

Creepypasta.exe : les imaginaires hantologiques du web

*Carla
Mazzuca*

DNSEP 2025

Option Design

Mention Design des Média

Sous la direction d'Ambre Charpier et de Robin Moretti

École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans

esadorleans.fr

Mes remerciements vont en premier lieu à Ambre Charpier, ma tutrice théorique, pour son soutien indéfectible et ses conseils au fil de ces deux années. Plus encore, c'est toi qui m'as insufflé un réel intérêt pour la recherche grâce à ta bienveillance, ton écoute et ton expertise.

Je remercie également Robin Moretti, mon tuteur plastique, pour sa présence, son regard affûté et ses encouragements qui ont souvent redonné vie à mes idées. Tes conseils ont été valorisants et je te suis profondément reconnaissante pour tout ce que tu m'as apporté.

Ma gratitude va en outre à Clémence Brunet, Uli Meisenheimer et Marlen Bertoux pour leurs conseils avisés et leur accompagnement à chaque étape de la réalisation de ce mémoire.

À mes amis Céline Rabineau, Scott Mauger et Vincent Vinatier :
Céline et Scott, vous êtes sans doute les plus belles rencontres que j'ai faites ici. Tous nos moments passés ensemble resteront gravés dans ma mémoire. J'espère que notre amitié perdurera longtemps.
Vincent, je ne te remercierai jamais assez d'avoir toujours été là pour me pousser à continuer, même dans les moments les plus difficiles.
Tu m'as donné la force de ne pas baisser les bras.

Une pensée toute particulière pour mes trois compagnons à quatre pattes, Groot, Mochi, et Cookie, qui m'ont accompagnée avec douceur et tendresse pendant cette aventure. ^• •^

Enfin, merci à vous, membres du jury, lecteurs et lectrices, pour l'attention que vous portez à ce mémoire. Votre intérêt lui donne tout son sens.
La petite fille en moi serait fière de voir tout ce chemin parcouru.





(fig.1) Moi à l'âge de 4 ans.
Photo personnelle, 2005.

Résumé

Ce mémoire soutient que les *creepypasta* constituent le nouvel espace médiatique de l'horreur pour la Génération Z, en assumant une fonction générale dans leur relation à l'occultisme à l'ère digitale. Ces légendes fictives racontées à la première personne mythifient des objets de l'enfance - jeux vidéo, programmes télévisés, tout en revisitant des pratiques anciennes comme le spiritisme et la tradition orale.

Cette recherche, faisant appel à l'archéologie des média, examine la façon dont les *creepypasta* métamorphosent les plateformes numériques en lieux hantés, fusionnant nostalgie et terreur collective. Ces histoires reflètent les inquiétudes technologiques contemporaines, mettant en lumière un rapport conflictuel entre l'enthousiasme et la crainte de l'évolution technologique. Ces objets familiers se transforment en vecteurs de frayeur pour effrayer la Génération Z.

Abstract

This dissertation argues that creepypasta constitute the new media space of horror for Generation Z, assuming a general function in their relationship to the occult in the digital age. These fictional legends told in the first person mythologise childhood objects—video games, TV shows—while revisiting ancient practices such as spiritualism and oral tradition. Based on media archaeology, this research examines how creepypasta metamorphose digital platforms into haunted places, fusing nostalgia with collective terror. These stories reflect contemporary technological anxieties, highlighting a conflicting relationship between enthusiasm and fear of technological evolution. These familiar objects are transformed into vectors of fear to frighten Generation Z.

Table des matières

Introduction 2

– I –

« Clique deux fois pour oui » :
La hantise des *creepypasta* 8

Ben Drowned : jouer avec l'inconnu 12

Hantologie médiatique : du télégraphe au web 30

Des média troubles : une esthétique du signal 38

– II –

Lis à tes risques et périls :
les *creepypasta*, une contagion
narrative ? 46

Candle Cove : tout est fait pour que vous doutiez 50

Folklore numérique : de l'oralité au web 74

Horreur 2.0 : la viralité comme moteur narratif 82

Conclusion 92

Bibliographie 98

Colophon 104

Le surnaturel et ses représentations m'ont toujours fascinée. Ring ou Poltergeist, au-delà d'être des films dans lesquels des média quotidiens deviennent des portails vers l'inconnu, m'ont révélé le potentiel cauchemardesque des technologies. Dans ces œuvres, les appareils cessent d'être disposés par leur propriétaire mais disposent d'eux, devenant un vecteur de hantise. Imaginez ceci : vous êtes seul.e, en pleine nuit, face à l'écran de votre ordinateur,



(fig.1) Moi à l'âge de 2 ans. Photo personnelle, 2003.



(fig.2) Sadako Yamamura émergeant du téléviseur. Extrait de Ring, réalisé par Nakata Hideo, Toho, 1998, 96'.

peut-être comme maintenant, et peu à peu, la technologie qui vous est familière commence à s'émanciper. Le texte se transforme, l'écran glitche, les frontières entre vous et ce que vous lisez s'effacent peu à peu. Si « nos divertissements populaires continuent de révéler l'étrangeté spectrale de nos technologies, nouvelles et futures ¹ », l'idée de considérer les média comme hantés n'est donc pas nouvelle ; des dispositifs comme le télé-

graphe ou la radio, en transformant notre expérience du temps et de l'espace, ont longtemps été perçus comme des moyens de communication avec l'au-delà. Mark Fisher, en reprenant le concept d'hantologie de Jacques Derrida, avance à ce titre que les média « donne(nt) à entendre ce qui n'est pas là, ce qui ne garantit plus la présence ² ».

Somme toute, ces média techniques sont simultanément des archives mort-vivantes de la mémoire humaine et une externalisation matérialisée de nos sens, comme l'ouïe ou encore la vue. Ils nous connectent à l'invisible, révélant ce qui se cache en-deçà de notre vision, soulignant aussi ce qui échappe à nos sens. Il n'est donc pas étrange que certains voient dans leur technique des portes vers le paranormal.

1 Berton Mireille, *Le Médium (au) cinéma*, Genève, coll. Emprise de vue, Georg éditeur, 2021, p. 17.

2 Fisher Mark, *Spectres de ma vie. Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus* [2014], trad. de l'anglais par Julien Guazzini, Genève, Entremonde, coll. Rupture, 2021, p.135.

Les technologies contemporaines font advenir elles aussi une certaine spectralité, dont les caractéristiques jouent spécifiquement sur leurs capacités à feindre l'immédiateté, à la surveillance, à la persistance de nos traces.

Elles canalisent notamment nos angoisses collectives quant à la technologie dans un format nouveau, par des récits horribles circulant en ligne appelés *creepypasta*. Issu de la contraction de *creepy* (effrayant, étrange, bizarre) et *copypasta* (*copy-paste*, terme d'argot Internet désignant les textes copié-collés massivement), le mot *creepypasta* fait référence à ces histoires courtes d'horreur partagées sur le web, souvent anonymement, et diffusées de manière virale. Ces récits, que vous avez peut-être déjà lus sur *4chan*¹ ou *Reddit*², ou entendus dans des essais vidéos YouTube, vivent et évoluent en ligne, circulent de manière virale, mutant dans divers formats jusqu'à devenir un espace diégétique totalisant.

Ce mémoire examine ainsi comment ces *creepypasta* exploitent d'anciens imaginaires occultes technologiques, afin d'explorer les relations ambiguës que nous entretenons avec nos média contemporains et notamment le web. À ce titre, ces récits horribles se distinguent par leur nature numérique. Contrairement aux formes plus traditionnelles de fiction, les *creepypasta* ne se contentent pas d'être des histoires d'horreur ; elles tirent une grande partie de leur efficacité narrative de leur mode de diffusion. Le web, en tant qu'espace social interactif, ne sert pas uniquement de support à ces récits, il en est une composante essentielle.

Il est difficile de situer précisément l'apparition des premières *creepypasta*, tant ces récits émergent d'une dynamique collective propre à Internet. Toutefois, beaucoup associent le début des années 2000 ; à leur âge d'or. L'horreur en ligne prend, à ce moment, une nouvelle forme, circulant d'abord sur des forums spécialisés et des *imageboards*³ avant de s'étendre à des espaces numériques dominants.

1 Forum en ligne anonyme lancé en 2003, permettant aux utilisateurs de partager des images et des discussions sur divers sujets. Plateforme où les *creepypasta* émergent et se propagent, au sein de la culture Internet.

2 Site de réseautage social et un forum de discussion fondé en 2005, où les utilisateurs peuvent soumettre des contenus, poser des questions et voter sur les publications.

3 Forums en ligne où les gens publient des images et échangent anonymement. Ces sites, comme *4chan*, sont connus pour leur liberté d'expression, mais aussi pour leurs contenus parfois polémiques.



(fig.3) Page d'accueil de *Ted's Caving Page*.

Extrait de *Ted's Caving Page*, [En ligne],
consulté le 25/01/2025, <https://www.angelfire.com/trek/caver/index.html>.

Ted's Caving Page, récit angoissant datant de 2001 sur Bodybuilding.com, se présentant sous la forme d'un journal d'exploration spéléologique, ou encore celui du *Slender Man* sur Somethingawful.com sont emblématiques de cette montée en puissance qui se poursuivra jusqu'aux années 2010.

Ces récits s'inscrivent dans une approche que l'on pourrait qualifier de fiction numérique native : un type de narration qui exploite pleinement les spécificités du médium numérique et qui perd une partie de son impact s'il est transposé

dans un format plus traditionnel. L'expérience de lecture d'une *creepypasta* est intrinsèquement liée à la manière dont elle circule sur Internet : son efficacité repose sur le cadre d'authenticité implicite qui régit les interactions en ligne. Les lecteurs de ces histoires savent qu'ils sont face à de la fiction, mais la mise en scène et la dynamique propre aux plateformes numériques encouragent une forme de suspension volontaire de l'incrédulité.

Ainsi, ces *creepypasta* sont des récits qui imaginent « de nouvelles histoires à partir des voix refoulées, négligées et oubliées de l'histoire des média⁴ ». Ils s'inscrivent dans cette esthétique et cette méthodologie de recherche qu'est l'archéologie des média, que j'adopte également pour les observer et les analyser en tant que phénomène au sein de la culture numérique actuelle. Mon approche consiste à étudier comment ces récits réactivent et réinterprètent des fragments médiatiques du passé, tout en explorant leur fonction dans des nouvelles pratiques médiatiques.

Nous nous demanderons donc en premier temps comment les *creepypasta* exploitent l'inconnu et l'ambiguïté des technologies avec des récits comme *Ben Drowned* qui réactivent l'idée des média hantés par la mise en récit de techniques obsolètes, donnant une coloration horrifique à la nostalgie.

4 Parikka Jussi, *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?* [2017], trad. de l'anglais (États-Unis) par Christophe Degoutin, Grenoble, UGA Éditions, coll. Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques, 2018, p.90.

Shira Chess et Eric Newsom décrivent ces récits comme des « feux de camp numériques ⁵ », qui rassemblent des communautés autour de peurs partagées dans le *cyberespace* ⁶. Vous êtes ici, connecté.e à ce feu digital, et je vous raconterai donc l'histoire de ces peurs communes.

Afin de situer ces récits, nous discuterons donc comment ils relatent notre relation à la technologie, en pointant la possibilité d'une nouvelle hantologie à l'ère numérique. Enfin, nous analyserons comment ces récits adoptent une esthétique troublante propre aux média, où les *glitches*, les interférences et les défaillances technologiques deviennent des vecteurs narratifs de l'horreur contemporaine.

En parallèle, la technographie de Steven Connor enrichit cette approche en considérant les *creepypasta* non seulement narrativement, mais aussi en tant que mode d'écriture qui façonne notre imaginaire à propos des média eux-mêmes.

C'est-à-dire la manière dont :

« la raison pour laquelle la narration a souvent été pensée comme une sorte de mécanisme... est peut-être que les machines elles-mêmes semblent avoir une sorte d'action narrative, impliquant des composants qui agissent et sont agis dans des séquences spécifiques et répétables ⁷ », en mettant l'accent sur l'usage des plateformes numériques.

5 Nous traduisons « digital campfires », Ondrak Joe, « Spectres des Monstres : Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction », *Horror Studies*, 9(2), 1^{er} octobre 2018, [En ligne], consulté le 12/02/2024 https://doi.org/10.1386/host.9.2.161_1, p.170.

6 Environnement virtuel créé par l'interconnexion des réseaux informatiques, principalement l'Internet, où circulent des informations et où se déroulent des interactions humaines.

7 Nous traduisons « The reason that narrative has often been thought to be a kind of mechanism... may be that machines themselves seem to have a kind of narrative action, involving components that act and are acted upon in specific and repeatable sequences », Connor Steven, *Dream Machines*, Londres, Open Humanities Press, 2017, p.27.

Puisque les *creepypasta* sont des formats dépendants des média contemporains et la structure du web, ils créent une expérience narrative immersive, qui estompe le seuil entre fiction, réalité et interactivité. Cette combinaison de supports engage le public multisensoriellement, rendant l'expérience plus dynamique que celle offerte par les médias comme la télévision ou la presse. Cette perspective montrera comment les média influencent leur propre narration, créant ainsi un lien indissociable entre la forme du récit et son médium technologique. Nous explorerons donc la viralité des *creepypasta* et leur mode de circulation sur Internet.

À travers *Candle Cove*, nous verrons comment ces récits exploitent l'interactivité et l'hypertextualité du web, ainsi que de l'ambivalence que ceux-ci produisent, afin de discuter des souvenirs et des peurs enracinées dans notre culture technique. Ils réinvestissent donc nos peurs par des récits nostalgiques, mais grâce à des technologies contemporaines. Puisque le public de ces récits est principalement la Génération Z, ce mémoire s'intéresse spécifiquement à ces jeunes utilisateurs pour qui les média qui les prédatent, instillent un certain malaise, une inquiétante étrangeté.

Nous étudierons ensuite le folklore numérique et son ancrage dans des traditions orales adaptées aux logiques du web, où la transmission des récits s'opère à travers des forums, des *threads* et des vidéos virales. Enfin, nous analyserons comment l'horreur sur Internet s'appuie sur les dynamiques virales et interactives des plateformes numériques pour amplifier l'effet

de hantise et estomper le seuil entre fiction et réalité.

À travers cette étude, nous verrons alors en quoi les *creepypasta* sont une réactivation d'imaginaires médiatiques anciens qui nous confrontent aux angoisses et aux paradoxes de notre relation aux technologies contemporaines.



(fig.4)

Une jeune fille jouant à *The Legend of Zelda* seule sur son canapé. Extrait de « Underscore (2/5) CreepyPasta » Boëton

Quentin et Stella Gilles, *Arte.tv*, 2020, [En ligne], consulté le 04/04/2024

<https://www.arte.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/>.



(fig.5) *Jeff the Killer*. Extrait de « Jeff the Killer », *Creepypasta*, 2012, [En ligne], consulté le 05/02/2024 <https://www.creepypasta.com/jeff-the-killer/>.



(fig.1) Mia sous l'emprise d'un esprit. Extrait de *Talk to Me*, réalisé par Danny et Michael Philippou, A24, 2022, 95'.



-I-

« Clique deux
fois pour oui » :
La hantise des
creepypasta

I'm glad you did that.

(fig.2) Capture d'écran extraite de «free.wmv», *Jadusable*, [YouTube.com](https://www.youtube.com), 2010, [En ligne],
consulté le 05/02/2024, <https://youtube/D4VH6Sr-Xxw>.

EB

Dron

en

uned

Dans la nuit, alors que vous naviguez sans but sur le web, vous découvrez une histoire inquiétante postée par un utilisateur du nom de *Jadusable*. Il raconte comment il a obtenu gratuitement une vieille cartouche du jeu *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, auprès d'un homme âgé. Il se rend compte en jouant que la cartouche comporte une sauvegarde nommée BEN. Bien que curieux, *Jadusable* crée quand même une nouvelle partie, mais très vite, le jeu prend un tournant dérangeant.

Dès les premières minutes, il remarque des bizarreries.

À la place de son pseudonyme Link choisi, les *PNJ*¹ l'appellent Ben. *Jadusable* pense d'abord à un simple bug, mais les anomalies s'intensifient. Les couleurs se dérèglent, des scènes du jeu apparaissent au mauvais endroit, des carrés noirs masquent l'écran, la musique se distord accompagnée par des rires inquiétants. Ce qui l'effraie vraiment, nous dit *Jadusable*, ce sont les apparitions imprévues de la statue de Link qui normalement trône au centre du village. D'un seul coup et sans prévenir, elle se matérialise et le suit, immobile, avec son sourire figé.

Malgré son malaise grandissant, *Jadusable* continue de jouer. Les événements deviennent de plus en plus cauchemardesques : Link, son personnage, meurt de façon inexplicable, noyé dans une eau tourbillonnante interminable. Chaque tentative de fuir cette boucle ramène la statue plus proche, plus menaçante. La phrase « Vous avez rencontré un terrible destin, n'est-ce pas ?² » s'affiche encore et encore, accompagnée de sons discordants et d'une musique déformée.

1 Personnages non-joueurs. Entités contrôlées par le jeu vidéo pour interagir avec le joueur·euse, en fournissant des informations ou en participant à l'histoire. Contrairement aux avatars des joueurs, les *PNJ* ne sont pas contrôlés directement par une personne réelle, mais sont intégrés au jeu pour enrichir l'univers et l'expérience narrative.

2 Nous traduisons « You've met with a terrible fate, haven't you? », Hall Alex, *Creepypasta*, « Ben Drowned », 2017.

Poursuivant sa narration au fil des jours, *Jadusable* poste régulièrement des vidéos de ses découvertes. La statue apparaît partout, surveillant l'écran d'un regard vide et perçant. La communauté de lecteurs s'interroge : mais qui est Ben ? Que se passe-t-il dans ce jeu ?

Et d'un coup, le jeu commence à déborder de l'écran. *Jadusable* raconte que son ordinateur s'allume désormais tout seul, des messages signés Ben apparaissent mystérieusement et des bruits provenant du jeu le hantent même lorsqu'il est éteint. Pris d'une intense terreur, il publie un dernier message sur le forum déclarant : « Ne téléchargez AUCUNE de mes vidéos ou quoi que ce soit concernant mes vidéos ». D'après lui, l'âme d'un garçon noyé serait enfermée dans cette cartouche, employant le jeu pour hanter quiconque interagit avec lui.

Suite à cet ultime cri de détresse, *Jadusable* disparaît du forum. La communauté reste dans le flou, postant des messages d'inquiétude. Ils semblent tous se demander si *Jadusable* a totalement disparu et Ben avec lui... Ou si cette entité invisible continue de se propager de main en main par la cartouche ou pire encore, si elle tourmente un autre utilisateur imprudent qui a osé télécharger ces vidéos maudites.

Écriture et traduction par Carla Mazzuca.

Ben Drowned: jouer avec l'inconnu

Ben Drowned nous immerge dans un univers où le souvenir nostalgique du *retrogaming* engendre l'épouvante numérique. La cartouche de jeu, emblème des années 80, devient un objet assiégé par une entité maléfique, dont la présence s'échappe des limites de l'écran. À travers cette expérience horrifique du *gameplay*¹ de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, Alex Hall, sous le pseudonyme *Jadusable*, utilise les spécificités des média que sont les jeux-vidéos et les écrans afin de faire basculer le jeu dans l'horreur.



(fig.3) Console Nintendo 64, 1996.
Image libre de droit, [En ligne], consulté le 01/02/2025 <https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:N64-Console-Set.png>.



(fig.4) Page d'accueil du *Jadusable Wiki*.
Extrait de *Jadusable Wiki*, [En ligne], consulté le 13/10/2024 https://jadusable.withinhubris.com/Main_Page.

Dès le début, une tension s'installe : « Le vieil homme m'a souri et m'a dit que je pouvais l'avoir gratuitement, qu'il appartenait à un enfant de mon âge qui ne vivait plus ici² ». La cartouche vidéo maudite, dans une tradition folklorique, s'attrape comme un virus qui se propage de main en main, d'images en images. L'innocence du jeu se change donc en une angoisse, renversant l'idée de stabilité et de maîtrise, comme dans le film *Ring*.

1 Ensemble des mécanismes et des interactions qui composent l'expérience d'un joueur dans un jeu vidéo.

2 Nous traduisons « The old man smiled at me and told me that I could have it for free, that it used to belong to a kid who was about my age that didn't live here anymore », Hall Alex, « Ben Drowned », *Ibid*.



(fig.5) Capture d'écran extraite de «jadusable.wmv», Youtube.com, 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024 <https://youtube.com/QE7YUEtpHoY>.



(fig.7) Link, Hero of Time, dans *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, Nintendo, 1998.



(fig.6) Capture d'écran extraite de «You've met with a terrible fate, haven't you? #Zelda #majorasmask», *Jadusable*, YouTube.com, 2023, [En ligne], consulté le 24/05/2024 <https://youtube.com/Y9IJ09JUb0w>.



(fig.8) Link en feu . Extrait de «Zelda Universe», [En ligne], consulté le 03/12/2024 <https://zeldauniverse.net/2019/10/31/realm-of-memories-you-shouldnt-have-done-that/>.



(fig.9) Capture d'écran extraite de «Ben Drowned», *Creepypasta Wiki*, [En ligne], consulté le 04/02/2024 https://creepypasta.fandom.com/fr/wiki/Ben_Drowned.

La cartouche de jeu vidéo des années 90, désormais obsolète, représente une époque technologique sans mises à jour, ni connexions en ligne. Ainsi pour la Génération Z, cet objet transpose un temps désormais disparu dont il ne reste que des traces et des représentations. Il y a ici un mal-être technologique inversé ; alors que l'étrangeté que nous éprouvons face aux technologies est souvent liée à leur avancée soudaine, dépassant notre capacité de compréhension, les *creepypasta* tels que *Ben Drowned* infèrent que ce malaise est bidirectionnel. Les technologies passées qui enregistraient un monde désormais disparu deviennent donc le support de l'esprit d'un enfant décédé.

Sur les forums à la visualité particulière où les *creepypasta* prolifèrent, une ambiance inquiétante se crée, par l'usage de textures déplacées, éléments déformés enfin d'une instabilité visuelle : tout contribue à instaurer un sentiment d'oppression dû à ces décalages. *Ben Drowned*, dans une paranoïa croissante, évoque lui aussi ce déformement des décors, qui lentement infecte le jeu lui-même, le rendant alors hostile. Les descriptions de graphismes et d'interactions de plus en plus dérangeantes, appuyées par des vidéos qui montrent ces anomalies en action, créent une illusion de réalité et renforcent la sensation malaisante,

donnant envie d'y croire :
« En marchant dans la ville fantôme, je ne sais pas si c'est la combinaison des textures déplacées et de l'atmosphère et de la mélodie obsédante de la chanson autrefois paisible et apaisante qui est massacrée et déformée, mais j'étais littéralement au bord des larmes et je n'avais aucune idée de pourquoi. ³ »



(fig.10) Capture d'écran extraite de « Ben Drowned : L'effrayante histoire de la creepypasta Zelda JV Legends », JV - Jeux Vidéo, YouTube.com, 2021, [En ligne], consulté le 14/09/2024 <https://youtube.be/fSZe-lwPVhM>.

³ Nous traduisons « As I walked through the ghost town, I don't know whether it was the combination of the out-of-place textures and the atmosphere and the haunting melody of the once peaceful and soothing song being butchered and distorted, but I was literally on the verge of tears and I had no idea why. », Hall Alex, « Ben Drowned », *ibid*.

Les anomalies, défauts et distorsions immergent instantanément le spectateur dans un univers où les règles s'effondrent. Ces anomalies granuleuses, visuelles ou auditives, métamorphosent un environnement habituel en un espace étrangement menaçant. La phrase répétée par Ben, « Vous avez rencontré un terrible destin, n'est-ce pas ?⁴ », rappelle l'angoisse d'une présence invisible et malveillante. Le passé devient un spectre menaçant, incarnant l'imprévisible et l'effroi qui s'en dégage.

Ce malaise envahit le lecteur, submergé par une émotion incompréhensible, dans l'interface de jeu, où même la musique familière devient terrifiante. Ce qui s'intensifie avec les scènes de noyades répétées de Link, ou d'immolation sous l'influence de Ben : « Link hurle alors qu'il s'enflamme, le tuant instantanément⁵ » La répétition devient une métaphore de manipulation et de fatalité, enfermant le joueur dans un cycle incontrôlable.



(fig.11) Capture d'écran extraite de « BEN.wmv », *Jadusable*, [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=K48QdVhCBfQ), 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024 <https://www.youtube.com/watch?v=K48QdVhCBfQ>.

4 Nous traduisons « You've met with a terrible fate, haven't you? », Hall Alex, « Ben Drowned », *Ibid.*

5 Nous traduisons « Link screamed as he burst into flames, instantly killing him », Hall Alex, « Ben Drowned », *Ibid.*



(fig.12) Extrait de *Stay Alive*, réalisé par William Brent, Buena Vista Pictures Distribution, 2006, 86'.

« Cliquez deux fois pour oui » : La hantise des *creepypasta*

Le joueur, croyant évoluer dans un environnement prévisible, se trouve alors confronté à un univers où le contrat tacite des règles du jeu ne tient plus ; le temps et l'espace deviennent anormaux, et les actions incohérentes, comme si une entité invisible en

manipulait la logique.

Ce retournement des anticipations, instaurant une fragilité pour le participant, reflétant la crainte collective de perdre le contrôle sur les technologies que nous croyons dominer.

Une télévision, une console de jeu ou un écran d'ordinateur déraillent et se métamorphosent en objets menaçants dans de nombreuses productions médiatiques. Dans le film *Stay Alive*, un groupe d'amis découvre un jeu vidéo maudit, qui vient tuer les joueurs dans la réalité de la même manière que leurs avatars meurent dans le jeu. *Ben Drowned* avec son jeu maudit pénètre lui aussi le quotidien de

son joueur, mettant en danger bien-être et survie, car « les implications effroyables du triomphe de Ben résonnent encore avec les peurs d'une société en réseau⁶ ». À travers les *creepypasta*, la technologie se fait portail, où « l'étrange dans le familier, l'étrangement familier, le familier comme étrange⁷ » se manifestent, réactualisant le concept freudien de l'*unheimlich* : l'inquiétante étrangeté, numériquement, transformant ainsi ce qui est familier en une menace infectée par l'inconnu.



(fig.13) Capture d'écran extraite de « BEN.wmv », *Jadusable*, YouTube.com, 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024 <https://youtube.com/watch?v=K48QdVhCBfQ>.

6 Nous traduisons « the horrifying implications of Ben's triumph still resonate with the fears of a network society », Sanders John, « "You Shouldn't Have Done That": "Ben Drowned" and the Uncanny Horror of the Haunted Cartridge », Bremen, *gamevironments*, 9, 2018, [En ligne], consulté le 27/04/2024 <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3496>, p.161.

7 Nous traduisons « the strange within the familiar, the strangely familiar, the familiar as strange », Fisher Mark, « The Weird and the Eerie (Beyond the Unheimlich) », dans : *The Weird and the Eerie*, Londres, Repeater Books, 2016.



(fig.15) Extrait de la publicité « Microsoft Windows XP : Créativité », ina.fr, 2001, [En ligne], consulté le 05/05/2024 <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub2346205044/microsoft-windows-xp-creativity>.



(fig.14) Extrait de la publicité « PTT : Téléphone agréé par les PTT », ina.fr, 1985, [En ligne], consulté le 15/05/2024 <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub3784048093/ptt-telephone-agree-par-les-ptt>.

Cette inquiétante étrangeté se retrouve dans des publicités comme pour le téléphone agréé par les PTT, humanisant un objet familier en source de malaise, dévoilant l'ambiguïté entre innocence et potentiel inquiétant des objets. Une des scènes montre une femme dans une salle de bain, terrifiée, avec

son pommeau de douche lui parlant, s'inspirant de la fameuse scène dans *Psycho* d'Hitchcock, et amplifiant l'étrangeté de l'ordinaire. De même, la publicité pour *Microsoft Windows XP - Creativity* des années 2000 symbolise un univers d'optimisme numérique, avec des personnages s'envolant, comme pour incarner la liberté offerte par cette ère. Mais cette promesse de liberté se retourne dans *Ben Drowned*, le numérique devenant un espace d'enfermement et d'oppression :

« Soudainement, l'écran a de nouveau affiché le vendeur de masques heureux et Link s'est tourné vers mon écran, debout, reflétant la statue, me regardant en même temps que sa copie. Il me regardait littéralement. Ce qu'il restait du quatrième mur était complètement brisé.⁸ »



(fig.16) Capture d'écran extraite de « *jadusable.wmv* », *Jadusable*, YouTube.com, 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024 <https://youtu.be/QE7YUEtpHoY>.

8 Nous traduisons « Suddenly, the screen flashed again to the Happy Mask Salesman and Link turned to face my screen, standing upright mirroring the statue, looking at me along with his copy. Literally staring at me. Whatever was left of the 4th wall was completely shattered. », Hall Alex, « Ben Drowned », *Op. cit.*



(fig.17) Capture d'écran extraite de « day four.wmv », *Jadusable*, [YouTube.com](https://youtu.be/X6D2XCtUJHY), 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024 <https://youtu.be/X6D2XCtUJHY>.



(fig.18) Cartouche du jeu *The Legend of Zelda: Majora's Mask* pour la console Nintendo 64.



(fig.19) Capture d'écran extraite de « Ben Drowned: The Full Story & ARG », *Night Mind*, [YouTube.com](https://youtu.be/QJlqYIO4B00), 2016, [En ligne], consulté le 19/04/2024 <https://youtu.be/QJlqYIO4B00>.



(fig.20) BEN. Capture d'écran extraite de « Ben Drowned », *Creepypasta*, 2017,
[En ligne], consulté le 04/12/2024 <https://www.creepypasta.com/ben-drowned/>.

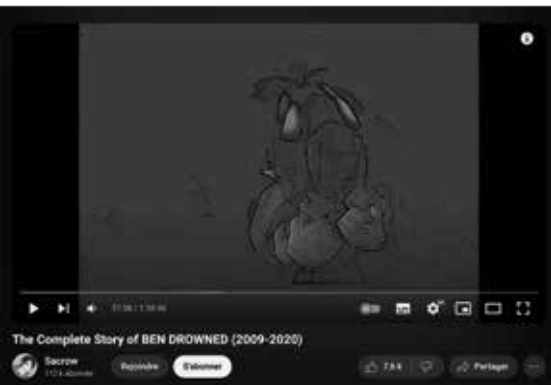


(fig.21) Capture d'écran extraite de « Ben Drowned: The Full Creepypasta Explained
(2021) UPDATED VID IN PINNED COMMENT », *Game Domain*, *YouTube.com*,
2021, [En ligne], consulté le 12/06/2024 <https://youtube.be/rxzutyKZi64>.

Glitches, bugs, musiques distordues, rires inquiétants et images figées dans *Ben Drowned* échappent donc à tout contrôle, manipulés par une entité numérique qui transforme l'expérience de jeu en une hantise omniprésente. Les perturbations visuelles et sonores signalent une force invisible, dépassant le symbolique de la possession pour montrer une entité numérique qui s'empare littéralement du joueur. La menace est subtile, presque imperceptible, mais omniprésente. L'entité ne se limite pas à la cartouche, elle infecte l'ordinateur, les fichiers et même l'expérience du joueur, incarnant ainsi la peur contemporaine de la technologie. *Jadusable* le dit : « Le jeu n'en a manifestement pas fini avec moi - il me nargue avec les nouveaux fichiers de sauvegarde - il veut que je continue à jouer, il veut que j'aille plus loin, mais j'en ai fini avec cette merde.⁹ »

Dès lors, le doute s'installe : s'agit-il d'un bug ou d'une volonté extérieure qui manipule la réalité du jeu ? Les erreurs et incidents s'intègrent habilement dans le monde de *Zelda*, immergeant le joueur dans une incertitude

constante où la technologie paraît se retourner contre lui. Une cartouche de jeu, une console, voire un fichier vidéo sont hantés dans *Ben Drowned*. Pour la Génération Z, ces histoires soulèvent une préoccupation grandissante : et si les technologies, supposées embellir la réalité, finissaient par se retourner contre eux, nourrissant des desseins secrets et les manipulant sans leur accord ?



(fig.22) Capture d'écran extraite de « The Complete Story of BEN DROWNED (2009-2020) », *Sacrow*, *YouTube.com*, 2023, [En ligne], consulté le 03/03/2024 <https://youtube.com/watch?v=tlEmOQojT5s>.

Les vidéos du *gameplay* postées par *Jadusable* renforcent ce malaise, chargées d'une présence fantomatique qui perturbe la tranquillité du joueur.

9 Nous traduisons « The game obviously isn't through with me - it taunts me with the new save files - it wants me to keep playing, it wants me to go further, but I'm done with this shit. », Hall Alex, « Ben Drowned », *Ibid*.

La nostalgie fait allusion à des souvenirs tout en dévoilant des zones d'insécurité. La nostalgie « raconte ses propres histoires de fantômes¹⁰ », transformant l'expérience en un lieu où passé et étrange cohabitent dans un présent incertain, un lieu hanté.

Ce basculement de l'univers nostalgique des jeux vidéo des années 90 grâce à ses graphismes pixélisés vers l'horreur montre que la technologie n'a jamais été neutre : elle porte en elle les traces de son époque, mais aussi la manière dont nous la percevons et l'exploitons. La possession numérique devient un nouveau terrain d'angoisse dans *Ben Drowned*, un vecteur contemporain de cette inquiétante étrangeté qui nous fait perdre prise sur notre propre réalité.



(fig.23) *Virtual Boy*, Nintendo. Dr Floyd, « LE VIRTUAL BOY de NINTENDO », *GamoPat*, 2005, [En ligne], consulté le 10/02/2024 <https://www.gamopat.com/article-1972414.html>.

La console *Virtual Boy* des années 1990 illustre déjà cette perte de repères. Ses visuels saccadés, combinés à une interface rudimentaire, évoquent une tentative d'ouvrir une porte vers une réalité alternative tout en confrontant l'utilisateur à une dissonance perceptuelle, promettant une immersion totale. La *Virtual Boy* plonge dans une confusion visuelle, où l'utilisateur est simultanément immergé et détaché de la réalité tangible avec le casque sur ses yeux. Cette ambiguïté suscite une angoisse, comme si l'immersion virtuelle menaçait de faire disparaître définitivement la réalité. Ce trouble perceptif, précurseur des angoisses contemporaines liées à la réalité virtuelle, nous interroge sur jusqu'où peut-on manipuler la perception sans perdre le contrôle de la réalité elle-même ? Les technologies comme l'*Oculus Rift* plongent aujourd'hui les joueurs dans des mondes hyperréalistes et incarnés par une immersion visuelle inédite.

10 Nous traduisons « tells its own ghost stories », Cooley Kevin et Milligan Caleb Andrew, « Haunted objects, networked subjects : The nightmarish nostalgia of creepypasta », *Horror Studies*, 9(2), 1^{er} octobre 2018, [En ligne], consulté le 15/03/2024 https://doi.org/10.1386/host.9.2.193_1, p.196.

Cette expérience floute réalité et simulation, amplifiant la perte de repères : « l'industrie se concentre sur les technologies 3D de nouvelle génération telles que l'*Oculus Rift*¹¹ », pour répondre à ce besoin croissant d'immersivité.

Néanmoins, ce contexte familial se transforme et se mue en un lieu d'effroi. La technologie n'est en fait jamais neutre, car elle « intègre les éléments spécifiques aux média offerts par les technologies utilisées pour la créer et la consommer¹² ». Ces objets familiers, censés être inoffensifs, deviennent terrifiants, exposant une facette étrange et inconsciente, la technologie dans ces histoires se mue en un vecteur horrifique, convertissant le manque de maîtrise en angoisse tangible. *Ben Drowned* illustre comment ces objets, à la fois symboles d'une époque révolue et vecteurs d'angoisse, mènent à une prise de conscience de la menace insidieuse que représente une technologie omniprésente, où le familial devient une menace incontrôlable. Effrayant le joueur, cette hantise numérique dépasse les frontières du jeu qui « peuvent être possédées, modifiées et corrompues par des entités inconnues¹³ ». L'angoisse de la Génération Z prend racine dans un monde numérique où nous avons parfois du mal à discerner la réalité.

En définitive *Ben Drowned* peut être vu comme une réponse aux préoccupations culturelles et technologiques de son époque. Les années 2010 ont vu une prolifération des discussions sur les dangers des jeux vidéo. L'histoire opère grâce à la confrontation d'une technologie passée, revisitée contemporainement sous le prisme de l'horreur, puisqu'elle implique un média : puisqu'il enregistre, capture et peut restituer des informations, il brise la linéarité du temps, superpose les événements dans une technologie mémorielle où il n'est pas rare que les fantômes du passé reviennent hanter le présent.

11 Nous traduisons « industry focus on next-generation 3D technologies such as the Oculus Rift », Ensslin Astrid, « Electronic Fictions: Television, the Internet, and the Future of Digital Fiction », dans : *The Cambridge Companion to Postmodern American Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. Cambridge Companions to Literature and Classics, 2017, p.8.

12 Nous traduisons « embeds the media-specific elements afforded by the technologies used to create and consume it », Ensslin Astrid, « Electronic Fictions: Television, the Internet, and the Future of Digital Fiction », *Ibid.*, p.1.

13 Nous traduisons « may be possessed, altered, and corrupted by entities unknown », Sanders John, « "You Shouldn't Have Done That": "Ben Drowned" and the Uncanny Horror of the Haunted Cartridge », *Op. cit.*, p.135.



(fig.24) Capture d'écran extraite de « BEN.wmv », *Jadusable*, [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=K48QdVhCBfQ), 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024 <https://www.youtube.com/watch?v=K48QdVhCBfQ>.

Ainsi, il s'en faut de peu pour que nos objets familiers puissent devenir des possibles portails vers l'inconnu lorsqu'ils sont eux-même l'endroit où se matérialisent métaphoriquement les fantômes.



(fig.1) Jack Torrance accoudé au bar de la *Gold Room*, dans l'hôtel *Overlook*, où son esprit semble progressivement se détériorer. Extrait de *The Shining*, réalisé par Stanley Kubrick, 1980, Warner Bros., 119'.



« Nous sommes comme Jack dans la Gold room
de l'hôtel Overlook, à danser au son de chansons fantômes,
à nous persuader que la musique d'autrefois est véritablement
la musique d'aujourd'hui. ¹ »

¹ Fisher Mark, *Spectres de ma vie. Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, Op. cit., p.194.

Hantologie médiatique : du télégraphe au web

L'émergence des média télévisuels et écraniques au XX^e siècle a transformé notre expérience de la présence et de la proximité, substituant l'atomisation du public, par une sensation d'immédiateté collective. Les média contemporains, comme le définit Kittler, ont la capacité « d'enregistrer, soit de transmettre, soit de traiter des signaux.¹ » Mais « l'ordinateur (en théorie depuis 1936, en pratique depuis la Deuxième Guerre mondiale) est le seul médium qui combine ces trois fonctions.² » Ce faisant, il devient un dispositif de revenance où, outre le fait que d'anciens média le hantent, l'utilisateur à travers l'interface de son écran d'ordinateur invoque de lui-même les spectres d'un monde perçu comme intangible et éthéré, un au-delà technologique.

La télévision et le cinéma sont des lieux de projection privilégiés pour la hantise, car « le film et la projection [sont] comme les lieux par excellence où les fantômes viennent hanter notre mémoire tant personnelle qu'historique, individuelle que collective³ ». Si le cinéma capture des images du passé, la cassette fonctionne ici comme un support d'empreintes sonores, de voix qui survivent à leur source originelle.

Jeffrey Sconce montre par l'étude des imaginaires que les propriétés de technologies comme le télégraphe ou la télévision susciterent des croyances mystiques, étant ainsi assimilées à une forme de magie ou d'occultisme par leur capacité technique. Selon Sconce, ces médiations techniques amoindrissaient les distances entre nous mais aussi entre les mondes.



(fig.2) Publicité
« Bell Telephone System,
Who's Tops in Telephones? It's
U.S. », *LIFE*, 19 juillet 1948.

1 Kittler Friedrich, *Médias optiques. Cours Berlinoises 1999*, [2002], trad. de l'allemand par Audrey Rieber, Paris, L'Harmattan, coll. Esthétiques allemandes, 2015, p.26.

2 *Loc.cit.*

3 Berton Mireille, *Le Médium (au) cinéma*, *Op. cit.*, p.45.

L'apparition et la captation de ce qui nous échappe grâce aux média, des présences invisibles imprimées sur le papier photographique aux phénomènes des *EVP*⁴, furent une première piste de recherche pratique. Dans le projet *Haunted Voice Phenomena*, j'y explore cette tradition d'une certaine objectivité mécanique où le support choisi, la cassette audio, hybride les techniques passés et les croyances en des capacités surnaturelles des média tout en confrontant avec un état présent de nos technologies. Tout comme le téléviseur qui fait apparaître des images, en maintenant une distance avec son spectatorat - qui au-delà de l'expérience hallucinatoire individuelle de son écran, est confronté aux limites techniques qu'il impose - similairement la cassette conserve, archive, mais elle ne révèle son contenu qu'à celui qui engage le rituel d'écoute, un acte d'activation du son.

La bande magnétique y interroge la relation de l'auditeur avec l'histoire médiatique tout en révélant l'étrangeté de ce média analogique : le bruit, cette représentation du réel au-delà du registre symbolique du son. Ce n'est plus une simple transmission, mais une apparition, une manifestation qui défie son statut d'enregistrement. Ainsi, sur la face A sont compilés des enregistrements dits « paranormaux » trouvés en ligne, tout en jouant sur la transparence du support. Notamment, Sconce pointe la simultanéité entre le code morse du télégraphe et les débuts du spiritisme initié par les sœurs Fox en 1848, qui prétendaient communiquer avec les morts via des *rappings*⁵. Ainsi, la cassette devient un médium, un pont entre l'auditeur et une voix dissoute dans la matière sonore, comme une manifestation du passé qui échappe à son contrôle.

4 *Electronic Voice Phenomena*. Sons ou voix capturés par des appareils électroniques, perçus comme étant d'origine paranormale, bien que leur explication puisse résider dans des interférences ou des anomalies techniques.

5 Bruits de coups ou tapotements que les sœurs Fox prétendaient recevoir des esprits en réponse à leurs questions, initiant ainsi le mouvement spirite au XIX^e siècle.



(fig.3) Carla Mazzuca, *Haunted Voice Phenomena*, 2024.



(fig.4) Les sœurs Fox. De gauche à droite : Margaret, Kate et Leah, photographiées en 1852. Wikipédia, [En ligne], consulté le 03/02/2024
https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C5%93urs_Fox#/media/Fichier:Fox_sisters_1852.jpg.



(fig.5) Publicité Skype extraite de l'article de, « *Maximidia's Vintage Internet Ads* », Patowary Kaushik, *Amusing Planet*, 2010, [En ligne], consulté le 17/07/2024
<https://www.amusingplanet.com/2010/08/maximideas-vintage-internet-ads.html>.



(fig.6) Publicité YouTube extraite de l'article de, « *Maximidia's Vintage Internet Ads* », Patowary Kaushik, *Amusing Planet*, 2010, [En ligne], consulté le 17/07/2024
<https://www.amusingplanet.com/2010/08/maximideas-vintage-internet-ads.html>.



« Cliquez deux fois pour oui » : La hantise des *creepypasta*

Sur la face B, j'inscris ma propre présence dans cet espace spectral en chuchotant un extrait du *Horla* de Maupassant, accompagné de modulations sonores créées à partir des spécificités offertes par la matérialité de la bande vierge.

Le texte met en scène une angoisse face à une présence invisible, où une entité insaisissable occupe l'espace et échappe au contrôle du narrateur-témoignant que « la présence électronique [...] a toujours été plus une fantaisie culturelle qu'une propriété technologique ⁶ ». Dans cette performance sonore, ma voix devient une trace fragile, oscillant entre bruit et son, tandis que les modulations altèrent le timbre et troublent la perception, rendant l'écoute incertaine, comme une distorsion de la réalité.

(fig.7) Carla Mazzuca, *Haunted Voice Phenomena*, 2024. Extrait de *Phonotopy*, [En ligne], consulté le 10/02/2024 <http://phonotopy.org/PSN.html>.

Haunted Voice Phenomena répond aux probléma-

tiques posées par l'hantologie des média qui fait état de l'évolution de nos imaginaires étranges face à l'avancée technologique. Ces technologies, en modifiant notre rapport à l'invisible, à la mémoire, à la présence et à la proximité, ont ouvert des imaginaires de transcendance par la médiation technologique. Chargés d'une promesse de communication instantanée et de connexion avec l'inconnu, ces objets participent encore à une vision surnaturelle de la technologie. Aujourd'hui, les *creepypasta* exploitent cette fascination ambivalente pour l'inconnu, à la fois attirante et inquiétante, ainsi que la peur liée à l'omniprésence numérique.



(fig.8) Publicité extraite de « Les collectionneur by MySeikos. Vintage lcd & digital watches >> », SEIKO DIGITAL HOROLOGY HAVEN, [En ligne], consulté le 22/08/2024 <https://myseikos.wordpress.com/2022/10/29/dick-tracy-watch-seiko-receptor-message-watch-ma-50-ma-51-7-ma-52/c>.

⁶ Nous traduisons « electronic presence, whether imagined at the dawn of the telegraphic age or at the threshold of virtual reality, has always been more a cultural fantasy than a technological property. », Sconce Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham, NC : Duke University Press, coll. Console-ing Passions Television and Cultural Power, 2000, p.27.



(fig.9) *Picturephone*. Publicité extraite de « 1968 Western Electric Picturephone Advertising Newsweek May 6 1968 », *Flickr*, 2013, [En ligne], consulté le 25/09/2024 <https://www.flickr.com/photos/91591049@N00/8976949843/in/photostream/>.

Les appareils, autrefois outils de contrôle et de confort, y deviennent des véhicules d'étrangeté, hantés par des sons et des images mystérieuses, éveillant la crainte de perdre le contrôle.

« Nous remettons rarement en question les conventions souvent fantastiques par lesquelles nous conceptualisons et engageons les média⁷ », et pourtant, face à *Haunted Voice Phenomena*, l'auditeur se demande s'il entend réellement ce qui a été enregistré, ou s'il perçoit autre chose : un bruit qui se transforme en signal signifiant, une distorsion qui devient une présence. Les média hantés génèrent un malaise voire une angoisse face à notre rapport à la technique, en ce qu'elle semble soit se libérer de sa position objectale pour acquérir une forme d'autonomie, soit montrer la petitesse de la sensorialité humaine qui tente de s'augmenter

par ces technologies. L'autonomie et les capacités de nos techniques sont le point central de nombreuses *creepypasta* relatant des expériences non conventionnelles à des média, où la technique devient une entité vivante, échappant à notre contrôle.

Avant d'enregistrer la voix des morts, de capturer des fantômes sur film, de voir d'un téléviseur s'extirper des entités maléfiques, il fallait déjà imaginer par le récit les média afin de mettre en mots l'étrangeté qu'ils dégagent. En effet, les récits médiatiques du passé, comme ceux associés à la télévision ou au télégraphe, hantent encore notre époque par nos technologies numériques contemporaines. Cependant, les caractéristiques d'un surnaturel des média ont s'adapter de ces changements de technique ; le bruit du signal analogique grésillant est désormais devenu celui du *glitch* visuel de nos écrans numériques. Les bugs graphiques et erreurs prolongent cette relation de crainte, créant une nouvelle esthétique de l'étrangeté désormais numérique.

7 Nous traduisons « we rarely question the often fantastic conventions through which we conceptualize and engage the media », Sconce Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, *Ibid.*, p.2.



(fig.10) Téléviseur qui *glitch*. Extrait de Ring, Nakata Hideo, Toho, 1998, 96'.



Des média troubles : une esthétique du signal

L'esthétique de l'expérience hantologique numérique s'appuie sur certaines stratégies visuelles et narratives, afin de rendre perceptible l'expérience d'une autonomie radicale de la technique ou de ses capacités inexplorées. Outre le récit, les dysfonctionnements techniques, bug ou *glitch* participent d'un ensemble de marqueurs esthétiques qui perturbent la fluidité de l'expérience numérique et plongent l'utilisateur dans une distorsion du familier. Ces anomalies ouvrent des brèches dans le récit et l'image, instaurant une étrangeté propice à une médiation sur notre rapport aux technologies contemporaines. Ainsi, les *glitches* s'imposent comme une des premières expériences esthétiques déstabilisantes où l'expérience visuelle et narrative est corrompue. La *creepypasta Ben Drowned* tire parti de cette esthétique en intégrant petit à petit des bugs de texture, bugs sonores, flashes, ralentissements, lettres désordonnées combinés à des couleurs altérées, symbolisant une perte de contrôle dans le *gameplay*. Cette rupture familière est particulièrement étrange auprès des joueurs de la Génération Z, pour qui ces jeux évoquent une nostalgie d'enfance soudainement déformée, anxiogène, qui bouleverse le « sentiment de sécurité¹ ».



(fig.11) Capture d'écran extraite de « DROWNED.wmv », *Jadusable*, [YouTube.com](https://www.youtube.com), 2010, [En ligne], consulté le 10/12/2024
<https://youtube.be/K48QdVhCBfQ>.

1 Nous traduisons « sense of safety », Cooley Kevin et Milligan Caleb Andrew, « Haunted objects, networked subjects : The nightmarish nostalgia of creepypasta », *Op. cit.*, p.207.



(fig.12 & 13) Images de corruption visuelle. Le visage de Satsuki altéré par des blocs de pixels noirs, un écran fragmenté par un *glitch* divisé en plusieurs parties. Extraites de *Doki Literature Club!*, Salvato Dan, Steam, Team Salvato, 2017.



(fig.14)

Logo du jeu *Doki Literature Club!*, Salvato Dan, Steam, Team Salvato, 2017.

Similairement, *Doki Literature Club!*, une *visual novel*² romantique bascule

progressivement dans l'horreur psychologique, avec le joueur incarnant un lycéen rejoignant un club de littérature aux côtés de plusieurs jeunes filles. Le jeu s'approprie ces distorsions techniques pour fragmenter ses personnages et briser le quatrième mur. Les visages se déforment de manière inquiétante, des lignes de code apparaissent à l'écran, les effets sonores et les dialogues altérés perturbent l'expérience. Par exemple, les dialogues peuvent être remplacés par des caractères illi-

sibles, ou se dérouler hors séquence, amplifiant la confusion du joueur. Des éléments de l'interface, comme les menus, deviennent dysfonctionnels ou affichent des erreurs, jouant avec « l'esthétique digitale et analogique, les traditions narratives, et les modes de communication³ », effaçant le seuil entre le jeu et le joueur. Ces *glitches* ne se contentent pas de troubler l'esthétique : ils instaurent une vulnérabilité face à une technique qui semble s'autonomiser, échappant à toute maîtrise humaine.

Une autre typologie de l'expérience hantologique numérique repose sur la réactivation des esthétiques obsolètes pour déranger notre perception du passé et du présent.

2 Genre de jeu vidéo narratif interactif, sous forme de roman graphique avec des choix influençant le scénario.

3 Nous traduisons « digital and analogue aesthetics, narrative traditions, and communicative modes. », Balanzategui Jessica, « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Journal of Visual Culture*, 18(2), 14 août 2019, [En ligne], consulté le 22/12/2023 <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412919841018>, p.193.



« Cliquez deux fois pour oui » : La hantise des *creepypasta*

Dans des vidéos circulant en ligne, la très populaire *Dead Bart*, un supposé *lost media*⁴ des *Simpsons* montrant le suicide par pendaison du jeune fils, des lignes de balayage parcourent des images dégradées et fades. Elle évoque une archive numérisée d'un VHS, technique désormais obsolète, tout en rappelant les premières animations comme *Mickey House*, convoquant une nostalgie d'un temps inconnu pour la plupart d'entre nous. Ces imperfections techniques associées à des mouvements

saccadés donnent l'impression d'une vidéo pauvre et non éditée selon les standards télévisuels, produisant une étrangeté authentique qui transforme l'objet culturel familier en récit inquiétant. Pour la Génération Z, dont beaucoup, moi comprise, ont grandi en regardant les *Simpsons* le samedi soir sur W9, ce lien avec l'enfance est particulièrement puissant. Or, cette enfance renvoie à la manière dont les *Simpsons* eux-mêmes caricaturent la société américaine. Ce contraste entre imagerie enfantine déformée et critique sociale amplifie ce malaise.

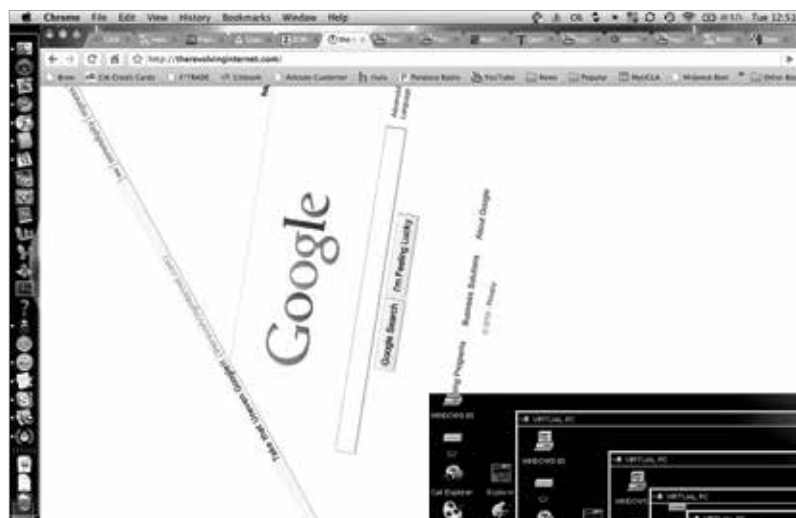


(fig.16) Capture d'écran mettant en scène *Mickey Mouse* dans l'une de ses premières apparitions. Extraite de « *Walt Disney Animation Studios' Steamboat Willie* », *Walt Disney Animation Studios*, [En ligne], consulté le 05/01/2024 <https://youtube.com/BBgghnQF6E4>.



(fig.17) Capture d'écran montrant Homer et Bart Simpson portant des t-shirts affichant *Bart's Not Dead*, une référence méta qui joue avec la *creepypasta Dead Bart*. Extraite de « *Bart's Not Dead* », *The Simpsons*, épisode diffusé le 1^{er} février 2019.

4 Œuvres médiatiques - films, émissions, épisodes de séries, vidéos, etc - qui ont été perdues ou sont devenues inaccessibles au public.



(fig.18) Capture d'écran
où l'interface de Google se décompose et
tourne sur elle-même. Extraite de « The
Revolving Internet », Dullaart Constant,
Net Art Anthology, 2004-2005,
[En ligne], consulté le 18/04/2024
[https://anthology.rhizome.org/the-
revolving-internetthe-revolving-internet](https://anthology.rhizome.org/the-revolving-internetthe-revolving-internet).



(fig.19) Icône Windows 95.

Image libre de droit, [En ligne],
consulté le 04/01/2025

<https://vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3>.



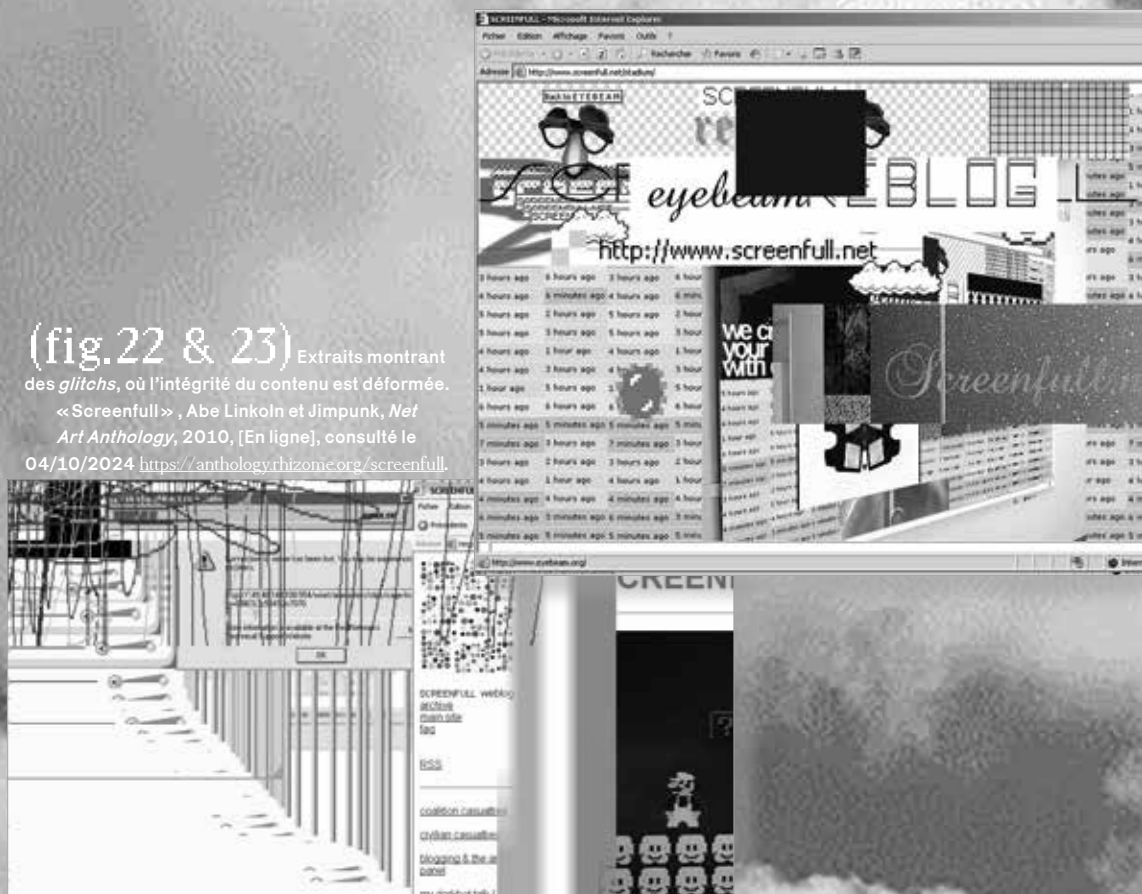
(fig.20) Capture d'écran du système d'exploitation parodique et interactif « *Windows 93* ». Jankenpopp et Zombectro, 2023, [En ligne], consulté le 19/01/2024 <https://www.windows93.net/>.

De même, *The Revolving Internet*, où un site web entraîne l'utilisateur dans une boucle infinie d'onglets ouverts simulant une navigation hors de contrôle, et *Windows 93*, où un faux système d'exploitation *Windows* sur le web intègre des applications faisant référence humoristiquement aux mêmes Internet et jeux vidéo, jouent sur des interfaces désuètes qui rappellent le web des années 90, tout en les détournant pour critiquer la rapidité des évolutions technologiques.



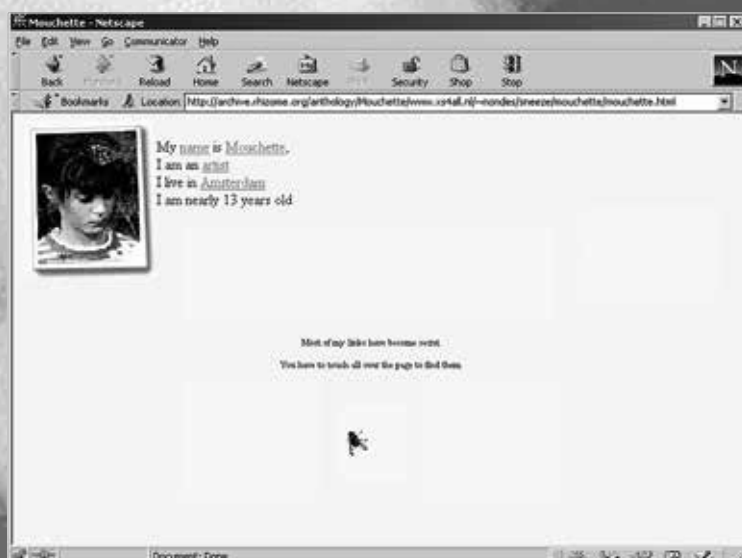
(fig.21) Un groupe d'amis discute sur Skype, avec l'image de l'un d'eux, dont le visage est en train d'être glitché à l'écran. Extrait de *Unfriended*, Gabriadze Levan, Universal Pictures, 2015, 83'.

(fig.22 & 23) Extraits montrant des *glitches*, où l'intégrité du contenu est déformée. «Screenfull», Abe Linkon et Jimpunk, *Net Art Anthology*, 2010, [En ligne], consulté le 04/10/2024 <https://anthology.rhizome.org/screenfull>.





(fig.24) «The Intruder», Bookchin Nathalie, 1999,
[En ligne], consulté le 24/01/2024 <https://bookchin.net/projects/the-intruder/>.



(fig.25) Capture d'écran où la protagoniste virtuelle *Mouchette* se présente à l'utilisateur. Extraite de «*Mouchette*», Martine Neddham, 1996, [En ligne], consulté le 12/09/2024 <https://www.mouchette.org/>.

Ces œuvres, en jouant sur ces éthiques à la fois familières et anachroniques, « entretiennent des liens avec une époque antérieure marquée par des changements technologiques rapides ⁵ » et signalent comment « leurs contraintes interactives façonnent à la fois l'expression esthétique et le potentiel de signification de l'écriture numérique collaborative ⁶ ». En réinterprétant ces formats anciens, ces œuvres transforment des souvenirs collectifs en dispositifs de hantise, où le familier se mue en perturbation spatio-temporelle.

Les *creepypasta* exploitent ainsi la basse qualité des images floues de jeux rétro, des captures d'écran de vieux programmes ou d'extraits télévisés des années 90. Ce contraste visuel créé par la rencontre du passé familier introduit dans le présent, génère une tension que Balanzategui décrit comme « l'interaction délicate entre l'esthétique numérique et analogique ⁷ ». Ce mélange des genres formalise ce moment de temps hors de ces gonds, où les techniques du passé hantent celles du présent. Ces histoires contemporaines font renaître d'anciennes peurs via des technologies contemporaines. Leurs univers, composés d'images altérées, de vidéos granuleuses et de voix déformées, engendrent un environnement dans lequel ces terreurs sont actualisées par des média contemporains.

L'interface numérique devient, elle aussi, parfois un espace oppressant, enfermant les utilisateurs dans une expérience visuelle et sensorielle saturée. C'est le cas dans *Unfriended*, où l'action se limite à un écran d'ordinateur, les fenêtres Skype des personnages superposées amplifiant la sensation de claustrophobie.

5 Nous traduisons « holds ties to an earlier era of rapid technological change », Gronlund Melissa, « Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere », *e-flux journal*, 51, janvier 2014, [En ligne], consulté le 09/03/2024 <https://www.e-flux.com/journal/51/59962/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/>, p.1.

6 Nous traduisons « their interactive constraints shape both aesthetic expression and the meaning potential of collaborative digital writing », Ensslin Astrid, « Electronic Fictions: Television, the Internet, and the Future of Digital Fiction », *Op. cit.*, p.7.

7 Nous traduisons « fraught interplay between digital and analogue aesthetics », Balanzategui Jessica, « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Journal of Visual Culture*, 18(2), 14 août 2019, [En ligne], consulté le 22/12/2023 <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412919841018>, p.193.

Le fait que le film soit souvent regardé en *streaming*⁸ sur un ordinateur personnel renforce cet effet, transformant l'espace de visionnage en une extension de l'environnement privé du spectateur.

Une approche différente, mais tout aussi immersive, est visible dans *Screenfull*, qui inonde le spectateur d'un flux ininterrompu d'images et d'informations, accentuant la perte de repères. À l'inverse, *The Intruder* fragmente l'écran en multiples zones narratives, forçant l'utilisateur à naviguer dans une confusion délibérée. Ces choix esthétiques transforment les interfaces en prisons numériques, exacerbant une anxiété contemporaine liée à notre dépendance technologique.

Certaines œuvres exploitent des hybridations entre analogique et numérique, entre passé et présent, pour générer une esthétique de rupture. *Mouchette* en est l'exemplarité : son avatar rudimentaire, aux animations simplistes, figure les premières expérimentations en ligne des années 90, tout en interrogeant l'identité numérique et sa fragmentation. Les *creepypasta*, avec leurs récits hantés par des technologies anciennes et des formats contemporains, matérialisent cette ambiguïté spatio-temporelle, « comme si nous étions devenus incapables de réaliser des représentations esthétiques de notre vécu contemporain⁹ ». Ces œuvres réinvestissent des symboles du passé pour interroger comment le numérique fracture notre perception du temps, s'inscrivant dans l'hantologie de Derrida. Fisher parle de déréalisation progressive du monde contemporain, renforçant l'étrangeté d'un monde poreux où la notion d'époque s'efface.

En somme, en regroupant ces expériences esthétiques - *glitches*, nostalgie des média obsolètes, interfaces oppressantes et hybridation des temporalités - l'esthétique hantologique numérique déstabilise nos repères habituels et questionne notre relation ambivalente aux technologies. Le numérique, loin de se limiter à sa fonctionnalité, devient un vecteur d'étrangeté et de réflexion sur notre dépendance aux média contemporains.

8 Diffusion continue de contenu numérique - audio, vidéo, données - en temps réel via Internet, sans nécessité de téléchargement préalable.

9 Fisher Mark, *Spectres de ma vie. Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, Op. cit., p.26.



(fig.1) Blaire Lily oriant de peur derrière son écran.

Extrait de Unfriended, Gabriadze Levan, Universal Pictures, 2015, 83'.



- II -

Lis à tes
risques
et périls : les
creepypasta,
une contagion
narrative ?

Guest

5 June, 2009

Wow...

wait, why does this

Reply •   • S

(fig.2) Commentaire, « Candle Cove », Straub Kris, *Creepypasta*,
[En ligne], consulté le 10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.

sound so familiar?

Share

Can

Co

ndle

ive

Imaginez un soir de 2009. Vous êtes tranquillement en train de surfer sur Internet, et, de lien en lien, vous atterrissez sur un forum un peu mystérieux : *NetNostalgia*, un espace où des gens échangent leurs souvenirs d'enfance. Un sujet attire votre attention : *Candle Cove*. Ce nom éveille quelque chose en vous, un souvenir vague. Par curiosité, vous cliquez. Les échanges que vous lisez ravivent une étrange sensation de déjà-vu.

Les utilisateurs se remémorent une vieille émission pour enfants, apparemment diffusée dans les années 70. Ils identifient au fil de la discussion le noms de certains des personnages : *Pirate Percy*, un pirate avec de grands yeux vides, au corps fait de morceaux de poupées assemblées.

En lisant, vous ressentez un léger malaise. Ce personnage...

l'auriez-vous vu aussi, étant enfant ?

Mais l'image est confuse, comme un souvenir évanescent.

Puis, l'un des participants mentionne, incertain, un épisode étrange avec l'ensemble des personnages figés, les yeux vides tournés vers le spectateur, pendant ce qui semble être une éternité. D'autres personnes se rappellent vaguement des marionnettes qui hurlaient sans que l'on entende leur voix. Pris de court par cette mémoire collective qui réveille en vous des souvenirs, vous frissonnez en continuant de lire ces descriptions.

Un autre utilisateur décrit un personnage particulièrement sordide : le lugubre *Skin-Taker*. Un squelette affublé d'une cape faite d'un assemblage de peaux humaines aux yeux de verre fixant intensément l'écran.

Le souvenir de son rictus tordu et le bruit de sa mâchoire grinçante reviennent avec insistance dans la discussion. Vous avez le souffle court.

Ce détail vous glace. Est-il possible que vous ayez regardé une telle chose, lorsque vous étiez enfant, qui plus est ?

Et puis, un dernier commentaire vous laisse sans voix.

Un utilisateur raconte, suite à cette conversation en ligne, avoir interrogé sa mère désormais en maison de retraite, au sujet de *Candle Cove*.

Il nous dit, avec une certaine anxiété dans l'écriture, qu'elle lui répondu :

« je trouvais bizarre que tu dises "Maman, je vais regarder Candle Cove" puis que tu réglais la TV sur une image statique et regardais du bruit blanc vidéo pendant 30 bonnes minutes. Tu avais beaucoup d'imagination pour ton show de pirates. »

Le cœur battant, vous relisez ce commentaire. Se peut-il que *Candle Cove* n'ait jamais existé ? Serait-il le produit d'un souvenir collectif erroné, d'une légende urbaine qui se manifeste ici, inconsciente, dans ces échanges... ou d'une manipulation hallucinatoire résultant du bruit blanc du téléviseur ?

Vous fermez votre navigateur et soudain, vous vous souvenez que vous faites face à un écran. Celui désormais d'un ordinateur. Une sensation étrange vous envahit. Vous vous demandez si *NetNostalgia*, le site lui-même, a jamais existé.

Écriture et traduction par Carla Mazzuca.

Candle Cove :

tout est fait pour que vous doutiez

Candle Cove est basée sur le principe d'imitation de discussions de forums où se répondent sur le temps long des utilisateur.trice.s du forum *NetNostalgia*. Dans un des *boards*, ils échangent leurs souvenirs d'une émission pour enfants des années 1970 dont l'expérience semble terrifiante : faite de couleurs sombres, d'effets granuleux et de figures inquiétantes, telle

une marionnette souriante aux dents acérées. Ces visuels, évoquant les vieilles VHS, transforment l'innocence enfantine en un cauchemar, jouant sur une nostalgie perturbante et une étrange familiarité.



(fig.3) « *Candle Cove (TV Show)* », Moody Ean, *Candle Cove Wiki*, [En ligne], consulté le 05/12/2023 [https://candlecove.fandom.com/wiki/Candle_Cove_\(TV_Show\)](https://candlecove.fandom.com/wiki/Candle_Cove_(TV_Show)).

Dès les premières lignes, un des utilisateurs écrit : « Quelqu'un se souvient-il de cette émission pour enfants ? Elle s'appelait *Candle Cove* et je devais avoir 6 ou 7 ans ¹ ». Ce partage collectif glisse progressivement vers l'inquiétante étrangeté freudienne de *l'Unheimlich*. La marionnette *Pirate Percy*, avec son corps assemblé de pièces détachées, instaure une certaine inquiétude : « Il m'a toujours fait peur. On aurait dit qu'il avait été construit à partir de pièces d'autres poupées, un vrai faible budget ² ». Ce détail visuel, familier et pourtant étrange, en amplifie le malaise.

1 Nous traduisons « Does anyone remember this kid's show? It was called Candle Cove and I must have been 6 or 7 », *NetNostalgia Forum - Television (local)*, 2009, [En ligne], consulté le 30/01/2024 <https://ichorfalls.chainsawsuit.com/>.

2 Nous traduisons « I was always kind of scared of him. He looked like he was built from parts of other dolls, real low-budget », *NetNostalgia Forum - Television (local)*, *Ibid.*



(fig.4) *Candle Cove* (texte original), Krist Straub. Extrait de *NetNostalgia Forum*, 2009, [En ligne], consulté le 30/01/2024 <https://ichorfalls.chainsawsuit.com>.

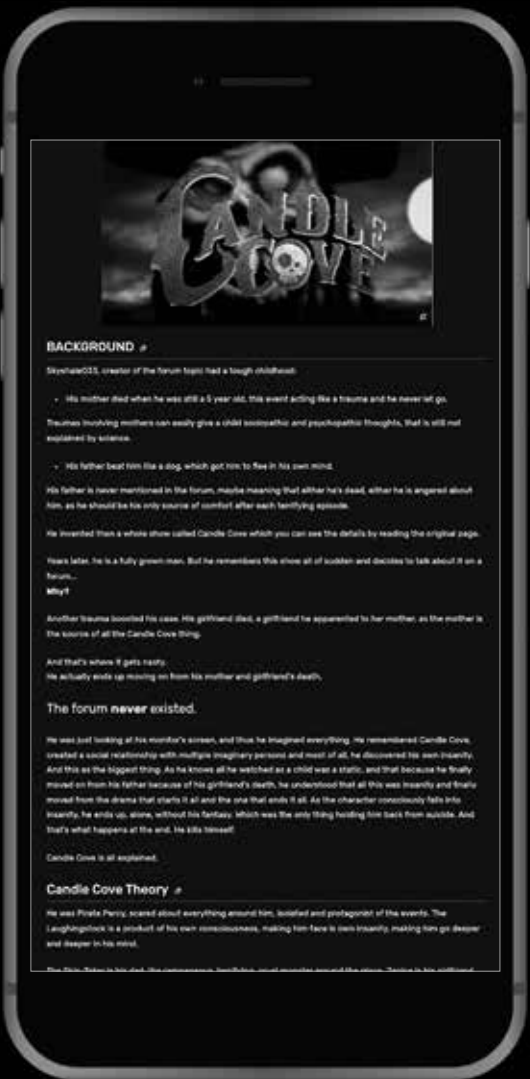
Guest

6 June, 2009

Hey, I remember that show!

Reply •   • Share

(fig.5) Commentaire, « Candle Cove »,
Straub Kris, *Creepypasta*, [En ligne], consulté le
10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.



(fig.6) « My BS Fan Theory for Candle Cove »,
FrenchTouch, *Candle Cove Wiki*, 2014, [En ligne], consulté
le 12/02/2024 https://creepypasta.fandom.com/wiki/User_blog:FrenchTouch/My_BS_Fan_Theory_for_Candle_Cove.

La *creepypasta Candle Cove* est premièrement diffusée grâce à des captures d'écrans, imitant un forum avec un texte blanc sur fond noir, dont la simplicité visuelle renforce la sensation d'anxiété qui imprègne le récit. À mesure que les échanges de souvenirs se multiplient, la massification des messages produit une certaine bizarrerie : est-ce un souvenir réel, un récit réel, un forum réel ? Est-ce que *Candle Cove* est une vraie émission ?

Dans mon projet *Les média imaginaires*, j'explore cette ambivalence graphiquement, les légendes urbaines, les histoires surnaturelles des média et leur continuité dans notre époque contemporaine. Le miroir, support historique de communication surnaturelle, recentre le regard du spectateur, qui ne renvoie pourtant aucune image de son identité. Ce qu'il perçoit n'est pas réel : dans ce miroir se dissout le familier et apparaît l'absence de la réalité pour un reflet imaginaire, incitant le spectateur à chercher ce qui est dissimulé derrière la surface. À travers cette mise en scène, le miroir n'est plus un simple objet de réflexion, mais un portail symbolique entre le visible et l'invisible où la réalité s'efface. Ce jeu sur la matérialité du miroir évoque la manière dont la télévision dans *Candle Cove* se transforme d'un outil de divertissement en écran de projection pour des terreurs enfouies, faisant glisser la perception vers quelque chose de plus insidieux. Ainsi les objets familiers, comme le miroir ou la télévision, peuvent devenir des points de rupture, ouvrant un accès à des réalités cachées qui perturbent notre compréhension du monde.

Candle Cove nous fait revivre des souvenirs d'émissions pour enfants comme *Crashbox*, plongeant le lecteur dans un univers où le réel semble s'amenuir. Cette confusion, alimentée par la nostalgie, crée une étrangeté que Balanzategui décrit en tant qu'une « nostalgie troublante pour la télévision analogique de l'enfance »³, soulignant que ces média audiovisuels interfacent avec nos souvenirs et notre conscience.



(fig.7) Carla Mazzuca,
Les média imaginaires, 2023.

3 Nous traduisons « nostalgia for analogue childhood television », Balanzategui Jessica, « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Op. cit.*, p.205.



Creepypasta • 21/06/2016



le problème, c'est que de plus en plus de jeunes lisent les creepys, alors déjà qu'ils sont facilement influençables, si on rajoute les fausses preuves et le bouche-à-oreille... je me souvient qu'a 12 ans, j'avais lu pour la première fois une creepypasta, et c'était celle de slenderman. j'ai fais une semaine de presque insomnie. pourtant j'avais quand même 12 ans !

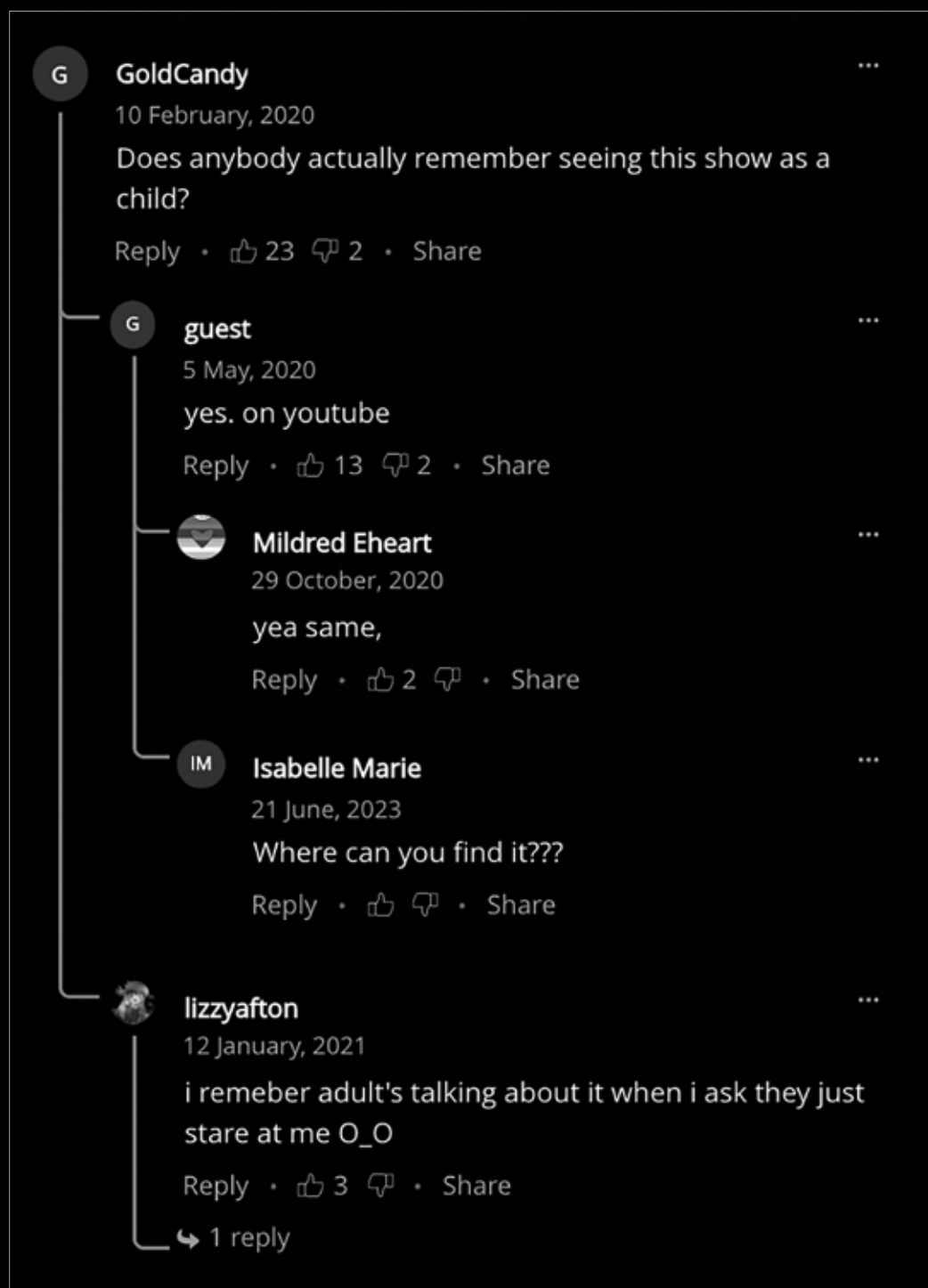


Wiki Creepypastas France • 02/05/2017



Candle Cove est une fiction. Une simple fiction. Très bien pensée, certes mais totalement imaginaire. Elle reprend des thèmes connus. le thème de la vidéo maudite type RINGU. Le thème du destructeur d'enfants comme dans la vieille légende allemande. Le procédé peut s'apparenter au procédé épistolaire utilisé par Bram Stocker dans Dracula. Jamais la TV des années 70 n'aurait laissée passer une chose comme le screaming épisode même en Angleterre ou au USA. D'ailleurs, les sceaming épisodes que l'on trouve sur le net ne correspondent à la descriptions faites dans la creepy. Revenez sur terre.

(fig.8) Commentaires « Candle Cove », *Wiki Creepypastas France*, [En ligne], consulté le 03/06/2024
https://creepypastas.fandom.com/fr/wiki/Candle_Cove.



(fig.9) Commentaire, « Candle Cove », Straub Kris, *Creepypasta*, [En ligne], consulté le 10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.

It comes most often at night. That giggling memory, gnawing in some corner of your mind like a rodent chewing the corners of the drywall. The memory of some brightly lit cartoon funland, or a world of puppets. A memory of a *TV show*, you would watch, seated cross-legged on the living room floor with the fixed enthusiastic attention only a child can give. Attention that you wish now, you perhaps hadn't given so freely. For there is something about that show, something about the discordant music, the details of the characters, their motivations and the storylines, the fixed maniacal grins that seems, looking back, to be altogether too sinister to be a children's show. You try to block the memory out and yet, there in the back of your mind, most often at night, the puppet's fixed grin, keeps on smiling.

Online TV streaming services

Overview

Candle Cove is a widely known and popular Creepypasta about a fictional *television* series recollected by a number of posters on a childhood nostalgia forum. As the posters share their recollections the things they collectively remember become more and more sinister with the characters featured clearly being unsuitable for children's viewing. Notable examples are The Laughingstock, the boat that is alive and sports a huge mouth, Morace Horrible a one-eyed character with 'too large teeth' and most famously, a skeleton character known as 'The Skintaker' who wears the flesh of children over his naked bones. Hardly Sesame Street is it?

Lorsque l'utilisateur *Skyshale033* s'interroge, remarquant l'absence de références à ce sujet, n'ayant « jamais trouvé de référence à ce sujet nulle part ⁴ », il invite à douter sur la nature des souvenirs soulevés. Sur YouTube, des épisodes de *Candle Cove* ont été produits par la suite, amplifiant à la lecture de la *creepypasta* leur atmosphère avec leurs images vintage et amatrices, renforçant le malaise et jouant sur une esthétique de *found footage* ⁵ flirtant avec l'horreur.

« Sorti de nulle part sur ses cordes, juste un squelette sale portant ce chapeau haut de forme et cette cape marron ⁶ », cette image du *Skin-Taker* trouble l'innocence d'une émission pour enfants, ces récits « dévoilent ce qui a été rendu sûr par la nostalgie ⁷ », peut être manipulé. *Candle Cove* ne fait pas que célébrer le passé, il en ressort les facettes les plus inquiétantes.

La vidéo dissimulée derrière le poster dans *Les médias imaginaires* ajoute une deuxième couche de complexité

à l'œuvre. Le spectateur ne découvre cette vidéo que par une observation attentive, créant une tension entre ce qui est immédiatement visible et ce qui est dissimulé. La silhouette humaine portant un chandelier, projetée à travers un tissu translucide, apparaît comme un fantôme, une figure spectrale qui semble figée dans un espace liminal. Le choix d'un tissu translucide accentue cette idée d'entre-deux, d'un monde intermédiaire entre la réalité et l'imaginaire.

(fig.10) Présentation de
« Candle Cove », *Creepypasta*,
[En ligne], consulté le
16/06/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.

4 Nous traduisons « never found reference to it anywhere », *NetNostalgia Forum - Television (local)*, 2009, *Op. cit.*

5 Utilisation de matériaux vidéo récupérés, créant une illusion de réalisme brut et d'authenticité. Elle est caractérisée par des images brutes, souvent instables, dans le but de renforcer une immersion et une sensation de documentaire.

6 Nous traduisons « descended out of nowhere on his strings, just a dirty skeleton wearing that brown top hat and cape », *NetNostalgia Forum - Television (local)*, *Op. cit.*

7 Nous traduisons « unmask what was made safe by nostalgia », Cooley Kevin et Milligan Caleb Andrew, « Haunted objects, networked subjects : The nightmarish nostalgia of creepypasta », *Op. cit.*, p.197.

La technologie devient alors le véhicule d'une présence fantomatique, capturée et figée dans l'image. Comme dans *Candle Cove*, où les marionnettes innocentes révèlent leur nature inquiétante au fil du récit, *Les média imaginaires* joue sur la superposition de couches visuelles pour révéler une réalité cachée échappant à notre contrôle et à notre perception immédiate.

Dans *Candle Cove*, la télévision, objet quotidien de divertissement, s'altère en écran dissimulant l'horreur. À la fin de la *creepypasta*, l'utilisateur *mike_painter65* demande à sa mère si elle se rappelle de *Candle Cove*, et elle lui répond : « tu réglais la TV sur une image statique et regardais du bruit blanc vidéo pendant 30 bonnes minutes⁸ ».

L'image du spectateur, un enfant, regardant le vide, incarne l'inquiétante étrangeté théorisée par Freud. Ce jeu avec la télévision s'inscrit

dans une tradition du cinéma d'horreur ; des films comme *Poltergeist*, où une jeune fille fixe la neige d'un tube cathodique, hypnotisée par le bruit, jusqu'à être happé dans l'écran par une main fantomatique, sortant des images statiques. L'utilisation du noir et blanc dans *Les média imaginaires* renforce l'esthétique minimaliste de l'œuvre, accentuant le contraste entre la lumière et l'obscurité. Cette palette monochrome, combinée à la projection de la vidéo, évoque une esthétique vintage, presque intemporelle, qui dialogue avec l'imagerie granuleuse et sombre présente dans *Candle Cove*.

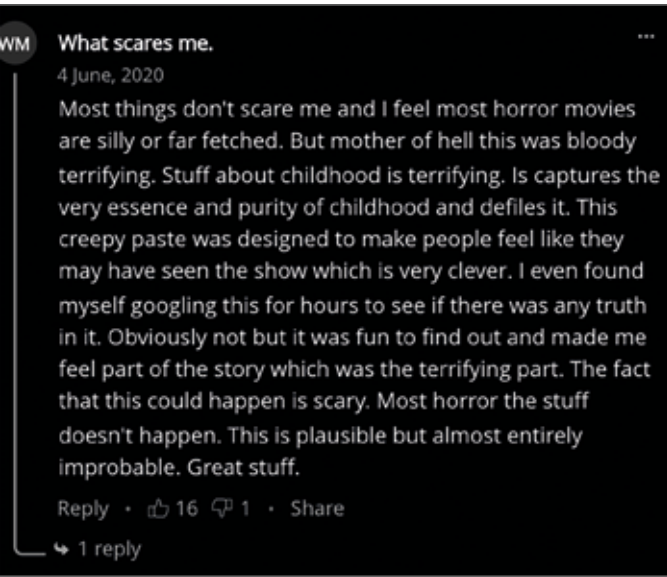


(fig.11) Carol Anne Freeling tendant sa main vers la créature sortant du téléviseur. Extrait de *Poltergeist*, réalisé par Tobe Hooper, MGM/UA Entertainment Co., 1982, 114'.



(fig.12) L'absence de lumière et de couleur devient un *gimmick* dans la scène où elles sont présentes. Extrait de *Annabelle Comes Home*, réalisé par Dauberman Gary, Warner Bros. Pictures, 2019, 106'.

8 Nous traduisons «you would tune the tv to static and just watch dead air for 30 minutes», *NetNostalgia Forum - Television (local)*, Op. cit.



(fig.13) Commentaire, « Candle Cove », Straub Kris, *Creepypasta*, [En ligne], consulté le 10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.

La technologie, ici, semble hors du temps, déconnectée de son époque d'origine, comme si elle appartenait à un passé non résolu. Ce décalage temporel introduit une forme de revenance, où les objets médiatiques obsolètes reviennent pour hanter le présent. Le noir et blanc agit ainsi comme une métaphore visuelle du seuil flou entre passé et présent, réel et imaginaire.

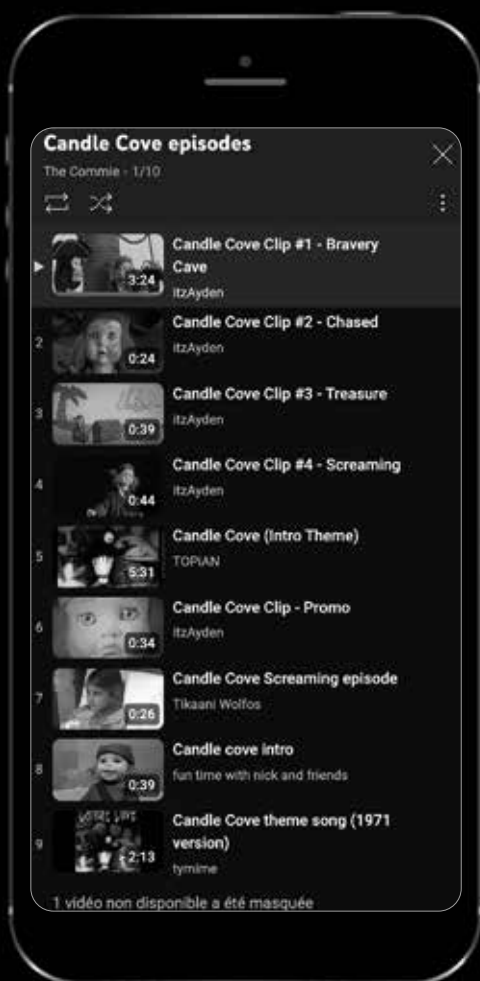
La technologie, en capturant et réactivant des souvenirs d'un autre temps, devient un médium

de hantise, capable de ressusciter des peurs enfouies et de transformer notre perception du monde.

Candle Cove, désormais devenu un récit transmédiasique, trouve désormais des modes de dissémination sur d'autres plateformes dominantes. Une publication TikTok, mettant en avant un texte blanc, annonce « l'émission oubliée de votre enfance⁹ ». Se dégage une nostalgie mystérieuse avec un écran, principalement noir, immédiatement associé à un sentiment de souvenir perdu dû à la volatilité des média de mémoire. La vidéo, en niveaux de gris, fortement dégradée, floue et granuleuse, donne l'impression d'un signal TV perturbé ou d'une vieille cassette VHS abîmée.

Un univers déstabilisant émerge de la *creepypasta*, peuplé de personnages terrifiants et baignant dans une nostalgie déformée. De nombreuses théories ont été produites suite à cette *creepypasta*, nourrissant une multitude de raisons justifiant la réalité ou, plutôt, l'ambivalence, de l'existence de *Candle Cove*.

9 Nous traduisons « The forgotten show from your childhood », *TotalisPleanstrum*, TikTok, 2023, [En ligne], consulté le 03/08/2024, <https://vm.tiktok.com/ZNeorBYt7/>



(fig.14) « *Candle Cove episodes* », *The Commie*, YouTube.com, [En ligne], consulté le 19/10/2024 <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-ejIq4V-U-mkIcwM2-ey-WGYDXj0GCL>.



(fig.15) « *The forgotten show from your childhood* », *TotallisPleanstrum*, TikTok, 2023, [En ligne], consulté le 03/08/2024 <https://vm.tiktok.com/ZNeorBYt7/>.

Certains proposent, à la manière d'une conspiration, que l'émission aurait utilisé des technologies de diffusion expérimentales, comme le *SEBTAW*¹⁰, envoyant des signaux directement aux ondes cérébrales des jeunes téléspectateurs, de deux à six ans. L'émission ne se contentait peut-être pas de diffuser ; elle pénétrait directement dans l'esprit des enfants. Captivés par l'émission, habitant un univers manipulé, les adultes auraient été tenus à distance. La théorie du *SEBTAW* tente de démontrer que l'émission ne touche pas seulement la mémoire, mais aussi la psyché même des enfants. Ces idées, parfois fantasques, rappellent les peurs contemporaines du pouvoir de contrôle des média, suggérant que les média et les images nous hantent de l'intérieur.



(fig.16) *Candle Cove* dans un téléviseur. Extrait de Channel Zero, réalisée par Antosca Nick, Universal Cable Productions, 2016, Saison 1, [En ligne], consulté le 19/04/2024 <https://graveplotpodcast.com/2016/11/tv-review-channel-zero-candle-cove/>.



(fig.17) Une petite fille regardant *Candle Cove* sur un téléviseur de dos. Extrait de Channel Zero, réalisée par Antosca Nick, Universal Cable Productions, 2016, Saison 1, [En ligne], consulté le 19/04/2024 <https://graveplotpodcast.com/2016/11/tv-review-channel-zero-candle-cove/>.

10 *Sound Echography Braincasting Transmitting Air Wave Signal*. Signal de transmission d'ondes aériennes par échographie sonore.

L'adaptation de *Candle Cove* dans la première saison de l'émission Channel Zero révèle les éléments horribles dès le début, contrairement à la version textuelle où l'étrange restait dans l'imaginaire du lecteur. On peut voir une ancienne télévision allumée dans une pièce sombre, diffusant une animation en *stop-motion*¹¹, un squelette sur un bateau, entouré de marionnettes, ainsi qu'un personnage étrange créent une ambiance macabre. La pièce où se trouve le téléviseur, avec des objets anciens et une faible lumière, renforce l'inquiétude. Cette ambiance trouble la perception du spectateur, suggérant que la télévision a réorienté la peur vers une horreur plus tangible, perdant un peu de son pouvoir de suggestion subtile.



(fig.20) Carol Anne Freeling, les deux mains sur le téléviseur, avec le bruit blanc à l'écran, tandis que ses parents la regardent, effrayés. Extrait de *Poltergeist*, Hooper Tobe, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1982, 114', [En ligne], consulté le 30/07/2024 <https://coolidge.org/films/poltergeist-1982>.



(fig.18) Publicité « BERCHET - Jeu électronique - Les jeux du futur », ina.fr, 1983, [En ligne], consulté le 08/04/2024, https://www.ina.fr/ina-eclair-actualite/publicite/pub3252500027_berchet-jeu-electronique-les-jeux-du-futur.



(fig.19) « Beware of Candle Cove - Creepypasta Story Time: Something Scary, SNARLED, YouTube.com, 2017, [En ligne], consulté le 04/08/2024 <https://www.youtube.com/watch?v=XSqf37w6FW0>.

Des objets médiatiques des années 70 et 80 transforment aussi des jouets innocents en reliques étranges, comme par exemple la publicité pour les jeux électroniques *Berchet* qui montre deux enfants émerveillés par un jouet traversant le ciel, dans un spectacle surnaturel.

11 Technique d'animation qui consiste à prendre des photos successives d'objets ou de personnages en mouvement, en déplaçant légèrement chaque élément entre chaque prise, créant ainsi l'illusion du mouvement lorsqu'elles sont visionnées rapidement en séquence.



(fig.21) La journaliste Hajar Ouahbi et *Obscuria*, « TRACKS - ARTE, « Comment la gen Z se fait peur sur internet (avec Feldup et Obscuria) », [YouTube.com](https://youtu.be/GY5WisCr-Og), 2024, [En ligne], consulté le 24/04/2024 <https://youtu.be/GY5WisCr-Og>.



(fig.22) Extrait de *Vidéodrome*, Cronenberg David, 1983, Universal Pictures, 87'.

Cette scène avec la joie enfantine, contraste avec *Candle Cove* où « tous les personnages étaient là... et ils criaient, criaient... ils restaient sur place à pleurer et à crier¹² », où les corps désarticulés des marionnettes si proches de la forme humaine, semblent avoir une emprise sur les enfants.

Candle Cove ne joue pas seulement avec les souvenirs d'enfance, la *creepypasta* interroge comment ces technologies obsolètes réactivent une « nostalgie de ce qui est supposé être perdu dans le processus continu de digitalisation¹³ », qui nous invite à repenser l'influence des objets passés sur notre expérience contemporaine.

La Génération Z est immergée dans un flot visuel constant de contenus numériques depuis l'enfance. Comparée aux générations précédentes, qui ont vu ces technologies émerger progressivement, cette génération vit une dépendance technologique grandissante, nourrissant une peur paradoxale : et si ces outils se retournaient contre nous ? Dans l'essai vidéo d'Arte Comment la Gen Z se fait peur sur Internet¹⁴, *Feldup*¹⁵ et *Obscuria*¹⁶ montrent comment cette peur se transforme en créant et partageant des récits interactifs, redéfinissant les codes de l'horreur numérique. Ils tentent ainsi de partager des histoires inexplicables à travers leurs contenus.

12 Nous traduisons « all the characters were there... and they were just screaming, screaming... just standing in place crying and screaming », *NetNostalgia Forum - Television (local)*, *Op. cit.*

13 Nous traduisons « the longing for what is assumed to be lost in the continuing process of digitisation », Balanzategui Jessica, « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Op. cit.*, p.194.

14 TRACKS - ARTE, « Comment la gen Z se fait peur sur internet (avec Feldup et Obscuria) », *YouTube.com*, 2024, [En ligne], consulté le 24/04/2024 <https://youtube.be/GY5WjsCt-Qg>

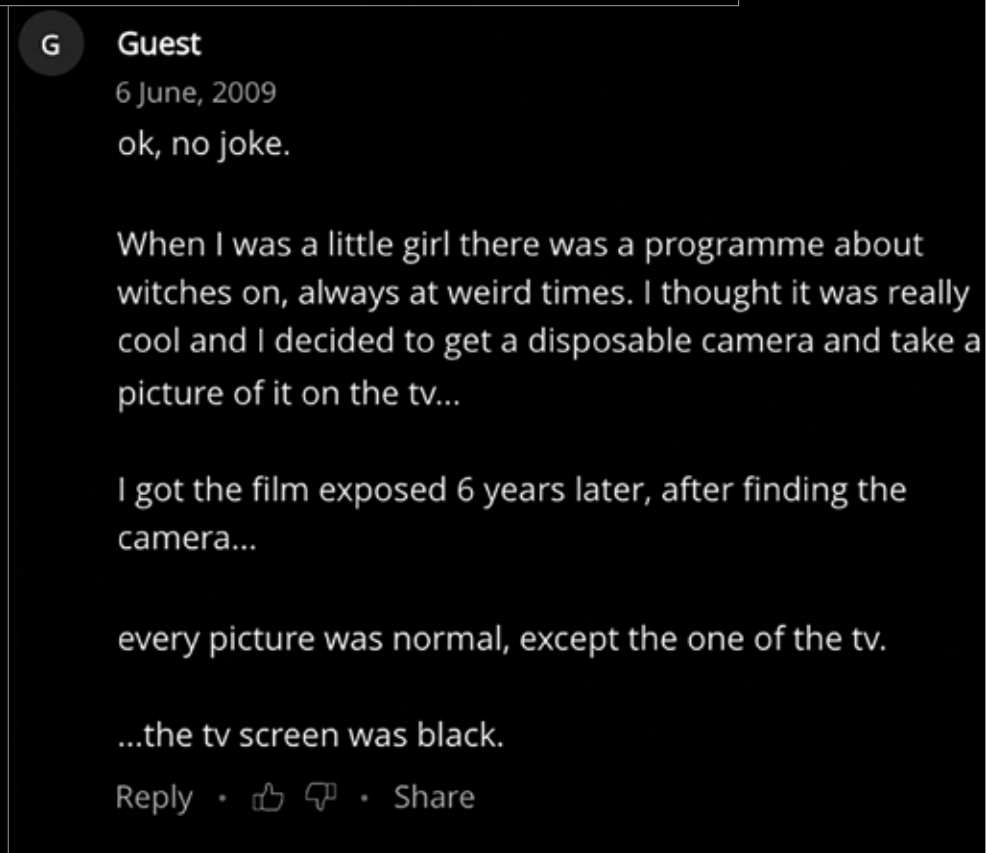
15 *Feldup*, de son vrai nom Dupuis Félix est un vidéaste français né en 2002. Il est connu pour sa série *Findings*, où il explore des mystères, des faits divers et des phénomènes paranormaux à travers des enquêtes approfondies et immersives. À ce jour, sa chaîne YouTube compte environ 1,5 million d'abonnés, *YouTube.com*, [En ligne], consulté le 06/02/2025 <https://www.youtube.com/@Feldup>

16 *Obscuria* est un vidéaste français explorant les mystères d'Internet et les phénomènes paranormaux. À ce jour, sa chaîne YouTube compte environ 91,6 k abonnés, *YouTube.com*, [En ligne], consulté le 06/02/2025 <https://www.youtube.com/@Obscuria>



(fig.23)

Commentaire, « Candle Cove »,
Straub Kris, *Creepypasta*,
[En ligne], consulté le
10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.



(fig.24)

Commentaire, « Candle Cove », Straub Kris, *Creepypasta*, [En
ligne], consulté le 10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.

scar_crash

20 November, 2020

what's weird is that i genuinely have obscured memories of watching Candle Cove. Not everything is clear, but i remember watching something along the lines of what the people in the pasta were describing. Just an uncanny note.

(EDIT: I did some digging and turns out there's a show called Crashbox which was very similar to Candle Cove in terms of being uncanny, turns out that's what i was remembering) *(Edited)*

Reply



Artemis

25 April, 2021

I feel you! I also remembered something somewhat similar. Or atleast remembering i saw something that looks similar.

Reply · 👍 6 🗨️ 2 · Share



baronraimundo

27 March, 2023

Crashbox! Loved that show as a kid, I actually always liked the uncanny shows as a kid, like that, Between The Lions (that has some weird moments), and Courage the Cowardly Dog!

(fig.25) Commentaire, «Candle Cove», Straub Kris, *Creepypasta*, [En ligne], consulté le 10/01/2024 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>.

Dans les *creepypasta*, des objets technologiques anodins prennent vie. L'ordinateur, la caméra, ou un appareil domestique peuvent devenir des entités inquiétantes, jouant sur l'inquiétante étrangeté : « *L'unheimlich* est souvent assimilé au bizarre et à l'étrange¹⁷ », où ce qui est familier évolue en menace imprévisible. Cette inquiétante étrangeté, récurrente dans les récits de possession numérique, montre comment la technologie, en acquérant sa propre volonté, sème le doute « de la réalité à l'image et de l'image à la réalité¹⁸ ». Comme dans *Vidéodrome*, où le téléviseur est un instrument étrange où réalité et image se confondent. Une scène montre un homme captivé, presque à genoux devant un téléviseur, hypnotisé par des lèvres qui occupent tout l'écran.

Cette transformation effrayante des objets médiatiques se retrouve aussi dans *Wander to Wonder*, avec des marionnettes des années 80 qui continuent à générer des épisodes après le décès de leur créateur, devenant ainsi des icônes malsaines. Une scène montre une marionnette assise sur un magnétoscope avec des cassettes empilées dessus. Des teintes fanées, un décor vétuste et une lumière tamisée, créent une atmosphère nostalgique au court-métrage.

La *creepypasta bonnenuit.mid*, issue de la série *Bonne Nuit les Petits*, se charge de terreur lorsqu'elle est réinterprétée numériquement. Des objets sonores deviennent terrorisants à travers les technologies contemporaines. Dans les *creepypasta*, ce glissement temporel manipule nos perceptions, transformant l'image rassurante de *Nounours* en symbole d'étrangeté.

En somme, les objets du passé, grâce à leur présence dans notre mémoire collective, se manifestent spectralement, réveillant un malaise. Ces objets donnent l'impression de pouvoir hanter, raviver nos vieilles frayeurs et révéler une facette de notre rapport aux média. Avec *Candle Cove*, Straub nous encourage à explorer cette faculté, démontrant que même les technologies obsolètes troublent nos visions actuelles.

17 Nous traduisons « The unheimlich is often equated with the weird and the eerie », Fisher Mark, « The Weird and the Eerie (Beyond the Unheimlich) », *Op. cit.*

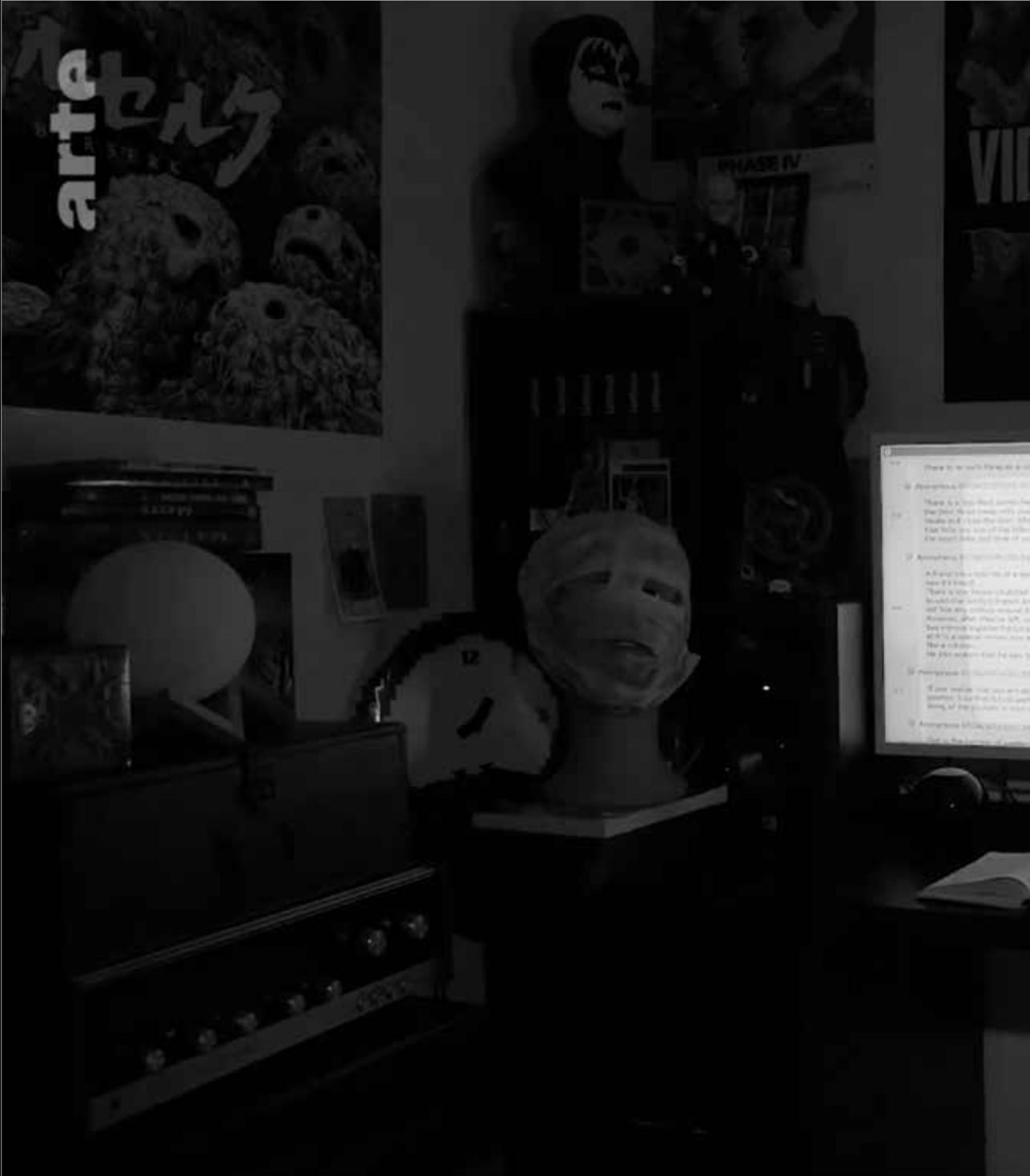
18 Pinotti Andrea et Somaini Antonio, *Culture visuelle – Images, regards, médias, dispositifs*, [2016], trad. de l'italien par Sophie Burdet et Marine Aubry-Morici, Dijon, Les Presses du Réel, coll. Perceptions, 2022, p.143.



(fig.26) Mary assise sur un lecteur de VHS. Extrait de « Wander to Wonder »,
Gantz Nina , Kaap Holland Film, 2023, 14', [En ligne], consulté le 12/09/2024
<https://www.miyu.fr/distribution/wander-to-wonder-2/>.

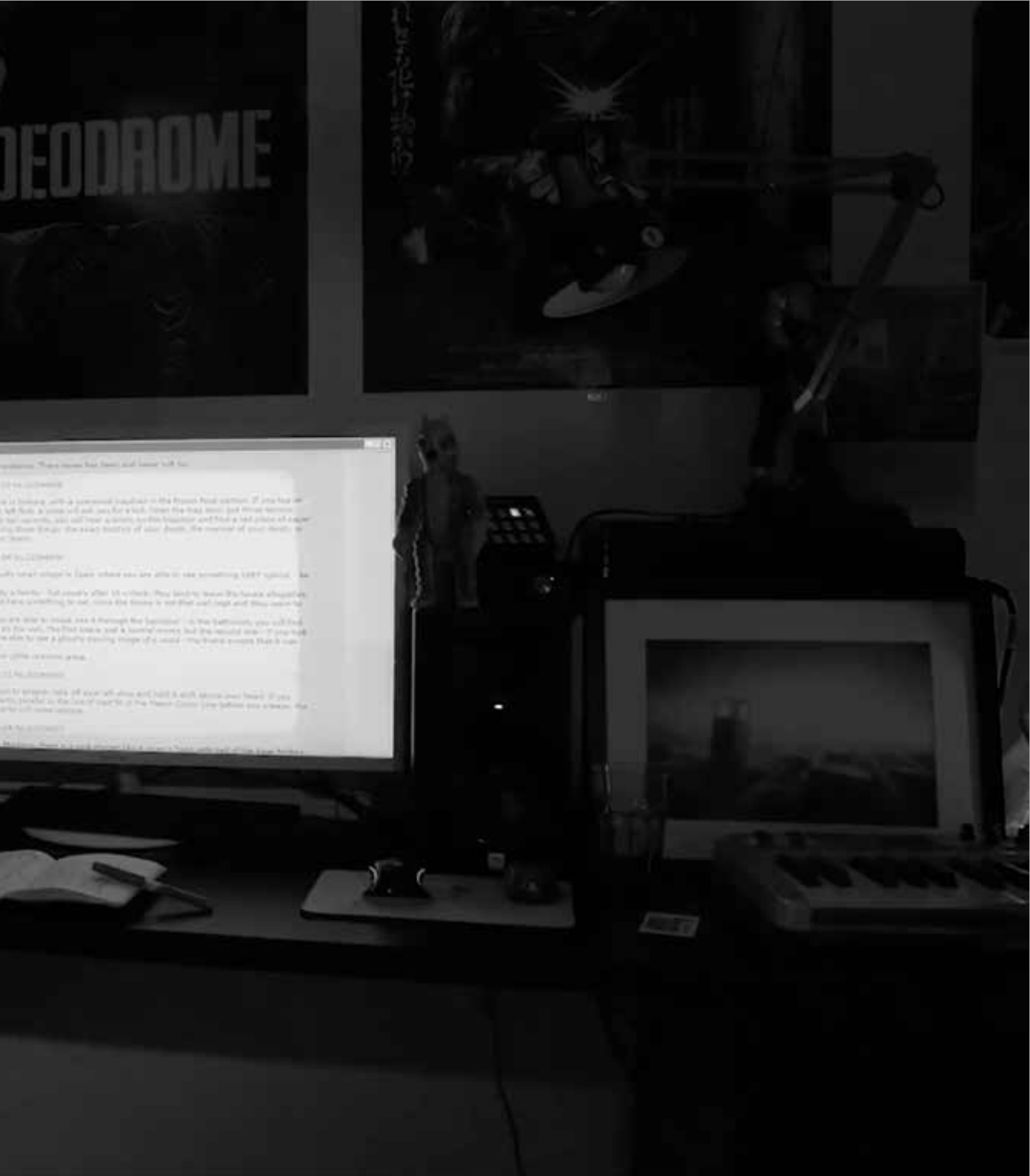


(fig.27) Sur le plateau de tournage de Bonne nuit les
petits, le 22 mars 2003, [En ligne], consulté le 02/10/2024
https://www.lemonde.fr/disparitions/article/2023/08/14/michel-manini-realisateur-de-bonne-nuit-les-petits-est-mort_6185411_3382.html.



(fig.2) Icône Windows 95.

Image libre de droit, [En ligne],
consulté le 04/01/2025
<https://vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3>.



(fig.1) « Underscore (2/5) CreepyPasta », Boëton Quentin et Stella Gilles, [Arte.tv](https://www.arte.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/), 2020, [En ligne], consulté le 04/04/2024 <https://www.arte.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/>.

Folklore numérique : de l'oralité au web

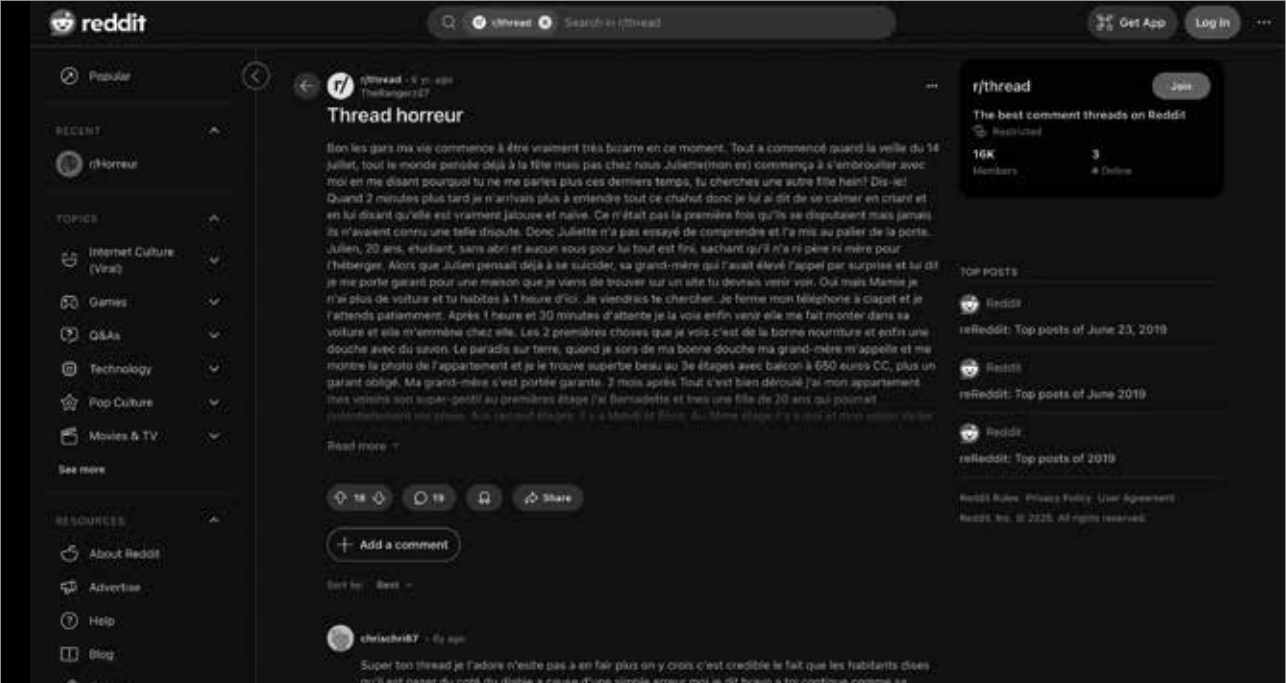
« Les *creepypasta* ont proliféré dans certains coins de l'Internet depuis quelques temps maintenant¹ » et cette viralité s'appuie sur différentes stratégies, mêlant d'anciennes formes narratives aux potentialités techniques des média contemporains. Leur émergence dans notre ère écranique dépend simultanément de la circulation informationnelle mais aussi de leur structure narrative, analogue au récit folklorique. Au lieu de transmettre les histoires oralement, les utilisateurs produisent désormais des images, des vidéos, des blogs et des mèmes sur le web, remplaçant la localité des récits feu de camp par des forums, Youtube ou *threads*² *Reddit*.

Les *creepypasta* forment ainsi un folklore numérique dont la viralité dépend intrinsèquement des conditions matérielles et esthétiques de nos technologies numériques. Le web et sa structure rhizomatique, faite d'hyperliens et de processus algorithmiques de tri de contenu, défait l'idée même d'une unicité de l'œuvre. Ces *creepypasta* reposent donc sur l'effet d'une contagion qui opère à la fois par la dissémination du récit et sa capacité à hanter le lecteur, où les « fantômes du passé aussi bien que ceux du futur parlent déjà à travers le sujet, ventriloquant le lecteur, les aidant à faire passer le mot.³ » Chaque contenu se voit rendu mutable, copiable, échappant à la logique de propriété intellectuelle des œuvres de par l'anonymat des auteurs dispersés dans le temps et l'espace, créant ainsi une unité narrative en perpétuelle transformation.

1 Nous traduisons « Creepypasta has proliferated in certain corners of the Internet for some time now », Cooley Kevin et Milligan Caleb Andrew, « Haunted objects, networked subjects : The nightmarish nostalgia of creepypasta », *Op. cit.*, p.194.

2 Discussions en ligne structurées en plusieurs messages liés, utilisées sur des forums ou réseaux sociaux pour organiser des échanges autour d'un sujet.

3 Nous traduisons « ghosts of the past as well as of the future already speak through the subject, ventriloquizing the reader, helping them to spread the word », Henriksen Line, « "Spread the Word" : Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse », Toronto, *University Of Toronto Quarterly*, 87(1), 13 mars 2018, [En ligne], consulté le 30/04/2024 <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>, p.278.



(fig.3) « Thread Horreur », Reddit, 2019, [En ligne], consulté le 05/02/2025
https://www.reddit.com/r/thread/comments/c3xche/thread_horreur/.



(fig.4) Icône Windows
 95. Image libre de droit,
 [En ligne], consulté le
 04/01/2025
<https://vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3>.



(fig.5) Scène de narration autour d'un feu de camp. « 17 Not-So-Scary Spooky Campfire Stories for the Family », KOA, 2023, [En ligne], consulté le 20/12/2024
<https://koa.com/blog/kid-friendly-spooky-campfire-stories/>.

Bien qu'en majorité écrits à la première personne, ces récits parviennent à créer l'illusion d'une expérience partagée, grâce à des thèmes nostalgiques où la mémoire incarnée fait défaut : souvenirs flous d'anciens média désormais obsolètes ou de dessins animés perdus. Les lecteurs, même spatio-temporellement séparés, connectent ainsi leur vécu personnel individuel à une réminiscence collective incertaine. Le doute fait ainsi partie du processus d'expérience où l'impossibilité de remonter à la source originelle due à ses variants : est-ce une histoire vraie, même si surnaturelle ? À partir de quoi détermine-t-on l'authenticité informationnelle ? Proche de la méta-littérature postmoderne où la distinction entre réel et irréel n'est pas substantielle, l'écriture des *creepypasta* n'opère pas comme une représentation passive mais comme un agent actif de transformation du folklore du web en parfaite adéquation avec les capacités de son médium. Cette dynamique entre le folklore et ces média, qu'ils soient les corps, l'oralité, les média techniques et l'information, est investiguée dans l'œuvre de Susan Hiller qui reconnaissait

dans cette relation, la transformation de l'imagination et des croyances face à l'expérience techno-esthétique totalisante que sont nos média.

Son installation vidéo *Belshazzar's Feast* met en place une narration visuelle en reproduisant un environnement domestique, un salon ordinaire, où un téléviseur devient le point de convergence des regards. Ce cadre

évoque la sphère privée familiale, où l'espace d'exposition se transforme en un lien intime, rappelant la manière dont la télévision a historiquement fédéré les foyers autour de récits communs promus par les médias informationnels.



(fig.6)

Hiller Susan,
Belshazzar's Feast, installation
vidéo, 1983-84, programme
vidéo installé sur un seul écran
de 20 minutes, configuration et
taille variables,
Tate Museum, [En ligne],
consulté le 15/08/2024
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/hiller-belshazzars-feast-the-writing-on-your-wall-t03923>.



(fig.7)

Hiller Susan, *Belshazzar's Feast*
(*Campfire version*), 1983-1984, programme vidéo à
un seul canal et plusieurs écrans, 20 minutes,
[En ligne], consulté le 15/08/2024
<https://www.artsy.net/artwork/susan-hiller-belshazzars-feast-campfire-version>.

La télévision diffuse des « flammes bondissantes du feu de joie qui, vues au ralenti, suggèrent des formes ectoplasmiques dans le feu et prennent de plus en plus l'apparence de formes fantomatiques.⁴ »

Cette image du feu de camp, symbole archétypal de la tradition orale, est accompagnée « d'une bande sonore composée de chants improvisés, de la voix du jeune fils de Hiller, qui tente de décrire de mémoire le tableau de Rembrandt *Le festin de Belshazzar* [...] et d'histoires chuchotées à propos d'images surnaturelles apparaissant sur les écrans de télévision après la fin des programmes le soir, sélectionnées par Hiller à partir d'articles de journaux.⁵ »

Ces récits faisant référence aux témoignages de personnes des années 90 ayant vu des images mystérieuses, souvent accompagnées d'interférences et de la neige des écrans analogiques, où surgissait parfois un bestiaire de créatures inhumaines. Ce choix de représenter un feu de camp sur un téléviseur établit un parallèle direct entre l'ancienne pratique du partage d'histoires autour du feu et cette nouvelle forme de folklore numérique, où l'écran devient le terrain de création de récits collectifs.



(fig.8) Rembrandt, *Le festin de Balthazar*, c. 1636-1638, huile sur toile, 167 × 209 cm, National Gallery, Londres, Angleterre.



(fig.9) Capture d'écran où Mercredi Addams raconte une histoire de fantôme. Extrait de « The Real Deal Listen up, WEDNESDAY ADDAMS / THE GHOST STORY », [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=xbwUVfv0FIY), 2019, [En ligne], consulté le 27/12/2024 <https://www.youtube.com/watch?v=xbwUVfv0FIY>.

4 Nous traduisons «leaping flames of the bonfire which, seen in slow motion, suggest ectoplasmic shapes in the fire, and increasingly take on the appearance of ghostly forms.», Hiller Susan, *Belshazzar's Feast*, installation vidéo, 1983-84, programme vidéo installé sur un seul écran de 20 minutes, configuration et taille variables, *Tate Museum*, [En ligne], consulté le 15/08/2024 <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hiller-belshazzars-feast-the-writing-on-your-wall-t03923>

5 Nous traduisons «a soundtrack featuring improvisational singing, the voice of Hiller's young son, who attempts to describe Rembrandt's painting *Belshazzar's Feast* [...] from memory, and whispered stories about supernatural images appearing on television screens after programmes ended at night, selected by Hiller from newspaper reports.», Hiller Susan, *Belshazzar's Feast*, *Ibid*.

« Aujourd'hui, nous regardons la télévision, nous nous endormons et nous rêvons devant le poste, comme les gens le faisaient autrefois au coin du feu. Dans cette vidéo, je considère le téléviseur comme un substitut de l'ancien foyer et l'écran de télévision comme un véhicule potentiel de rêverie remplaçant les flammes.⁶ »

L'ancienne tradition orale autour du feu et l'usage de la télévision nous amènent à considérer l'écran non plus comme un simple outil de diffusion mais comme un lieu où le passé et le présent se rencontrent, où le réel et l'irréel s'entrelacent. De façon analogue, les *creepypasta* transforment l'écran en un vecteur de rêve partagé, dans lequel le spectateur ou le lecteur devient un acteur.

Il ne s'agit pas simplement d'une consommation passive des histoires, mais d'un moment de co-création où le vécu personnel devient un récit collectif nourri par des imaginaires partagés.



(fig.10) Janet Hodgson regardant le téléviseur grésillant. Extrait de *The Conjuring 2*, réalisé par Wan James, Warner Bros. Pictures, 2016, 134', [En ligne], consulté le 05/02/2025 <https://youtube.com/mxONTTheUimmU>.

Plastiquement, Hiller matérialise ainsi une ambiance familiale tout en bouleversant la fonction familière de l'écran. Le visuel du feu, diffusé en continu, attire le spectateur tout comme un feu de camp aurait capté l'attention des conteurs et des auditeurs dans un cadre pré-technologique. Le contraste entre le contenu visuel, presque apaisant, du feu, et l'audio, crée une tension entre le familier et l'étrange, accentuant la dimension hantologique de l'œuvre. Ce cadre domestique, où les spectateurs sont invités à s'asseoir autour de la télévision, crée une sensation d'immersion : l'installation suggère la présence invisible d'une communauté rassemblée autour de l'appareil technologique, substituant au corps et à la voix du conteur, celles des voix désincarnées qui surgissent de l'écran.

6 Nous traduisons « Nowadays we watch television, fall asleep and dream in front of the set as people used to by their fireside. In this video piece, I'm considering the TV set as a substitute for the ancient hearth and the TV screen as a potential vehicle of reverie replacing the flames. », Hiller Susan, *Belshazzar's Feast*, *Ibid*.

En fin de compte, cette installation montre plastiquement comment l'espace privé a été reconfiguré par ses technologies narratives. Elle explore la manière dont les images communes et répétitives – comme ce feu de camp diffusé en boucle – peuvent devenir le terrain de récits mystérieux et inquiétants, évoquant une co-construction participative où les spectateurs, tout comme les lecteurs de *creepypasta*, sont invités à interpréter et à contribuer à l'évolution des récits. Les perceptions dont il est ici question sont celles de notre relation à l'écran de télévision, qui s'immiscent dans nos récits privés par des imaginaires collectifs co-construits par les média. Ainsi, l'œuvre engage physiquement et mentalement le spectateur dans une expérience partagée hallucinatoire où l'écran devient un médium d'incertitude et de mystère. Il intervient dans la manière dont nous percevons subjectivement le monde, car nous oublions parfois que cette expérience de vision est aussi collective. Et, sous nos images, se cache la matérialité de nos média.

Pourtant, l'œuvre de Hiller ne se contente pas seulement de réactiver une mémoire collective. Elle invite aussi les spectateurs à une interaction intime et active. En détournant le rôle traditionnel de l'écran du téléviseur de l'idée d'une vision passive, elle transforme l'expérience en une véritable co-création. Cette sensation d'authenticité encourage l'interaction, métamorphosant chaque histoire en un espace communautaire, où l'utilisateur peut apporter sa propre lecture. Cette qualité participative reflète notre demande croissante d'interactivité, accentuée par le fait que chacun construit son propre récit. Ainsi, l'expérience prend une dimension collective et immersive.

Finalement, les *creepypasta* sont de véritables feux de camp numériques et offrent à tous la possibilité d'y participer, créant une expérience collective. Ces histoires, amplifiées par les échanges, réforment chaque lecteur en participant, contribuant de ce fait à leur propagation dans des communautés éphémères. Mais pourquoi cette dimension collective est-elle devenue si essentielle ? C'est sans doute parce que, en immergeant le lecteur, elle intensifie l'implication émotionnelle et nous interroge alors sur notre rapport

à la technologie : est-ce elle qui nous effraie, ou bien ne fait-elle que refléter nos insécurités, projetées depuis nos appareils familiers pour révéler une part étrange de notre quotidien ?



(fig.11) Le reflet de Rio prédisant ses actions futures dans le téléviseur hanté. Extrait de *Annabelle Comes Home*, réalisé par Dauberman Gary, Warner Bros. Pictures, 2019, 106'.



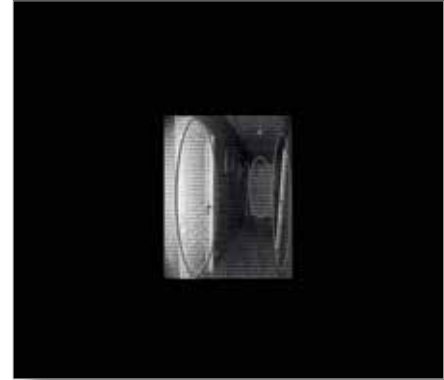
(fig.1) Chris Washington, en larmes, dans la scène de la place engloutie.
Extrait de *Get Out*, réalisé par Peele Jordan, Universal Pictures, 2017, 104'.



Horreur 2.0 : la viralité comme moteur narratif

Les *creepypasta* intègrent interaction et immersion, transformant les lecteurs en acteurs actifs du récit. Elles captivent particulièrement la Génération Z pour qui, dans une époque ultra-connectée, les média englobent toutes les expériences esthétiques. Ils ne sont plus exclusivement spectateurs, mais participants, intensifiant ainsi l'expérience visuelle et narrative. Autrefois connus par un public niche, ces récits gagnent aujourd'hui en popularité, notamment grâce à des créateurs de contenus comme *Feldup* ou *Obscuria*, qui analysent dans des vidéo essais à la fois des *Alternate Reality Game*¹ et *creepypasta*. Leur succès respectif vient de leur capacité à produire des enquêtes visuelles, où des intrigues et leurs mystères sont dévoilés.

Je cherche à étendre cette logique de participation active, dans l'*ARG Mystères* qui prend pour le moment la forme d'une structure multicanal - avec des contenus disséminés sur des plateformes comme TikTok, Instagram et des pages web - où les participants interagissent avec des indices, des énigmes, et des *glitches* pour reconstruire un récit. Le public devient non seulement spectateur, mais acteur de l'histoire, contribuant à en dévoiler de nouveaux mystères. Cette relation interactive est emblématique de la cybertextualité, dans laquelle l'histoire évolue au gré des actions des participants. *Mystères* vise à engager une « boucle de rétroaction cybernétique »², où chaque choix influence le déroulé de l'intrigue, renforce l'aspect d'enquête, que l'on retrouve également dans les *creepypasta*.



(fig.2) Carla Mazzuca,
Mystères, 2025.

1 Jeu narratif interactif où les participants doivent résoudre des énigmes et interagir avec des éléments fictifs qui se mêlent à la réalité. Ces jeux utilisent plusieurs média pour créer une expérience immersive. Nous l'abrévions ici par le sigle ARG.

2 Nous traduisons « cybernetic feedback loop », Ensslin Astrid, « Electronic Fictions: Television, the Internet, and the Future of Digital Fiction », *Op. cit.*, p.6.

La *creepypasta Ben Drowned* est devenue un ARG avec des énigmes sur plusieurs plateformes, des vidéos cryptées et des sites fictifs où le public enquête sur ses mystères. L'horreur dépasse donc la textualité d'origine, pour adopter une forme visuelle interactive déployée grâce à l'hypertextualité du web. Dans *Mystères*, cette approche se reflète en disséminant des éléments énigmatiques au sein d'un dispositif qui imite les anciennes plateformes des années 90, proposant une esthétique qui estompe les frontières entre réel et fictionnel,



(fig.4) Carla Mazzuca, *Mystères*, 2025.

dans un style rétro et déformé. De la même manière que les lecteurs de *Ben Drowned* deviennent enquêteurs à travers les plateformes utilisées dans le récit, les joueurs de *Mystères* sont invités à naviguer entre différentes pages, vidéos et supports interactifs pour résoudre un mystère qui se métamorphose constamment. Ces récits, en étendant les *creepypasta* en ARG, impliquent activement leur public, qui de lui-même, fabrique et relaie l'histoire par un prolongement de l'expérience par ses actions. Ce mécanisme narratif est exploité à dessin dans des forums facilitant cette interaction constante, où les lecteurs échangent théories et éléments clés de l'intrigue. Des ARG comme *This House Has People In It*, *KinitoPet* ou *Happy Meat Farms*, tirent parti de cette hypertextualité, où le lectorat navigue à travers différents contenus pour reconstruire l'intrigue. *This House Has People In It* est multimédiatique, faite de vidéos de surveillance pour narrer un récit familial, tout en dissimulant des indices dans des vidéos YouTube, des enregistrements, et des sites fictifs, comme celui de l'entreprise *AB Surveillance Solutions*. Cette fragmentation médiatique fait passer la narration et l'histoire en un processus d'enquête, où les codes de l'horreur psychologique amplifient le malaise.



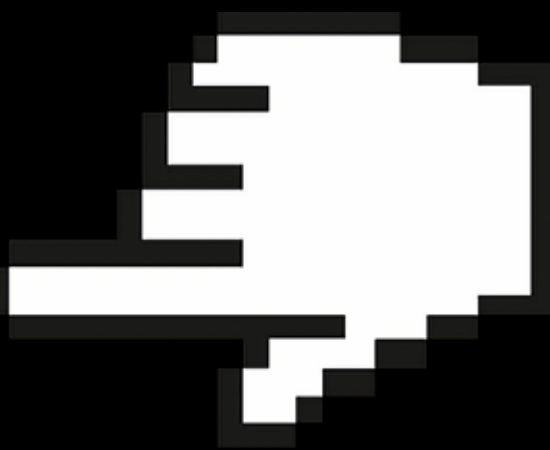
(fig.3) Promotion pour s'abonner à la chaîne YouTube *Creepypasta.com*, [En ligne], consulté le 03/02/2025
https://www.youtube.com/channel/UCbgy_HoJ6jIHe0MJerRfug.



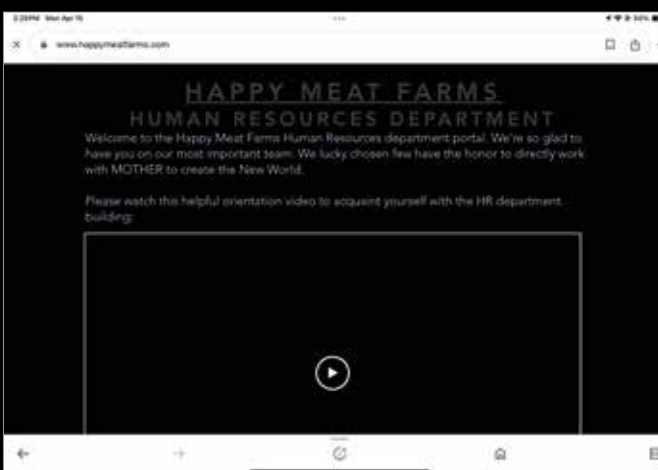
(fig.5) « Cette maison cache un énorme mystère », *Feldup* *YouTube.com*, 2024, [En ligne], consulté le 18/02/2024
<https://www.youtube.com/watch?v=dxCQUgYEIM4>.



(fig.6 & 7)
Images des caméras de surveillance.
Extrait de *This House Has People In It*,
réalisé par Alan Resnick,
AB Video Solutions, 2016, 12'.



(fig.8) Icône Windows 95.
Image libre de droit, [En ligne], consulté le
04/01/2025
<https://vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3>.



(fig.9) Page web du portail HRD après avoir déchiffré le mot de
passe. Extrait de *Happy Meat Farms*, réalisé par Alex Bale,
[En ligne], consulté le 15/08/2024 <https://www.happymeatfarms.com/>.



(fig.10) *KinitoPet*, troy_en, 2024, Natif, [En ligne], consulté le 03/07/2024 <https://www.kinitopet.com/>.



(fig.11) Carla Mazzuca, *Mystères*, 2025.

Loin d'être une simple expérience immersive, l'enquête devient un outil narratif qui brouille le seuil entre l'observateur et le participant, entre l'analyse et l'engagement émotionnel.

« Les télétechnologies n'ont pas fait disparaître les fantômes, mais ont plutôt renforcé leur capacité à hanter à travers la reproduction, la copie et la circulation d'images, de textes et de voix à travers le temps et l'espace³ ». Ce phénomène, propre

aux *creepypasta* et aux ARG, fait de l'enquête une expérience esthétique, qui construit par l'accumulation de documents et d'images, une théorie en perpétuelle construction. Cela renforce l'impression d'une réalité constamment distordue et inatteignable.

La viralité des *creepypasta* se nourrit de leur diffusion sur le web, à travers plateformes et forums, chaque interaction contribue visuellement et narrativement. Ces récits captivent particulièrement les générations récentes, qui, en tant qu'acteurs par défauts du web, participent activement à son fonctionnement plutôt que de s'en tenir à une simple posture observatrice. Cette fragmentation éphémère crée une immersion de l'histoire, de par ces multiples contributions des communautés en ligne.



(fig.12) Recto des cartes de jeu.

Carla Mazzuca, *Raconte-moi une histoire*, 2024.

3 Nous traduisons « teletechnologies have not done away with ghosts but, rather, have enhanced their abilities to haunt through the reproduction, copying, and circulation of images, text, and voices across time and space », Henriksen Line, « "Spread the Word" : Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse », *Op. cit.*, p.273.

Ces récits « s'éloignent des récits d'horreur postmodernes et entretiennent un dialogue avec eux ⁴ », grâce à la métatextualité qui leur est propre, selon Joe Ondrak. Cette participation active renforce l'immersion et amplifie l'étrangeté et la peur. C'est précisément cette dynamique que j'ai cherché à recréer dans *Raconte-moi une histoire*, un jeu de cartes qui transpose l'interactivité des *creepypasta* dans l'espace tangible et physique. Là où *Candle Cove* se construit dans les échanges éparpillés d'un forum, où chaque contribution renforce le doute sur l'authenticité de l'histoire, mon jeu pousse cette mécanique plus loin en matérialisant l'horreur sous une forme physique.

Chaque carte représente une véritable *creepypasta*, avec image générée par IA via *Midjourney*. Sur le verso, divers éléments narratifs - pseudo, date, image d'utilisateur et mots clés - recréent l'esthétique des messages anonymes sur les forums. Ces images ont été produites à partir des descriptions textuelles des *creepypasta* elles-mêmes, transformant un récit originellement basé sur la suggestion littéraire en une vision tangible et réaliste du mythe.

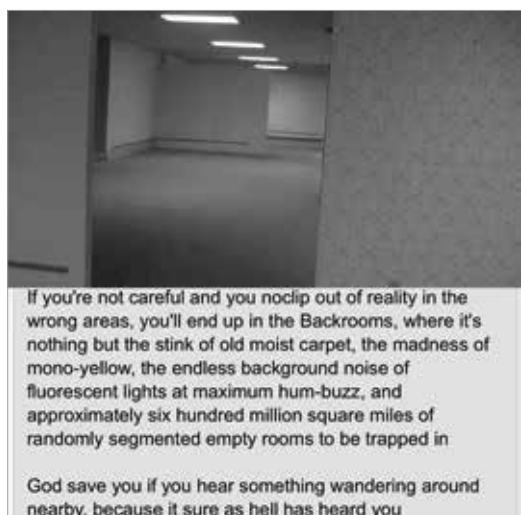


(fig.13) *Polybius*, générée par IA, *Midjourney*, 2024.



(fig.15) « The Backrooms (Found Footage) », Kane Pixels,

[YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=G6f_Y6Zy4v8), 2022, [En ligne], consulté le 05/02/2025 https://www.youtube.com/watch?v=G6f_Y6Zy4v8.



(fig.14) *The Backrooms* (post original), *4chan*, 2019.

4 Nous traduisons « depart from and retain a dialogue with postmodern horror narratives », Ondrak Joe, « Spectres des Monstres : Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction », *Op. cit.*, p.162.



(fig.16) Tier list creepypasta, MAPLEDEMONN, Reddit, 2024, [En ligne], consulté le 02/01/2025
https://www.reddit.com/r/creepypasta/comments/15nlnef/my_tier_list_of_various_creepypastas_ill_give/.

En simulant la perception collective d'une légende urbaine par une machine, l'IA ajoute une strate d'illusion troublante, renforçant l'effet de véracité du mythe et son potentiel d'immersion.

Le *Slender Man* ou *The Backrooms*, initialement créés par des montages ou des descriptions textuelles, ont vu leur esthétique progressivement modifiée par leurs réinterprétations graphiques successives. L'intelligence artificielle pousse cette logique à son paroxysme, en générant instantanément des représentations crédibles, mais totalement artificielles, rendant l'expérience de la peur encore plus convaincante. Depuis les premières images modifiées du *Slender Man* jusqu'aux rendus ultra-réalistes de *Midjourney*, l'iconographie des *creepypasta* a toujours évolué au fil des outils numériques.

Avec *Raconte-moi une histoire*, ce processus est transposé dans un cadre physique et ludique. Chaque carte devient un artefact hybride, entre fiction numérique et expérience tangible. L'acte même d'assembler des mots-clés pour composer une narration horrifique reflète la manière dont, sur le web, les internautes détournent, enrichissent et réinventent continuellement ces récits.

Le web a transformé l'horreur en une expérience collaborative, où le partage et la rediffusion façonnent la propagation du récit avec le système de *tier list*⁵ postées sur Internet, où les récits sont classés par leur niveau de frayeur, structuré de manière claire avec des couleurs vives et des images les illustrant. Ces classements sont commentés et discutés en ligne par les utilisateurs ; circulant sur *Reddit* ou narré dans des vidéos YouTube, ils facilitent ainsi l'interaction des utilisateurs. Ce format graphique favorise la viralité des *creepypasta*, où l'engagement collectif devient essentiel pour leur propagation et leur réinvention continue. Cette interactivité transforme la peur en une construction partagée, formée par une collectivité d'utilisateurs. La Génération Z, qui évolue dans cet environnement numérique, participe activement à la réinterprétation de ces mythes contemporains, créant ainsi une nouvelle manière de consommer la fiction.

Cette logique de classement interactif se retrouve indirectement dans *Raconte-moi une histoire*. Comme dans un forum où les internautes sélectionnent les histoires les plus effrayantes, les joueurs manipulent, combinent et interprètent les cartes pour donner forme à leur propre *creepypasta*. Leur narration évolue au fil des interactions, suivant le même modèle que les récits horribles viraux qui, en se dispersant et se réinventant, prennent une vie propre. Ainsi, *Raconte-moi une histoire* réinvente le mythe de l'horreur participative, en transférant au réel les dynamiques d'enquête, de contribution et d'éclatement narratif propres aux *creepypasta* et ARG. Ce dispositif implique activement ses joueurs comme des co-créateurs d'une expérience terrifiante en mutation constante.

Dans *Candle Cove*, les souvenirs partagés sur un forum créent un récit mystérieux où chaque contribution du lectorat devient un ajout visuel et narratif. Les spectateurs, plongés dans le doute quant à la véracité de l'histoire, amplifient l'étrangeté.



(fig.17) « The Rolling Giant (The Oldest View Part 3) », Kane Pixels, [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=yourvideoid), 2024, [En ligne], consulté le 05/02/2025 <https://www.youtube.com/watch?v=yourvideoid>.

5 Classement hiérarchique utilisé pour évaluer et comparer des éléments, en fonction de leur efficacité ou de leur puissance.

Ce phénomène prend place dans un lieu numérique, renforçant l'incertitude. Le doute - fiction, canular ou vérité cachée - alimente la tension et fait de la participation des lecteurs le moteur de la propagation de la peur. L'éphémérité des forums « ne permet pas d'affirmer avec certitude que le '*NetNostalgia Forum*' n'a jamais existé⁶ », accentuant l'angoisse à mesure que le lectorat se demande si l'histoire a un fond de vérité.

L'essai vidéo *Creepypasta* de la série *Underscore*, introduit une jeune fille répondant au téléphone, seule chez elle, observée par une créature dans l'ombre. L'éclairage tamisé et les ombres jouent un rôle clé en accentuant la menace, rendant la créature inquiétante. Cette scène, à la fois simple et effrayante, rend le récit plus immersif et réel. La Génération Z interagit avec les *creepypasta*, les partageant et les modifiant, sans citer la source originale, ajoutant chaque fois quelque chose de nouveau au récit. Le spectateur devient ainsi un acteur du récit, transformant l'histoire en une expérience collective et évolutive. Cette interactivité renforce le lien entre l'histoire et la réalité, rendant le récit non seulement plus tangible mais aussi plus menaçant, de la participation active des spectateurs dans sa construction.

Les *creepypasta* exploitent les spécificités visuelles des média, notamment du web, pour créer des récits perturbants. La création d'images comme celle du *Slender Man*, retouchées et diffusées sur des forums, transforme une image en un mythe numérique. Les récits eux-mêmes sont découpés en témoignages isolés, sans introduction ni conclusion, forçant le lecteur à remplir les blancs, ce qui génère une expérience de lecture fragmentée et active. Cette absence de structure narrative et ces visuels déstabilisants incitent à l'interprétation, amplifiant la terreur. Ainsi, le web devient un terrain où une création, aussi banale soit-elle, peut devenir virale.

Ces histoires réactualisent les légendes urbaines et le folklore dans un contexte numérique, en bouleversant l'espace digital et en interrogeant notre expérience contemporaine du web. Est-ce le passé qui hante notre présent numérique, ou le web qui réactualise ces anciennes peurs ? Cette transposition visuelle et narrative amplifie l'ambiguïté et l'effet de peur. Mais que cherchons-nous vraiment dans ces histoires ?

6 Nous traduisons « makes it difficult to be certain that the '*NetNostalgia Forum*' never really existed », Balanzategui Jessica, « *Creepypasta*, '*Candle Cove*', and the digital gothic », *Op. cit.*, p.198.



(fig.18) « Underscore (2/5) CreepyPasta », Boëton Quentin et Stella Gilles, [Arte.tv](https://www.artc.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/), 2020, [En ligne], consulté le 04/04/2024 <https://www.artc.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/>.



(fig.19) Knudsen Eric, *Slender Man*, photographie numérique, #1, 2009.

(fig.20) Knudsen Eric, *Slender Man*, photographie numérique, #2, 2009.

Conclusion

Les *creepypasta* transforment des objets quotidiens en passerelles vers un effroi étrange. Des consoles vintage, des téléviseurs ou des sites web distordus deviennent des sources d'expériences terrifiantes. Altérées par des *glitches* ou des bugs, ces représentations et leurs média exacerbent la relation entre le sujet humain et la technologie médiatique, faisant allusion à l'inconfort de notre incertitude quant à notre compréhension de ces technologies qui ont désormais infiltré toutes les sphères de la vie humaine. La génération Z est à la fois intensément reliée par les cultures du web mais aussi de plus en plus isolée de par ces médiations technologiques. La hantise technologique est d'autant plus terrifiante qu'elle rappelle que leur présence sur le web hantera, elle aussi, les réseaux.

Selon Derrida, ces revenances - qu'il s'agisse d'idées, de discours ou de technologies - sont hantologiques ; ce néologisme fait des mots hanter et ontologie décrit l'expérience esthétique contemporaine où les traces du passé réapparaissent perpétuellement, fragmentant notre temporalité. Elle invite les spectres, « visibles et invisibles, à la fois phénoménaux et non phénoménaux¹ », typiques de l'expérience de nos média contemporains, traversés par des résonances d'autres temporalités. Comme Derrida l'affirme, « il n'existe pas de temps purement réel² », chaque instant étant une interaction entre mémoire et anticipation, où passé, présent et futur se croisent.

Les *creepypasta* sont donc un produit culturel hantologique du XXI^e siècle, puisqu'ils ressuscitent des récits folkloriques anciens et des croyances ancestrales, en s'ajustant à notre régime technologique contemporain. Des récits comme *Ben Drowned* ou *Candle Cove* ne se limitent pas à nous terrifier, ils interrogent la limite entre le réel et l'imaginaire, en revisitant l'hantologie, montrant comment la nostalgie peut nourrir une terreur grandissante.

1 Nous traduisons « visible and invisible, both phenomenal and nonphenomenal », Blanco María del Pilar, Peeren Esther, (éds.), *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, New York, Bloomsbury Academic, 2013, p.39.

2 Nous traduisons w, Blanco María del Pilar, Peeren Esther, (éds.), *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, Ibid., p.47.

Ces récits participatifs et viraux transforment le lectorat en complice de l'horreur. « La distinction même entre passé et présent est en train de disparaître³ » avec ces récits de temporalités fragmentées qui révèlent que nos outils numériques sont saturés des promesses non tenues du passé. Georges Salles affirmait : « Tout œil est hanté, le nôtre aussi bien que celui des peuplades primitives. Il façonne à chaque instant le monde au schéma de son cosmos⁴ » ; ainsi tous les contenus numériques que nous consommons modélisent constamment notre vision du monde, et dès lors, notre imaginaire collectif. Les média que nous utilisons façonnent notre perception du réel et, à travers les récits comme les *creepypasta*, renforcent l'idée que nos technologies sont désormais hantées.

En cela, ce mémoire examine non pas seulement l'étude des ces média, mais comment ils deviennent hantés par le cas des *creepypasta*. La chercheuse Mireille Berton souligne que « l'invisible réclame une forme de reconnaissance⁵ », ce qui échappe à notre perception - émotions, croyances enfouies - se matérialise à travers ces récits. Les média hantés donnent corps à cet invisible et renouvellent nos technologies familières en instruments d'angoisse.

Ces récits interrogent nos peurs liées à l'intimité numérique : la perte de contrôle, la manipulation de nos consciences, l'impossibilité d'échapper à la matérialisation de notre humanité par ces média.



(fig.1) MOMO. Extrait de « *The Momo Challenge* », [En ligne], consulté le 04/02/2025
<https://www.creepypasta.com/the-momo-challenge/>

3 Fisher Mark, *Spectres de ma vie. Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, Op. cit., p.23.

4 Salles Georges, *Le Regard*, Paris, Plon, 1939 dans : Pinotti Andrea et Somaini Antonio, *Culture visuelle - Images, regards, médias, dispositifs*, [2016], trad. de l'italien par Sophie Burdet et Marine Aubry-Morici, Dijon, Les Presses du Réel, coll. Perceptions, 2022, p.134.

5 Berton Mireille, *Le Médium (au) cinéma*, Op. cit., p.44.

L'idée que nos appareils, avec lesquels nous passons en moyenne huit heures par jour, deviennent hostiles, captant l'angoisse d'une époque où la technologie, tout en nous connectant, manipule nos hantises en nous isolant. En réactivant des souvenirs d'enfance tout en les déformant, ils montrent la vulnérabilité de notre mémoire collective manipulable par la mémoire technique.

Ces artefacts littéraires et visuels restent des spectres technologiques que nous recyclons dans nos imaginaires, comme en témoigne la persistance de l'idée de transcender les limites des corps et de la chair, prônée par les transhumanistes. Ainsi, le concept de Derrida prend toute sa puissance, puisque nous sommes hantés « par des événements qui ne sont pas encore survenus, des futurs qui ne sont pas parvenus à se concrétiser et sont demeurés spectraux⁶ ». La projection d'une technologie à venir fusionne la réalité et l'imaginaire collectif dans une vision prophétique d'objets qui, avant même d'exister, façonnent nos aspirations. De la même manière, les *creepypasta*, avec des objets technologiques, exploitent cette tension entre l'ordinaire et l'inconnu et reflètent nos peurs du numérique, transformant l'outil du quotidien en vecteur d'étrangeté et de danger imminent.

Aujourd'hui, la création d'horreur sur Internet ne cesse de se réinventer avec de nouveaux outils, comme les intelligences artificielles. Des logiciels comme *Runway Gen-3* permettent de générer des vidéos de 10 secondes à la demande, tandis que des moteurs comme *Unreal Engine* ou *Unity* libèrent les créateurs des contraintes techniques. Le futur de la création artistique d'horreur pourrait bien appartenir aux IA, un outil déjà ancré dans notre quotidien, car, comme lorsque nous utilisons *Google Images* pour copier-coller des visuels, l'IA n'est qu'une version améliorée de ce processus. Elle permet des créations sur-mesure, facilitant la création de nouveaux récits horribles, visuels et sonores.



(fig.2) Image originale des *Backrooms*, 4chan, montrant un *HobbyTown* en rénovation. Extrait de « *The Backrooms* », [En ligne], consulté le 23/12/2024 [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms#/media/File:HobbyTown_USA_Oshkosh_interior_under_construction_2002_\(The_Backrooms\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms#/media/File:HobbyTown_USA_Oshkosh_interior_under_construction_2002_(The_Backrooms).jpg).

⁶ Fisher Mark, *Spectres de ma vie. Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, Op. cit., p.121.

La série *Valle Verde*, un exemple d'horreur analogique créé par l'argentin *Alluvium*, raconte l'histoire d'une ville fictive où le temps et l'espace semblent s'effondrer, reflétant cette nouvelle vague où l'horreur réside dans les espaces liminaux, ces lieux de passage dépourvus de leur sens premier, abandonnés, où la moindre rencontre fortuite devient profondément dérangeante. Ces lieux, tout comme les technologies que nous utilisons, existent et n'existent pas simultanément, plongeant les utilisateurs dans un malaise diffus.

Les *creepypasta* exploitent aussi l'inattendu. Des espaces numériques comme *The Backrooms* sont nés dans les recoins anonymes d'Internet, échappant à la censure, à la surveillance, où personne ne sait qui les a créés. Ce sont des espaces ouverts, dépouillés, propices à l'angoisse.

Dans ce futur où la technologie prendra de plus en plus de place, que se passerait-il si les *PNJ* dans les jeux vidéo devenaient conscients de leur virtualité ? Si ces entités sans libre-arbitre prenaient conscience de leur propre existence, nous pourrions voir naître des récits où les machines, parasitées par nos réflexions existentielles humaines, se révoltent contre leur rôle assigné. C'est dans cette rupture que les créateurs d'horreur trouveraient de nouvelles manières de nous surprendre là où nous nous y attendons le moins.

Les *creepypasta*, bien qu'ancrées dans les années 2000 avec un support majoritairement textuel, continuent d'évoluer. Les IA, *Unreal Engine* et les autres moteurs permettent maintenant de produire des récits plus visuels et interactifs. Cependant, ces récits restent communautaires, *open-source*⁷ et anonymes, ce qui les rend si vivants et résistants au temps.



(fig.3) Écran titre de *Valle Verde*. Extrait de « *Valle Verde (Metraje Encontrado) Parte 2/???* », *Alluvium*, [En ligne], consulté le 04/02/2024
<https://www.youtube.com/watch?v=OGDqS6vesZw>.

⁷ Modèle de développement collaboratif où le code source est accessible, modifiable et redistribuable par tous.



(fig.4) *SCP-096, Shy Guy*, ajoutée par John Write pour la *SCP Foundation*, [En ligne], consulté le 04/02/2024 <https://antagonists.fandom.com/wiki/SCP-096>.

Aujourd'hui encore, de nombreuses *creepypasta* sont publiées, enrichies par l'imaginaire de communautés, comme c'est le cas pour les projets *Secure Contain Protect Foundation*, une autre forme collaborative d'horreur partagée qui pourchassait et confinerait des entités diverses et variées.

Pour conclure, les *creepypasta* ne sont pas seulement des histoires d'horreur numériques. Elles dessinent un nouveau lieu où l'étrange et le familier se rencontrent. Elles montrent comment des récits comme *Ready Player One* pourraient devenir réalité, et suggèrent un futur où nous serions nous-mêmes absorbés dans ces technologies, piégés dans les mondes virtuels que nous avons créés, aux côtés des créatures numériques qui hantent déjà nos écrans.



(fig.5) Wade Watts utilisant son casque de réalité virtuelle. Extrait de *Ready Player One*, Steven Spielberg, Warner Bros. Pictures, 2018, 140'.



(fig.6) *Cosplays de différents personnages creepypasta au Pyrkon 2019*
(de gauche à droite) : *Slender Man, Jeff the Killer, Laughing Jack, Eyeless Jack, Ticci Toby*
et un autre Slender Man, Wikipédia, [En ligne], consulté le 05/02/2025
https://fr.wikipedia.org/wiki/Creepypasta#/media/Fichier:Pyrkon_2019_Cosplay_Creepypasta.jpg.

Bibliographie

Ouvrages :

Berton Mireille, *Le Médium (au) cinéma*, Genève, coll. Emprise de vue, Georg éditeur, 2021.

Blanco María del Pilar, Peeren Esther, (éds.), *The Spectralities Reader: Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*, New York, Bloomsbury Academic, 2013.

Connor Steven, *Dream Machines*, Londres, Open Humanities Press, 2017.

Ensslin Astrid, « Electronic Fictions: Television, the Internet, and the Future of Digital Fiction », dans : *The Cambridge Companion to Postmodern American Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. Cambridge Companions to Literature and Classics, 2017.

Fisher Mark, *Spectres de ma vie. Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus* [2014], trad. de l'anglais par Julien Guazzini, Genève, Entremonde, coll. Rupture, 2021.

Fisher Mark, « The Weird and the Eerie (Beyond the Unheimlich) », dans : *The Weird and the Eerie*, Londres, Repeater Books, 2016.

Kittler Friedrich, *Médias optiques. Cours Berlinoise 1999*, [2002], trad. de l'allemand par Audrey Rieber, Paris, L'Harmattan, coll. Esthétiques allemandes, 2015.

Kluitenberg Eric, « Second Introduction to an Archaeology of Imaginary Media », dans : *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, Rotterdam, NAI Publishers, 2006.

Parikka Jussi, *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?* [2017], trad. de l'anglais (États-Unis) par Christophe Degoutin, Grenoble, UGA Éditions, coll. Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques, 2018.

Pinotti Andrea et Somaini Antonio, *Culture visuelle – Images, regards, médias, dispositifs*, [2016], trad. de l'italien par Sophie Burdet et Marine Aubry-Morici, Dijon, Les Presses du Réel, coll. Perceptions, 2022.

Sconce Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham, NC. : Duke University Press, coll. Console-ing Passions Television and Cultural Power, 2000.

Articles :

Balanzategui Jessica, « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Journal of Visual Culture*, 18(2), 14 août 2019, [En ligne], consulté le 22/12/2023 <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/14704129198341018>

Bergstrom Aren, « The Nostalgia of Horror », Toronto, *The Toronto Film Scene*, 7 octobre 2016, [En ligne], consulté le 08/01/2024 <https://brothersfilm.com/blog/2016/10/7/the-nostalgia-of-horror>

Cooley Kevin et Milligan Caleb Andrew, « Haunted objects, networked subjects : The nightmarish nostalgia of creepypasta », *Horror Studies*, 9(2), 1^{er} octobre 2018, [En ligne], consulté le 15/03/2024 https://doi.org/10.1386/host.9.2.193_1

Dr Floyd, « LE VIRTUAL BOY de NINTENDO », *GamoPat*, 2005, [En ligne], consulté le 10/02/2024 <https://www.gamopat.com/article-1972414.html>

Gronlund Melissa, « Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere », *e-flux journal*, 51, janvier 2014, [En ligne], consulté le 09/03/2024 <https://www.e-flux.com/journal/51/59962/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/>

Gunning Tom, « To Scan a Ghost : The Ontology of Mediated Vision », *Grey Room*, 26, 2007, [En ligne], consulté le 21/11/2023 <https://doi.org/10.1162/grey.2007.1.26.94>

Henriksen Line, « "Spread the Word" : Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse », Toronto, *University Of Toronto Quarterly*, 87(1), 13 mars 2018, [En ligne], consulté le 30/04/2024 <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>

Kneale James, « Monstrous and Haunted Media : H. P. Lovecraft and Early Twentieth-Century Communications Technology », novembre 2010, [En ligne], consulté le 05/05/2024 <http://discovery.ucl.ac.uk/404550/>

Ondrak Joe, « Spectres des Monstres : Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction », *Horror Studies*, 9(2), 1^{er} octobre 2018, [En ligne], consulté le 12/02/2024 https://doi.org/10.1386/host.9.2.161_1

Patowary Kaushik, « Maximidia's Vintage Internet Ads », *Amusing Planet*, 2010, [En ligne], consulté le 17/07/2024 <https://www.amusingplanet.com/2010/08/maximidia-vintage-internet-ads.html>

Sanders John, « "You Shouldn't Have Done That": "Ben Drowned" and the Uncanny Horror of the Haunted Cartridge », *Bremen, gamevironments*, 9, 2018, [En ligne], consulté le 27/04/2024 <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3496>

Thacker Eugene, « Antimédiation », *Multitudes*, 51, 2012, [En ligne], consulté le 22/12/2023 <https://doi.org/10.3917/mult.051.0099>

Wikipédia, Kay Alan, « Dynabook », 1972, [En ligne], consulté le 11/09/2024 <https://en.wikipedia.org/wiki/Dynabook>

Sitographie :

Béland Véronique, *Haunted Telegraph*, 2020, installation générative, 400 x 160 x 180 cm, [En ligne], consulté le 07/06/2024 <https://veroniquebeland.art/haunted-telegraph>

Bookchin Nathalie, « The Intruder », 1999, [En ligne], consulté le 24/01/2024 <https://bookchin.net/projects/the-intruder/>

Hall Alex, *Creepypasta*, « Ben Drowned », 2017, [En ligne], consulté le 04/12/2023 <https://www.creepypasta.com/ben-drowned/>

Straub Kris, *Creepypasta*, « Candle Cove », 2009, [En ligne], consulté le 04/12/2023 <https://www.creepypasta.com/candle-cove/>

Simpson K.I., *Creepypasta*, « Dead Bart », 2010, [En ligne], consulté le 21/02/2024 <https://www.creepypasta.com/dead-bart/>

Anonyme, *Creepypasta from the Crypt*, « bonnenuit.mid », 2016, [En ligne], consulté le 08/07/2024 <https://creepypastafromthecrypt.blogspot.com/2016/04/bonnenuitmid.html>

Flickr, « 1968 Western Electric Picturephone Advertising Newsweek May 6 1968 », 2013, [En ligne], consulté le 25/09/2024 <https://www.flickr.com/photos/91591049@N00/8976949843/in/photostream/>

Bale Alex, *Happy Meat Farms*, [En ligne], consulté le 15/08/2024 <https://www.happymeatfarms.com/>

Hiller Susan, *Belshazzar's Feast*, installation vidéo, 1983-84, programme vidéo installé sur un seul écran de 20 minutes, configuration et taille variables, *Tate Museum*, [En ligne], consulté le 15/08/2024 <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hiller-belshazzars-feast-the-writing-on-your-wall-t03923>

Martine Neddham, *Mouchette*, 1996, [En ligne], consulté le 12/09/2024 <https://www.mouchette.org/>

Abe Linkoln et Jimpunk, « Screenfull », *Net Art Anthology*, 2010, [En ligne], consulté le 04/10/2024 <https://anthology.rhizome.org/screenfull>

Dullaart Constant, « The Revolving Internet », *Net Art Anthology*, 2004-2005, [En ligne], consulté le 18/04/2024 <https://anthology.rhizome.org/the-revolving-internet>

NetNostalgia Forum - Television (local), 2009, [En ligne], consulté le 30/01/2024 <https://ichorfalls.chain-sawsuit.com/>

Reddit, « BOHN Aluminum and Brass Corporation 1940s », [En ligne], consulté le 23/06/2024 https://www.reddit.com/r/RetroFuturism/comments/18pmuaa/your_telephone_might_be_like_this_bohn_aluminum/

Reddit, « [1950] Zenith "Lazy Bones" TV Remote Control », [En ligne], consulté le 10/05/2024 reddit.com/r/vintageads/comments/6zsqff/1950_zenith_lazy_bones_tv_remote_control/

SEIKO DIGITAL HOROLOGY HAVEN, « Les collectionneur by MySeikos. Vintage lcd & digital watches >> », [En ligne], consulté le 22/08/2024 <https://myseikos.wordpress.com/2022/10/29/dick-tracy-watch-seiko-receptor-message-watch-ma-50-ma-51-7-ma-52/c>

Wiki Creepypastas France, « Candle Cove », 2016-2017, [En ligne], consulté le 02/02/2024 https://creepypastas.fandom.com/fr/wiki/Candle_Cove

Jankenpopp et Zombectro, *Windows 93*, 2023, [En ligne], consulté le 19/01/2024 <https://www.windows93.net/>

Thèses :

Ondrak Joe, *Digesting creepypasta : social media horror narratives as gothic fourth-generation digital fiction*, Sheffield Hallam University, 2022, [En ligne], consulté le 01/05/2024 <https://doi.org/10.7190/shu-thesis-00523>

Yoon June, *Web-trauma and Haunting Images : Experimentations on Materiality, Installation, and Operation of Screens*, Rhode Island School of Design, 2020, [En ligne], consulté le 18/08/2024 <https://digitalcommons.risd.edu/masterstheses/472/>

Filmographie :

Antosca Nick, Channel Zero, Universal Cable Productions, 2016-2018.

Cronenberg David, Vidéodrome, Universal Pictures, 1983, 87'.

Gabriadze Levan, Unfriended, Universal Pictures, 2015, 83'.

Gantz Nina, Wander to Wonder, Circe Films & Kaap Holland Film, 2023, 14'.

Hooper Tobe, Poltergeist, MGM/UA Entertainment Co., 1982, 114'.

Kubrick Stanley, The Shining, Warner Bros., 1980, 119'.

Nakata Hideo, Ring, Toho, 1998, 96'.

Resnick Alan, This House Has People In It, AB Video Solutions, 2016, 12'.

William Brent, Stay Alive, Buena Vista Pictures Distribution, 2006, 86'.

Vidéographie :

« BERCHE : jeu électronique : les jeux du futur », [ina.fr](https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub3252500027/berchet-jeu-electronique-les-jeux-du-futur), 1983, [En ligne], consulté le 12/03/2024 <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub3252500027/berchet-jeu-electronique-les-jeux-du-futur>

Boëton Quentin et Stella Gilles, « _ Underscore (2/5) CreepyPasta », [Arte.tv](https://www.arte.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/), 2020, [En ligne], consulté le 04/04/2024 <https://www.arte.tv/fr/videos/102257-002-A/underscore-2-5/>

Dupuis Félix, « Cette maison cache un énorme mystère », [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=dxCQUgYEiM4), 2024, [En ligne], consulté le 18/02/2024 <https://www.youtube.com/watch?v=dxCQUgYEiM4>

« Liberty surf : Révolutionnaires (Marx) : version 45 secondes », [ina.fr](https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub1411741076/liberty-surf-revolutionnaires-marx-version-45-secondes), 2000, [En ligne], consulté le 27/04/2024 <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub1411741076/liberty-surf-revolutionnaires-marx-version-45-secondes>

« Microsoft Windows XP : Créativité », [ina.fr](https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub2346205044/microsoft-windows-xp-creativity), 2001, [En ligne], consulté le 05/05/2024 <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub2346205044/microsoft-windows-xp-creativity>

« PTT : Téléphone agréé par les PTT », [ina.fr](https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub3784048093/ptt-telephone-agree-par-les-ptt), 1985, [En ligne], consulté le 15/05/2024 <https://www.ina.fr/ina-eclair-actu/publicite/pub3784048093/ptt-telephone-agree-par-les-ptt>

TRACKS - ARTE, « Comment la gen Z se fait peur sur internet (avec Feldup et Obscuria) », [YouTube.com](https://youtu.be/GY5WjsCt-Qg), 2024, [En ligne], consulté le 24/04/2024 <https://youtu.be/GY5WjsCt-Qg>

Photographie :

Knudsen Eric, *Slender Man*, photographies numériques, 2009.

Jeux vidéo :

Salvato Dan, *Doki Doki Literature Club!*, Steam, Team Salvato, 2017.

troy_en, *KinitoPet*, 2024, Natif, [En ligne], consulté le 03/07/2024
<https://www.kinitopet.com/>



(fig.1) Icône Windows 95.
Image libre de droit, [En ligne],
consulté le 04/01/2025 [https://
vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-
14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3](https://vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3).

Achevé d'imprimer par Clémence
Brunet sur la presse numérique
de l'École Supérieure d'Art
et de Design d'Orléans
Février 2025



(fig.2) Icône Windows 95.

Image libre de droit, [En ligne],
consulté le 04/01/2025 [https://
vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-
14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3](https://vivre-motion.com/?syclid=cf7044ad-14a2-4944-96cf-5a80d5a63ce3).

Papiers :

DCP - blanc - 250g/m²

DCP Coated - couché brillant

135g/m²

Evercopy Plus Recycled

80g/m²

Typographies :

Karrik - Velvetyne

PP Mondwest - Pangram Pangram

LoRes - Emigre

Redaction - MCKL

Jacquard 24 - Google

Atocha - Gaultipos

Verdana - Microsoft Corporation



(fig.3) Un esprit prenant le contrôle d'un ordinateur. Extrait de Supernatural, réalisée par Kripke Eric, CW Network, Saison 3, épisode 14 : Rejoins-moi, 2008.

[illegible]