LES VAMPIRES

Réalité ou légende ?

© 2008 Peggy Hermenault – TousVosLivres.com

SOMMAIRE

L'origine des vampires
Antiquité
Moyen Âge
Le cas Val Draculea
Science et vampirisme
Pathologies
Les vampires dans la littérature
Les vampires au cinéma
Autres supports traitant du vampirisme
Les animés japonais - Les bandes-dessinées
Télévision, Jeux vidéo & jeux de rôle
Facultés prêtées aux vampires de fiction
Organisation politique
Les vampires et les gothiques
Chasseurs de vampires

Introduction

Le **vampire** est une créature chimérique non morte et non vivante qui, suivant divers folklores et superstitions populaires, sort du tombeau pour sucer le sang des vivants afin d'en tirer la force vitale. Sa légende puise ses origines dans des traditions mythologiques anciennes et l'on retrouve des êtres légendaires dotés de caractéristiques des vampires dans toutes sortes de cultures à travers le monde.

Mais, les vampires existent-ils réellement? Si le thème du vampirisme vous intéresse, vous vous êtes certainement déjà posé cette question. Et si vous avez effectué quelques recherches, vous avez pu être surpris de découvrir que certains y répondent par l'affirmative… Reste à savoir ce que l'on appelle vampire, car en la matière, la définition est *très* variable selon l'interlocuteur, ce qui entraîne nombre de quiproquos et d'incompréhensions.

L'ORIGINE DES VAMPIRES

Le *vampire* fut popularisé au début du XVIIIe siècle et émergea plus spécifiquement en Europe orientale, particulièrement dans les Balkans. Dans ces traditions folkloriques, les vampires étaient dépeints comme des revenants en linceul qui, visitant leur aimée, causaient mort et désolation dans le voisinage. Le personnage plus charismatique et sophistiqué du vampire des fictions modernes est apparu avec la publication en 1819 du livre *The Vampyre* de John Polidori dont le héros mort-vivant fut inspiré par Lord Byron dont Polidori était le médecin personnel. Le livre remporta un grand succès mais c'est l'ouvrage que Bram Stoker écrivit en 1897, *Dracula*, qui reste la quintessence du genre.

Dans l'Antiquité

Dans la Grèce antique, les ombres du royaume d'Hadès étaient friandes du sang des victimes. Le repos définitif venant de l'incinération, les Anciens craignaient l'errance sur Terre s'ils n'étaient pas enterrés par leur famille ou leurs amis. Aristée, Platon et Démocrite soutenaient que l'âme pouvait demeurer auprès des morts privés de sépulture. Les âmes malheureuses et errantes se laissaient alors attirer par l'odeur du sang. On peut se référer à Porphyre de Tyr (*Des sacrifices*, ch. II « Du vrai culte »). Les devins se servaient alors de ces âmes pour deviner les secrets et trésors. Ayant connaissance de leur présence, les hommes cherchaient des moyens de les apaiser ou les contrer. De même, dans l'Empire romain, on trouve la loi *Jus*

Pontificum selon laquelle les corps ne devaient pas être laissés sans sépulture. Les tombes étaient protégées contre les voleurs et ennemis. Les violations étaient considérées comme sacrilège et punies de mort.

On rencontre Lamia, une goule nécrophage, reine des Succubes, dévorant les fœtus et effrayant les enfants la nuit (Horace, *Art poétique*, 340). De Lamia viennent les lamies, plus nécrophages que vampires : lascives, ondoyantes, serpentines, avides de stupre et de mort, aux pieds de cheval et aux yeux de dragon. Elles attiraient les hommes pour les dévorer et peuvent s'apparenter aux Succubes.

On note aussi les stryges, démons femelles ailées munies de serres, ainsi nommées à cause de leurs cris perçants, et les omosceles, démons aux pieds d'ânes qui s'attaquaient aux voyageurs égarés...

Théocrite note aussi les empuses, spectres multiformes de la nuit pouvant se muer en monstres innommables ou en créatures de rêve, aussi appelées *démons de midi*.

Au Moyen Âge

Au XIIe siècle, les vampires étaient censés être si nombreux en Angleterre qu'ils étaient brûlés pour calmer la passion populaire. Plus tard, au XIVe siècle, Herenberg cita précisément deux cas en 1337 et 1347 : les présumés coupables de vampirisme furent empalés et brûlés. De même, au XVe siècle, les épidémies de pestes furent l'occasion pour la population (surtout en Europe de l'Est) d'une véritable frénésie anti-vampire.

On voit apparaître au XVIe siècle, la première grande figure du vampirisme : la comtesse hongroise Elizabeth Bathory. Cette aristocrate hongroise du XVIe / XVIIe siècle, aurait tué entre 100 et 600 jeunes filles afin, d'après les légendes populaires, de se baigner dans leur sang. Elle pensait ainsi rester éternellement jeune. Bien qu'elle ne présente aucun signe caractéristique des vampires (elle ne boit pas le sang), elle reste pour beaucoup l'incarnation du côté aristocratique du vampire, à l'inverse des autres témoignages qui, plus tard, porteront sur des paysans.

Le vampirisme était pour l'Église catholique (et pour Dom Calmet en particulier) un sujet sérieux et politique. Les âmes des morts ont trois alternatives : Paradis, Enfer ou Purgatoire. Le vampire est un mort qui ne se retrouve dans aucune de ces trois catégories, puisque c'est une âme qui erre sur Terre. Sa simple existence remet donc en cause le dogme catholique et donc la puissance de l'Église.

Le cas *Vlad Drăculea*

Vlad III Basarab, dit Țepeş (« l'Empaleur » en roumain) ou encore Drăculea (« Dragonneau » en roumain) est aujourd'hui fortement associé au mythe du vampire. Ce prince de Valachie du **XV**e siècle, à la réputation sanguinaire, a inspiré (légèrement toutefois) *Dracula*, le roman de fiction de Bram Stoker. Celui-ci dépeint un vampire en Transylvanie et au Royaume-Uni au **XIX**e siècle. Les nombreuses reprises littéraires et cinématographiques ont fini par faire de Dracula un personnage de la culture populaire mondiale.

Philip Burne-Jones, *Le vampire*, 1897

Science et vampirisme

Plusieurs causes rationnelles peuvent expliquer de nombreux cas de supposés vampires où elles ont pu alimenter les fictions.

Pathologies

Différentes pathologies longtemps inexpliquées ont pu contribuer à l'édification des légendes de vampires et dessiner leurs spécificités.

La rage a été comparée au vampirisme par les fortes similitudes dans les symptômes et les comportements de ceux qui en sont atteints : chez les animaux, comportement agressif notamment par la morsure, hyperesthésie (sensibilité excessive des sens, à la lumière, ou aux odeurs, par exemple), ... chez les hommes, teint pâle, hydrophobie, ... En outre de ces

symptômes, la rage se propage, entre autres par la morsure d'animaux, notamment de chauves- souris vampires. Enfin, une épidémie de rage a sévi en Europe de l'Est au moment de l'apparition des premiers récits de vampires.

On peut également mentionner la tuberculose dont le mode de propagation ressemble beaucoup à certains récits de vampirisme, le lupus erythematosus, la catalepsie ou encore la porphyrie(déficit d'une des enzymes intervenant dans la dégradation de l'hémoglobine qui peut entrainer un rougissement de l'urine après exposition à la lumière ou se traduire par une hyperpilosité ou hypertrichose).

Par ailleurs, une maladie a été surnommée *maladie des vampires* : la xeroderma pigmentosum. Les individus atteints ne peuvent s'exposer aux rayons solaires, sous peine de voir apparaître de graves lésions au niveau de la peau. La peau acquiert ainsi une couleur très pâle du fait d'un bronzage totalement inexistant. De plus, les malades doivent éviter à tout prix la consommation d'ail qui libère une enzyme agressive. Si tous ces symptômes de la maladie correspondent au mythe des vampires, elle a été étudiée bien après les premiers récits.

Enfin, une pathologie rare appelée vampirisme clinique est un comportement qui consiste en l'ingestion de sang humain, le sien propre (auto vampirisme) ou celui d'autrui. Ce comportement est généralement le symptôme d'une affection psychiatrique.

Autres éléments

D'autres éléments ont pu alimenter les légendes tels que des enterrements accidentels où les cadavres étaient préservés dans des terres riches en arsenic, ce qui favorisait leur conservation.

Les vampires dans la littérature

Le thème du vampire a inspiré les poètes et écrivains depuis 1748. On peut citer, par exemple, Heinrich Augustin von Ossenfelder qui écrit *Der Vampyr*.

En 1797, soit un siècle avant Bram Stoker, Goethe, dans *la Fiancée de Corinthe*, aborde sous forme de métaphore l'état non mort d'une jeune femme se nourrissant de sang.

Le premier texte anglais sur ce thème fut *the Vampyre* de John Stagg en 1810. Mais le premier personnage qui attira l'attention fut Lord Ruthven, créé par John William Polidori en 1819 dans une longue nouvelle intitulée *Le Vampire*. Le contexte d'écriture de cette dernière nouvelle est remarquable. Un défi fut lancé par Lord Byron lors d'une journée pluvieuse à, entre autres, John (qui refusa) et Mary Shelley, avec le but d'écrire une nouvelle mettant en scène un mort-vivant. Mary Shelley écrivit d'ailleurs *Frankenstein*. En revanche, Lord Byron, manquant d'inspiration, abandonna ses notes à son secrétaire John William Polidori, qui travailla cette ébauche et eut un succès immédiat en Europe. De fait, la paternité de ce récit fut âprement disputée entre les deux écrivains et fût finalement attribuée à Lord Byron.

Avec sa publication, le thème du vampirisme devient alors incontournable et de nombreux auteurs britanniques, allemands, français s'y essaient : Théophile Gautier, Hoffman, Tolstoï, entre autres.

Puis, Sheridan Le Fanu écrivit Carmilla en 1872. Il présente le vampire comme une victime de son propre état et s'oppose du même coup au bien-pensant de la Grande- Bretagne en abordant le lesbianisme du personnage, sachant que l'homosexualité était fortement condamnée.

En 1897, Bram Stoker crée Dracula qui sacre le vampire comme un personnage de fiction à part entière.

Anne Rice contribuera à redonner une seconde jeunesse au mythe des buveurs de sang, avec ses *Chroniques des vampires* qui débutent en 1976 avec l'opus *Entretien avec un vampire*. Dans cette série, Anne Rice donne une interprétation originale des origines des vampires, et axe une bonne partie de l'œuvre autour des interrogations métaphysiques et morales qui peuvent tenailler les vampires.

Les vampires au cinéma

Max Schrek : le comte Orlock dans *Nosferatu*

Après des représentations du Dracula de Bram Stoker au théâtre, le mythe fut porté à l'écran. Le premier film fut *Nosferatu le Vampire* par Friedrich Murnau en 1922. *Vampyr, ou l'Étrange Aventure de David Gray* (*Vampyr – Der Traum des Allan Grey*) est un film danois de Carl Thedor Dreyer sorti en 1932. (Synopsis : David Gray s'installe un soir dans l'auberge du village de Courtempierre. Pendant la nuit, un vieillard lui rend visite et lui confie un grimoire sur le vampirisme et les moyens d'y faire face. Dès cet instant, David doit affronter et déjouer les pièges d'une femme vampire…).

En 1931, Bela Lugosi joue pour la première fois Dracula dans un film de Tod Browning. Il endossera ce rôle quatre fois en tout. Pour l'anecdote, Bela Lugosi fut enterré avec la cape de Dracula. C'était en 1956. Le deuxième acteur le plus représentatif du rôle de Dracula fut Christopher Lee qui apparut en 1958 dans le film de Terence Fisher : *le Cauchemar de Dracula*. Lee joua ce rôle dans une dizaine de films.

Le cinéma présenta ensuite des œuvres plus ou moins noires ou parodiques sur le thème des vampires : *Le Bal des vampires* de Polanski en 1967 (parodie) avec Sharon Tate, *Les Lèvres rouges* en 1971 de Harry Kümel, *Les Prédateurs* de Tony Scott en 1983 avec Catherine Deneuve et David Bowie, les deux *Vampire, vous avez dit Vampire?* de Tom Holland en 1985 et de Tommy Lee Wallace en 1988… On peut noter l'excellent remake du Nosferatu de 1922, *'Nosferatu fantom der Nacht'* (1978) de Werner Herzog, avec Klaus Kinski, Isabelle Adjani et Bruno Gans, mis en scène avec un romantisme magnifique et un travail de lumière éblouissant.

Un peu en marge, à la fin des années 1960 et au début des années 1970, le cinéaste français Jean Rollin contribua à érotiser très fortement le mythe dans des réalisations d'un esthétisme très personnel.

En 1987, sortent deux films produits aux Etats- Unis, *Aux frontières de l'aube* (*Near Dark*) et *Génération perdue* (*Lost Generation*) qui relancent l'intérêt pour les films de Vampire.

Depuis, de **nombreux films sur le thème du vampirisme** ont été réalisés :

- *Vampires* de John Carpenter, en 1998, d'après une nouvelle de John Steakley .
- *Blade* de Stephen Norrington, en 1998.
- *Le petit vampire* de Uli Edel, en 2000, d'après les romans d'Angela Sommer-Bodenburg.
- *La Reine des damnés* de Michael Rymer, en 2000, d'après une adaptation du roman éponyme d'Anne Rice
- *Vampire hunters de* Wellson Chin, en 2002.
- *Underworld* de Len Wiseman, en 2003.
- *Underworld : Evolution* de Len Wiseman, en 2006.
- *30 jours de nuit* de David Slade, en 2007.
- *Twilight* de Catherine Hardwicke, en 2008, d'après l'adaptation du roman de Stéphanie Meyer.

Autres supports sur le thème des vampires

Beaucoup **d'animes japonais** exploitent aussi le thème des vampires, le mariant à la culture traditionnelle nippone, le vampire oriental étant plus proche du démon que du mort-vivant.

- *Vampire Hunter D : chasseur de vampires* de Hideyuki Kikuchi, en 1985.
- *Vampire Princess Miyu* de Naroumi Kakinouchi, en 1988.
- *Vampire Hunter D : Bloodlust* de Yoshiaki Kawajiri, en 2000.
- *Hellsing* de Yasunori Urata, en 2001.
- *Trinity Blood* de Tomohiro Hirata, en 2005.
- *Blood* + de JunichiFujisaku, en 2005.
- *Vampire Host* de Kaori Yuki, en 2004
- *Hellsing Ultimate* de Tomokasu Tokoro, en 2006.
- *Vampire Knight* de Matsuri Hino, en 2008.

Le thème du vampirisme a également été utilisé sur des jeux de cartes à collectionner, comme *Buffy contre les vampires*, lequel se joue à 2 joueurs dans une partie de 20 minutes environ. Ce jeu a été édité en 2001.

Les vampires sont aussi souvent mis à l'honneur dans **la bande dessinée** :

- *Je suis un vampire* de Carlos Trillo et Eduardo Risso.
- *Le Bal du rat mort* de Jan Bucquoy.
- *Grand Vampire et Petit Vampire* de Joann Sfar.
- *Hellsing, mangas de* Kota Hirano.
- *Rapaces* de Jean Dufaux et Enrico Marini.
- *Requiem, Chevalier Vampire* de Patt Mills et Olivier Ledroit.
- *Le Prince de la nuit* de Yves Swolfs.
- *30 jours de nuit de* Steve Niles et Ben Templesmith.

On retrouve encore le thème du vampirisme à la télévision…

Les vampires les plus connus à la télévision (dont Spike et Angel) sont issus du monde créé par Joss Whedon dans les séries *Buffy contre les vampires* et *Angel*. Ceux-ci affichent une faible partie des caractéristiques classiques des vampires. Mais, dans les scénarios de ces série, ils représentent essentiellement une métaphore des peurs et des angoisses que les adolescents doivent affronter pour devenir adultes, et que les jeunes adultes doivent surmonter pour mener leur vie.

Dans la série *Supernatural* , les frères Winchester luttent également contre des vampires. On peut aussi citer les séries *Moonlight* et *Blood Ties* : dans *Moonlight*, on découvre des vampires modernes, integrés à la société contemporaine. Dans cette série, il existe deux moyens de venir à bout d'un vampire : le feu ou la décapitation. Un pieu paralyse le vampire et l'argent (le métal) fonctionne comme un poison sur celui-ci.

La série *Ultraviolet* montre des scientifiques luttant contre des *Codes V*.

Les sœurs Halliwell de la série *Charmed* ont également à faire aux vampires dans plusieurs épisodes. Ces vampires sont dirigés par une reine et cette race est en conflit avec les démons et les sorciers qui les ont rejetés de la *société infernale*. Si on tue la reine des vampires, tous ses sujets meurent également.

Il y a également une nouvelle série *True Blood*, qui a fait son apparition dès Septembre 2008 se concentrant autour d'une jeune barmaid qui vit en Louisiane avec son frère Jason et sa grand-mère. Sookie Stackhouse est mortelle, mais peut lire les pensées des gens. Elle est fascinée par les vampires et fait la rencontre de Bill, qui deviendra en quelque sorte son protecteur.

Et dans la saga de Stephanie Meyer débutée en 2005, *Twilight, New Moon, Eclipse* et *Breaking Dawn*, les vampires vivent parmi les humains et mènent une vie *normale* se nourrissant uniquement de sang animal.

… ou bien dans des jeux vidéo, tels que :

- Blood Rayne

- Dirge of Cibertus : Final Fantsy VII
- Legacy of Kain
- Vampire : la Mascarade – Rédemption
- Vampire : la Mascarade – Bloodlines.

Enfin, ce thème se retrouve à travers des jeux de rôle

Archétype du monstre à visage humain, le vampire apparaît dans nombre de jeux de rôle comme personnage à incarner :

- Vampire : l'Âge des Ténèbres
- Vampire : la Mascarade
- Vampires d'Orient
- Vampire : le Requiem

Les facultés prêtées aux vampires de fictions

Selon les mythes, légendes ou auteurs, le vampire dispose de forces et de faiblesses différentes. Ainsi, dans le roman de Bram Stoker, les facultés de Dracula sont énumérées de façon précise par l'un des personnages, le docteur Van Helsing :

« Il faut savoir que le *nosferatu* ne meurt pas, comme l'abeille, une fois qu'il a fait une victime. Au contraire, il n'en devient que plus fort ; et, plus fort, il n'en est que plus dangereux (...). Il se sert de la nécromancie, art qui, comme l'indique l'étymologie du mot, consiste à évoquer les morts pour deviner l'avenir, et tous les morts dont il peut approcher sont à ses ordres (...). Il peut, avec pourtant certaines réserves, apparaître où et quand il veut et sous l'une ou l'autre forme de son choix ; il a même le pouvoir, dans une certaine mesure, de se rendre maître des éléments : la tempête, le brouillard, le tonnerre, et de se faire obéir de créatures inférieures, telles que le rat, le hibou, la chauve-souris, la baleine, le renard et le loup ; il peut se faire grand et se rapetisser et, à certains moments, il disparaît exactement comme s'il n'existait plus.»

Le même personnage précise toutefois plus loin que plusieurs moyens sont utilisés pour éliminer le vampire :

« Il est prisonnier, plus qu'un homme condamné aux galères, plus qu'un fou enfermé dans un cabanon. Aller là où il a envie lui est interdit. Lui qui n'est pas un être selon la nature, il doit cependant obéir à certaines de ses lois - pourquoi, nous n'en savons rien. Toutes les portes ne lui sont pas ouvertes ; il faut au préalable qu'on l'ait prié d'entrer ; alors seulement il peut venir quand il le désire. Son pouvoir cesse, comme d'ailleurs celui de toutes les puissances malignes, dès les premières lueurs de l'aube. Il jouit d'une certaine liberté, mais en des moments précis. S'il ne se trouve pas à l'endroit où il voudrait être, il ne peut s'y rendre qu'à midi, ou au lever, ou au coucher du soleil (...). Ainsi, tandis que le vampire peut parfois accomplir sa propre volonté, pourvu qu'il respecte les limitations qui lui sont imposées et se confine dans son domaine : son cercueil à lui, son enfer à lui, ou encore dans un endroit non béni (...) ; et encore ne peut-il se déplacer qu'à des moments bien précis. On dit aussi qu'il ne peut franchir des eaux vives qu'à marée haute ou lorsque la mer est étale. Et puis, il y a des choses qui lui ôtent tout pouvoir, comme l'ail, nous le savons assez ; comme ce symbole, la

petite croix d'or, devant laquelle il recule avec respect et s'enfuit. Il y en a encore d'autres (...) : une branche de rosier sauvage, posée sur son cercueil, l'empêche d'en sortir, une balle bénite que l'on tirerait sur son cercueil le tuerait et il deviendrait alors un mort véritable. Quant au pieu que l'on enfonce dans son cœur, nous savons qu'il lui donne également le repos éternel, repos éternel qu'il connaît de même si on lui coupe la tête. Il ne se reflète pas non plus dans les miroirs et son corps ne fait pas d'ombre. »

Quant au vampire du film de Murnau, s'inspirant du roman Nosferatu, il est quelque peu différent. Murnau n'indique qu'un seul moyen permettant d'éliminer le vampire : une femme au cœur pur doit faire oublier le lever du jour au comte. C'est de là qu'est née la croyance dans les effets nocifs des rayons du soleil sur les vampires. Elle sera exploitée dans la plupart des films. Par ailleurs, Murnau comme les autres cinéastes ne détaillent pas autant les facultés des vampires - par souci d'alléger l'intrigue, très certainement. Mais ils leur en prêtent d'autres ; ainsi, les films dans lesquels a joué Bela Lugosi ont développé l'idée que les vampires possédaient un pouvoir hypnotique leur permettant, notamment, de séduire efficacement les femmes.

De même, dans son *Dracula*, Coppola invente de nouvelles règles. Ainsi, son personnage principal est capable de boire et de manger. Il peut également se déplacer le jour - et pas seulement à certaines heures.

Tous les pouvoirs d'un vampire proviennent de son sang. Bien entendu, puisqu'il est mort, son cœur ne bat plus, et il ne produit pas non plus de chaleur corporelle propre. Seule la consommation de sang lui permet de préserver son corps de la décomposition. Le vampire doit se nourrir régulièrement, sous peine de sombrer en torpeur en cas de manque prolongé. Heureusement, la quantité nécessaire est suffisamment faible pour qu'il ne doive pas tuer ses victimes, et lécher la blessure pratiquée par ses crocs permet de la refermer sans séquelle.

De plus, un vampire soumis à la lumière du jour souffre de blessures très graves, et peut même s'enflammer spontanément.

D'autre part, les vampires sont généralement inactifs et inconscients pendant la journée, semblables à des cadavres. Ils peuvent éventuellement se réveiller en cas de danger, mais plus ils s'éloignent de l'humain qu'ils étaient, et plus ils ont du mal à agir même s'ils sont conscients. En tant que créatures maléfiques, les vampires sont également repoussés, non pas par les symboles religieux comme on pourrait le croire - car ceux- ci n'ont pas de puissance en soi -, mais par la foi de la personne qui les brandissent. Heureusement pour eux, les personnes sincèrement pieuses sont très rares.

Enfin, chaque fois que le vampire est soumis à des conditions de stress, comme sous l'effet d'une soif intense, de la colère ou encore de la peur, ses instincts de « bête » risquent de remonter à la surface et de le submerger au point qu'il perde tout contrôle de ses actes, risquant souvent de commettre l'irréparable. Et chaque fois qu'il commet un tel crime, il glisse un peu plus sur la pente de l'inhumanité, l'éloignant à jamais de ce qu'il était, pour le rapprocher encore de la Bête... Il est dit, cependant, que quelques vampires ont parvenu à atteindre une sorte d'état de grâce. Mais bien peu sont ceux qui ont eu cette chance.

Leur organisation politique et leurs lois

Il existe trois groupes, trois "sectes": la Camarilla, assez hiérarchisée et organisée, qui a des règles strictes, le Sabbat, qui pose la puissance personnelle comme seul objectif au mépris de toute morale, et enfin l'Inconnu, qui mérite bien son nom car on sait très peu de choses sur lui, et qui est réputé regrouper bien des vampires ayant atteint Golconda (état d'illumination en jeu de rôle où la Bête et l'humanité sont en équilibre et brisent ainsi le cercle vicieux).

La principale règle de la Camarilla, sa raison même d'être, est de préserver la Mascarade, c'est-à-dire de maintenir à tout prix l'humanité dans l'ignorance de l'existence des vampires, afin d'éviter un retour de l'Inquisition. Il existe bien d'autres règles, qui assurent la paix entre les différents résidents d'une même ville. En particulier, chacune est gouvernée par un Prince, à qui tous ses habitants doivent rendre des comptes.

Les guerres sont nombreuses et meurtrières entre vampires, dirigées dans l'ombre par les Antédiluviens, très vieux, et donc terriblement puissants. C'est pour se protéger contre cela que les membres du Sabbat cherchent à accroître leur force à tout prix. Dans leur objectif de "sélection naturelle vampirique", ils enterrent leurs nouveaux-nés après l'Etreinte amoureuse, et seuls ceux qui parviennent à se frayer un chemin à la surface par leurs propres moyens ont droit à l'existence. Mieux vaut ne pas penser au calvaire que subissent les autres, condamnés à rester piégés pour l'éternité...

Les vampires et les gothiques

Le mouvement gothique regroupe un ensemble de personnes fascinées par la mort, par le côté sombre de l'existence, mais ses limites sont floues. Certaines branches du gothisme ne sont pas si différentes des autres cultures contestataires en vogue parmi les adolescents, bien que les gothiques s'en défendent vigoureusement.

Certains gothiques sont attirés par les vampires.

La confusion vient du fait qu'une partie d'entre eux s'habille "à la manière des vampires" — c'est à dire, à la manière des vampires des films classiques comme *Dracula*: haut de forme, cape, chemise à jabot et canne — tandis que certains, pas nécessairement les mêmes d'ailleurs, aiment à se donner une apparence cadavérique à l'aide de maquillage et autres accessoires. Mais une différence existe entre ceux qui se contentent de porter des vêtements noirs et des bijoux en argent et mènent à côté une vie parfaitement normale, et ceux qui ne sortent que la nuit, se maquillent le visage en blanc avec de fausses cernes noires, portent de faux crocs et des lentilles de contact, et dorment dans des cercueils.

Quoi qu'il en soit, les gothiques ne sont pas des vampires et ne se prétendent pas comme tels, bien que beaucoup rêveraient de le devenir.

Jouer au vampire

Le jeu de rôle est un hybride entre les jeux de société classiques sur table et le théâtre d'improvisation. Il s'agit d'incarner un personnage dans un univers inventé, sous la direction d'un meneur de jeu qui guide l'histoire selon une intrigue qu'il a mise en place. Il existe une variante, le grandeur nature, qui consiste à se déguiser et jouer réellement son rôle comme au théâtre, au lieu de simplement décrire les faits et gestes de son personnage,

Quel rapport avec les vampires, me direz-vous? Eh bien, parmi les nombreux univers disponibles chez les éditeurs de jeux de rôle, *le Monde des Ténèbres* de White Wolf, bénéficie d'un grand succès, et en particulier *Vampire – La Mascarade*, où, comme son nom l'indique, les personnages sont des vampires. Et comme bien d'autres passionnés, certains « rôlistes » (les joueurs de jeu de rôle) ont créé la page de leur personnage, de leur aventure, de leur chronique. Malheureusement, et bien que leur but ne soit pas de tromper mais de partager leur création, ils ne prennent pas toujours la peine de mentionner clairement qu'il s'agit de fiction et risquent d'induire en erreur un lecteur naïf.

L'affaire se corse quand, pour se moquer de certains gothiques qui voudraient être transformés en vampire ou simplement parce qu'ils aiment incarner leur personnage favori, des rôlistes endossent le costume d'un vampire pour discuter sur les listes ou les forums web. Par ailleurs, une variante des rôlistes est « les imposteurs (*fakers*) », qui cherchent au contraire volontairement à induire en erreur leurs interlocuteurs pour attirer l'attention. Mais les uns comme les autres savent faire la différence entre la réalité et la fiction, Et, on finit la plupart du temps par se rendre compte qu'ils jouent un rôle quand l'on a affaire à eux, surtout quand on connaît un peu les systèmes et les univers des jeux. Le vocabulaire employé est caractéristique et facilement identifiable.

CAS PARTIULIERS

- Les mythomanes

Les mythomanes seraient des fous se prenant pour des vampires tels que ceux que l'on trouve dans les fictions, tout en étant en réalité parfaitement humains. Mais, ils seraient vite envoyer dans des asiles (ou des prisons). Il en existe certainement mais, en réalité, ils ne sont qu'une infime minorité de tous les gens que l'on rencontre en cherchant des vampires sur le net. En fait, la plupart de ceux que l'on prend pour des mythomanes sont soit des rôlistes parfaitement au courant que ce n'est qu'un jeu, soit des « vampires » humains qui n'ont jamais prétendu disposer de capacités surhumaines mais utilisent une définition suffisamment étendue du mot pour qu'elle s'applique à eux.

- Les "vampires" sanguinaires et psychiques

Les "vampires" sanguinaires et psychiques sont respectivement des gens qui boivent du sang ou qui prennent l'énergie psychique d'autres personnes. On peut également trouver les appellations de psi-vampires, psy-vampires, psivamps ou psyvamps pour parler des vampires psychiques Ils sont aussi humains et mortels que vous et moi. Ils peuvent avoir une résistance

aux maladies plus importante, une capacité de guérison accrue ou une meilleure vision, mais cela reste toujours dans les limites de la normalité. De fait, l'incompréhension naît de l'utilisation du terme de vampires pour les désigner. Ils dépensent beaucoup d'énergie à expliquer que non, ils ne sont pas immortels, que non, ils ne tuent pas leurs victimes et que non, ils ne peuvent transformer quelqu'un en vampire. Il faut bien comprendre que, malgré les expressions malheureuses qu'ils emploient, à commencer par le mot vampire lui-même, ils ne se prétendent absolument *pas* semblables aux vampires des mythes ou des fictions. Ce sont des humains particuliers, mais ils n'en restent pas moins humains. Ceci dit, à défaut d'un autre terme plus adapté, ils continueront probablement toujours à s'appeler vampires.

Alors, que sont au juste les "vampires" sanguinaires et psychiques? Leurs spécificités sont-elles réelles? L'énergie vitale qu'ils prétendent obtenir par le sang ou de manière immatérielle a-t-elle une existence ? Sur ce point, je vous laisse seuls juges, car il m'est impossible de répondre à cette question avec certitude.

- Les non humains

Des vampires non humains, seraient les seuls que l'on pourrait appeler réellement vampires, et ils sont l'objet de bien des recherches. Mais s'ils existent, alors ils se cachent bien. Comme toute légende urbaine, tout le monde en parle, mais personne ne les a jamais vus…

Les chasseurs de vampires

Ils seraient de deux sortes: ceux qui visent les « vampires » humains et ceux qui traquent les vampires immortels (à supposer qu'ils soient réels!).

Les premiers — si tant est qu'il en existe réellement — ne doivent pas exercer longtemps leur "métier" avant d'être arrêtés par la police pour homicide volontaire! Ce ne sont rien de plus que des assassins. Certains « vampires » humains en ont peur et on trouve par-ci par-là quelques récits d'agressions, mais je ne crois pas qu'ils soient autre chose que des cas isolés, ou peut-être même une simple légende.

Il existe quelques sites de "chasseurs réels", mais comment savoir s'il ne s'agit pas tout simplement d'illuminés?

Le meilleur endroit pour obtenir des adresses est de chercher sur les sites de vampires.

Conclusion

Le vampire, ou du moins ses légendes, remonte très loin dans le temps. Dès l'Antiquité, on a connaissance d'actes de vampirisme, Ce n'est pourtant qu'au moyen âge que l'on commence à employer le nom de « vampire ». Et à partir de là, le vampirisme est étudié en profondeur et est largement utilisé, dans des films, livres, animes japonais, jeux vidéo, jeux de rôle. Son côté sombre et mystérieux intrigue et amuse à la fois. Il est présenté comme un être meurtrier. Et pourtant, certains jouent à lui ressembler.

Qu'il soit mythomane, sanguinaire ou psychique ou encore non humain, le vampire reste mortel et un être à part entière. Alors finalement, le vampire existe-il ? Honnêtement, je n'en sais rien. Disons que cela me semble peu probable, du moins en conservant une définition assez stricte, mais que je garde un œil intrigué sur certains sites, en attente d'informations complémentaires.

Et que penser des personnes se disant « chasseurs de vampires » ? Ce ne sont peut-être que des mythomanes ? Toutes les réponses à ces questions restent en suspens, car nul ne peut assurer que de tels êtres existent.