est un élément de l'horreur, et une astuce très facile pour faire passer un personnage d'humain à prédateur sanguinaire. La banalisation d'un commerce de chair humaine, en période de famine par exemple, est un cadre propice au genre.

### => **Extrême**

L'extrême regroupe tout, et souvent les mélanges les plus dérangeants. Un pays où le gore et le cannibalisme côtoient l'érotisme sinon la pornographie. Nous y trouvons le Snuff le plus extrême et malsain, la nécrophilie ainsi que la vorarephilie, que les anglais abrègent en "vore". L'extrême n'épargne rien ni personne : il est ainsi courant d'y trouver des personnes vulnérables, femmes enceintes ou enfants. L'utilisation d'animaux est possible, bien qu'ils aient en général le rôle du carnassier.

## **L'horreur psychologique**

Fiou ! Le gore est passé et vous n'avez pas changé de page par dégoût ? Parfait ! Continuons avec l'horreur psychologique !

Le genre est moins porté sur les descriptions physiques, mais se focalisera au contraire sur le ressenti des personnages, leurs émotions et pensées, avec une perte des repères traditionnels et une déformation nette de la réalité. Une plongée dans l'esprit humain dont on ne ressort pas indemne !

### => **Phobie & Isolation**

Comme le nom l'indique, ce type de récit met en scène les phobies, les peurs plus ou moins récurrentes, et forcent le lecteur à les ressentir pleinement. Vertige et claustrophobie n'auront jamais autant eu la côte !

### => **Fanatisme**

Décidément, ces noms sont faciles à comprendre ! Ce genre développe le fanatisme ainsi que ses mécanismes, et met en scène des cultes dangereux, sectes et croyances portées sur le meurtre.

### **=> Folie & Paranoïa**

La démence est un terrain très vaste, et la paranoïa n'est qu'une de ses nombreuses manifestations. Une histoire centrée sur la quête d'un esprit malade, cohérent ou non dans sa folie, peut contraindre le lecteur à plonger dans l'angoisse de ces pathologies.

### **=> Intrusion du domicile**

Quelqu'un, ou quelque chose, entre par effraction chez vous. L'endroit que vous considérez sécurisé n'est plus, et vous devez faire face à cet intrus aux intentions malveillantes. Le cadre de l'action peut se tenir en un temps restreint, comme une nuit, ou bien sur une longue période, avec des visites plus ou moins régulières. Il est facile de lier ce sous-genre aux précédents, et de resserrer un peu plus l'étau cérébral.

## **L'horreur à base de meurtrier**

Les meurtriers fascinent autant qu'ils dérangent. Certains deviennent des mythes par leur cruauté ou leur ingéniosité. S'ils sont souvent les antagonistes de l'histoire, le genre les met en avant et les développe davantage que les protagonistes.

### **=> Le Slasher**

Le plus représentatif du genre, à tel point que j'ai presque envie de ne pas traduire son titre ! "Slasher", du verbe to slash, entailler, est un terme un peu plus inventif pour "meurtrier". L'histoire est très classique du genre : un tueur en série va éliminer les personnages l'un après l'autre. Plus les cadavres s'empileront, et plus nous en apprendrons sur son identité et ses motivations.

### **=> Crime & Giallo**

Très proche du thriller, ces textes nous font suivre le déroulement d'une enquête de police. Il se démarque toutefois du thriller classique par la violence et le macabre très prononcés des scènes de crime.

### **=> Backwoods & Redneck**

Je dois admettre qu'il n'est pas facile à traduire par manque d'équivalents. "Territoires reculés et autochtones" me satisfait moyennement, mais au moins vous avez l'ambiance. Il s'agit de narrer une histoire dans une région reculée / isolée, avec peu d'accès aux nouvelles technologies et à la communication : une région avec des résidents peu amicaux, voire tout à fait psychopathes.

## **Monstres & Autres Créatures**

Le fonctionnement est assez similaire à la catégorie précédente, à la différence près que nous avons ici des monstres à la place des tueurs humains, ce qui change pas mal de choses sur le comportement à adopter. Une approche plus fantastique sinon ésotérique est de prime.

## => **Zombie**

Une mini-grosse catégorie, qui se scinde en deux : les morts-vivants, et le virus.

- **Les morts-vivants** traitera du corps du problème, la réanimation d'un macchabée sous forme de créature avide de chair. Nous y trouvons aussi les "zombies" plus traditionnels, c'est à dire l'utilisation d'une drogue sur un humain et chute dans un état proche du coma, puis son enterrement et son exhumation par le responsable (un sorcier vaudou, par exemple).

- **Le virus** s'attarde plutôt sur le fond du problème : les zombies deviennent des "infectés", et les personnages, outre la question de la survie, devront tenter d'enrayer l'épidémie.

## => **Vampire**

Histoire mettant en scène un ou plusieurs vampires. Il s'agit bien du vampire type horreur. Je précise, puisque le mythe connaît aujourd'hui de nombreux dérivés. On peut citer les films *Blade* ou *Underworld*, pour un vampire calé action, ou *L'Entretien avec un Vampire*, d'Anne Rice, pour un vampire plus romance.

## => **Loup-Garou**

Le titre est très explicatif. Vampire, loup-garou ou zombie sont trois axes récurrents de cette catégorie. Ce qui s'applique au vampire s'applique aussi au loup-garou : avec le temps, le mythe se détache de l'horreur afin d'atteindre d'autres genres.

## => **Les "Neo-Monstres"**

Sur un principe identique, ces récits se focalisent toutefois sur des créatures totalement imaginaires et originales, c'est à dire irréelles et non issues d'un folklore.

## => **Les Classiques & mythologiques**

À l'inverse de la section précédente, ces monstres-là sont irréels mais issus d'un folklore.

## => **Animaux & Nature**

Ici, ce sont les animaux qui jouent le rôle des monstres. Il s'agit en général de versions plus grandes et agressives de ce que la nature peut nous offrir, mais rien de trop irréalistes non plus.

## => **Monstres Géants**

Le titre est là-encore très explicite. Il s'agit d'histoires avec des créatures gigantesques.

## => **Petites Créatures**

Le contraire maintenant : des créatures petites voire minuscules ! On préférera des monstres imaginaires : pour ce qui est des insectes, asticots et j'en passe, on rejoint la catégorie Animaux & Nature.

## => **Extraterrestres**

Car ils ne sont pas tous aussi gentils qu'E.T., les aliens ne sont pas en reste. Une catégorie un peu à part, puisque nous sommes en présence d'éléments nouveaux mais "plausibles", et sans doute mieux armés que nous. Nous pouvons aisément faire une passerelle avec le paranormal et l'étrange, surtout si l'action se déroule à notre époque, ou si les extraterrestres disposent d'aptitudes psychiques.

# Le Paranormal

Dernière des grandes catégories, le paranormal ne cesse de marquer l'horreur tant il est l'un des plus populaires. Il est parfois juste nommé "épouvante", même si l'épouvante regroupe un tout plus vaste.

Tout comme le psychologique, il se centre sur l'esprit ainsi que la croyance humaine, davantage que sur la chair et le matériel.

## => **Fantômes & Esprits**

Des esprits frappeurs aux revenants d'outre-tombe, le genre amenuise le lien entre le monde des vivants et celui des morts. À noter que les esprits proviennent d'humains.

## => **Maisons Hantées**

Ici, il s'agit plus d'un lieu qui est animé d'une conscience propre, ou habité par des esprits fortement liés à ce lieu. L'action se tournera essentiellement autour de celui-ci, plus que sur l'identité d'un éventuel esprit.

## => **Possession**

L'emprise d'un corps par un revenant. Le genre emploie très souvent les symboles de la religion, bien qu'il ne soit pas nécessaire d'y trouver des démons. Les scènes d'exorcisme, en plus d'être fréquentes, constituent couramment le climax (point culminant).

## => **Le Diable, les démons et l'enfer**

Un petit aperçu des contrées infernales, avec parfois l'apparition de créatures issues de l'enfer. Le Diable peut prendre forme humaine, comme habiter un être humain ou le séduire. Idem pour les démons, qui font le même travail. Dans ce type d'histoires, il est attendu que la dimension infernale soit développée. Il ne s'agit pas forcément d'un cas de possession.

## => **Les Sorcières et l'occulte**

Un autre mythe dont s'est approprié l'horreur. Les sorcières sont très proches de l'ésotérique, à l'inverse du loup-garou et du vampire. Il est possible d'y trouver des sorciers, bien que la version féminine soit plus courante : un héritage de Salem, sans doute, qui reste un nom très utilisé dans le genre.

## => **Le Surnaturel**

Le genre de la télépathie, télékinésie et autres pouvoirs de l'esprit. À l'inverse des sorcières, qui maîtrisent leurs pouvoirs et utilisent des incantations, le surnaturel peut mettre en scène des personnages qui sont tourmentés par le caractère anormal de ce qui tient plus du don que d'un apprentissage.

## **Les Autres !**

Le fourre-tout de l'horreur. Il s'agit souvent de mélanges avec un autre genre, histoire de mixer un peu les codes et proposer quelque chose d'original.

## => **L'Horreur comique**

Ce genre tient de la parodie de l'horreur et de ses codes. L'aspect horrifique est très prononcé, mais tend plus à faire sourire qu'à effrayer ou dégoûter.

### **=> La Science-fiction horrifique**

Des récits futuristes et horrifiques. Il peut s'agir de dystopie, tant le côté horreur peint un avenir très sombre, mais avec un fort penchant pour les nouvelles technologies ou l'exploration spatiale.

### **=> La Romance horrifique**

La romance horrifique narre une relation amoureuse entre un vivant et une créature. Il ne s'agit pas de *Twilight* (je vous vois venir !) : la créature en question doit respecter les codes de l'horreur, et précisément ne pas paraître très séduisante pour le commun des mortels. La peur et le danger d'une telle relation doivent être mis en évidence tout au long du récit.

Le genre n'est pas de la "dark romance", non plus. Ce dernier présente une relation avec un usage possible de séquestration, torture, viol, bdsm et j'en passe. La romance horrifique conserve un cadre romantique standard : le seul élément qui diffère étant le caractère monstrueux d'un des protagonistes.

### **=> Les Enfants Flippants**

Il s'agit plus à mon sens d'un élément de l'intrigue, et non d'un genre à part entière. Ce sont des histoires où l'antagoniste est un enfant.

### **=> Horreur gothique**

Des récits d'horreur dans la droite lignée des gothiques. Si vous avez tout suivi du petit historique, vous savez que les règles entre le gothique et l'horreur contemporaine sont un peu différentes. Lovecraft a ouvert un vaste chantier au genre, là où l'horreur gothique est une littérature très normée.

Pour faire bref, il s'agit d'histoires placées dans un lieu isolé et ancien, comme un château, un ancien village ou une église perdue au milieu de nulle part. La malédiction est un thème récurrent, avec parfois une proximité du Diable ou d'un esprit maléfique, autant que la mise en scène de personnages tourmentés. De nombreux récits gothiques contiennent une part d'érotisme, bien qu'il s'agisse principalement de l'assouvissement du désir charnel, davantage que l'expression d'un sentiment amoureux (Rappelez-vous : nous sommes dans le mouvement qui a énormément mis en scène le Diable, les démons, les incubes/succubes ou les vampires, donc des créatures portées sur l'aspect charnel et non les sentiments).

Quelques précisions, venues du wiki :

*Le roman anglais gothique se caractérise par la présence d'un certain nombre d'éléments de décor, de personnages mais aussi de situations stéréotypées et de procédés narratifs (récit dans le récit).*

#### *Le décor*

*L'engouement pour l'histoire et le passé, caractéristique du romantisme, entraîne le retour à des décors populaires du théâtre élisabéthain tels que le château hanté (Macbeth, Hamlet), la crypte (Roméo et Juliette), la prison médiévale (Richard III ou Edward II de Christopher Marlowe), le cimetière (Hamlet). Les décors naturels sont ceux des contes de bonne femme, paysages nocturnes (Macbeth), sabbats de sorcières (Macbeth), orages déchaînés sur la lande (Le Roi Lear), tempêtes en mer (La Tempête, Un conte d'hiver).*

*Une autre caractéristique du roman gothique est la recherche de l'exotisme : l'Italie pour Le Château d'Otrante, l'Orient pour Vathek, l'Espagne pour le Manuscrit et Le Moine.*

*Les personnages : le religieux (l'Inquisition), la femme persécutée, la femme fatale, le démon, la belle, la bête, l'ange, l'ange déchu, le maudit, le vampire, le bandit, le "Fatal Man"*

*Les situations : le pacte infernal, l'incarcération et la torture, le suicide, le vampirisme, les secrets du passé venant hanter le présent*

*Les lieux : le château, les ténèbres, le cimetière, une ruine, une église, la nature, un endroit abandonné, une maison détruite...*

### **=> L'Horreur corporelle**

À rapprocher du gore, l'horreur corporelle insiste toutefois sur les transformations que subit un corps, comme une dégradation, une décomposition avancée, complète ou localisée ou la mutation progressive en un organisme différent.

### **=> La Dark Fantasy**

Le tableau étant centré sur le cinéma, il est normal de ne pas y trouver mention de ce dérivé, extrêmement rare dans le septième art. Mais comme il est un enfant de l'horreur et non un dérivé de l'heroïc fantasy, il ne serait pas de bon ton de l'ignorer.

À l'instar des autres divers, la dark fantasy mêle les codes de la fantasy et de l'horreur, avec la création d'un bestiaire monstrueux et d'une mythologie noire. On pourra citer en film *Le Labyrinthe de Pan*, histoire d'illustrer ce dont il s'agit. Le genre est toutefois plus fréquent en littérature, et plus encore dans les comics, mangas ou jeux vidéo.

/!\ Le genre est souvent confondu avec la high fantasy évoluant dans un contexte plus sombre ou réaliste que le schéma classique. La dark fantasy insiste sur les aspects de l'horreur, et emploie un grand nombre de ses codes. À comprendre que la dark fantasy originelle n'est pas une high fantasy avec quelques éléments horribles, mais d'univers où horreur et fantasy s'équivalent. Je ne peux que conseiller la bibliographie de Clark Ashton Smith, pour plus de précision.

Note d'information : Car le temps engendre des modifications, il faut aussi noter l'existence d'une fantasy héritée cette fois de l'heroïc fantasy, nommée Grimdark. Les codes de l'horreur y sont moins présents. Celle-ci se décompose en plusieurs sous-branches, que je ne développerai pas ici.

À présent que nous avons fait le tour "rapide" des facettes de l'horreur et de ses dérivés, j'espère que vous y voyez plus clair parmi toutes les possibilités qu'offre le genre.

## **L'Art d'écrire selon H.P. Lovecraft**

Car il est le "plus grand praticien de l'épouvante du XXème siècle", comme l'a formulé Stephen King ("I think it is beyond doubt that H. P. Lovecraft has yet to be surpassed as the twentieth century's greatest practitioner of the classic horror tale." ), il me semble intéressant d'analyser son *Livre de Raison*, parfois nommé "L'art d'écrire selon H.P. Lovecraft".

Ce qu'il faut savoir, avant de débiter, c'est que Lovecraft a énormément aidé ses confrères, notamment ceux qui ont fait partie du fameux cercle. C'est dans le *Livre de Raison* qu'il regroupe tous les conseils qu'il a pu leur prodiguer.



Le livre est découpé en deux grandes parties. Dans la première, il développe un schéma précis afin de construire une histoire. La seconde, quant à elle, contient énormément d'idées, d'éléments d'intrigues et de suggestions afin de débiter un récit d'horreur.

Vous ne trouverez sur ce sujet que des éléments choisis et extraits. Cette fois encore, je vous incite à vous procurer l'intégral, si vous désirez aller plus loin. Je précise aussi que l'oeuvre de Lovecraft appartient au domaine public, et que la diffusion ici se fait en toute légalité.

## **I - Schéma de construction d'un récit**

1. Préparez un synopsis (un scénario) des événements dans l'ordre de leur déroulement - et non dans celui de la narration. Décrivez-les avec une précision suffisante pour traiter tous les points décisifs et motiver tous les incidents prévus. Les détails, les commentaires, l'examen des conséquences possibles ont parfois leur utilité.

2. Préparez un synopsis des événements dans l'ordre de leur narration, avec beaucoup d'ampleur et de souci du détail, et des notes relatives aux changements de perspective, aux tensions, au point culminant. Modifiez en conséquence le synopsis original si cela permet d'accroître la puissance dramatique ou l'impact du récit. Insérez ou supprimez à volonté les incidents - ne soyez jamais esclave de l'idée originale, même si en définitive cela mène à une histoire tout à fait différente de celle prévue au départ. Ajoutez et modifiez chaque fois que le processus de mise en oeuvre le suggère.

3. Rédigez l'histoire rapidement, avec aisance, et sans faire preuve de trop d'esprit critique, en suivant le deuxième synopsis. Modifiez les événements et l'intrigue chaque fois que le travail en cours semble s'y prêter, et ne soyez pas prisonnier de toute conception antérieure. Si la mise en oeuvre vous offre de nouvelles occasions d'accroître l'effet dramatique, ou la vivacité de la narration, ajoutez tout ce qui vous paraît avantageux - revenez en arrière et adaptez les anciens éléments à la nouvelle structure. Insérez ou supprimez des passages entiers si nécessaire (ou si cela vous paraît s'imposer), essayez des introductions et des conclusions différentes jusqu'à ce que vous ayez trouvé les meilleures. Mais assurez-vous que toutes les références contenues dans l'ensemble du récit sont parfaitement compatibles avec le résultat final. Supprimez tout ce qui peut être superflu — mots, phrases, paragraphes, éléments ou épisodes entiers -, en observant les mêmes précautions.

4. Revoyez le texte entier, en prenant garde au vocabulaire, à la syntaxe, au rythme de la prose, aux proportions respectives des parties, aux subtilités de ton, à l'élégance et au caractère convaincant des transitions (de scène à scène, d'une action lente et détaillée à une action rapide et précipitée décrite de façon succincte et vice versa), à l'efficacité de l'introduction, de la conclusion, du point culminant, etc., à la tension et à l'intérêt dramatiques, à la vraisemblance et à l'atmosphère, et autres éléments divers.

(5. Préparez une copie proprement dactylographiée.)

Dans certains cas, il est possible de commencer à rédiger le récit sans synopsis ou même sans idée de la façon dont il sera développé et achevé. Cela, quand on éprouve le besoin de noter et d'exploiter au maximum toutes les possibilités d'une image ou d'un état d'âme particulièrement fort ou suggestifs. Avec une telle méthode, l'introduction ainsi rédigée peut être considérée comme un problème qu'il faudra résoudre et motiver. Bien entendu, elle peut être modifiée - ou transformée, transportée de façon méconnaissable, et même entièrement supprimée - au cours du travail d'explication et de justification.

De temps à autre, quand l'auteur possède un style propre, dont le rythme et les cadences sont commandés par des évocations mentales, il est possible de créer une ambiance par des paragraphes caractéristiques, puis de la laisser dicter la plus grande part du récit.

De temps à autre, c'est une bonne idée que de trouver d'abord un ou plusieurs titres frappants - de ceux qui ont un pouvoir d'évocation très fort - et de rédiger l'histoire à partir de là. Le récit une fois achevé, il est toujours possible de lui donner un autre titre.

Dans de rares cas, on peut écrire une histoire réussie à partir d'une image.

Il est souvent préférable de réfléchir longuement à un récit - en prenant des notes -, avant d'entreprendre tout travail de rédaction proprement dit. Pensez-y tout à loisir - lentement-, changez d'idée autant que nécessaire.

Il y a deux sortes d'histoires d'épouvante : celles dans lesquelles le côté terrifiant, ou merveilleux, est lié à une condition ou à un phénomène quelconque, et celles dans lesquelles il est lié aux actions de personnage ayant un rapport avec cette condition ou ce phénomène.

Une fois que vous aurez décidé de l'état d'âme, de l'image, de la situation, du tableau ou du moment fort à exprimer, il sera bon, parfois, d'étudier la liste des phénomènes terrifiants élémentaires, et ce de façon exhaustive, afin d'en trouver un qui s'adapte parfaitement au cadre choisi. Cela fait, il convient de mettre en oeuvre toute l'ingéniosité possible pour donner une explication logique, et justifiée de manière naturelle, des effets produits, par rapport au thème de base adopté.

Notez toutes les idées, états d'âmes, images et rêves bizarres, afin de vous en servir plus tard. Ne désespérez pas s'ils ne semblent pas se prêter à un développement logique. Il est possible de travailler progressivement sur chacun d'eux, à l'aide de notes et de synopsis, jusqu'à parvenir à un cadre explicatif cohérent; qui pourra servir à la rédaction d'un récit. Ne vous hâtez jamais. Les meilleures histoires se développent parfois très lentement, sur de longues périodes, et leur formulation est entrecoupée d'intervalles.

Dans un récit qui met en oeuvre des principes philosophiques ou scientifiques complexes, essayez de suggérer toutes les explications au début, quand vous avancez votre thèse (comme dans le *Peuple blanc* d'Arthur Machen), afin de ne pas surcharger les passages narratifs et paroxystiques.

Soyez certain de consacrer autant de temps et de soin à la mise en forme du synopsis qu'à la rédaction du texte proprement dit - le synopsis est le véritable cœur de l'histoire. Le travail d'écriture vraiment créatif s'accomplit au niveau du synopsis, à partir duquel il crée et donne forme à l'histoire.

N'hésitez pas à introduire dans votre histoire deux ou plusieurs éléments horrifiants séparés, du moment que sa logique interne les réclame. Soyez sûr, toutefois, de garder au récit un aspect parfaitement logique et réaliste, sauf dans la direction où il se sépare de la réalité.

Il est parfois utile de mettre au point une histoire de façon spontanée et peu réfléchie, à partir d'un élément d'horreur donné, et de la laisser se développer telle qu'elle vient, et y changeant ce qui paraît pouvoir l'être, et en notant le tout sous forme de synopsis vague et décousu. Il est souvent possible de construire une véritable histoire à partir de cette ébauche peu soignée.

Afin que le point culminant du récit soit pleinement efficace, il est parfois judicieux de commencer par en mettre un sur pied, dans tous ses détails, puis de bâtir une histoire qui en sera la justification.

Il est parfois préférable d'adopter un mode d'approche tout à fait bizarre et surprenant : temps, cadre ou autres éléments très éloignés ou non humains.

## **II - Suggestions propres au récit d'épouvante**

### **1 - Éléments et types du récit d'épouvante**

a. Éléments d'un récit d'épouvante

A. Une horreur ou une monstruosité fondamentale - condition, entité etc.

B. Les effets généraux, ou les principaux aspects, de l'horreur.

C. Le mode de manifestation - l'objet dans lequel s'incarne l'horreur, et les phénomènes observés.

D. Les types de réaction de peur face à l'horreur.

E. Ses effets spécifiques par rapport à un ensemble de conditions données.

b. Types de récits d'épouvante

A. Expression d'un état d'âme ou d'un sentiment.

B. Expression d'une idée picturale.

C. Expression d'une situation générale, d'un état, d'une légende, ou d'une idée intellectuelle.

D. Expression d'un tableau précis, ou de situations dramatiques spécifiques, ou d'un point d'orgue narratif bien déterminé.

## **2. Liste de certains éléments horrifiants fondamentaux utilement mis en oeuvre dans le récit d'épouvante**

Forme de vie surnaturelle dans une demeure, et mise en rapport anormale des vies de personnes différentes.

Enterrement prématuré.

Entendre s'approcher un objet d'horreur.

Métempsycose - un mort impose sa personnalité aux vivants.

Le rejeton d'un mortel et d'un démon.

Toute marche, irrésistible et mystérieuse, vers un destin.

Vie anormale d'un tableau - elle passe d'une personne au tableau.

Prolongation ou persistance chez un mort d'une animation anormale.

Dédoublement de personnalité.

Dégâts infligés à une tombe - découverte que celui qu'on croyait mort est encore vivant.

Connexion monstrueuse entre un objet et son image.

Appartenance à un culte de sorcellerie diabolique. Démonologie.

Présence cachée d'une horrible race dans une région solitaire.

Métamorphose, ou décomposition, effrayante d'un être humain à la suite de la prise d'une drogue inconnue maléfique. Idée d'un compagnon monstrueux.

Les animaux agissent délibérément contre l'homme.

Présences cosmiques invisibles dans un certain endroit - idée du genius loci.

Reste psychique dans une vieille demeure - fantôme.

Village dont les habitants suivent tous de monstrueux rites secrets.

Un esprit élémentaire surgit ou est invoqué.

Une organisation sainte passe secrètement au culte du démon.

Subtile capture vampirique d'un être par un autre.

Les puissances des ténèbres (ou des forces venues de l'espace) assiègent un édifice sacré, ou s'en emparent.

Démon hideux attaché à une personne (et, après sa mort, à certains objets lui appartenant) par le péché, les incantations etc.

Sacrifices hideux entrepris lors de l'exercice d'un paganisme disparu. Vengeance d'un fantôme.

Modifications d'un tableau correspondant à des événements réels - présents ou passés - survenus dans la scène qu'il représente.

Un sorcier maléfique utilise la métempsychose pour survivre sous forme animale et mener à bien une vengeance.

Pièce fantôme dans une demeure - parfois présente, parfois absente.

Un sorcier s'attache à un compagnon maléfique à l'issue d'un voyage dans une région étrange où règne l'horreur.

À la suite d'une incantation imprudente, une chose surgit de la tombe et se lance dans une poursuite.

Un sifflet très ancien, trouvé dans le sol, fait venir de l'Abysses une présence vague et diabolique.

Un mort sort de sa tombe pour enlever ou punir son meurtrier.

Pour venger un crime des objets inanimés se comportent comme des êtres vivants.

Un meurtrier est confondu par le fantôme de sa victime.

Un télescope magique (ou un dispositif du même genre) montre le passé quand on y regarde.

Une chose ancienne et menaçante accable celui qui l'a découverte d'une ombre hostile, qui finit par le détruire.

Une famille vit dans la terreur de voir survenir une fatalité inconnue.

Un sacrilège commis sur une vieille église provoque l'arrivée d'un monstre vengeur, venu de l'espace ou de la mer, qui dévore le profanateur.

La lecture d'un certain livre abominable, ou la possession d'un certain talisman horrible, met une personne en contact avec l'horrible monde du rêve ou du souvenir, qui finit par la détruire.

Un homme anormalement proche des animaux inférieurs. Ils vengent sa mort.

Un insecte hypnotise un homme et le mène à la mort.

Véhicule fantôme. Un homme monte à son bord et se voit transporté dans un monde irréel.

Un somnambule est attiré de plus en plus près d'un endroit horrible. Rencontre avec les morts etc.

Un corps enterré dans une cave poursuit jusqu'à la mort celui qui l'a tué ou blessé.

Dans un pays sauvage, un prêtre ermite garde un vieux mausolée qui abrite une étrange Présence très ancienne. Elle est libérée accidentellement, et s'en prend à celui qui en est responsable.

Une île lointaine à l'extrême limite du monde, au bord de l'Abysses. Une horreur inconnue y fait son apparition.

Les goules de la mer rejoignent la terre ferme sous l'apparence de phoques et se jettent sur les humains.

La reconstruction d'un ancien temple, ou la nouvelle consécration d'un vieil autel, fait apparaître de dangereuses forces dépourvues de corps.

Un étudiant ranime une momie vieille de quatre mille ans, et la force à obéir à ses ordres meurtriers.

Un homme tente de retrouver tout son passé, à l'aide de drogues et de musique permettant d'agir sur la mémoire. Le processus s'étend à la mémoire héréditaire - y compris aux périodes antérieures à l'homme. Ces souvenirs ancestraux reparaissent dans les rêves. Il entreprend une prodigieuse découverte du passé primitif - mais devient infrahumain, prend une odeur infecte, s'enfuit dans les bois, où son propre chien le tue.

Un voyageur rencontre quelque chose d'horrible dans un endroit inconnu - par exemple une horreur dans une cabane, aux fenêtres éclairées, tapie au fond des bois.

Confusion des mondes du rêve et de l'éveil.

Une chose horrible passée (ou future) au bord du souvenir (ou du pressentiment).

Tout un décor, et un ensemble d'événements, suscités par hypnotisme - provoqué par un vivant, ou par un cadavre ou autre porteur des restes d'une force psychique.

Arriver dans un endroit inconnu et se rendre compte qu'on en a un souvenir resté caché jusque-là, ou qu'on y est relié d'atroce façon.

### **3. Quelques idées de bases permettant de motiver de possibles récits d'épouvante**

Objectivation des produits de l'imagination.

Métempsychose.

Retour d'un esprit.

Retour d'un corps - vampire.

Mémoire héréditaire.

Vision anormale de l'avenir.

Arrivée dans le monde d'une entité extra-terrestre.

Démon invoqué par un rite.

Vision provoquée par un livre maudit.

Démon gardien d'un lieu.

Forces mauvaises rassemblées en un lieu.

Changements, ou visions, provoqués par une drogue.

Goule.

Naissance d'un monstre.

Influence persistant sur une maison.

Influence persistant sur une tombe.

Tour ou autre témoignage de préhumains.

Monde sous-marin.

Tour démoniaque inhabitée dans un lieu éloigné.

Maison dominée par l'horreur dans une vieille ville.

Transfert d'esprits.

Interférences temporelles.

Exhumation par des archéologues de choses horribles.

Une force mauvaise pénètre dans un édifice sous la forme d'une chauve-souris.

Une personne est capturée - emmenée - par des Forces.

Une entité parasitaire infuse ses souvenirs à celui qui la nourrit.

Matérialisation d'une chose grâce à un acte magique ou rituel.

Tons différents : horreur intense, saisissante, délirante ; fantastique rêveur et délicat, horreur scientifique et réaliste ; sous-entendus extrêmement subtils.

Lovecraft écrit des pages entières d'idées d'intrigues très précises, que vous trouverez ensuite dans le Livre de Raison. Je ne vais pas les recopier ici, car cela représente un travail assez colossal (une petite vingtaine de pages, facilement). L'ouvrage est très célèbre dans le milieu, et souvent vendu avec l'intégrale de ses œuvres, mais peut être aussi acheté séparément. Comme pour tous les autres auteurs cités dans ce sujet, je vous encourage à découvrir son univers et sa manière d'écrire. Si ses textes ont longtemps souffert d'une diffusion très limitée, l'influence majeure de leur auteur en font des incontournables dans la littérature de l'imaginaire. Son héritage est au moins aussi conséquent que celui de J.R.R. Tolkien, dont ce dernier s'est d'ailleurs inspiré.

Ce sera tout pour ce "petit" guide de l'horreur. Cela faisait un petit moment que je tenais à le faire, et j'espère qu'il sera utile à certains. N'hésitez pas à me donner vos impressions, ou à apporter des éléments à ce qui est, je le rappelle, non-exhaustif.

Merci à tous ceux qui auront survécu à cette lecture, et peut-être bien à la prochaine pour une récurrence !