

Regarder la peur en face : apprendre à avoir peur dans *l'analog horror*

Sarah Despalles

Diplômée d'une licence en arts plastiques au sein de l'université de Strasbourg, Sarah Despalles poursuit actuellement un master « Écriture critique et curatoriale de l'art et des cultures visuelles » au sein de la même université. Sa recherche porte sur les webséries d'analog horror qu'elle explore comme un moyen de réécriture de l'histoire.

Mots clés : websérie, analog horror, peur, expérimenter, apprendre

Sarah Despalles propose une étude des webséries d'*analog horror* en tant que moyens d'apprentissage de la peur chez la-e spectateur-ric.e. Elle met en lumière la singularité de ces productions, qu'elle distingue du cinéma par leur portée expérientielle de la peur, expérience au cours de laquelle la-e spectateur-ric.e est invité-e à la regarder, la ressentir et la reconnaître. Sarah Despalles s'attache à comprendre comment la peur et la vulnérabilité deviennent une expérience sensible, réflexive et transformatrice, s'apparentant à une forme de catharsis contemporaine abordée non pas comme purgative, mais comme un processus expérientiel et réflexif. La websérie d'analog horror se présente ainsi comme une zone d'expérimentation de la peur, une forme de résistance face à l'injonction à demeurer neutre face à notre propre vulnérabilité.

Primitivement, la peur constitue de manière intrinsèque un mécanisme de survie, manifesté différemment selon les époques et les contextes. Qu'elle relève d'une réaction viscérale face aux forces naturelles et surnaturelles que l'on ne parvient pas à expliquer, ou qu'elle soit suscitée pour

maintenir l'ordre social, la peur trouve également, dans la culture populaire, une expression esthétique et narrative, ayant pour but le divertissement.

Toutefois, savons-nous « ressentir » la peur ? En avons-nous besoin et peut-elle devenir un outil d'empouvoirement ? Et surtout, que faisons-nous de cette peur une fois éprouvée ? Dans un climat contemporain traversé et marqué par une succession de crises climatiques, politiques, sanitaires, économiques et sociales, la peur se diffuse au quotidien et persiste. Elle s'insinue dans les discours médiatiques, les récits collectifs, traversant tout autant l'individu que les groupes. Or, dans ce contexte, la peur tend à être perçue comme un affect problématique, qu'il faudrait contenir afin de préserver une posture de maîtrise et de force, qu'elle soit individuelle ou collective. L'expression de la peur est souvent associée à une perte de contrôle ou à une fragilité. Elle est encouragée à demeurer intime, afin d'être maintenue sous une forme socialement acceptable. Elle persiste alors comme une présence latente en arrière-plan, comme si son expression risquait de compromettre l'équilibre émotionnel du sujet. Cette injonction à une anesthésie émotionnelle contribue à instaurer une distance vis-à-vis de notre propre vulnérabilité : il ne s'agit pas seulement de ne plus éprouver de la peur, mais également de savoir la gérer, la brider. Ce rapport de distance ne supprime pas la peur ; il la relègue plutôt dans une forme de persistance refoulée.

Face à cette anesthésie émotionnelle, certaines formes de productions artistiques et culturelles invitent toutefois à un déplacement, et à un mouvement de reconnaissance de la peur. Au lieu de la présenter comme un affect négatif à neutraliser, elles la rendent à nouveau perceptible et en font une matière à travailler et à explorer dans une démarche de connaissance de soi et du monde. Dans cette idée, la peur devient un processus au cours duquel la-e spectateur·rice est invité·e à reconnaître sa vulnérabilité et à la traverser. Cette reconnaissance amorce une nouvelle étape : accepter d'avoir peur. Non pas s'y complaire, mais bien la comprendre, la nommer et, peut-être, la maîtriser.

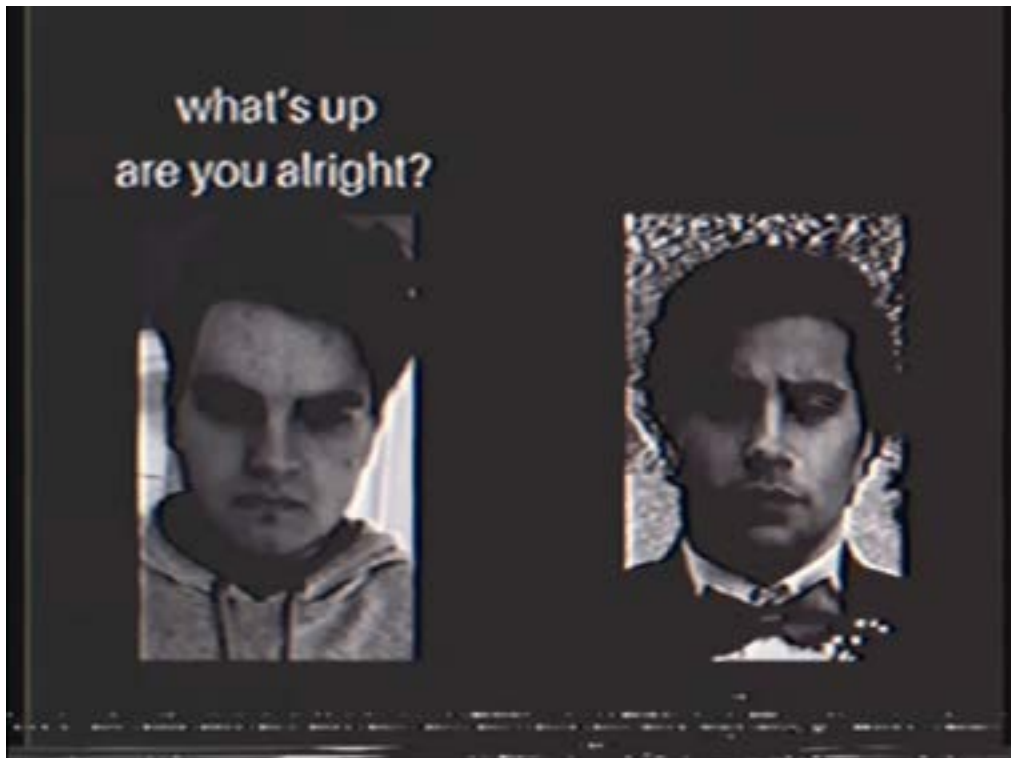
L'une des formes contemporaines qui permet de repenser l'affect de la peur, et qui nous occupera dans cet article, est celle des webséries dites d'*analog horror* (d'« horreur analogique »), ce terme désignant un ensemble de productions audiovisuelles majoritairement publiées sur des plateformes numériques d'hébergement de vidéos¹, mises en ligne par des amateurs, souvent anonymes. Présentées sous la forme de série de plusieurs épisodes, elles simulent l'esthétique analogique et un type de montage amateur, afin de produire des fictions d'horreur. L'esthétique dite « analogique » en référence aux années 1970, 1980 et 1990, emprunte les caractéristiques visuelles et formelles propres à la VHS² en proposant des images d'archives, des vidéos éducatives, documentaires ou scientifiques et des messages d'alerte gouvernementaux adressés à la population. Ces productions adoptent des codes visuels et sonores tels que le grain, la neige, de la distorsion, de la saturation, des coupures afin de donner l'impression d'un document retrouvé ou d'une diffusion ancienne, tout en ne dévoilant généralement pas leur statut de fiction : elles laissent planer un doute entre le réel et la fiction. Leur univers diégétique repose généralement sur des logiques différentes de notre réalité : des espaces-temps, des entités, des événements ou des phénomènes intrinsèquement impossibles y sont présents comme relevant du monde ordinaire. Cette incertitude qui plane entre familiarité et étrangeté constitue l'un des premiers ressorts de la peur.

En nous penchant sur trois webséries d'*analog horror* – *The Mandela Catalog* (2021-2025) d'Alex Kister, *Gemini Home Entertainment* (2019-2023) de Remy Abode, et *Vita Carnis* (2022) de Darian Quilloy – il s'agira d'analyser non seulement les modalités formelles, esthétiques et narratives de la représentation de la peur mais également les effets de son visionnage sur les spectateur·rices, au fil d'un processus vécu en plusieurs étapes (exposition à la peur, immersion et appropriation de la peur), que nous observerons à l'aune de l'analyse filmique de la psychologie et de la théorie des émotions.

1. Principalement YouTube.

2. *Video Home System* : système d'enregistrement vidéo sur bande vidéo en format cassette. Inventé par l'entreprise JVC en 1978, contribue à la diffusion de la vidéo dans les vidéoclubs où l'on pouvait louer des magnétoscopes et des cassettes.

Fig. 1. Alex Kister, *The Mandela Catalog, Vol. 1*, 2021



[vidéo], 3:09m, <https://www.youtube.com/watch?v=C8dI2w6pMos>.
Capture d'écran, illustration de l'esthétique analogique.

© Alex Kister

Fig. 2. Alex Kister, *The Mandela Catalog, Vol. 2*, 2022



[vidéo], 5:39 m, <https://www.youtube.com/watch?v=XuDMawgx5Mw>.
Capture d'écran, illustration de l'esthétique analogique.

© Alex Kister

Fig. 3. Remy Abode, *GEMINI HOME ENTERTAINMENT, OUR SOLAR SYSTEM*, 2020



[vidéo], 2:20 m, <https://www.youtube.com/watch?v=6gCUsofgjvs>.
Capture d'écran, illustration de l'esthétique analogique.

© Remy Abode

Fig. 4. Remy Abode, *GEMINI HOME ENTERTAINMENT, WILDERNESS SURVIVAL GUIDE*, 2020



[vidéo], 1:54 m, <https://www.youtube.com/watch?v=hAK9uxwCOM4>.
Capture d'écran, illustration de l'esthétique analogique.

© Remy Abode

Diffusées sur internet, notamment YouTube, ces trois webséries créées entre 2019 et 2022 se distinguent du cinéma traditionnel par leur moyen de diffusion, leur esthétique troublante et leur narration fragmentée. Construites à partir d'images trouvées, modifiées, fabriquées et altérées, elles mobilisent les caractéristiques de l'analogique : grain, distorsion, glitches, bruit, qualité dégradé. Ces altérations, loin de seulement relever d'un effet de style, contribuent à proposer un récit trouble, qui brouille les repères habituels de la fiction d'horreur cinématographique (image nette et de bonne qualité, musique d'ambiance, narration linéaire, cadre de fiction clairement établi, montage cohérent et orienté vers la compréhension, personnages identifiables, espace-temps établi). La narration y est fragmentée, les figures y sont cosmiques³, les lieux y sont étranges ou hantés. Mais ces productions se caractérisent également par un manque d'information narrative : l'espace-temps est parfois très confus et les événements qui s'y déroulent sont troublants. Ainsi, la peur s'installe dans la durée en instillant le malaise et la confusion. À travers ces dispositifs, les webséries d'*analog horror* donnent d'abord une forme à la peur, avant d'engager ensuite la·e spectateur·rice dans une expérience sensible au cours de laquelle iel regarde, ressent et apprend sur sa peur.

L'analyse de ces webséries permet d'envisager la peur comme une expérience à la fois perceptive, sensible et politique, bien au-delà de sa définition comme simple réaction émotionnelle. Cet article propose une analyse méthodique de ces productions comme des dispositifs d'apprentissage de la peur et de la vulnérabilité en trois temps, correspondant chacune à une étape de cette expérience : l'accès à la peur et la regarder, la manière de l'expérimenter, puis comment apprendre d'elle. Nous montrerons que les webséries d'*analog horror* organisent l'expérience affective de la peur au-delà de

3. Le terme « cosmique » est issu de la notion de cosmicisme chez Howard Philips Lovecraft, une vision selon laquelle l'être humain et l'humanité est fragile et insignifiant dans le monde. L'univers est immense, et n'est pas modelé pour l'être humain. Dans la culture populaire du jeu de rôle et du folklore d'internet, le cosmicisme a été repris et transformé, les figures cosmiques sont des entités étrangères au monde des humains, qui les dépasse, pourvues parfois de magie, parfois anciennes, et dont les motivations sont obscures. Leur présence dérègle les lois naturelles connues.

la simple mise en scène. L'instabilité produite par l'image engage la·e spectateur·rice dans une situation de trouble, qui l'expose à une forme d'immersion incertaine. Nous verrons la manière dont la peur se manifeste tout d'abord comme intensité avant d'être nommée et interprétée, comment elle se distribue et se politise dans un environnement médiatique, et la façon dont ces dispositifs organisent l'expérience de la peur. Nous montrerons que ces formes, plutôt que de générer une purgation de la peur, invitent à un processus de confrontation, de reconnaissance et d'appropriation de la peur.

Accéder aux séries et à la peur

Avant de pouvoir être pleinement ressentie en tant qu'affect, la peur requiert les conditions d'une mise en présence. Dans cette perspective, les webséries d'*analog horror* ne proposent pas seulement une diégèse effrayante mais également un dispositif d'entrée dans la peur, qui s'amorce avant même que le récit ne se déploie pleinement, et dont les codes d'accès se distinguent des modalités par lesquelles nous découvrons habituellement un film ou une série. Tandis que ces derniers sont régis par des conventions et des usages établis (affiches publicitaires, bande annonce, synopsis, générique ou de titre dans l'introduction), les webséries d'*analog horror* circulent majoritairement et massivement sur la plateforme YouTube, certes structurée par des outils de recherche et de recommandations, mais dépourvue d'un cadre stable pour ce type de productions. Ainsi, la première apparition des webséries d'*analog horror* dans la vie du·e la spectateur·rice dépend-elle moins d'une mise en avant algorithmique que de la recherche ou du hasard. L'absence d'informations explicites contribue à amplifier le caractère fictionnel de la production et empêche la·e spectateur·rice de la websérie d'*analog horror* de situer clairement le moment où commence la fiction. Le contenu fictionnel semble appartenir à la continuité ordinaire des contenus consultés sur le net, si bien que ses conditions de circulation constituent déjà un premier moteur de trouble.

Le premier épisode de la websérie *The Mandela Catalog*⁴ simule par exemple une diffusion télévisée. Après un grésillement visuel d'une demi seconde (que l'on appelle neige dans le langage commun), t un logo du Département des phénomènes temporels des États-Unis (USDTP) apparaît sur un fond noir bleuté, accompagné d'un extrait de *Stars and Stripes Forever* (1896), une musique étasunienne patriotique. Par la suite, l'émission annonce la déclaration d'un état d'urgence par l'USDTP en raison d'une menace exercée sur les humains par des être nommés les « alternés ». Il s'agit de créatures monstrueuses capables d'imiter l'apparence humaine, mais dont les visages, par certaines subtilités – sourires figés, regard fixe, composantes du visages manquants, proportions déformées –, laissent entrevoir la nature extrahumaine.

L'objectif de ces entités est de traquer les êtres humains, et de les tuer. L'USDTP prodigue le THINK PRINCIPIE⁵, des conseils de survie et de défense, ainsi que de reconnaissance des « alternés ». La vraisemblance de cette première scène plonge la·e spectateur·rice dans une confusion alimentée par la reprise de codes réalistes (logos, ton d'alerte, vocabulaire de prévention, consignes de survie, organisme gouvernemental, etc.) donnant une crédibilité apparente au danger.

Un second exemple est donné par le premier épisode de la websérie GEMINI HOME ENTERTAINMENT⁶. Intitulé *Channel Surfing* (formule que l'on pourrait traduire par « Zapping de Chaînes »), il s'ouvre lui aussi par un grésillement visuel rapide. L'épisode se présente comme une publicité pour un programme éducatif nommé GEMINI HOME ENTERTAINMENT disponible en cassettes VHS. Son traitement visuel évoque les programmes télévisés éducatifs des années 1980 et 1990 : fond vert sombre, typographie

4. *The Mandela Catalogue*, Vol. 1, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=C8dI2w6pMos>.

5. THINK : Principe fondamental reposant sur 5 principes. *Tell* (signaler) : signalez votre rencontre à une personne en position d'autorité ; *Hinder* (empêcher) : empêchez le mouvement des « alternés » ; *Identify* (identifier) : identifiez le type de classe ; *Neutralize* (neutraliser) : neutralisez l'« alterné » ; *Know your place* (connaître) : connaissez votre position dans la réalité. Traduction établie par l'autrice.

6. GEMINI HOME ENTERTAINMENT, *Channel Surfing*, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=tlioexPwxA>.

Fig. 5. Alex Kister, *The Mandela Catalog, Vol. 1*, 2021



[vidéo], 0:02 m, <https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos>. Capture d'écran, logo du Département des phénomènes temporels des États-Unis (USDTP).

© Alex Kister

Fig. 6. Alex Kister, *The Mandela Catalog, Vol. 1*, 2021



[vidéo], 0:34 m, <https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos>. Capture d'écran, illustration de l'USDTP de la différence entre un « alterné » et un homologue humain originel.

© Alex Kister

Fig. 7. Alex Kister, *The Mandela Catalog, Vol. 1*, 2021

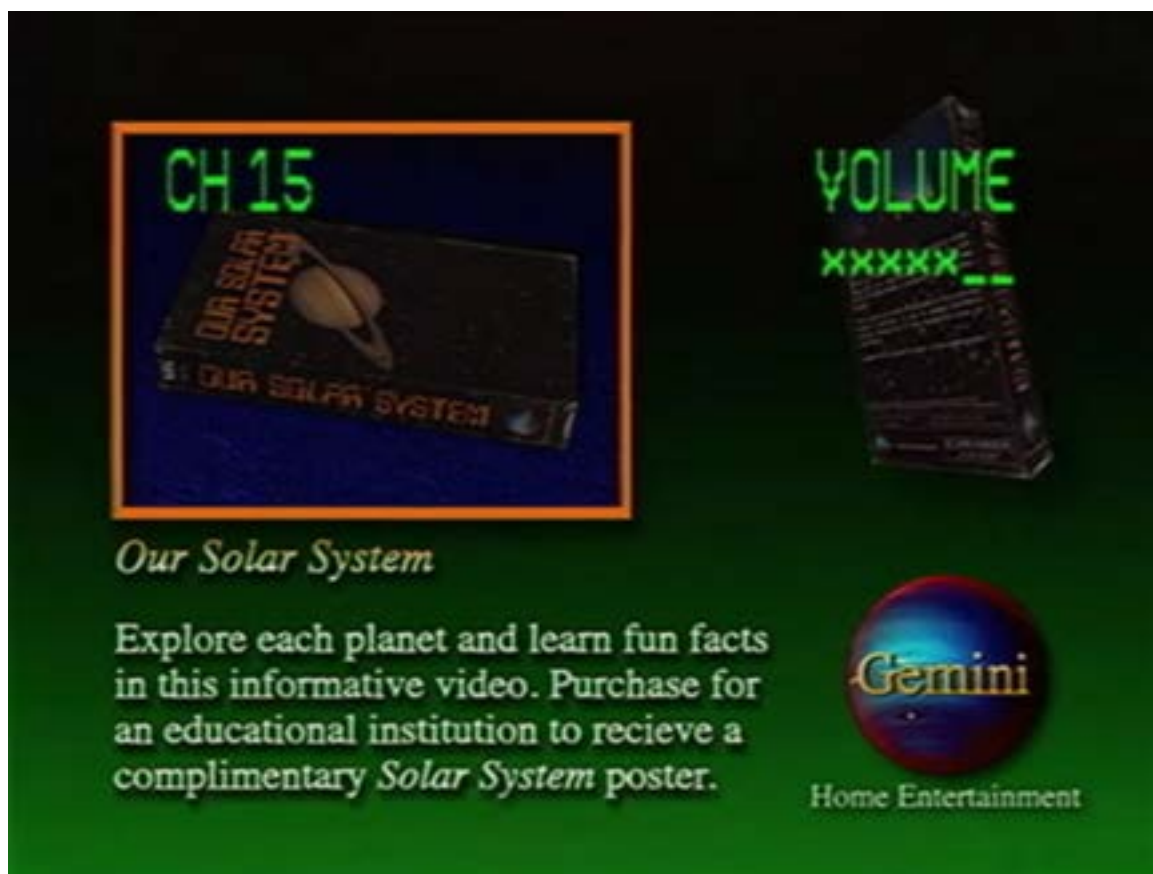


[vidéo], 2:18 m, <https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos>. Capture d'écran, photo comparative de la différence entre un « alternés » de type trois (imposteur/imitateur imparfait) et un homologue humain originel.

© Alex Kister

simple, image dégradée, incrustation graphique rudimentaire, logo du programme télévisé GEMINI HOME ENTERTAINMENT, simulation d'un zapping visuel. Des éléments comme la mention « CH15 », en référence au numéro de chaîne sélectionné ou à l'indication de l'augmentation du volume sur l'écran, renforcent l'évocation de la culture audiovisuelle analogique de la télévision. L'épisode prend ainsi la forme d'un prologue, présentant les divers chapitres qui constituent tout autant le programme pseudo-éducatif GEMINI HOME ENTERTAINMENT en lui-même que la websérie fictive.

Fig. 8. Remy Abode, *GEMINI HOME ENTERTAINMENT, CHANNEL SURFING*, 2020



[vidéo], 0:01m, <https://www.youtube.com/watch?v=tlieaXPwxA>.

Capture d'écran, de la première scène de l'épisode présentant le programme GEMINI HOME ENTERTAINMENT.

© Remy Abode

La websérie *Vita Carnis*⁷ démarre, quant à elle, d'une toute autre manière. Le premier épisode, intitulé *Vita Carnis – Living Meat Research Documentary 1 – Intro*

7. Darian Quilloy, *Vita Carnis – Living Meat Research Documentary 1 – Intro and The Crawl*. <https://www.youtube.com/watch?v=xNc-jv3d200>.

and The Crawl (« Recherche sur la viande vivante – Introduction et exploration ») s'ouvre sur plusieurs avertissements destinés à préparer le spectateur-rice aux images qui vont suivre. Apparaissent d'abord le mot « WARNING », inscrit en rouge à l'écran, puis une série de « trigger warnings »⁸ typographiés en blanc sur fond noir, signalant la présence de « contenus gore, violents, de scènes liées à la mort ainsi que de lumières clignotantes ». Le plan suivant introduit un nouvel avertissement en rouge. Sous la mention « DOCUMENTS CLASSIFIÉS » figure alors le texte suivant :

La loi fédérale prévoit de lourdes sanctions civiles et pénales pour le visionnage non autorisé de ces images. Toute reproduction, distribution ou diffusion de cette vidéo est interdite. La possession de ces images peut entraîner une enquête et une détention. S'il est remis en liberté, le prévenu s'exposera à une amende de 500 000 \$⁹.

De toute évidence, ces indications visent à occulter la dimension fictionnelle du contenu regardé. Ainsi, dès les premières secondes, ces webséries installent un trouble spécifique, loin des codes du spectaculaire. Reposant sur le détournement de formats médiatiques familiers et crédibles, ce trouble peut prendre la forme d'un dispositif de zapping, d'un message d'alerte, d'un programme scientifique ou encore d'images d'archives. Ces productions introduisent une grammaire audiovisuelle fondée sur des logos, une typographie blanche et sobre sur fond uni, la mention d'image d'archive, un ton impersonnel, des schémas didactiques, des consignes, la présence fictive des autorités américaines¹⁰, un vocabulaire scientifique et administratif. Il s'agit, en somme, de codes empruntés à un imaginaire audiovisuel et à un vocabulaire associé à l'autorité gouvernementale, et particulièrement étasunienne. Ces codes réactivent ainsi un imaginaire médiatique collectif

8. Notice placée avant le début d'un contenu web, un article en ligne, e-mail ou post, pour prévenir des potentiels déclencheurs de traumatismes. <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/trigger-warning>.

9. Traduction établie par l'autrice.

10. Dans les webséries d'*analog horror*, les autorités américaines, fédérales, d'un État ou locale, sont souvent présentes en tant que interlocutrices du spectateur de la vidéo concernant un danger, une menace, et afin de prodiguer des conseils de survie.

associé aux formats institutionnels pédagogiques et scientifiques diffusés aux États-Unis entre les années 1970 et la fin des années 1990.

Tout en cherchant à susciter le trouble, les trois webséries déploient des stratégies spécifiques pour rendre l'image incertaine et fragiliser la confiance du-e la spectateur-riche : *The Mandela Catalog* met en place une émission destinée à avertir et à protéger la population face à la menace des « alternés » sur l'humanité tandis que *Gemini Home Entertainment* emprunte la forme de cassettes VHS éducationnelles recensant une invasion extraterrestre en lien avec un événement apocalyptique imminent par une dégradation progressive. *Vita Carnis*, enfin, se présente comme une série documentaire pseudoscientifique classifiant des êtres de chair ayant envahi notre planète.

Dans ces productions, la récurrence des formes médiatiques telles que les programmes d'alerte, les documentaires pseudoscientifiques ou éducatifs produit un effet de crédibilité. Ces formes sont rassurantes, car elles sont culturellement associées à des institutions censées transmettre des information fiables et vérifiés : école, télévision publique, autorités scientifiques, gouvernementales et sanitaires. Pourtant, une fois déplacés dans un cadre fictionnel, leurs discours cessent d'assurer une fonction rassurante et font naître un malaise. Ce basculement du connu vers l'étrange s'apparente à ce que Sigmund Freud nomme l'*Unheimliche* (1919), « l'inquiétante étrangeté¹¹ ». Celle-ci désigne la confusion ou la sensation désagréable qui surgit en nous lorsque quelque chose de connu, d'ordinaire et de familier devient soudainement angoissant. Dans le cadre des webséries étudiées, le familier ne renvoie pas à un contenu mais à des formes médiatiques ordinaires devenues menaçantes. Le malaise ne repose pas uniquement sur le trouble freudien. Il se construit également dans le traitement visuel et sonore de l'image, lorsque les caractéristiques de la défaillance technique sont érigées en principe esthétique, au point que l'image semble instable voire hantée, comme traversée par une présence qui la parasite. Cette altération rend incertain ce que l'image donne à voir. Elle ne garantit plus ce qu'elle montre

11. Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres essais* [*Das Unheimliche*, 1919], Paris, Gallimard, 1985.

et devient un espace d'instabilité entre le vrai et le faux. Dans *Gemini Home Entertainment*, une fois adoptée l'apparence rassurante des cassettes vidéo des années 1980 et 1990, le cadre installe une confiance implicite, qui, à mesure que l'image se détériore cependant par des interférences ou des coupures soudaines, venant révéler subitement une autre couche de la narration, celle de la menace cosmique. Derrière l'apparente neutralité du programme, la websérie laisse entrevoir les signes – touchant à la fois l'espace, l'environnement et le vivant – d'une invasion extraterrestre et d'un basculement apocalyptique. La dégradation altère non seulement l'image et le son au fur et à mesure de la série, mais également la narration. Dès le premier épisode intitulé OUR SOLAR SYSTEM, nous apprenons que, depuis les années 1930, la Terre est confrontée à une invasion extraterrestre dénommée « L'Iris ». Cette présence dotée de conscience et matérialisée sous la forme d'un œil, s'avère être une planète jusqu'à lors inconnue. Les épisodes suivants dévoilent progressivement divers indices quant à cette mystérieuse entité, comme le fait que les tempêtes touchant la Terre ne relèvent désormais plus de simples événements climatiques. L'envoi d'une sonde spatiale vers l'Iris met en évidence l'existence de créatures et d'organismes liés à cette dernière, tandis qu'une étrange contamination affecte peu à peu les forêts, les sols, les habitations et même les êtres humains. Sans que ses motivations soient clairement explicitées, l'Iris se construit alors comme une présence hostile à la vie sur Terre.

Dans *The Mandela Catalog*, l'inquiétante étrangeté surgit d'une autre manière. Les « alternés », nous l'avons vu, ne relèvent pas d'une monstruosité spectaculaire, mais d'une altération de la figure humaine. Leurs visages, presque humains mais subtilement déformés, troublent les repères de l'identification humaine, selon quatre modalités. Le « type un », les *doppelgangers*, se présente comme une copie presque parfaite de l'humain, tout en laissant apparaître de légères variantes comme une expression étrange du visage. Le « type deux », les *indicibles*, est immortel et possède des pouvoirs surnaturels. Le « type trois », les *imposteurs/imitateurs imparfaits*, est une copie

Fig. 9, Remy Abode, *GEMINI HOME ENTERTAINMENT, OUR SOLAR SYSTEM*, 2019



[vidéo], 3:30 m, <https://www.youtube.com/watch?v=6gCUsofgjvs>,
capture d'écran, première mention de l'Iris dans l'épisode *OUR SOLAR SYSTEM*.

© Remy Abode

Fig. 10, Remy Abode, *GEMINI HOME ENTERTAINMENT, OUR SOLAR SYSTEM*, 2019



[vidéo], 3:34 m, <https://www.youtube.com/watch?v=6gCUsofgjvs>,
capture d'écran, première mention de l'Iris dans l'épisode *OUR SOLAR SYSTEM*.

© Remy Abode

extrêmement défectueuse de l'humain. Il peut présenter une tête sans visage, des parties du corps particulièrement longues ou une anatomie à l'envers. Enfin, le « type quatre », les *tulpa*, est un « alterné » créé par l'imagination d'un individu, le plus souvent d'un enfant. N'importe quel visage familier peut devenir suspect, une crise de la confiance en l'autre s'installe alors ainsi qu'un malaise durable. Dans *The Mandela Catalog*, ce n'est toutefois pas seulement l'apparence des créatures qui inquiète. Les coupures, les déformations et les arrêts sur images contribuent à rendre leur perception instable. L'image ne se contente pas de représenter un danger mais devient le danger elle-même, c'est-à-dire le lieu où s'installe l'incertitude provoquée par une humanité altérée. L'image devient le lieu d'une incertitude parce qu'elle donne à voir des figures qui semblent humaines sans pouvoir être clairement identifiées. Le visage, habituellement associé à l'identité et à la reconnaissance d'autrui, cesse ainsi d'offrir un repère stable.

En dernier lieu, *Vita Carnis* emploie une troisième stratégie de trouble, tout aussi déstabilisante. La websérie mobilise, nous l'avons vu, les codes du documentaire scientifique (voix off, schéma didactiques, classification biologique, séquence d'observation). Or si le propos semble rationnel, il est cependant remis en question par le sujet même qu'il expose : la description scientifique d'organismes anthropophages composés de chair, et présentés comme faisant partie intégrante du milieu biologique terrestre. Ce contraste a pour effet troublant de conférer un semblant de vérité à l'existence de ces créatures monstrueuses. Si le discours scientifique employé est vraisemblable, argumenté et structuré, les créatures de chair sont fondamentalement improbables et fissurent l'apparente fiabilité du dispositif documentaire. Ainsi, dans ces trois productions, l'altération ne relève pas d'un simple choix esthétique : elle transforme le statut de l'image et instaure une relation instable entre celle-ci et le spectateur·rice.

Un dernier effet, relatif à la narration fragmentée, prolonge cette instabilité. Les épisodes, en effet, ne suivent pas une intrigue linéaire classique. Ils entretiennent plutôt une logique de dispersion et de lacunes informationnelles,

Fig. 11, Alex Kister, *The Mandela Catalog*, Vol. 1, 2021



[vidéo], 2:06 m, <https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos>,
« alterné » de type un : DOPPELGÄNGER.

© Alex Kister

Fig. 12, Alex Kister, *The Mandela Catalog*, *Overthron*, 2021



[vidéo], 2:06 m, <https://www.youtube.com/watch?v=qOEPOiu8YkI>, « alterné » de type deux : Indicible
(dont l'ange Gabriel est le seul représentant).

© Alex Kister

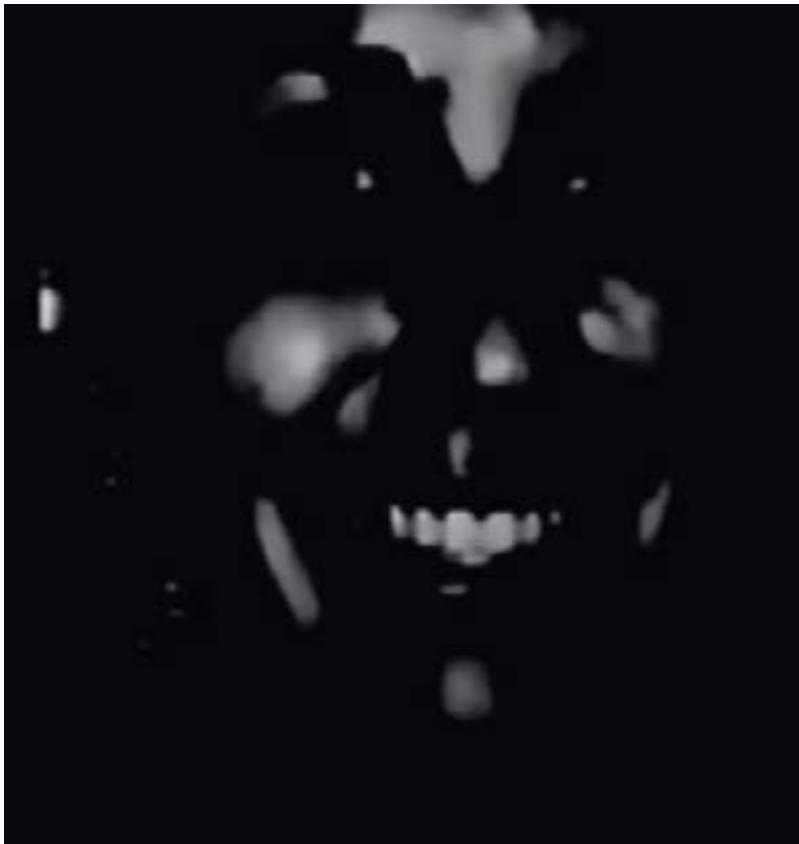
Fig. 13, Alex Kister, *The Mandela Catalog*, Vol. 1, 2021



[vidéo], 2:22 m, <https://www.youtube.com/watch?v=C8dI2w6pMos>, « alterné » de type trois :
Imposteurs/imitateurs imparfaits.

© Alex Kister

Fig. 14, Alex Kister, *The Mandela Catalog*, Vol. 333, 2022



[vidéo], 2:22 m, https://www.youtube.com/watch?v=rjMFrVk2d_I, « alterné » de type quatre : Tulpa.

© Alex Kister

et peuvent parfois se contredire. L'espace et le temps y sont indéterminés. La·e spectateur·rice se trouve face à un espace instable où il n'y a ni intrigue structurée ni cadre initialement installé. L'image n'est pas maîtrisable par le regard mais engage ceux qui la regardent ; elle les déplace et les remet en question. Dans le cadre des webséries d'*analog horror*, voir l'image ne veut pas dire la posséder, mais accepter d'être déplacé par elle en retour. Fragmentaire et incertaine, elle contraint la·e spectateur·rice à rester dans une position d'incertitude interprétative. Le trouble naît de la manière dont l'image résiste à une compréhension stable et complète, dans les conditions de rencontre, dans l'absence d'un seuil du passage de la réalité à la fiction explicitement énoncé, et se prolonge lors du visionnage.

Expérimenter la peur

Une fois cette immersion dans le trouble opérée, la peur ne s'expérimente pas dans le visionnage sous les formes spectaculaires du « screamer »¹², du gore ou de la brutalité. Elle se distingue de l'horreur classique, qui est généralement construite sous la forme d'une tension ou d'une énigme suivie d'une résolution ou d'un choc. Elle passe plutôt par une temporalité étirée, faite de longs silences, de la répétition de messages interrompus et de présences étranges.

Plus précisément, dans *The Mandela Catalog*, les « flash info » télévisés présentés sous la forme d'annonces officielles gouvernementales laissent progressivement place à une angoisse suscitée par la porosité de la frontière entre humain et « alterné » – mais aussi à une paranoïa. *Gemini Home Entertainment* installe, de son côté, un climat anxigène alimenté par l'accumulation d'informations inquiétantes relatives à une menace cosmique pesant sur le monde. Quant à *Vita Carnis*, les organismes anthropophages sont décrits méthodiquement comme une espèce intégrée aux milieux naturels terrestres, et qui, dans la même lignée que *Gemini Home Entertainment*,

12. Un *screamer* est une animation ou une image, qui est insérée subitement dans un jeu ou une vidéo afin de provoquer la peur subite chez la·e spectateur·ice. Il représente généralement un personnage malveillant ou une créature effrayante.

instaurent un climat pessimiste quant à la survie de l'humanité. Dans ces trois productions, cette dernière apparaît donc menacée par les entités cosmiques, qui gagnent peu à peu du terrain.

Lors du visionnage des webséries d'*analog horror*, avant de pouvoir identifier la peur comme telle, le corps est traversé par une tension, un malaise, parce que Brian Massumi définit, dans *La politique de la peur au quotidien* (1993), comme une vibration entre le corps et des forces¹³. Le·e spectateur·rice n'est pas passif·ve mais adopte une posture d'enquêteur·rice. La fragmentation du récit, l'absence d'explications explicites et la présence d'indices disséminés l'amènent à chercher du sens par lui·elle-même, à s'interroger, consulter des forums, mettre sur pause le film ou en revoir certains passages. L'expérience dépasse ainsi l'écran : les communautés en ligne telles que *Discord* ou les forums constituent un écosystème à part entière, en prolongeant le récit par des théories et des interprétations collectives. Cette participation active ne dissipe pas nécessairement l'angoisse mais la redistribue. La théorie du « Weirid et de l'Eerie » formulée par le philosophe britannique Mark Fisher¹⁴ peut nous aider à penser cette expérience. Le « Weirid » correspond à l'intrusion de l'impossible dans le réel. Par exemple, dans *The Mandela Catalog*, cette intrusion se matérialise par les « alternés », qui ressemblent aux humains tout en présentant des visages altérés. L'« Eerie » – « la mauvais augure » – renvoie quant à elle à un trouble ou un malaise lié à une présence ou une absence inexplicable. Dans *Gemini Home Entertainment*, elle se manifeste par une force cosmique qui agit sans jamais se donner pleinement à voir. Dans *Vita Carnis*, elle prend forme à travers des entités biologiques méthodiquement documentées mais scientifiquement improbables. Cette expérience émotionnelle est aussi une expérience de vulnérabilité : le·a spectateur·rice ne maîtrise ni le récit, ni son propre ressenti. Iel ne peut anticiper clairement l'histoire. Cette impuissance fait écho à l'instabilité de notre monde tangible, dans lequel nous ne maîtrisons ni les

13. Brian Massumi, *et al.*, *The Politics of Everyday Fear*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993.

14. Mark Fisher, *The Weirid and the Eerie*, Londres, Watkins Media, 2017.

crises, ni les instabilités politiques, ni les violences systémiques subies par les groupes opprimés. Si les webséries d'*analog horror* ne représentent pas explicitement ces crises, elles en reprennent néanmoins le régime d'instabilité, entre incertitude, pertes de repères, fragilité des autorités et difficultés d'anticipation.

Apprendre à avoir peur

Ces productions ouvrent ce que l'on pourrait nommer un « espace d'apprentissage cathartique ». Si, chez Aristote, la catharsis repose sur une purgation des passions, par laquelle la tragédie conduit la·e spectateur·rice vers un soulagement et une purification, les webséries d'*analog horror* en proposent une autre lecture. Dans leur cadre, la peur n'est pas expulsée mais plutôt traversée, reconnue et réinscrite dans le rapport du·e la spectateur·rice aux images et au monde. Loin d'être seulement subie comme une force venant de l'extérieur, elle devient une expérience que l'on peut observer, traverser et s'approprier. La notion de survivance (*Nachleben*) forgée par Aby Warburg peut éclairer ce processus. Entendue comme une persistance et une réactivation de formes visuelles et affectives à travers le temps, la survivance ne désigne pas seulement la mobilisation d'images du passé, mais également la réapparition de formes, de gestes et d'images qui ont traversé le temps et se manifestent dans d'autres contextes¹⁵. Les webséries d'*analog horror* peuvent être lues de cette manière, dans la mesure où elles articulent des formes de peurs ancestrales (obscurité, vide, perte d'identité, monstre, figures et structures incarnant le pouvoir) à des angoisses actuelles comme la surveillance numérique, les tensions politiques contemporaines ou la désinformation. *Gemini Home Entertainment* évoque une menace planétaire, *The Mandela Catalog* met en scène une angoisse identitaire et *Vita Carnis* brouille la frontière entre la connaissance scientifique et une terreur biologique.

Plus largement, ces productions construisent une expérience de la vulnérabilité. Elles confrontent la·e spectateur·rice à l'acceptation de la peur, au fait

15. Aby Warburg, *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, L'écarquillé / INHA, 2012.

de ne pas tout comprendre. Apprendre à avoir peur signifie reconnaître cette émotion plutôt que de la refouler ou de l'anesthésier. Dépassant le cadre d'une expérience strictement individuelle, la peur circule dans les espaces numériques partagés – commentaires YouTube, discussions Reddit¹⁶, communautés en ligne et wiki participatifs¹⁷. Elle y devient une matière partagée, reprise, discutée, réécrite et prolongée. Ainsi partagée, elle acquiert une portée politique, dans la mesure où elle s'ancre dans une expérience collective d'interprétation du réel, des images et des formes de l'autorité. En ce sens, les webséries d'*analog horror* ne proposent pas uniquement un divertissement effrayant, mais un dispositif affectif plus complexe. En perturbant les cadres traditionnels de la fiction d'horreur, elles invitent le·a spectateur·ice à expérimenter l'incertitude et à accepter sa vulnérabilité ainsi que la fragilité de ses repères. Les webséries d'*analog horror* apparaissent finalement comme des formes qui ne se limitent pas à représenter la peur mais qui en organisent également l'expérience. Leur esthétique analogique, leur narration fragmentée et leurs reprises de formats familiers troublent à la fois le rapport que les spectateur·rices entretiennent avec les images et la frontière entre fiction et réalité. La peur se présente dans ces productions de façon diffuse, progressive et incertaine. Le·e spectateur·rice doit accepter de ne pas tout comprendre, d'avoir à interpréter, à douter ou à enquêter avec sa propre vulnérabilité. Les webséries d'*analog horror* peuvent être ainsi pensés comme des espaces d'apprentissage de la peur. La peur devient habitable : elle n'est plus une émotion à refouler ou à neutraliser, mais se vit comme une expérience à traverser, à comprendre et à s'approprier. L'*analog horror* peut dès lors être considéré comme un outil d'empouvoirement. Loin d'être

16. Site web communautaire dans lequel les utilisateurs créent et partagent des contenus majoritairement sous forme de discussion et de partage de créations. Le nom du site web est un jeu de mot, « read it » étant un homophone qui signifie « je l'ai lu ». Reddit héberge une grande communauté d'amateurs des webséries d'*analog horror* qui partagent de nombreux sujets de discussion.

17. Site web collaboratif où les utilisateurs participent à créer du contenu sur des pages, qui peuvent être créées, modifiées et enrichies. Souvent, ces pages rassemblent des informations et les actualités autour d'un sujet. Beaucoup de pages wiki rassemblent des informations sur les webséries d'*analog horror*, de leur description chronologique à l'analyse des éléments, et bien d'autres.

négligeable, sa portée réside dans la possibilité offerte aux spectateur·rices de regarder – enfin – leur peur en face.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- ARISTOTE, *La Poétique*, texte, traduction et notes par Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, Paris, Seuil, 1980.
- BERNOLIN Thomas, *Vers une esthétique conspirationniste dans le cinéma d'horreur found footage et les nouveaux médias*, mémoire de master, université de Strasbourg, 2023.
- COHEN Jeffrey Jerome (dir.), *Monster Theory: Reading Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.
- DIDI-HUBERMAN Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Éditions de Minuit, 1992.
- FISHER Mark, *The Weird and the Eerie*, Londres, Watkins Media, 2017.
- FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais [Das Unheimliche, 1919]*, Paris, Gallimard, 1985.
- MASSUMI BRIAN, *The Politics of Everyday Fear*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993.
- WARBURG Aby, *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, L'écarquillé/INHA, 2012.

Articles

- BERNOLIN Thomas, « Chercher le fantôme dans le pixel. Vers une esthétique du complot dans le found footage d'horreur », *RadaЯ*, 8, 2023, <https://doi.org/10.57086/radar.586>.