

L'horreur écranique ou les multiples formes de la peur et de la hantise à l'ère numérique

Organisation : Yann Calvet, Raphaël Jaudon, Philippe Ortoli – Laslar (Axe 3 : Esthétique, poétique et imaginaire) ; Jean-Baptiste Carobolante – École Supérieure d'Art de Dunkerque ; Alice Laguarda – ESAM ; Bernard Perron – Université de Montréal ; et Fanny Barnabé – Liège Game Lab, Université de Namur.

Les films et les séries télévisées fantastiques et d'horreur occidentales et orientales contemporaines connaissent, depuis la généralisation des plateformes de streaming, une prodigalité étonnante – citons, sans aucune volonté exhaustive, *Hellbound* de Yeon Sang-ho (2021, Corée du Sud), *The Fall of the House of Usher* de Mike Flanagan (2023, Etats-Unis), *Channel Zero* de Nick Antosca (2018), *Dark* de Baran bo Odar et Jantje Friese (2017-2020, Allemagne), *The Girl from Nowhere* (Kongdej Jaturanrasamee, Aticha Tanthanawigrai et Tinnapat Banyatpiyapoj, 2018, Thaïlande) ou *Nightmare and Daydreams* de Joko Anwar (2023, Indonésie) – en même temps que la sortie en salles de certains d'entre eux (*Nosferatu* de Robert Eggers, 2024 ; *Sleep* de Jason Yu, 2023 ; *Gueules noires* de Mathieu Turi, 2023 ; ou *Terrifier 3* de Damien Leone, 2024) confirme, toutefois, la pleine existence sur grand écran d'un imaginaire aux figurations – plus ou moins – codifiées. Ces œuvres contredisent la vision homogène d'une réalité réduite à des idées et des concepts, dévalorisant l'image au détriment de la forme de vérité qu'elle dissimulerait ou, du moins, qu'elle travestirait. En effet, les genres liés au surnaturel favorisent la résurgence de symboles dont le syncrétisme et la polysémie nous amènent, épistémologiquement, à comprendre la manière dont nous pensons le réel. L'une des raisons de leur dimension populaire est précisément, nous semble-t-il, cette capacité qu'ils ont de ranimer les images dans leur pouvoir matriciel et créateur. Or les recherches qui prennent ces genres pour objet s'ancrent le plus souvent dans une perspective sociologique, ce qui laisse beaucoup de perspectives esthétiques à creuser.

Corrélativement à cette poussée, internet engendre ses propres mythologies : les *Backrooms*, ainsi que la terreur générée par les espaces liminaires, sont nées originellement dans un réseau anonyme d'échanges d'images (*4chan*), marchant de concert avec les chaînes dédiées à l'urbex, l'exploration de lieux désertifiés et lugubres, et les *creepypasta*¹ qui ont développé plusieurs personnages dans ce qu'il est coutumier d'appeler des légendes urbaines. L'un des plus fameux (parce qu'il a occasionné un drame chez des enfants américains), Slender Man (originellement né d'un fil de discussion Photoshop sur *Something awful* consistant à représenter, à l'arrière-plan de photographies familiales ou paisibles, une présence menaçante) a déjà hanté deux longs métrages. Le phénomène plus global de « l'horreur analogique » (*Analog Horror*), avec des créations aussi complexes que *The Mandela Catalogue* (2021) ou *Gemini Home Entertainment* (2019), qui fabriquent des fausses archives horribles sur des formats proches de la série télévisée (saisons, épisodes) et dont les critères esthétiques renvoient aux images analogiques du siècle dernier, montre en dernier ressort combien l'écran domestique du moniteur est lui aussi, et de plus en plus, hanté par des programmes destinés à effrayer et/ou à dégoûter le spectateur/internaute.

Ancêtre de cette conception plus intime du rapport à l'horreur, le jeu vidéo n'a eu de cesse, après s'être inspiré des films et des franchises effrayantes (*Shark Jaws*, Atari Inc., 1975 ; *The Texas Chainsaw Massacre*, Wizard Video Games, 1983 ; ou *Aliens: the Computer Game*, Activision, 1986), de devenir lui-même créateur d'univers horribles destinés, bien souvent, à devenir série ou film (*Alone in the Dark*, Infogrames, 1992 ; *Resident Evil*, Capcom, 1996 ; *Silent Hill*, 1999 ; *The Last of Us*, Naughty Dog, 2013 ; *Five Nights at Freddy's*, 2014), voire

¹Le terme, dérivé de l'anglais *creepy* (effrayant) et *copy paste* (copier-coller), renvoie à des légendes urbaines d'épouvante diffusées sur internet.

de s'inspirer littéralement du cinéma d'horreur (*Visage*, SadSquare Studio, 2020). Toutefois, en mettant l'accent sur l'exploration spatiale, les jeux vidéo d'horreur, transforment la joueuse ou le joueur en investigateur et la fiction en hantologie : il « faut » habiter l'espace virtuel pour le comprendre et progresser dans le jeu. Ainsi, la hantise de l'image que suscite le film d'horreur est décuplée par la spatialisation du jeu vidéo, médium où le motif de l'enquête est omniprésent.

Le projet de ce colloque s'inscrit globalement dans le cadre des études visuelles. L'hypothèse centrale est que tout spectateur ou joueur d'œuvres horribles contemple ou dirige des individus fictifs pris dans des phénomènes qui les dépassent (de par la hantise et la violence extrême) alors que, lui ou elle, de façon similaire se laisse tourmenter par l'œuvre. Ainsi, le véritable effet de la fiction horrifique débute lorsque l'expérience s'arrête, lorsque la peur vient s'immiscer dans le quotidien du spectateur/joueur qui, à son tour, craint qu'un double se dissimule derrière son rapport au monde. Par notre active contemplation de l'image, nous nous retrouvons piégés et traumatisés par elle et devenons, à notre tour, des investigateurs troublés – hantés – par le réel. Ce sentiment ne cesse d'évoluer suivant la proximité, l'intimité, voire l'interactivité que nous entretenons avec les écrans qui nous en délivrent l'esquisse.

C'est sur l'ensemble de ces images, nouvelles, anciennes, projetées sur la toile, diffusées sur les moniteurs, que ce colloque entend s'interroger, aussi bien à travers les liens qu'elles entretiennent entre elles que dans leur constitution spécifique. Les notions de *Post-cinema* (Shaviro, 2016), mais aussi de *Cinéma du chaos* (Stork, 2013), d'*Elevated Horror* (Church, 2021), pourront être sollicitées, comme celles de *Nostalgia Studies*, de *Cyber-horror*, ou de *Found Footage*. La liste n'est absolument pas close, de même que toutes les approches (esthétiques, historiques, sociologiques, anthropologiques, etc.) : les seuls critères importants étant que les productions soient inscrites dans une contemporanéité marquée, celle du XXI^e siècle.

Sujets proposés avec la nécessité de se focaliser sur des études de cas (un ou deux sujets d'étude maximum) :

- Post-cinéma et Elevated Horror
- Found Footage et faux documents
- Horreur analogique
- Hantise de l'image
- Creepypasta et légendes numériques
- Horreur et plateformes de diffusion vidéo
- Horreur vidéoludique
- Adaptations et influences croisées des films, des séries télé et des jeux
- Spatialisation muséale de l'horreur

La date limite de remise des propositions est fixée au 26 juin 2026

Envoyer un résumé de 500 mots, identifiant clairement les études de cas, une courte bibliographie et une bio-bibliographie aux adresses suivantes : jbcarobolante@gmail.com, philippe.ortoli@unicaen.fr.

Ces propositions seront examinées par l'ensemble du comité directeur, qui vous donnera une réponse au début du mois de septembre 2026.

Jean-Baptiste Carobolante de l'École Supérieure d'Art de Dunkerque

Alice Laguarda de l'Esam,

Yann Calvet, Raphaël Jaudon, Philippe Ortoli de l'Université de Caen

Bernard Perron de l'Université de Montréal

Fanny Barnabé de l'Université de Namur.

Le colloque souhaite accueillir une variété de propositions aux formes aussi diverses que créatives. Si la forme de votre communication implique des besoins particuliers (au-delà d'une table et d'un mur sur lesquels afficher), veuillez les préciser en annexe de votre proposition.

Les propositions artistiques, notamment vidéoludiques, sont également les bienvenues.

Veillez soumettre un court résumé de 200 mots du sujet, thème ou concept du jeu proposé. Incluez à ce résumé le lien vers une vidéo représentative de la jouabilité. Notez bien : quoique le jeu doit être jouable, il n'a pas besoin d'être parfait ! Nous accueillons à bras ouverts les prototypes inachevés. Cependant, nous n'accepterons pas de concepts de jeu à venir : vous devez avoir de la jouabilité démontrable lors de votre envoi.

Bibliographie indicative

ALT 236, *Liminal : les nouveaux espaces de l'angoisse*, Bruxelles, Hoebecke, 2023.

BARGAIN, Erwann, *Abécédaire irraisonné du cinéma d'horreur et d'épouvante contemporain*, Nice, Ocrée (Cinéma), 2022.

BAYCHELIER Guillaume, *Havres de peur. Lieux d'horreur en jeu vidéo*, Aix-en-provence, Rouge Profond, 2022.

BEUGNET, Martine, *Le cinéma et ses doubles, L'image de film à l'ère du found footage numérique et des écrans de poche*, Paris, Le Bord de l'eau, 2021.

BEX Stéphane, *Terreur du voir : l'expérience du Found Footage*, Aix-en-Provence, Rouge profond (Débords), 2016.

CAROBOLANTE Jean-Baptiste, *L'image spectrale. Allégorie du cinéma de spectre*, Paris, Mix, 2023.

CAROBOLANTE Jean-Baptiste, ORTOLI Philippe (dir), *L'image hantée. Le cinéma et les séries télévisées d'horreur et d'épouvante américain contemporain*, Bruxelles, Peter Lang (« Comprendre le cinéma »), 2023.

CARROLL Noël, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge, 1990.

CHURCH, David, *Post-horror: Art, Genre and Cultural Elevation*, Edimbourg, Edinburgh University Press, 2021.

DUFOUR Éric, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, P.U.F. (Lignes d'art), 2006.

MARKS Laura U., *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham and London : Duke University Press, 2000.

PERRON Bernard, *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York, Bloomsbury, 2018.

RAY Jean-Charles, *Le grimoire et le monstre*, Houdan, Pix'n Love, 2024.

SHAVIRO, Steven, « Post-Continuity: An Introduction », in DENSON Shane et LEYDA Julia (dir.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, Falmer, REFRAME Books, 2016, cf. <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-2-shaviro>