

Au commencement était le roman gothique...

Le gothique n'est pas qu'un style architectural du Moyen Âge ou un mouvement de la contre-culture contemporaine. Le mot est aussi attaché à un mouvement littéraire de la fin du XVIIIe et du début du XIXe siècle en Angleterre : le « roman gothique » ou « roman terrifiant », qui a connu un grand succès à l'époque et dont l'héritage est encore perceptible dans bon nombre d'aspects de la culture populaire aujourd'hui (bande dessinée, musique, mode, cinéma, jeu vidéo...). Que trouve t-on dans ce genre littéraire pour qu'il ait à ce point marqué les esprits ?

Le roman gothique se caractérise par un recours à certains stéréotypes que l'on retrouve dans tous les grands textes du genre (*Le Château d'Otrante* d'Horace Walpole, *Les Mystères d'Udolphe* d'Ann Radcliffe...):

- Des lieux lugubres : abbaye et château ténébreux, crypte noire, cimetière désolé, ruines, prisons anciennes et couloirs labyrinthiques sont très présents dans le roman gothique.
- Une nature inquiétante : forêt obscure, nuits de pleine lune, brume, orage et mer déchaînée favorisent l'atmosphère effrayante.
- Des personnages mystérieux : héroïne persécutée, moine perfide, démon, homme brutal et sanguinaires, bandits, fantômes...
- Des thèmes comme l'obsession du passé et de ses secrets (représentés parfois par le personnage du fantôme), le pacte infernal...

Quelques grands romans gothiques :

1764 : *Le Château d'Otrante* d'Horace Walpole

1794 : *Les Mystères d'Udolphe* d'Ann Radcliffe

1796 : *Le Moine* de Matthew Gregor Lewis

1820 : *Melmoth ou l'homme errant* de Charles Robert Maturin.

Dracula, *Frankenstein* (présentés sur le panneau suivant) doivent aussi beaucoup à cet esprit gothique, tout comme certains textes d'Edgar Poe.



Le décor du jeu Bloodborne puise dans l'ambiance gothique selon son créateur. Image issue du compte Flickr Playstation Europe pro - CC BY NC 2.0)

L'héritage gothique

L'imaginaire du roman gothique va nourrir par la suite le romantisme et le genre fantastique, jusqu'à devenir la source de clichés présents aujourd'hui dans la culture populaire sous toutes ses formes.

Dans les années 1960, la société de production cinématographique Hammer connaîtra le succès grâce à des films s'inspirant de l'esthétique gothique. Le créateur de jeux vidéos Hidetaka Miyazaki revendique « l'ambiance gothique » de son jeu *Bloodborne*, dont les décors - hautes bâtisses, nuits de pleine lune, cimetières, cryptes et couloirs labyrinthiques - semblent issus de cette tradition gothique née dans des romans anglais à la fin du XVIIIe siècle.

« Emilie regarda le château avec une sorte d'effroi, quand elle sut que c'était celui de Montoni. Quoique éclairé maintenant par le soleil couchant, la gothique grandeur de son architecture, ses antiques murailles de pierre grise, en faisaient un objet imposant et sinistre. La lumière s'affaiblit insensiblement sur les murs, et ne répandit qu'une teinte de pourpre qui, s'effaçant à son tour, laissa les montagnes, le château et tous les objets environnants dans la plus profonde obscurité. »

Les Mystères d'Udolphe - Ann Radcliffe (1794)



Un épisode de l'émission BITS d'Arte sur le genre gothique.