



### PARTIE 2/2

N°2 - Octobre 2025 Mensuel





Ses bonbons, ses costumes et ses traditions plus ou moins effrayantes.

Si le premier numéro spécial Halloween revient sur les origines de cette fête, celui-ci vous promet un autre type de voyage, tout aussi terrifiant.

Car Halloween célèbre avant tout la peur et se fonde sur des réalités parfois dérangeantes.

Dans ce numéro, les auteurices de l'Antre-Plumes vous propose d'explorer les mécanismes de l'effroi, les bases scientifiques qui sous-tendent certains mythes et d'apporter un regard artistique sur la fameuse fête des morts.

Alors, prêts pour découvrir les rouages de la peur ?

BONNE LECTURE (ET REVENEZ-NOUS ENTIERS!)

### SOMMAIRE

#### TECHNIQUE

Astuces pour auteur.ices de l'horreur p.3

SCIENCE

Ou comment les loups garous et les zombies pourraient vraiment exister p.28

DOSSIERS MONSTRUEUX

Des monstres à aimer ? p.33

les oubliées... p.41

ACTU POP

p.50 Terreur en boîte

JEUX ET QUIZZ

Mots mêlés - Les monstres de la littérature p.53 et du cinéma

Le grand jeu des esprits japonais p.55



### ASTUGES POUR AUTEUR.IGES DE L'HORREUR

REPRÉSENTER LA PEUR DANS LA LITTÉRATURE

Ledrein Léonie

La littérature de l'horreur est le cinquième genre le plus populaire au monde, dégageant 79,6 millions de dollars de recettes chaque année. Longtemps à la marque, elle est de plus en plus prisée par les jeunes adultes, notamment grâce au succès d'adaptations cinématographiques comme Stranger Things ou celles des livres de Stephen King.

Mais la peur est une sensation bien réelle. Alors, comment les auteur-ices s'évertuent-iels à nous la faire ressentir à travers des mots — et pourquoi?





### 1. CONCRÈTEMENT, QU'EST-CE QUE LA PEUR ?

État affectif plus ou moins durable, pouvant débuter par un choc émotif, fait d'appréhension (pouvant aller jusqu'à l'angoisse) et de trouble (pouvant se manifester physiquement par la pâleur, le tremblement, la paralysie, une activité désordonnée notamment), qui accompagne la prise de conscience ou la représentation d'une menace ou d'un danger réel ou imaginaire.

Par définition, la peur nous permet d'aborder une menace ou un danger. Qu'il s'agisse d'agoraphobie (peur de la foule) ou d'arachnophobie (peur des araignées), il existe autant de phobies que de peurs différentes. Elle peut être bleue, se loger dans l'estomac, donner la sensation de mourir ou provoquer le vertige : la peur s'empare de nos sens et de notre imaginaire, jusque dans nos cauchemars. Dans cette première définition, la peur est une réaction à un fait. Or, elle peut aussi se révéler plus sournoise.

État, plus ou moins latent, d'inquiétude devant la réalisation ressentie comme possible ou imminente de quelque chose, ce qui entraînerait une situation pénible, désagréable ou gênante pour le sujet ou une personne avec laquelle il sympathise.

Dans ce cadre, on peut citer, par exemple, l'appréhension que l'on ressent avant une présentation orale.

Brutale ou perfide, la peur prépare le corps à la fuite, au combat ou encore elle tétanise. La respiration s'emballe, le rythme cardiaque s'accélère, les muscles se tendent, la peau devient moite, le visage pâlit, on tremble, des vertiges s'emparent de nous, accompagnés de nausées. La concentration se focalise sur la menace. Une sensibilité extrême se développe, nous permettant une meilleure perception de notre environnement.



Le siège de la peur — ou réponse « combat-fuite » — se situe au niveau de l'amygdale, une zone qui traite les émotions et les menaces. Une fois que l'une d'elles est identifiée, elle envoie un signal à l'hypothalamus, qui, de son côté, stimule la sécrétion d'hormones et de neurotransmetteurs comme le cortisol, la dopamine, la noradrénaline et l'adrénaline iv. La concentration augmente, les capacités musculaires sont mobilisées, la respiration s'ajuste, etc.

L'amygdale peut identifier comme peur un élément interne ou externe. Lorsqu'il est externe, il est lié à un stimulus extérieur (comme l'apparition d'un animal dangereux, par exemple). À l'inverse, une peur interne est propre à chacun, reliée à une émotion négative, telle qu'une faible estime de soi. V

À en croire la définition de la peur et les symptômes qu'elle provoque, on peut se demander pourquoi un e lecteur ice chercherait à ressentir cette sensation.





#### 2. POURQUOI AIMONS-NOUS AVOIR PEUR ?

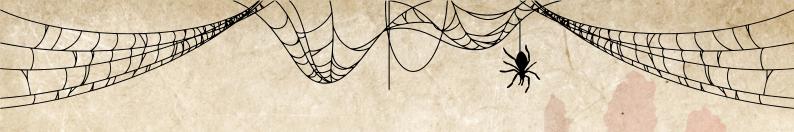
Halloween lance des rituels : lecture de livres d'horreur, soirées de films sanglants entre ami·e·s, ou encore costumes effrayants. L'objectif : provoquer la peur… et se faire peur.

Bien, mais une fois le danger fui ou affronté, que ressentonsnous ? Une des possibilités est le soulagement et la libération. La peur déclenche la sécrétion d'adrénaline et d'endorphine, augmentant ainsi l'éveil, la concentration, et pouvant même provoquer une sensation de bien-être après coup, notamment, un sentiment de réussite et de fierté, ce qui peut renforcer la confiance en soi.

Ce n'est pas tout : confronter la peur dans un environnement sécurisé (comme un jeu, un livre, une activité physique, etc.) permet d'apprendre à mieux la gérer et développer la résilience. Selon certaines études, les jeux effrayants, chez les enfants notamment, seraient aussi efficaces que certaines thérapies pour réduire l'anxiété, car ils permettraient de s'entraîner à contrôler les réactions émotionnelles.

Et puis, la peur rassemble. Les soirées de films d'horreur ou les attractions à sensations fortes favorisent le rapprochement et renforcent la cohésion du groupe. vi





#### 3. L'HISTOIRE DE LA PEUR DANS LA LITTÉRATURE

loup lui répond qu'il s'agit... de haricots.

Le premier genre à aborder la peur — ou plus spécifiquement à s'y consacrer — est le conte. On y retrouve un espace symbolique où la frontière entre le réel et l'imaginaire se trouble. Si aujourd'hui les contes ont été adoucis, ils sont issus d'une tradition orale et regorgeaient parfois de détails sanglants et cruels.

Prenons l'exemple bien connu du Petit Chaperon rouge, un conte populaire français ayant connu de nombreuses transformations. Dans l'une des versions orales, le loup dévore la grand-mère et prend sa place. La petite fille arrive et obéit au loup déguisé. Il lui propose de manger un peu de vin et de viande, qui s'avèrent être en réalité la chair et le sang de la grand-mère. La fillette s'interroge même sur la présence de dents dans la viande, et le

« Le loup, ayant trouvé la grand-mère dans son lit, la saisit par les cheveux et l'embrocha contre le mur. Après l'avoir dévorée morceau par morceau, il découpa ses restes pour les dissimuler sous les planches du sol. »

Extrait de Affenschwanz et cetera : variantes orales de contes populaires français et étrangers de Charles Marelles.



Dans les traditions orales, on oppose souvent la sécurité des villages aux dangers de la forêt. Et cette opposition se veut aussi crue et violente que possible. La peur joue ici un rôle de protection.







Dans la version de Charles Perrault, parue dans Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités, la fin est tragique : le loup sort victorieux, mange la grand-mère et la petite fille.

Il en va tout autrement dans la version des frères Grimm, que l'on retrouve dans *Contes de l'enfance et du foyer*. Dans celle-ci, un chasseur, sur les traces du loup, parvient à sauver la grand-mère et la petite fille en ouvrant le ventre de l'animal. VII

Plus le temps passe, plus la version du conte s'est édulcorée. Pourtant, priver un e enfant de l'expérience de la peur dans un contexte aussi sécurisé qu'un livre peut avoir des conséquences sur son développement.

Selon Bettelheim, dans Psychanalyse des contes de fées, les contes de fées conduisent l'enfant vers la recherche, l'exploration de son identité et lui exposent par quelles expériences il doit passer pour développer son caractère : notamment l'expérience de la peur.

Après les contes, l'âge d'or de la peur — notamment à travers les genres du fantastique et du gothique — culmine au XIX° siècle. Maupassant, Villiers de L'Isle-Adam ou encore Nodier explorent la folie, la cruauté et l'angoisse métaphysique. Puis apparaissent des œuvres fondatrices du genre : Frankenstein (Mary Shelley), Dracula (Bram Stoker), ou The Vampyre (John Polidori). Avec elles, un nouveau langage ainsi que des codes narratifs et esthétiques sont instaurés.



Aux XXe et XXIe siècles, les thèmes et les formes se diversifient, incluant l'effroi de la guerre et les enjeux politiques. L'horreur glisse progressivement du surnaturel au psychologique. On y retrouve H.P. Lovecraft, Shirley Jackson, Richard Matheson, William Peter Blatty et Stephen King. Progressivement, le genre sort du gothique pour s'inviter dans la science-fiction et le roman policier, enrichissant ainsi les techniques narratives du malaise et du suspense.





#### 4. LE ROMAN GOTHIQUE

la peur et le malaise. Ce genre possède des codes intéressants à étudier pour mieux comprendre certaines techniques narratives liées à l'horreur, encore largement utilisées aujourd'hui.

Première caractéristique : la narration est enchâssée. Cela signifie que les récits secondaires s'entrelacent avec le récit principal, rendant la structure plus complexe et favorisant le mystère. Cette technique permet également d'explorer différents points de vue et de retarder la révélation de la vérité. De plus, le récit est souvent non linéaire : l'histoire saute du passé au présent.

Les récits gothiques se présentent aussi fréquemment sous des formes épistolaires — lettres, journaux intimes ou documents authentiques —, ce qui renforce leur vraisemblance. Cette approche rend la lecture plus intime et intérieure : on entre dans la psyché des personnages, dans leurs émotions, ce qui accentue l'identification et donc la peur.

Mais encore faut-il que le ou la narrateur ice soit fiable. Est-iel instable ? Sème-t-iel le doute quant à la véracité des événements surnaturels par un éventuel trouble mental ?

« Elle s'éteignait peu à peu dans cette lumière incertaine, toute sa beauté semblait s'éloigner, et sa pensée aussi. Elle se sentait faible, désemparée, comme si un lourd voile s'était déposé sur son esprit. Elle ferma les yeux un instant, comme pour se ressaisir, mais tout semblait flou, comme un rêve fugace, dont les contours se dérobaient dès qu'on essayait de les saisir. Lorsqu'elle les rouvrît, elle ne savait plus où elle était ni ce qu'elle faisait ici. Le souvenir de son amour l'emplissait, mais dans un état de confusion totale. Elle se demandait si elle était encore en vie ou si elle n'était pas déjà un fantôme parmi les ombres de l'Opéra. » Extrait tiré de Le Fantôme de l'Opéra de Gaston Leroux.



Le roman gothique est également réputé pour son esthétique particulière et très détaillée. De véritables tableaux de châteaux, de manoirs ou de ruines y sont décrits avec minutie pour créer une ambiance oppressive et inquiétante. De plus, des symboles et des motifs viennent renforcer cette atmosphère pesante.

« Pendant que je me tenais là, dans une grande salle, les bruits de la tempête semblaient se faire plus terrifiants, et un souffle étrange semblait agiter l'air. Soudain, mon regard se porta sur la structure même de la maison, et je remarquai une fissure évidente, qui s'étendait depuis le sommet de l'un des murs jusqu'au sol. La fissure semblait déchirer le fondement même de la maison, comme une blessure béante. En observant ce spectacle, j'eus une étrange sensation, comme si la maison elle-même respirait, souffrait, et que cette fissure n'était pas simplement un accident de la construction, mais un signe plus profond et plus sinistre de la dégradation de l'esprit qui y résidait. Chaque instant semblait faire vaciller la réalité, l'équilibre entre la raison et la folie. »

La fissure devient un véritable témoin de l'évolution mentale du ou de la protagoniste.
Ce que l'on constate également dans cet extrait, c'est l'usage d'un vocabulaire évocateur, composé de termes archaïques ou dramatiques, ainsi que de phrases longues et sinueuses. Ce choix stylistique accentue l'étrangeté et le malaise, tout en renforçant la lourdeur de l'ambiance.







D'autres techniques narratives sont fréquemment employées dans le roman gothique : les présages et prophéties, les analepses (retour en arrière sur des événements antérieurs au récit en cours), les pièges mortels ou cliffhangers, le fusil de Tchekhov (où chaque détail introduit trouve un rôle plus tard dans l'intrigue), les deus ex machina, ou encore le hareng rouge, qui détourne l'attention pour mieux surprendre.

L'auteur·ice joue aussi sur des oppositions fortes : rationnel / irrationnel, familier / étrange, beau / monstrueux... autant de contrastes destinés à déstabiliser le·la lecteur·ice.

« J'avais vu la beauté de la nature, j'avais observé les éléments et la majesté des montagnes ; j'avais admiré les arbres, les lacs et les rivières. Mais, en cet instant, j'étais confronté à une créature qui n'avait rien de ce que j'avais vu, rien de ce que j'avais admiré dans les splendeurs naturelles. Il était grand, élancé, et malgré sa stature, sa peau était d'un teint presque translucide, d'une couleur légèrement verdâtre, qui contrastait de manière affreuse avec ses traits. Ses yeux, d'un rouge éclatant, brillaient d'une lueur malsaine, et il me semblait que, dans son expression, il y avait une sorte de malice et de douleur mêlées, une beauté inversée et pervertie. J'étais dégoûté, non pas par la monstruosité de son apparence, mais par la vision de cette beauté déformée, d'un sublime d'horreur qui annihilait toute arâce. »

Extrait de Frankenstein de Mary Shelley.

Encore aujourd'hui, ces méthodes sont utilisées par les auteur·ices contemporain·es.ix







#### 5. LES DIFFÉRENTS GENRE DE L'HORREUR AUJOURD'HUI

Hormis le roman gothique, il existe une grande variété de sousgenres dans la littérature de l'horreur<sup>x xi xii</sup>, démontrant à quel point elle inspire et se réinvente. En voici quelques exemples :

GENRE	CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES	EXEMPLE
Roman gothique	Mélange de mystère, de romantisme, et de surnaturel dans des décors souvent sombres et décadents (châteaux, manoirs, ruines).	<i>Dracula</i> de Bram Stoker <i>Frankenstein</i> de Mary Shelley
Horreur psychologique	Peur ancrée dans la folie, les troubles mentaux, la perte de repères et les tensions intérieures	Shining de Stephen King La maison hantée de Shirley Jackson
Horreur surnaturelle et paranormale	Romans impliquant fantômes, esprits, démons, vampires ou autres phénomènes inexpliqués	<i>Le Tour d'écrou</i> de Henry James <i>L'exorciste</i> de William Peter Blatty
Body horror	Met en scène la transformation,la décomposition ou la mutilation du corps humain, jouant sur le dégoût et la répulsion	Les œuvres de Clive Barker







Horreur Lovecraftienne / cosmique	L'angoisse naît de la confrontation avec l'indicible, des entités cosmiques ou d'une réalité fondamentalement incompréhensible et hostile	Le Mythe de Cthulhu de H.P. Lovecraft
Slasher/ tueur en série	Un psychopathe ou tueur traque et élimine de manière violente ses victimes	<i>Psycho</i> de Robert Bloch American Psycho de Bret Easton Ellis
Zombie Horror	Met en scène des invasions de morts- vivants ou d'épidémies transformant l'humanité.	<i>World War Z</i> de Max Brooks
Splatterpunk	Surenchère de gore, de violence et d'effets choc	Livres de sang de Clive Barker
Sci-fi horror	Mélange de thèmes de la science-fiction avec l'horreur	The Stand de Stephen King
Horreur criminelle	S'appuie sur les codes du polar pour créer des figures monstrueuses réalistes : meurtres, enquêtes, suspense	Le Silence des agneaux de Thomas Harris





Dark Fantasy	Croix entre fantasy et horreur : mondes sombres, magie noire, violence	Le Puits des mémoires de Gwen de Bonneval et Jérôme Noirez
Comédie Horrifique	Mélange d'horreur et d'humour, soit par la parodie, l'ironie ou des situations absurdes	The Legend of Sleepy Hollow de Washington Irving

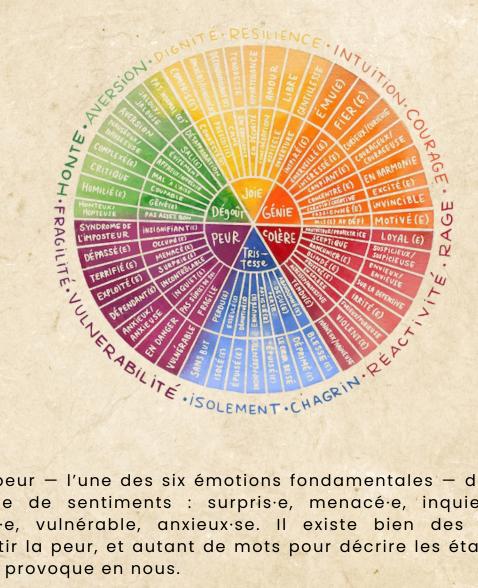




#### 6. F JARGON DE LA PEUR

L'horreur n'est pas qu'un genre : il est une langue à part entière. Un univers riche, sensoriel, exploité pour mieux nous provoquer des sueurs froides.

Regardons déjà du côté de la roue des émotions xiii :



De la peur — l'une des six émotions fondamentales — découle une myriade de sentiments : surpris·e, menacé·e, inquiet·ète, puis terrifié·e, vulnérable, anxieux·se. Il existe bien des façons de ressentir la peur, et autant de mots pour décrire les états affectifs qu'elle provoque en nous.

Selon la roue des émotions de Plutchik<sup>xiv</sup>, l'appréhension est le premier stade, la peur le deuxième, et la terreur le troisième et dernier. Graduellement, l'intensité de la peur se fait ressentir rien que par le choix du mot.









Alimentant toujours davantage le registre de la peur, le français regorge d'expressions imagées liées à celle-ci :

- Avoir la peur au ventre
- Avoir les chocottes
- Faire un bond de peur
- Avoir les cheveux dressés sur la tête
- Se faire des cheveux blancs
- Être vert·e de peur
- Une peur bleue
- etc.

Pour un·e écrivain·e francophone, il y a là une richesse d'images et d'expressions à puiser pour décrire l'état d'épouvante d'un·e protagoniste.

Toutefois, retenons que ce qui a si bien fonctionné dans les romans gothiques ne se résume pas à des mots, mais à une ambiance. Une atmosphère que les auteur·ices contemporain·es se sont réappropriée, notamment en impliquant le·la lecteur·ice à l'aide de jeux et de techniques narratives.

#### 7. LE RÔLE DU DE LA LECTEUR ICE DANS LA LITTÉRATURE D'HORREUR

Pour faire ressentir la peur dans un récit horrifique, le meilleur moyen reste d'impliquer le·la lecteur·ice en suscitant chez iel de l'empathie pour un·e personnage complexe et vulnérable. Le·la lecteur·ice n'est plus simplement passif·ve, mais devient acteur·ice à part entière, aussi prisonnier·ère que les protagonistes des jeux macabres de l'auteur·ice.

Comment interpeller le la lecteur ice au cœur du récit ?

L'un des meilleurs moyens pour plonger le·la lecteur·ice dans la psychose des personnages est d'adopter une focalisation interne. L'identification et l'immersion émotionnelle s'en trouvent renforcées.









"Jack se sentait pris dans un piège invisible. La pièce était silencieuse, trop silencieuse. La lumière pâle de l'ampoule au plafond baignait tout dans une lueur grise, et chaque ombre semblait receler une menace. Il essaya de se concentrer sur la porte, sur l'extérieur de la pièce, mais ses yeux dérivaient inlassablement vers le coin sombre, là où la lumière ne touchait pas. Une présence. C'était comme si elle attendait, comme si elle savait qu'il n'était pas seul, et il sentit un frisson courir le long de sa colonne vertébrale.

La pensée traversa son esprit : Tu es fou. Mais ce n'était pas ça. Il n'était pas fou. Il savait ce qu'il ressentait, il savait que la terreur s'insinuait en lui, un peu plus à chaque instant. Il pouvait presque l'entendre, douce et murmureuse, une voix qui se glissait derrière ses pensées, lui disant qu'il n'échapperait jamais à ce qu'il avait commencé, que cette chose n'allait jamais le laisser partir. Il tourna la tête brusquement, une douleur vive lui foudroyant le crâne. Ce n'était pas sa tête qui le faisait souffrir. C'était l'ombre, l'étouffement de son esprit. La pression montait, une mer noire de folie qu'il ne pouvait pas repousser. Il ferma les yeux, espérant que tout cela ne serait qu'un mauvais rêve, mais la pression ne faisait que grandir, comme une main invisible serrant son cœur. »

Extrait de Shining de Stephen King.

Dans cet extrait, on ressent intimement la montée du malaise psychique s'emparant de Jack. La focalisation interne, percutante, entraîne avec lui le·la lecteur·ice dans son long glissement vers la folie.

Ce que cet extrait nous révèle aussi, c'est l'importance des descriptions sensorielles, déjà présentes dans le roman gothique.









Une autre technique narrative consiste à suggérer plutôt qu'à montrer. Il ne s'agit pas simplement de décrire, mais de stimuler l'imagination du de la lecteur ice pour que ce soit iel qui se fasse peur.

Eleanor se tint là, un instant, silencieuse, regardant la porte. Puis elle tourna son regard vers la maison, et ses yeux furent attirés de nouveau par les fenêtres de la tour. Elles étaient sombres, et la maison semblait pencher vers elle, comme si elle écoutait. La sensation revint. Cette sensation de quelque chose qui pesait sur sa poitrine. Quelque chose qui venait de l'intérieur, des murs mêmes de la maison. Quelque chose qu'elle ne pouvait pas nommer. Elle se leva et se dirigea vers la porte, mais avant qu'elle ne puisse l'atteindre, elle s'arrêta. Un bruit, presque un murmure, comme si quelqu'un appelait son nom doucement. Elle se tourna et ne vit personne. La pièce devint plus froide. Elle recula, et alors, à travers la lumière faible, elle aperçut une ombre qui vacillait près de la fenêtre. Elle bougea, mais il n'y avait personne. L'air était lourd, saturé de quelque chose d'indicible. Quelque chose d'attendant. Elle ne savait pas si c'était la maison, ou quelque chose d'autre, mais le silence dans la pièce devenait suffocant. Elle entendait le léger bruissement de quelque chose qui bougeait, effleurant les murs... ou était-ce son esprit? Extrait de La Maison Hantée de Shirley Jackson.

Ici, on ne nomme pas : on suggère l'horreur à travers un environnement inquiétant, mêlé au doute sur la fiabilité du de la narrateur ice. Eleanor est-elle en train de succomber à la folie ? Ou la maison est-elle réellement hantée ?

Cette ambivalence ne se contente pas de nourrir le mystère et de renforcer le suspense : elle implique aussi le·la lecteur·ice au cœur même de l'intrigue.







Une autre façon d'agir sur la peur consiste à mobiliser des peurs universelles.

« C'était comme si quelque chose l'attendait dans l'ombre, tapie sous la surface de l'invisible. Ils s'avancèrent encore, mais l'obscurité semblait se resserrer autour d'eux, chaque pas résonnant plus fort dans leur tête que dans la rue déserte. Il y avait quelque chose là-dedans. Quelque chose qui n'avait pas de forme, mais qui attendait... ce n'était pas juste une maison, ni même un endroit. C'était une chose qui vivait dans les coins sombres et qui se nourrissait de ce qu'on ne pouvait pas voir. Une chose qui savait... qui savait ce qu'ils avaient peur de regarder. »

Dans cet extrait, la peur du noir nous renvoie à nos craintes enfantines, celles qui nous poussaient à utiliser une veilleuse pour dissiper l'obscurité. Cette peur bien connue est exploitée par King dans cette scène pour plonger le·la lecteur·ice dans ses propres angoisses.







Enfin, s'adresser directement ou indirectement au·à la lecteur·ice — par des implications personnelles ou à travers une expérience vécue — peut l'aider à devenir un·e véritable acteur·ice de l'histoire.

« Je vais vous dire ce que j'ai vu, mais je dois vous demander, en attendant, de me croire. Vous ne devez pas penser que je me laisse emporter par mes propres craintes, ni que je me laisse envahir par l'illusion de ce qui n'est pas réel. Vous ne pouvez pas vous imaginer, cher lecteur, la façon dont cela commence — c'est presque comme un jeu, un jeu innocent, mais croyez-moi, le jeu ne reste jamais innocent.

Les enfants sont ici, dans la maison, et ils sont beaux, très beaux.

Mais il y a quelque chose que vous devez savoir. Ils ne sont pas ce
qu'ils semblent être. Oh non, ce sont des créatures parfaites — mais
leurs regards, leurs yeux, leurs sourires... quelque chose ne va pas
avec eux, et cela vous frappe dans le cœur avec une telle force que
vous ne pouvez pas l'ignorer.

Alors, je vous prie, restez avec moi, et écoutez, car ce que vous allez entendre est terrible — vous allez croire que je suis fou. Mais je vous en prie, ne soyez pas trop rapide à juger. Écoutez-moi d'abord, car, tout de même, vous serez tôt ou tard aussi envahi que moi par la terreur de ce que j'ai vu.

Extrait de Le Tour d'écrou de Henry James.

Le·la lecteur·ice se retrouve ainsi pris·e à parti, comme un·e véritable témoin de l'expérience horrifique du·de la narrateur·ice. xv xvi xvii xviii







#### 8. POURQUOI ÉCRIRE DE L'HORREUR ?

Mais la question qui persiste à ce stade, c'est celle du « pourquoi » : on sait déjà pourquoi on aime ressentir de la peur, mais qu'apporte-t-elle concrètement ? Pourquoi ce genre a-t-il traversé les âges ? Qu'a-t-il apporté à la littérature, au-delà de son effet cathartique et du plaisir d'une peur contrôlée ?

Les réponses à cette question sont multiples et dépendent des intentions de l'auteur ice.

La peur peut être un outil pour explorer la psyché humaine et nos peurs les plus profondes, comme en témoignent bon nombre des extraits précédents.

Mais elle peut aussi servir à critiquer l'ordre social, en mettant en lumière des dysfonctionnements collectifs. En ce sens, elle permet de questionner le réel à travers le prisme du cauchemar.

Les hommes sé sont perdus, non pas dans les ruines de la civilisation, mais dans l'effondrement de leur propre illusion. La société qu'ils ont construite est une prison de verre brisé, où les échos des villes englouties résonnent encore, mais sans plus de sens. Ils cherchent, sans vraiment savoir ce qu'ils recherchent, dans un monde qui se noie lentement. La chaleur les dévore, tout comme la croyance absurde en leur propre pouvoir sur la nature. Et pourtant, ils persistent.

C'est fascinant, non ? Ces survivants, en quête de sens dans un monde qui ne leur appartient plus, errent à la surface d'un monde submergé par les eaux. La société a disparu, mais l'illusion du contrôle persiste. Ils restent convaincus qu'ils peuvent encore dominer la terre, mais ils n'ont plus rien à gouverner. Leurs dernières pensées sont remplies de remords pour des vies qu'ils n'ont jamais vécues, pour des rêves d'un passé qu'ils ont euxmêmes détruit. L'horreur ne vient pas de la nature en elle-même, mais de la conscience aiguë de ce que nous avons fait, de ce que nous sommes devenus.

Extrait de Les Déracinés de J.G. Ballard.

Écrire de l'horreur, c'est un véritable jeu technique, une expérimentation, et même une manière de rendre visible l'invisible — en donnant corps à la douleur et à la peur xix









# 9. Bibliothèque de l'horreur - les classiques du genre d'hier à aujourd'hui

TITRE	Auteur.ice	Date de parution
Frankenstein	Mary Shelley	1818
La Couleur tombée du ciel	H. P. Lovecraft	1927
Dracula	Bram Stocker	1897
Le fantôme de l'Opéra	Gaston Leroux	1910
Le Portrait de Dorian Gray	Oscar Wilde	1890
Les hauts de hurlevent	Emily Brontë	1847
Le Tour d'écrou	Henry James	1898
Le Château d'Otrante	Horace Walpole	1764
Le Corbeau	Edgar Allan Poe	1845
L'Ile du Docteur Moreau	H.G Wells	1896
Le Masque de la mort rouge	Edgar Allan Poe	1842
L'Homme au masque de fer	Alexandre Dumas	1847
Ça	Stephen King	1986











Shining	Stephen King	1977
L'Etrange cas du Dr Jeckyll et de M. Hyde	Robert Louis Stevenson	1886
Bird Box	Josh Malerman	2014
Mexican Gothic	Silvia Moreno- Garcia	2020
The Cabin at the End of the World	Paul Tremblay	2018
House of Leaves	Mark Z. Danielewski	2000
The Fisherman	John Langan	2016
World War Z	Max Brooks	2006
The Silence	Tim Lebbon	2015
Gueule de Truie	Justine Niogret	2012
Les Chants de Maldoror	Lautréamont	1869







10. A VOUS DE JOUER

Un petit texte rose bonbon...

Sous un ciel pastel, la petite maison en bois était blottie contre une colline verdoyante. Le jardin était un éclat de couleurs : des pivoines roses, des tournesols géants, et un vieux pommier qui semblait tout droit sorti d'un conte de fées. Au fond, un étang scintillait sous le soleil doux, où les canards nageaient tranquillement, leurs plumes brillant comme des étoiles. L'air sentait la lavande et le miel, et le vent soufflait si doucement qu'il paraissait fredonner une mélodie. Tout semblait calme, presque trop calme, comme si le temps luimême hésitait à passer. C'est dans ce cadre idyllique que Clara, en robe à fleurs et chapeau de paille, promenait son panier, remplissant sa journée de petites joies simples.

Choisissez une ou plusieurs des consignes suivantes :

- Transformez uniquement le décor afin de créer une ambiance horrifique.
- Transformez uniquement le personnage en un·e antagoniste effrayant·e, tout en conservant le décor rose bonbon.
- Imaginez que Clara s'adresse à nous, à la manière de l'extrait du Tour d'écrou, pour nous prévenir que son univers sucré cache en réalité une force inquiétante et mystérieuse.
- Imaginez une suite à cette histoire, basculant progressivement dans l'horreur.

Partagez vos textes sur le Discord de l'Antre-Plumes ou en commentaire!







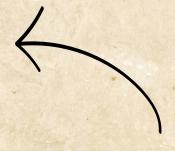


#### CONCLUSION

L'horreur est un style à part entière, doté de son propre vocabulaire et de méthodes ayant fait leurs preuves auprès de nos lecteur·ices préféré·es. Elle nous permet de vivre la peur pleinement dans un cadre sécurisé, mais aussi de réfléchir aux blessures psychiques, à la folie, et même à notre société.

Il y a autant de façons d'écrire sur la peur qu'il y a d'auteur ices, mais leur objectif commun reste le même : nous emmener là où la frontière entre réel et imaginaire se trouble, et nous faire plonger dans nos plus sombres cauchemars.





Ou alors de laisser libre court à nos côtés sadiques ...





#### SOURCES:

- i. Martin, E. (2022, 22 juin). Facts About the Horror Genre that Will Surprise You | Book Riot. BOOK RIOT. https://bookriot.com/facts-about-the-horrorgenre/
- ii. PEUR : définition de PEUR. (s. d.). https://www.cnrtl.fr/definition/peur
- iii.Comprendre peur. la (s. https://www.strategiesdesantementale.com/resources/comprendre-la-peur
- iv.Creative/Redux, C. O. V. (2024, 4 octobre). Votre cerveau n'est pas toujours en mesure de faire la différence entre un film d'horreur et une menace réelle. Ce qui donne un frisson d'excitation à certaines personnes paralysant d'autres. National pour https://www.nationalgeographic.fr/sciences/voici-ce-qu-il-se-passe-dansvotre-corps-et-votre-cerveau-quand-vous-avez-peur-psychologiecombat-fuite-reflexe-archaique
- v.Contributeurs aux projets Wikimedia. (2025, 13 septembre). https://fr.wikipedia.org/wiki/Peur
- vi. Houguet, V. (2008, 12 juin). Quand la peur devient un véritable moteur pour se dépasser. Marie Claire. https://www.marieclaire.fr/,ces-peurs-quinous-font-avancer, 20254, 820. asp
- vii. Contributeurs aux projets Wikimedia. (2025a, juin 23). Le Petit Chaperon rouge. https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\_Petit\_Chaperon\_rouge
- viii. Jeannin, M. (2012). La peur dans la littérature de jeunesse. Art, Langage, Apprentissage. https://doi.org/10.58079/cxu0
- ix. Contributeurs aux projets Wikimedia. (2025a, janvier 20). Roman gothique. https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman\_gothique
- x. Cornett, B. (2024, 2 novembre). Types of Horror Fiction: 10 Subgenres With Recommended Books for Each. Brandon Cornett. https://www.cornettfiction.com/types-of-horror-fiction-10-subgenres/
- xi. https://self-publishingschool.com/horror-subgenres/
- xii. Horror Genre Primer | The New York Public Library. (2017, 13 novembre). The New York Public Library. https://www.nypl.org/blog/2017/11/13/horrorgenre-primer
- xiii.https://i.etsystatic.com/25465556/r/il/ded31f/5556319347/il\_570xN.5556 319347\_2psd.jpg
- xiv.https://blog.notreaccord.com/wp-content/uploads/2024/04/ROUE-DES-EMOTIONS-DE-PLUTCHIK.png
- Laroche, S. (2021, 24 novembre). Article headline. Loumina. https://www.loumina.fr/blog-ecrire-une-histoire-d-horreur
- xvi. le tiers livre, web & littérature : H. P. Lovecraft | Notes sur l'écriture de la surnaturelle. (s. d.). https://www.tierslivre.net/spip/spip.php? fiction article4254
- xvii. TheBookEdition.com. (2024, 25 octobre). Écrire un livre d'horreur : 7 astuces pour faire frissonner vos lecteurs - Le Blog de TheBookEdition. Le Blog de TheBookEdition. https://blog.thebookedition.com/ecrire-un-livrehorreur-7-astuces-pour-faire-frissonner-vos-lecteurs/
- xviii. CoolLibri Impression de livre Autoédition. (2020, 23 septembre). Littérature d'horreur : Comment faire peur par l'écriture ? Écrire un Livre et Autoédition, le Blog. https://www.coollibri.com/blog/litterature-horreurcomment-faire-peur-ecriture/
- xix. De la Fiction, L. A. (2024, 21 mai). Pourquoi Lisons-nous des Histoires Horreur Artisans ? Les de https://www.artisansdelafiction.com/pourquoi-lisons-nous-des-histoiresdhorreur/





### HALLOWEEN SCIENTIFIQUEMENT

OU COMMENT LES LOUPS GAROUS ET LES ZOMBIES

POURRAIENT VRAIMENT EXISTER

#### Ash Rosewood

On s'est probablement tous demandé déjà comment devenir un vampire d'une beauté fatale, mais en vrai. Ou un loup-garou, pour se trouver une âme sœur. Ou un zombie, mais c'est moyen quand même. Mais comment ca pourrait ? Réellement. exister Scientifiquement. Au-delà de la chirurgie esthétique, modifier les traits du visage, ou des prothèses pour les canines par exemple. Par des mutations génétiques ? Pas exactement...

Devenir un être fantastique, on pourrait penser que c'est une question de transformation physique.

### POURTANT EN RÉALITÉ, C'EST D'ABORD UNE QUESTION DE MENTALITÉ.

Pourquoi avoir besoin d'une pilosité surdéveloppée et de canines, quand on est déjà un loup dans sa tête ?

C'est le cas de personnes lycanthropie atteintes de trouble C'est clinique. un psychique où le patient est persuadé d'être un comme s'il s'était vraiment transformé.

Certains cas célèbres sont restés dans l'histoire, car ils tentaient de justifier la brutalité, voire des meurtres.

C'est l'exemple de Manuel Blanco Romasanta, qui, après avoir avoué treize meurtres, a déclaré ne pas être vraiment responsable, car il avait la certitude d'avoir été transformé en loup, malédiction qui a duré treize ans.











Il a été innocenté pour quatre des meurtres, après qu'il ait été prouvé que les blessures avaient vraiment été causées par des loups. Il a été étudié après que sa peine a été réduite à la prison à vie, mais ne s'est jamais physiquement transformé, ou selon ses dires pas depuis la fin de sa malédiction.

Le trouble psychique est peu représenté de nos jours. Mais peut-être est-ce vraiment possible de devenir un loupgarou, tant qu'on en est convaincu?

Une autre des possibilités de déguisement scientifiquement réaliste est le zombie. Mais pas exactement comme un cadavre qui marche : plutôt comme une neurodégénérescence, un parasite qui prendrait peu à peu le contrôle de notre corps pour nous transformer en morts-vivants.

L'exemple de champignons tels que l'ophiocordyceps est assez probant : en libérant spores, il infecte des insectes et prend le contrôle de leur activité motrice, et donc d'une partie de leur cerveau. Ainsi, c'est une mort en soi, même prendre en compte la sans suivra mort qui automatiquement avec l'arrêt total du moindre mouvement, provoqué par le champignon. Pour l'instant, aucun équivalent n'est connu chez l'humain.









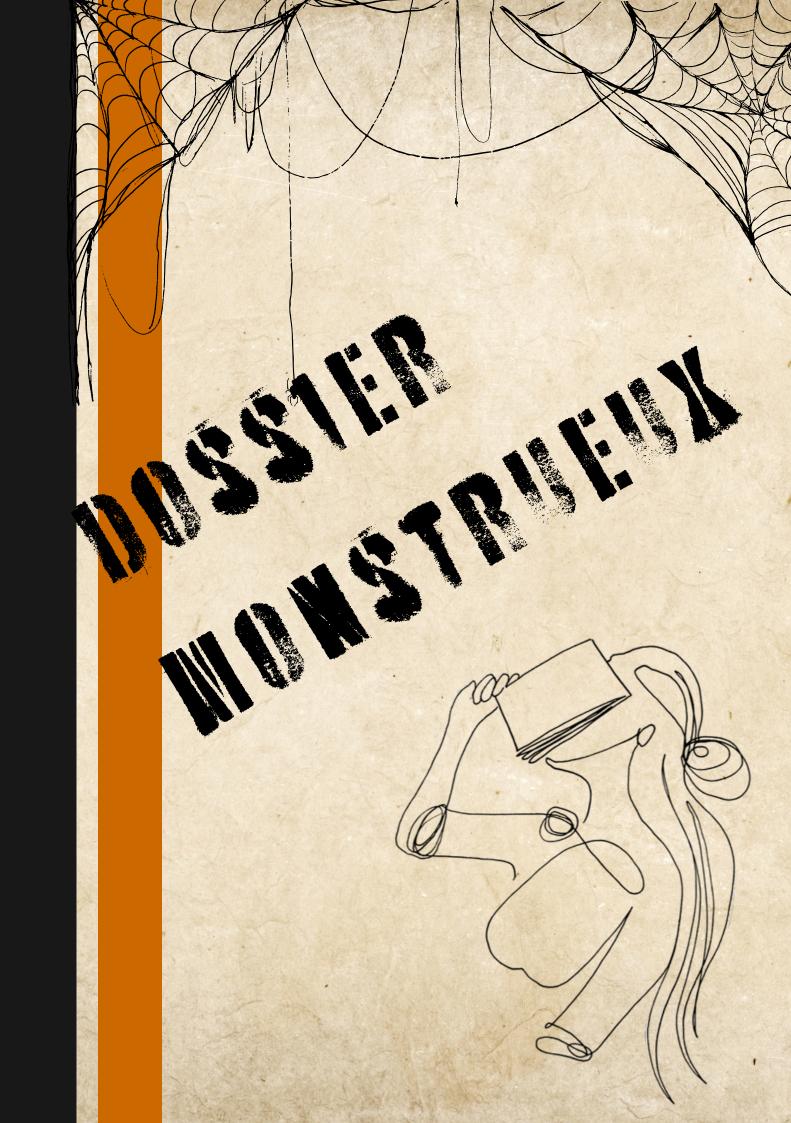
thanatologie Mais la moléculaire l'étude moléculaire de corps morts montre un autre phénomène intéressant, même après clinique : les gènes continuent zombies, qui l'activité cérébrale, même si désorganisée, elle est durant. heures Ils ont été observés dans les cellules gliales, et ont provoqué une croissance de celles-ci, créant des sortes de bras, même si ce n'est qu'à l'échelle cellulaire.

Un autre type de zombification, à sa manière, est la catatonie. Elle a différents symptômes, comme des troubles moteurs, des troubles du comportement, ou des signes neurovégétatifs. Mis à part la décomposition des tissus, elle rassemble les critères comportementaux et mentaux pour devenir un zombie.

De manière plus simpliste, on pourrait aussi comparer zombie à un somnambule dans conscience. ressemblance est à nouveau mentale: ni l'un ni l'autre n'est conscient, et ne garde souvenirs. De plus, les somnambules ne semblent pas ressentir la douleur, comme s'ils étaient déjà morts.



Pour résumer, les mythes horrifiques les plus connus ont aussi des bases scientifiques, et il est possible de se déguiser de manière plus réaliste simple costume qu'un et maquillage, même si c'est bien fait. Vous pouvez donc essayer de goûter à quelques champignons puis de faire une crise de catatonie pour vous immerger totalement dans le rôle d'un rôdeur de The Walking Dead. Bien entendu, la direction ne garantit pas le retour à la normale après déguisement, l'essai du et décharge de toute responsabilité par rapport aux potentiels essais des enfants pour Halloween. Peut-être le développement des génétiques modifications sera-t-il possible de se déquiser sereinement tout en restant réaliste... page 31



## DES MONSTRES À AIMER?

Mark Market

COMMENT LES VAMPIRES ET LES LOUPS-GAROUS ONT CHANGÉ DE VISAGE

#### Charline Milemi

Tu as très probablement déjà croisé une histoire, sur papier ou à l'écran, Liée à l'une ou l'autre de ces créatures mythiques. Aujourd'hui, il est même très difficile de les voir séparément, car leur opposition, leur rivalité semble être gravée (ou non) dans leur ADN.

COMME POUR TOUTES LES CRÉATURES, QU'ELLES SOIENT RÉELLES OU INVENTÉES, LES

VAMPIRES ET LES LOUPS-GAROUS ÉVOLUENT. ILS ONT CHACUN LEURS

CARACTÉRISTIQUES, MAIS C'EST SURTOUT NOTRE PERCEPTION D'EUX QUI A

RADICALEMENT CHANGÉ DEPUIS LEURS ORIGINES.

SONT-ILS ENCORE FAITS POUR NOUS EFFRAYER ?

PLONGEONS ENSEMBLE DANS CETTE MÉTAMORPHOSE POUR COMPRENDRE COMMENT LEUR IMAGE A ÉVOLUÉ AU FIL DU TEMPS.



### LA GENÈSE DE DEUX MYTHES

LES BASES DES QUENOTTES ET DES GRIFFOUILLES

Avant de pouvoir questionner des évolutions et un rapprochement, il nous faut la base des bases : on sait tous globalement de quoi on parle, mais est-ce que l'on connaît réellement les origines de ces monstres ?

#### LE MORT AUX GRANDES DENTS

Un **vampire** est, selon le Centre National de Ressources Textuelles et Linguistiques (CNRTL pour les intimes), un "Mort qui sort la nuit de sa tombe pour aller sucer le sang des vivants."

Bon, pas de quoi fouetter un chat à l'heure actuelle : c'est du basique. L'origine des vampires en Europe vient des épidémies de peste, de la rage et de certaines maladies mal comprises. Entre être enterré vivant pour éradiquer la peste, mordre à cause de la rage, ou souffrir de malformations liées à la porphyrie (dents, peau, sang rouge)...

https://www.cnrtl.fr/etymologie/vampire

On comprend pourquoi la population s'imaginait que le diable s'invitait chez eux. Là où ça devient un peu plus intéressant, c'est lorsqu'on creuse le côté psychologique:

"UNE PERSONNE QUI PROFITE

DES AUTRES POUR SON PROFIT,

EN L'ÉPUISANT

OU EXERÇANT UNE DOMINATION

AFFECTIVE ET PSYCHOLOGIQUE."

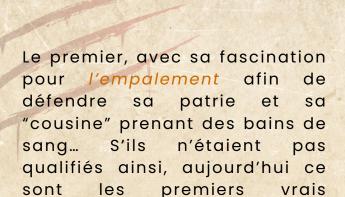
Si tu as reconnu ton ex et qu'il avait un penchant pour le morbide, peut-être qu'il y a de quoi se questionner...

Mais ajoutons encore une dose de criminologie à ce cocktail déjà bien coloré : "Criminel ou aliéné qui commet de nombreux crimes sadiques ou des violations de sépultures avec, en général, des intentions lubriques." Comment ne pas voir le lien avec les légendes<sup>1</sup>, même si elles sont largement exagérées, de Vlad Tepes Dracula et Élisabeth Bathory?



1. Si j'en crois le chapitre dédié de Daniel, R. T. (2009). Twilight décrypté. City Editions

11/2 5



Si on parle encore de ton ex, remercie le ciel d'être toujours en vie, j'ai envie de te dire.

vampires.

Moi, perso, j'ai quitté le pays dès les premières lignes.

#### LE CHIEN DE NOS CAUCHEMARS

Concernant son homologue poilu, le *loup-garou*, le pauvre n'est pas plus facile à aimer : au départ, la définition n'est pas trop mal, pourtant : "Personne peu sociable, d'humeur farouche, de manières rudes". S'il y a toujours un lien avec ton ex, je m'inquiète de tes préférences.

Mais bon, au pire, il faut savoir quel est son dessert favori et c'est bon, me dirais-tu... cependant, son humanité est très vite mise au placard, pour qu'il soit finalement pas mieux loti que notre vampire : "Hommes changés en bêtes." (...) "Personne ou chose qui inspire de l'effroi ou que l'on cherche à rendre effroyable."

Chez les *Grecs antiques*, *l'exil* était une punition parfois jugée pire que la mort, donc réservés aux actes les plus *monstrueux*... Alors, comment ne pas les considérer comme des bêtes, ou un chaînon entre l'homme et l'animal?

La peur de perdre son humanité n'est pas nouvelle. Elle est souvent mise en valeur dans les religions : le roi Nabuchodonosor est transformé en bœuf pendant 7 ans dans l'ancien testament ; Zeus transforme Lycaon en loup... Cette maladie mentale amène les individus à adopter des comportements bestiaux et a poussé à diaboliser et à mener ces personnes sur le bûcher au même titre que les sorcières durant l'Inquisition.



1. Baratta, A. et Weiner, L. (2009). La lycanthropie : du mythe à la pathologie psychiatrique. L'information psychiatrique, 85(7), 675-679.

https://doi.org/10.1684/ipe.2009.0524









De ce fait, la lycanthropie est considérée comme une "forme de délire dans lequel le sujet se croit transformé en loup (ou en un animal quelconque) et en imite le comportement." Cette fois-ci, je n'ai pas quitté la ville, mais je me suis fait une maison blindée en plein milieu pour que ton ex ne puisse jamais y entrer.

# ALORS, POURQUOI LES DEUX SONT LIÉS ?

Comme tu l'as constaté, la bestialité prime dans les origines des deux mythes. L'une liée à la mort, l'autre à la marginalité. Tout est fait pour leur enlever la moindre once d'humanité.

Mais progressivement, les monstres évoluent.

Le premier à essayer cela est Bram Stoker en 1897 avec Dracula<sup>1</sup>. Sa physionomie est celle de l'auteur, mais il ne s'arrête pas là pour humaniser son vampire

iconique : il le démarque
par son intelligence
et ses désirs
(de pouvoir et de
contrôle, certes, mais au
fond, ce n'est pas très
différent de nos
politiciens,
n'est-ce
pas ?

Et jusqu'à preuve du contraire, ils sont humains). En plus de cela, il est lié à l'aristocratie et devient un symbole de séduction. Même si elle est plus liée à celle du prédateur que celle d'un amoureux désireux de charmer une demoiselle en tout bien tout honneur.

Il faudra attendre le livre Le Loup-garou de Paris<sup>2</sup> de Guy Endore et le film Le Loup-garou<sup>3</sup> réalisé par George en 1941 Waggner pour que l'humanité des lycanthropes popularisée. Leurs héros respectifs, Bertrand Caillet et Larry Talbot, ont tous les deux personnalités. L'un réfléchi, l'autre est naïf, mais tous les deux souffrent de leur condition qu'ils n'arrivent pas à maîtriser.

Déjà, une différence nette, presque dichotomique, se dessine entre ces deux monstres. Presque comme les deux côtés d'une même pièce. Pourtant... Hollywood a réussi à les rendre séduisants et inséparables. Par quel miracle?

- 1. Stoker, B. (1897). Dracula. Archibald Constable and Company
- 2.Endore, G. (1933). The Werewolf of Paris. Farrar & Rinehart.
- 3. Waggner, G. (Réalisateur). (1941). The Wolf Man [Film]. Universal Pictures; États-Unis.





## LA MUTATION D'UN REGARD

PEUR, FASCINATION ET ROMANISATION ... COMMENT EST-CE POSSIBLE ?

LES DEUX CRÉATURES ONT TOUJOURS EU UN POINT COMMUN: LA NUIT. QUE CE SOIT
PAR LA PLEINE LUNE OU LA PEUR DES RAYONS DU SOLEIL.

# DES GROGNEMENTS À LA CIVILISATION

Après Loup-garou de George Waggner, qui a amorcé une certaine humanisation de la bête, elle s'est vue stoppé net. D'abord monstre tragique, puis victime maudite, il passe par pathétique avant de retrouver ses gloires de gore dans les années 70' : sang, bestialité, tout y passe! Décidément, personne ne veut accorder un cœur à un marginal. Dans les années 80, Hurlements de Joe Dante en 1981 accentue le côté bestial et sexuel lycanthropes, bien qu'une société hiérarchisée émerge. L'humanité est toujours présente dans le corps de l'animal, mais dominée. Le loup-garou reste cantonné à

cette image durant de longues années avant d'évoluer. Du côté des vampires, après Dracula, ils vont gagner progressivement une psychologie complexe et un charisme immortel. Il incarne le mystère et le contrôle, toujours auréolé de ses traits nobles ou une dignité pieuse.

Les faiblesses classiques comme l'ail, la croix, la lumière ou l'absence de reflet, sont réinventées. Comme par exemple dans Moonlight<sup>1</sup>, une série télévisée d'action, fantastique et policière qui intègre l'idée qu'un pieu dans le cœur ne tue pas, mais paralyse seulement.

Même si boire du sang est toujours d'actualité, évidemment. Mais, la créativité pousse True Blood<sup>2</sup>, à inventer un sang synthétique, permettant ainsi aux vampires de s'intégrer à la société sans être un danger pour elle.

- 1. Horsley, S. (Créateur). (2007–2008). Moonlight [Série télévisée]. États-Unis : CBS.
- 2.Harris, C. (2001–2013). The Southern Vampire Mysteries [Série de romans]. New York, NY: Ace Books









Depuis Anne Rice et ses Chroniques des vampires<sup>1</sup>, la séduction et l'attrait romantique de ces créatures tourmentées n'ont cessé de croître. Le vampire devient tantôt amant mélancolique, tantôt prédateur charmeur, oscillant entre le monstre et le protecteur.

L'aura maléfique est aussi une caractéristique récurrente. Le vampire reste irrésistible, l'image de *Damon Salvatore*<sup>2</sup>, au combien charmeur... mais combien dangereux également (qui peut résister à ses yeux bleus, malgré sa tendance à tordre le cou de ceux l'agacent ?). Edward Cullen³, lui, est prêt à tout pour protéger l'âme de sa très chère Bella, même si cette vision désuète pour préserver sa vertu est le cadet des soucis de la demoiselle.

En somme, le vampire est passé du monstre de nos cauchemars à l'amant impossible de nos fantasmes sans même qu'on ne s'en rende compte...

Et cette image va aider notre autre créature.

#### QUAND LA LUTTE PERMET DE FAIRE BRILLER L'ÂME D'UN MONSTRE

Bien qu'aux origines il n'y ait aucune mention de guerre d'espèce entre le lycanthrope et le vampire, un jeu va tout changer. S'ils coexistaient parfois dans le même univers, la guerre est dorénavant codifiée à partir de Vampire : La Mascarade<sup>4</sup>, un jeu de contemporain-fantastique, rôle publié en 1991 par White Wolf Publishing. Le vampire est prédateur corrompu, un parasite urbain en opposition avec le loupgarou, un vrai guerrier sauvage, protecteur de la nature.

C'est par la suite que le cinéma et la littérature vont amplifier leurs haines, les amenant à être des ennemis jurés par différentes formes : une odeur insupportable dans Twilight, ou une morsure mortelle dans The Vampire Diaries, par exemple. Mais c'est grâce à la notoriété de *Buffy contre les vampires*<sup>5</sup> dans les années 90' et 2000 que le ténébreux vampire froid, raffiné, qui se contrôle va éclairer son opposé : chaud, solitaire, instinctif loup-garou.

- 1.Rice, A. (1976). The vampire chronicles [Saga]. New York, NY: Alfred A. Knopf.
- 2. Damon Salvatore est un personnage de fiction de la série télévisée *The Vampire Diaries* interprété par lan Somerhalder.
- 3.Edward Cullen est un personnage de fiction de la saga Twilight, créée par Stephenie Meyer, et interprété par Robert Pattinson dans son adaptation cinématographique.
- 4. White Wolf Publishing, Vampire : La Mascarade, jeu de rôle, 1991.
- 5. Whedon, J. (Créateur). (1997–2003). Buffy contre les vampires [Série télévisée]. Mutant Enemy Productions / 20th Century Fox Television.





Voyant le potentiel de la série, plusieurs ont imaginé une rivalité... quoi de mieux pour captiver le public ? Dans cette logique d'opposition, la culture populaire va chercher à ancrer cette dualité dans des bases pseudo-scientifiques.

Une théorie scientifique des années 50' sur le comportement dominant/dominé des loups à poussé les auteurs à la réutiliser pour les lycanthropes : les meutes de loups seraient organisées d'une manière stricte, avec un alpha, mâle, qui dirige le groupe.

Bien que fausse cette théorie, elle amène une certaine bestialité dans le comportement des loupsgarous fort sympathique à mettre en scène : l'alpha est considéré comme sexy, attrayant, un leader né, charismatique, aimé craint) de tous, respecté... amenant une dernière opposition avec le vampire, qui certes vit avec les humains, mais reste souvent seul ou avec une organisation sociale beaucoup moins cadrée et codifiée.

progressivement une socialisation organisée en membres loyaux, protecteurs, incarnant une virilité sauvage mais codifiée, comme dans *Underworld*<sup>1</sup>, un film de 2003 réalisé par Len Wiseman ou *Twilight, chapitre II : Tentation* réalisé par Chris Weitz en 2009 avec *Jacob*<sup>2</sup> (plus que sexualisé et les volets suivants profitent de la musculature de l'acteur pour lui enlever son t-shirt à la moindre occasion).

C'est ainsi que le loup va gagner

La logique d'opposition est idéale pour un triangle amoureux comme dans *Twilight* ou au contraire un ennemis to lovers d'exception comme dans *La Saga du sang de loup, Tome 1*: Wolf Unleashed de Sayannah Rose et Amelia Gates.

Entre abandon total et contrôle absolu, la *masculinité* rustre face à l'aristocrate raffinée, le danger permanent de l'interdit... qui pourrait résister?

Si je me concentre sur les figures du vampire et du loup-garou au masculin, c'est aussi parce qu'elles incarnent avant tout une séduction masculine : ces créatures, souvent représentées par des hommes, sont pensées pour charmer la jeune lectrice ou spectatrice.

- 1.Underworld, film de Len Wiseman sorti en 2003 (Screen Gems / Lakeshore Entertainment).
- 2. Jacob Black est un personnage de fiction de la saga Twilight, interprété par Taylor Lautner dans les adaptations cinématographiques





Alors que cela ne semblait pas évident, une part humaine à réussi à intégrer le corps de ces créatures, leur offrant une personnalité et de ce fait une raison de les aimer au lieu de les craindre. Qu'on ait choisi ou non son camp entre les deux, le public est désireux de les voir évoluer encore.

SI LE VAMPIRE NE PEUT EXISTER SANS SOIF DE SANG, ET LE LOUP-GAROU SANS SA TRANSFORMATION, CAR CELLES-CI FONT PARTIE DE LEUR ESSENCE MÊME, TOUT LE RESTE PEUT ÊTRE MODULÉ AU GRÉ DES ÉPOQUES ET DES AUTEURS.

J'AIME À CROIRE QUE TOUT EST POSSIBLE AVEC LES CRÉATURES MYTHIQUES ET FOLKLORIQUES... ALORS POURQUOI NE PAS IMAGINER UN JOUR RÉINVENTER CELLE QUI T'A TOUJOURS FASCINÉE? MÊME SI LA ROMANCE N'EST PAS TON STYLE, TU PEUX DÉJÀ RÉFLÉCHIR À LUI DONNER UN OBJECTIF, DES DILEMMES MORAUX, UNE VRAIE PROFONDEUR.

ET QUI SAIT, PEUT-ÊTRE QU'UN JOUR, NOUS AURONS DE NOUVEAUX GOLEM OU WENDIGO SANS RENIER LEUR NATURE PROFONDE...?



# LES QUBLIÉES...

## QUAND LA NUIT D'HALLOWEEN RÉVEILLE LES CRÉATURES...

#### Maurane Kientz et Charline Milemi



"Pourquoi dans l'inconscient collectif CERTAINES CROYANCES VONT DEMEURER DE FAÇON UNIVERSELLE ET D'AUTRES NON ? C'EST UN MYSTÈRE."

> Marie-Charlotte Delmas, historienne, spécialiste des croyances populaires

Vampires, loups-garous, fantômes, sorcières vertes, la momie, et même le monstre de Frankenstein!

Quoi ? Encore ? Ça commence

Quoi ? Encore ? Ça commence à se répéter, là !

Les contes et légendes ont toujours été là, pour émerveiller et faire peur aux enfants. Oui, mais... Pourquoi toujours parler des mêmes ? Les vampires : on adore ! Mais il y en a quand même pas mal, non ? Le bonbon dentition de vampires n'est pas très joli à porter.

Les draps à mamie pour réaliser un fantôme, ça commence à bien faire! Les loups-garous ? Boarf. Un peu dépassé aussi comme costume.



Et pourquoi ne pas mettre en avant les terreurs qui envahissent notre folklore, et qui pourrait tout aussi bien séduire à l'international?





Commençons par la beauté incarnée de la *Dame Blanche*. Alors oui, elle reste plutôt classique. Mais...

La connais-tu vraiment?

Figure emblématique du *paranormal*, la Dame Blanche a vu le jour sous forme de *fée mystérieuse* au Moyen-Âge. C'est dès le XVIe siècle que sa réputation dégringole, passant aux fées malveillantes qui enlèvent des enfants. Puis, dans certaines régions, on parle vite de femmes, tout de blanc vêtu, qui gardent d'anciens châteaux ou forêts.

La Dame Blanche devient une gardienne de zones dangereuses. Là où aucun être humain ne souhaite s'aventurer, car on ne sait jamais si on revient en vie après l'avoir vue...

Au fil des siècles, les contes et les légendes évoluent. La Dame Blanche n'est plus seulement une femme au destin funeste... Elle incarne une revenante.

Fin de vie tragique, accidentelle ou non ? Au XIXe siècle, on dit que les châtelaines qui meurent dans leur propre château reviennent hanter les lieux : habillée d'un linge blanc rappelant les suaires dans lesquels on enveloppait traditionnellement les défunts.

Mais, ce ne sont pas les seules croyances qui, elles, évoluent encore au fur et à mesure des années, jusqu'à atteindre le XXe siècle.

C'est après 1930 que des rumeurs d'une « auto-stoppeuse » en blanc fait son apparition au détour des routes.

Ah, là, tu l'as vu venir, c'est ça ?

Eh bien oui, la Dame Blanche a eu des siècles de commérages, des siècles de vie, avant de devenir celle que l'on connaît maintenant.











IL S'AGIT D'UN ANTHROPOMORPHE POILU, AVEC DES OREILLES ET UNE QUEUE...

TU L'AS RECONNU, PENSES-TU ?

MAIS, EN METTRAIS-TU RÉELLEMENT TA MAIN À COUPER ?

### L'AILURANTHROPE

Dans notre équipe, nous ne sommes pas fans des canins. Alors que penses-tu de passer du côté félin de la force ?

Du grec "ailuros" signifiant "chat" et "anthropos" homme, les ailuranthrope ont tout pour te plaire!

Déjà, ils ne sont pas cantonnés à une seule race : du petit matou à la panthère en passant par des races mythiques, tu as le choix pour l'adapter au mieux à ton univers.

Un loup en ville attire l'œil, un chat est plus discret.





Mis de côté dans notre culture populaire, *l'ailuranthropie* a pourtant de nombreuses origines mythologiques.

L'Afrique est probablement le berceau avec Bastet<sup>1</sup>, la déesse égyptienne antique se transformant en chat, ou d'autres hommes-chats espionnant ou attaquant la nuit.

Quiconque ayant eu un chat connaît la terreur du cadeau matinal.

En Asie, leur caractère imprévisible est bien marqué entre des récits de femmes-chats, la légende du chat de Jinhua<sup>2</sup>, les bakeneko<sup>3</sup> ou nekomata<sup>4</sup>... Entre protection, espièglerie et maléfice, le chat ne se décide jamais.

L'Europe n'est pas en reste avec les sorcières transmutant en chat noir pour assister au Sabbat ou échapper à la purge. En loup, cela aurait fait tâche.

Les werecats, ou ailuro pour les intimes, ont des petits plus qui changent tout par rapport à leurs cousins : une vision nocturne, une curiosité maladive, un égocentrisme infaillible, un sadisme fascinant, un charme indéniable grâce à leurs pupilles verticales et une souplesse inégalée. Tu peux même ajouter un brin de possession ou d'hypnose, si tu le souhaites.

Plus éloigné de la violence brute, c'est la sournoiserie, la ruse, le mystère qui les caractérisent.

Parmi leurs faiblesses, on compte **l'argent**, le **fer-blanc**, la **lumière vive** ainsi que les **sons aigus**. Cela peut limiter le retour à la forme humaine, en plus de causer des douleurs.

Tu peux jouer sur les dualités entre instinct et vie humaine, séduction et danger, la solitude et l'affect...



- 1. Bastet est une déesse du panthéon égyptien, associée à la protection, à la fécondité et au foyer.
- 2. Le chat de Jinhua est une créature du folklore chinois associée aux esprits malfaisants ou métamorphes.
- 3. Le bakeneko est un chat surnaturel japonais capable de parler, de se métamorphoser ou de hanter les humains.
- 4. Le nekomata est un autre esprit félin du folklore japonais, souvent représenté avec deux queues et réputé vengeur.





Ces petits êtres mystérieux qui dansent autour des dolmens et des menhirs, mais qu'on craint dans toute la Bretagne, restent farceurs et malveillants en même temps.

Leur nom dérive du breton *korr* ou *korig*, signifiant "*nain*". Ils naissent et meurent sous terre, avec leur trésor.



CERTAINES LÉGENDES DISENT QUE GE SONT DE BONS ALCHIMISTES AVEC DES POUVOIRS MAGIQUES.



Les Korrigans vivent habituellement dans les landes, les rivières, dolmens, menhirs, ou les grottes. Leurs yeux rouges perçants leur donnent un côté diabolique. Ils sont petits, trapus avec un chapeau pointu ou plat, et ont beaucoup de points communs avec les leprechaun : avares et susceptibles, ils ne partagent rien. Ils cachent eux aussi une immense richesse!

Si tu vois un baluchon accroché à sa ceinture, peut-être qu'il cache son trésor ?

#### Mais gare à toi!

Si tu souhaites t'emparer de leurs biens, ils te le feront *payer* au *centuple*, tu seras maudit! Sauf si ce ne sont que des poils et des ciseaux...

#### Imagine...

Tu te promènes en forêt, et, au détour d'un pré, tu tombes sur un cercle de *champignons*.

#### Un rond de sorcières ? Peut-être bien!

#### Mais attention!

Les Korrigans en raffolent aussi. Ils ont un amour inconditionnel pour la danse. La nuit tombée, ils aiment *tournoyer* autour de ces champignons, et si un humain a le malheur de les interrompre, ces petits êtres l'entraînent dans une *danse infernale*.

#### Sources:

GPT - Perplexity - La petite encyclopédie du Merveilleux de Edouard Brasey

https://www.caminteresse.fr/histoire/aux-origines-de-la-legende-de-la-dame-blanche-150842/

https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/therianthropie https://education.turpentinecreek.org/2022/10/19/werecats-around-the-world/https://www.largehope.com/cat-fostering/global-cat-mythology-religion-and-leaend/

https://golfedumorbihan56.com/korrigans/

https://I-encyclopedie-fantastique.blog4ever.com/articles/folklore-francais

https://mythologica.fr/egypte/bastet.htm#google\_vignette



Nous avons ouvert pour toi des portes grinçantes et feuilletés des livres poussiéreux écrits en langues anciennes, afin de te dénicher, au péril de notre vie, les meilleurs spécimens. Ceux-ci sont capables de remplacer, de près ou de loin, les monstres que l'on voit partout depuis des décennies.

Que ce soit un retour aux bases, la découverte d'un proche cousin, ou d'une région, les créatures folkloriques sont infinies.

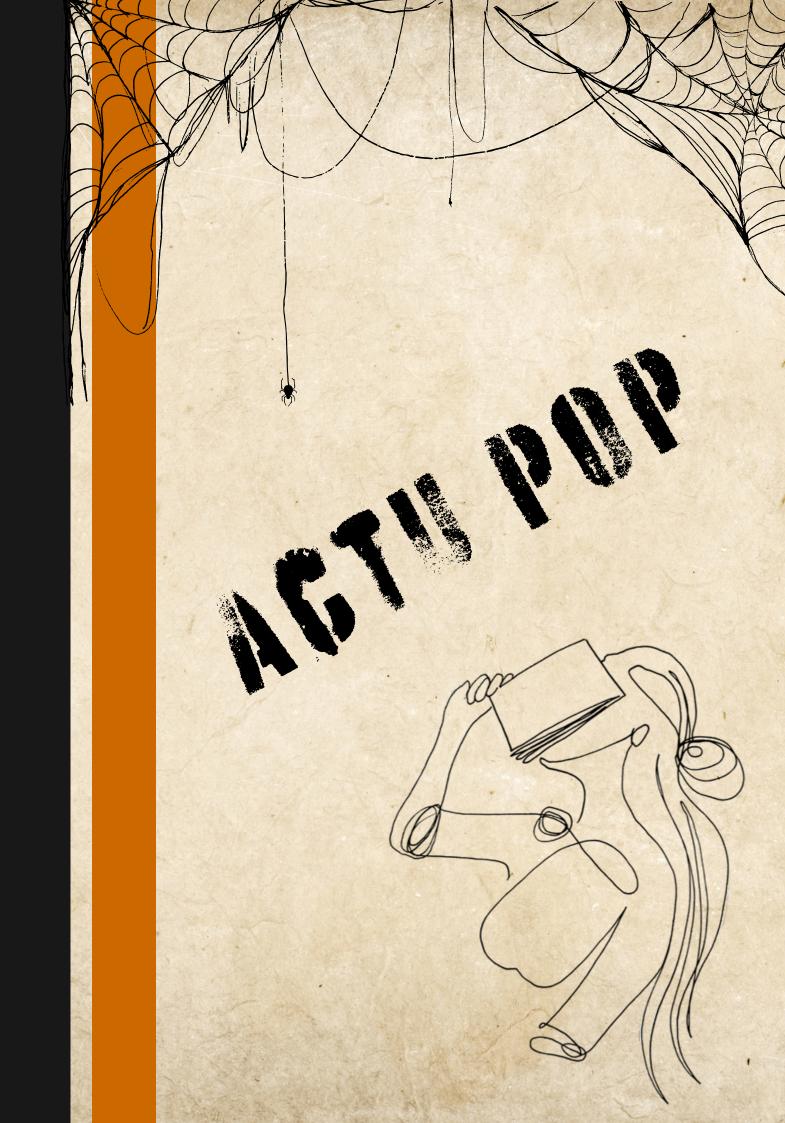
D'autres oubliés ont toqué à notre porte, alors si tu souhaites une suite à cet article, fais-le-nous savoir en envoyant un message à Sandra. Seuls les plus téméraires d'entre vous oseront s'aventurer dans le Discord de l'Antre-plumes, errant seuls dans les salons déserts pendant que nous vous observerons, un sourire machiavélique aux lèvres.

(Non, ce n'est pas vrai, il y a toujours quelqu'un et tout est très bien expliqué ♥ )











BETRAYAL AT THE HOUSE ON THE HILL

#### Cloé Gicquel

#### UN JEU DE SOCIÉTÉ PAS COMME LES AUTRES...

Market Control of the Control of the

Le manoir tout entier semble parcouru d'un frisson. Un souffle invisible éteint toutes les chandelles, vous plongeant dans des ténèbres glacées. Vous vous sentez observés. Pas par un intrus, mais par la maison elle-même. La panique commence à grimper. Puis, aussi vite qu'il était tombé, le rideau de ténèbres se lève et tout redevient normal... Ou presque. L'un.e d'entre vous, un sourire cruel déformant ses lèvres, vous dévisage un.e à un.e. Quelque chose a changé.

C'EST AINSI QU'UNE PARTIE DE BETRAYAL AT THE HOUSE ON THE HILL COMMENCE. ENFIN, PAS TOUT À FAIT...

Sorti en 2004 aux éditions Avalon Hill (Hasbro), le jeu étonne et passionne par sa mécanique originale. Car on parle ici d'un jeu de société semi-coopératif. Vous incarnez des personnages typiques des films d'horreur (enfant téméraire, aventurier courageux, médium...) explorant une demeure abandonnée. Au départ, vous avancez ensemble, découvrez les différentes pièces de la demeure. À force d'explorer, de découvrir des secrets et d'être témoins de phénomènes paranormaux, vous réveillez une force maléfique qui prend possession de l'un.e d'entre vous. C'est là que s'arrête la coopération, du moins entre vous et le traître.







Grande force du jeu, des dizaines de scénarios sont possibles : un joueur peut devenir un vampire ayant pour mission de vous contaminer, ou alors se révéler être un meurtrier attendant le bon moment pour se débarrasser de vous. Il peut aussi s'agir d'un esprit prenant possession du joueur pour qu'il ouvre une porte vers les enfers, accomplisse un rite macabre ou encore libère une créature lovecraftienne. Les autres auront alors pour mission d'arrêter le traître à tout prix, quitte à se sacrifier.

Si vous n'êtes pas friand.e de frisson, une **édition spéciale "Scooby-doo"**, sortie en 2016, plus légère et plus familiale, permet de tester ce jeu à la mécanique particulière sans en faire des cauchemars. Si au contraire vous souhaitez prolonger l'expérience, le jeu a été *réédité* plusieurs fois et quelques extensions sont disponibles, telles que Betrayal at House on the Hill: Widow's Walk. L'édition Legacy quant à elle est l'occasion de mener une campagne sur plusieurs générations, avec un matériel complètement renouvelé.



HÉROS OU TRAÎTRE, BETRAYAL SAURA VOUS

EMPORTER DANS UN SCÉNARIO DIGNE D'UN

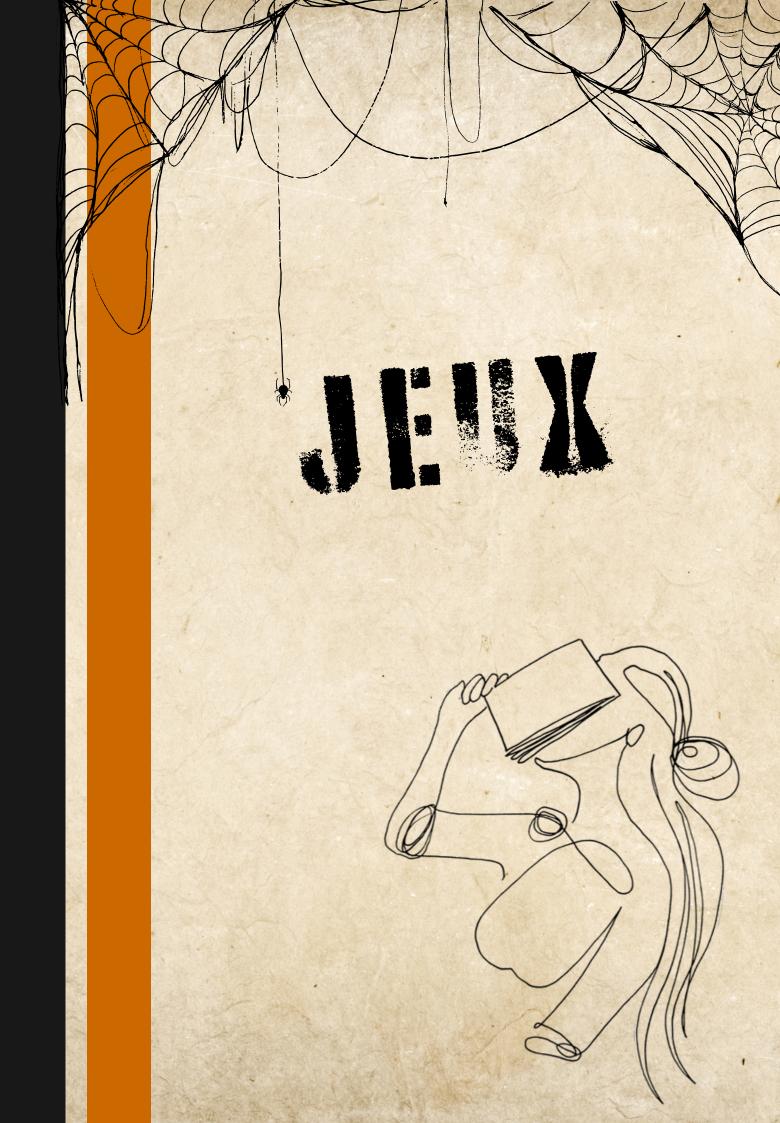
FILM D'HORREUR, OÙ TOUT PEUT BASCULER

EN UN INSTANT. OSEREZ-VOUS POUSSER LES

PORTES DU MANOIR ?







# LES MONSTRES DE LA LITTÉRATURE ET DU CINÉMA

SylCia De Kaer

Les mots peuvent être en vertical, horizontal, diagonal et en sens inverse de lecture

С	J	С	U	J	0	U	Q	F	N	Q	U
А	S	0	Х	F	W	G	L	R	J	Е	Н
R	Е	N	U	М	М	Α	0	G	Н	V	L
М	С	М	U	Y	G	Х	D	L	E	Е	U
ı	Α	F	В	G	Е	S	Т	D	Е	R	Н
L	L	Н	S	0	J	R	Υ	Α	0	М	Т
L	U	Α	U	М	D	Н	G	Р	В	Е	С
А	С	J	N	0	R	U	Α	S	0	Н	T
L	А	J	В	E	М	0	М	I	E	А	0
F	R	Α	N	K	Ε	N	S	T	Ε	I	N
R	D	Н	F	С	V	Е	I	U	W	М	Е
G	R	Ε	N	D	Ε	L	Α	Т	1	G	R



- Golem
- Cujo
- Dracula
- Grey (Dorian)
- Momie
- Flagg
- Carmilla
- Frankenstein (Monstre de)
- Sauron
- Grendel
- Hyde (Mister)
- Cthulhu

# LES MONSTRES DE LA LITTÉRATURE ET DU GINÉMIA

SylCia De Kaer

Les mots peuvent être en vertical, horizontal, diagonal et en sens inverse de lecture

С	J	С	U	J	0	U	Q	F	N	Q	U
Α	S	0	Х	F	W	G	L	R	J	Е	Н
R	Е	N	U	М	М	Α	0	G	Н	V	L
М	С	М	U	Υ	G	Х	D	L	Е	Е	U
1	Α	F	В	G	E	S	Т	D	E	R	Н
L	L	Н	S	0	J	R	Υ	Α	0	М	Т
L	U	Α	U	М	D	Н	G	Р	В	Е	С
Α	С	J	N	0	R	U	Α	S	0	Н	Т
L	Α	J	В	Е	М	0	М	1	E	Α	0
F	R	Α	N	K	E	N	S	Т	E	I	N
R	D	Н	F	С	V	E	I	U	W	М	E
G	R	Ε	N	D	Ε	L	Α	Т	1	G	R



- Golem
- Cujo
- Dracula
- Grey (Dorian)
- Momie
- Flagg
- Carmilla
- Frankenstein (Monstre de)
- Sauron
- Grendel
- Hyde (Mister)
- Cthulhu

## CHASSEURS DE YOKAI

LE GRAND JEU DES ESPRITS JAPONAIS

#### Latu-Analine

#### TESTEZ VOS CONNAISSANCES!

*Irasshaimase* (Bienvenue) dans le monde mystérieux des Yōkai ! Vous êtes un chasseur d'esprits japonais.

Votre mission, si vous l'acceptez : résoudre ces 3 énigmes pour obtenir votre diplôme de maître des Yōkai. À chaque étape, vous découvrirez un nouveau mystère et apprendrez des faits étonnants sur ces créatures légendaires.

Prêts à relever le défi ? Munissez-vous de votre Shirikodama (la boule d'âme que convoitent les kappa) et commencez !













### ÉPREUVE 1 : LE MYSTÈRE DE LA MAISON HANTÉE!

Une famille entend chaque nuit des bruits de pas dans leur vieille maison de Kyoto. Parfois, des ustensiles de cuisine disparaissent...

Question: Quel Yōkai est probablement responsable?

- A) Un Zashiki-warashi (enfant esprit joueur)
- B) Un Mokumokuren (yeux dans les murs)
- C) Un Kasa-obake (parapluie possédé)

<u>Indice</u>: Ce Yōkai aime jouer des tours mais porte chance aux foyers qui le traitent bien.



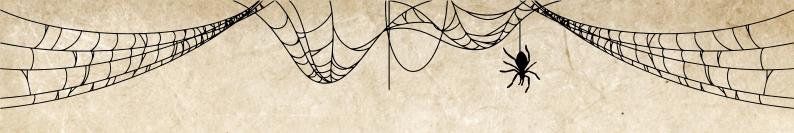
Réponse : A) Zashiki-warashi Si ce petit esprit quitte une maison, celle-ci tombera en ruine !











### ÉPREUVE 2 : L'ÉNIGME DE LA RIVIÈRE MAUDITE!

Des voyageurs disparaissent près d'une rivière. Les survivants parlent d'une main gluante qui les a tirés vers le fond...

Question : Comment échapper à ce Yōkai aquatique ?

- A) Lui offrir un concombre
- B) Lui faire un salut respectueux
- C) Lui voler son shirikodama

Indice : Ce Yōkai contient de l'eau dans une cavité de son crâne.





Réponse : B) Le saluer profondément Derdra ainsi l'eau qui lui donne sa force !





### ÉPREUVE 3 : LE CAS DU MARCHAND TROMPÉ!

Un marchand a été dupé par une belle femme qui s'est transformée en renard devant lui...

Question : Quel était le véritable objectif de ce Yōkai ?

- A) Voler son argent
- B) Se moquer de lui
- C) Lui enseigner une leçon

Indice: Les kitsune n'agissent jamais sans raison





Réponse : C) Lui enseigner une leçon. Les kitsune peuvent accumuler jusqu'à neuf queues après avoir vécu 1000 ans !







### TABLEAU DES SCORES:

Réponses justes \ Titre honorifique :

1/3 \ Apprenti chasseur

2/3 \ Adepte des Yōkai

3/3 \ Maître Yōkai

## BONUS: CRÉEZ VOTRE YŌKAI!

Inspirez-vous de ce formulaire :

Nom:

Physique:

Pouvoir spécial :

Point faible :

Habitat:

#### <u>Exemple</u>

Nom: Biblio-Ghoul

Physique : Un esprit qui lit sans pouvoir se reposer.

Pouvoir : Rend les histoires qu'il lit réelles.

Point faible : Les écrans.

Habitat: Librairies abandonnées.

Yoku yatta (Bravo)! Vous êtes maintenant initiés aux mystères des Yōkai. Partagez vos résultats sur instagram en notifiant @abcdecriture et vos créations de Yōkai!

Qui sait, peut-être que votre Yōkai imaginaire deviendra légendaire...

Dans l'ombre des vieux cerisiers, souvenez-vous : tous les Yōkai ne sont pas ce qu'ils semblent être.







Bienveillance

Motivation

Fun

passion

## Ne reste pas seul·e face à ton histoire!

Moi, c'est Sandra!

Ma passion ? Accompagner les auteurs à travers les étapes de l'écriture, des idées à l'après-publication.!

Avec des coachings, des formations d'écriture et des bêta-lectures, je te guide vers ton rêve de publication dans la joie et la bonne humeur!

## Rejoins l'aventure!





