Design
Arts
Médias

Creepypasta de mode outdoor : une traduction sensible de la théorie critique du design ?

Manon Flacher

2026-06-15

Manon Flacher est designer spécialisée dans le domaine de la mode et du vêtement technique. Doctorante à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz, ses recherches portent un regard critique sur la capacité de la mode outdoor à faire à nouveau « résonner le monde ».

Résumé
Cet article explore la traduction sensible de la théorie critique du design : nous chercherons comment traduire de façon sensible la complicité du design dans le retrait du monde. Nous défendrons la thèse d'une traduction « horrifique » de ce recul énigmatique, éclairée par une lecture critique de la mode outdoor. Nous introduirons alors l'élaboration d'une « creepypasta » qui, puisant dans les éléments de langage de cette mode, sera argumentée comme un format favorable à la compréhension théorique par la réitération de l'expérience esthétique. Notre démonstration s'articulera au rythme des caractéristiques fondamentales de la traduction sensible : l'effet émotionnel, l'inclusivité et la multimédialité, la subversion, et enfin le périmètre de l'audience.

Abstract
This article explores the sensitive translation of critical design theory: we will examine how to sensitively translate design's complicity in the mysterious withdrawal of the world. We will defend the thesis of a "horrific" translation of this enigmatic retreat, based on a critical reading of outdoor fashion. We will introduce the development of a "creepypasta", drawing inspiration from the design language of this fashion, argued as a framework able to target theoretical understanding through the reiteration of the aesthetic experience. Our argument will unfold through the fundamental characteristics of sensitive translation: emotional impact, inclusivity and cross-media expression, subversion, and finally, audience scope.

Introduction

Qu'en est-il de la réception des théories du design[1] ? Les concepts, les définitions opératoires et les connaissances scientifiques qu'elles mobilisent parviennent-ils à retenir l'attention ? Ces théories ne souffrent-elles pas d'une aridité formelle et d'un niveau d'abstraction qui nuiraient à leur lisibilité et réduiraient leur portée à un cercle restreint d'initiés convaincus ? Pour Catherine Chomarat-Ruiz, ces théories gagneraient à être traduites de façon sensible : en suscitant l'émotion et l'imaginaire en recourant aux médias artistiques, nous pourrions faciliter la compréhension de leurs propos et ainsi toucher « les plus réfractaires au langage conceptuel et théorique[2] ». Or, si la théorie critique du design qu'elle propose s'expose elle aussi au risque d'être perçue comme « aride, compliquée, voire rébarbative[3] », s'enfermant alors dans un entre-soi intellectuel. Si cette théorie critique doit encore trouver son audience auprès des designers, travailler à sa traduction sensible semble tout aussi essentiel pour que son propos dépasse le cadre d'un public averti au design.

Parmi les éléments inhérents à cette théorie critique du design, nous traduirons de façon sensible le concept de recul énigmatique du monde, emprunté au sociologue Hartmut Rosa. Dans son ouvrage *Rendre le monde indisponible*, Rosa nous entretient de ce retrait du monde qu'il désigne comme le « revers paradoxal » d'une modernité institutionnellement axée sur le désir individuel d'étendre toujours plus notre horizon[4]. Car, selon lui, ce programme de mise à disposition qu'elle instaure ne fonctionne pas, et « bascule littéralement en son contraire[5] » : à mesure que nous exploitons techniquement et scientifiquement le monde, il se dérobe, nous échappe, et semble « se fermer à nous de manière mystérieuse[6] ». Face à ce monde devenu sourd, nous nous trouvons incapables d'entrer en relation avec lui autrement que dans un rapport hostile. Les fragments de monde désormais considérés comme des objets qu'il s'agit de connaître, d'atteindre, de conquérir, de dominer ou d'utiliser cessent d'être familiers et accueillants pour devenir stériles, imprévisibles, voire menaçants. Le monde lui-même finit par nous faire face avec indifférence, devenant constitutivement indisponible. Traduire sensiblement ce concept de recul du monde impliquera donc de s'interroger sur « la manière dont nous nous mettons en relation avec

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

l'indisponible[7] ». Cet *indisponible*, propre à un monde qui se dérobe, diffère largement de l'indisponibilité originelle au sein de laquelle la vitalité, le contact et l'expérience réelle peuvent naître. Lorsque le monde se dérobe sous notre maîtrise, l'indisponibilité est plus radicale et plus grave : elle sape notre efficacité personnelle[8]. Nous considérerons ainsi le retrait du monde comme un retournement de la disponibilité en une indisponibilité, et nous chercherons à le traduire de façon sensible en tant que mouvement d'inversion paradoxale.

Si notre sociologue met en relation ce concept avec des productions artistiques préexistantes pour souligner l'indisponibilité qui le caractérise, un enjeu majeur de la traduction sensible de la théorie critique du design consiste à produire des traductions « endogènes[9] », c'est-à-dire propres à celle-ci et non pas illustratives. Notre travail se veut donc impulsé par la théorie elle-même : à partir du concept formulé par Hartmut Rosa, nous nous efforcerons de traduire sensiblement la complicité du design dans ce retrait du monde. Cette communication explore comment traduire de façon sensible la théorie critique du design en ciblant la participation du design au désir d'extension de notre accès au monde. Il s'agira d'analyser comment toucher la sensibilité de tout un chacun pour éveiller les consciences à la complicité du design dans l'indisponibilité progressive du monde. Nous appuierons notre argumentaire sur la définition opératoire d'une traduction sensible mettant en évidence son fonctionnement et ses caractéristiques fondamentales : l'effet émotionnel, l'inclusivité, la multimédialité, et la subversion[10]. Nous explorons ici l'argumentation d'une expérience esthétique propre à la traduction sensible du recul du monde. Par-là, nous défendons l'idée que l'expérience sensible est fondamentale dans une « stricte » traduction sensible, même si elle ne représente pas sa finalité, qui reste d'éclairer le jugement et de transmettre de la connaissance.

1. Émouvoir : solliciter l'imagination pour susciter des émotions

L'efficacité et la portée d'une traduction sensible tiennent à l'effet émotionnel qu'elle produit sur une audience. Elle s'adresse « en priorité à notre sensibilité, visent à susciter des émotions, afin de permettre *in fine* une compréhension rationnelle[11] ». Le point de départ de nos réflexions s'attache au caractère émotionnel de notre traduction sensible : comment solliciter l'imagination pour traduire sensiblement le retrait du monde ?

1.1 La peur comme émotion fondamentale

Hartmut Rosa présente la *peur* comme une forme élémentaire de notre relation au monde. Puis il souligne que la perte du monde incarne la « peur fondamentale, élémentaire et constitutive de la modernité[12] ». Comme un moteur, cette peur accompagne dès son début le programme d'extension de notre accès au monde qui basculera au bout du compte en son contraire. Ce sentiment d'angoisse et d'effroi se retrouve dans certaines descriptions que Rosa nous offre d'un monde devenu sourd. Selon notre sociologue, l'expérience d'un « monde qui serait complètement connu, planifié et dominé serait [celle d'] un monde mort[13] » où règne le silence, l'incolore et le froid : puisque le monde a reculé, la vie s'est dérobée à nous. Cette indisponibilité devient même horrifique lorsqu'il fonde son discours sur les images convoquées par Friedrich von Schiller pour déplorer un monde moderne dépourvu de résonance dans son poème *Les Dieux de la Grèce* (1788) — « "carcasse hideuse", "enveloppe sinistre", "effroi", "souffle glacé du nord"[14] ». L'efficacité de notre traduction sensible pourrait ainsi reposer sur cette peur, qui cadrerait l'expérience esthétique. Mais l'imaginaire produit par la traduction sensible du recul du monde devrait-il impérativement mobiliser l'horreur ? Notre réponse consiste à distinguer entre l'intention émotionnelle portée par le récit de la traduction sensible et l'effet émotionnel qu'il produira sur l'audience. Les confondre pourrait réduire la traduction sensible à une simple évocation du concept, ou reviendrait à céder au spectacle en misant à outrance sur cette tonalité horrifique. Prenons à titre d'exemple l'œuvre d'H.P. Lovecraft. Dans ses récits, ce n'est pas la peur ou la terreur que partagent les personnages et les lecteurs : les personnages de Lovecraft sont souvent terrifiés, mais ses lecteurs le sont rarement[15]. La fascination, en revanche, semble être une

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

émotion partagée dont la puissance touche au jugement éclairé des lecteurs — cette fascination devient le moteur d'une fatalité du récit qu'ils peuvent, contrairement aux personnages, largement prédire. Quelle émotion notre traduction sensible chercherait-elle à solliciter pour susciter une compréhension rationnelle ?

1.2 L'indisponible : une tonalité de l'*eerie* ?

Traduire de façon sensible le recul du monde implique d'interroger notre relation avec l'*indisponible* — un indisponible qui sape notre efficacité personnelle. Celui-ci tend à surgir dans nos vies et cette modalité d'apparition n'est pas anodine. Hartmut Rosa souligne que la vie « s'accomplit dans l'interaction entre ce qui est disponible et ce qui, tout en restant indisponible pour nous, nous "regarde" pourtant[16] ». L'indisponible agirait ici en arrière-plan, comme si nous étions observés ou manipulés par une entité cachée qui menace de créer une réalité de plus en plus opaque et incertaine. Cet *agent* qui ne se manifeste jamais directement vient créer un frisson, et touche à un sentiment d'étrangeté. Les émotions qui accompagnent l'inversion paradoxale d'un monde qui se dérobe pourraient alors relever d'une inquiétante étrangeté au sens de l'*eerie*[17] de Mark Fisher. Selon Fisher, l'*eerie* advient par un échec d'absence ou par un échec de présence : sa sensation se produit soit lorsqu'il y a quelque chose là où il ne devrait rien y avoir, soit lorsqu'il n'y a rien là où il devrait y avoir quelque chose[18]. Le pouvoir d'agir représente donc l'énigme qui se cache derrière toutes les manifestations de l'*eerie*. Plus spécifiquement, il s'agit pour Fisher de traiter du pouvoir d'agir de l'immatériel et de l'inanimé. Il attire notamment notre attention sur la façon dont nous sommes « pris dans les rythmes, les pulsions et les motifs des forces non humaines[19] » en prenant pour exemple l'action du capital qui est, pour lui, « à tous les niveaux, une entité étrange, créée à partir de rien, et qui exerce néanmoins plus d'influence que n'importe quelle entité prétendument substantielle[20] ».

Si l'intention émotionnelle portée par le récit de notre traduction sensible et l'effet émotionnel qu'il produira sur l'audience se situe dans l'inquiétante étrangeté de l'*eerie*, le concept de Fisher nous permet de pousser plus loin notre quête d'imaginaire. L'indisponibilité propre au retrait du monde pourrait-elle être traduite sensiblement comme un *indisponible* qui viendrait nous hanter ? Face au recul énigmatique du monde, l'indisponible serait-il l'opposé obsédant du disponible ?

1.3 Une compréhension hantologique du retrait du monde

Si nous sollicitons l'imaginaire au travers de la hantise, alors le recul énigmatique du monde se traduirait de façon sensible dans une réalité hantée par l'indisponible. Cette perspective d'une indisponibilité que nous tentons par tous les moyens d'exclure ou de refouler, mais qui persiste en marge du réel pourrait être mise en relation avec ce que Rosa désigne comme « le retour de l'indisponible sous forme de monstre[21] ». Il identifie la conséquence ultime du retrait du monde comme le retour de l'indisponibilité dans la vie concrète sous une forme modifiée et angoissante. Ainsi des choses dont nous avons disposé en toute certitude se retrouvent brutalement hors d'atteinte — il illustre son propos par quelques exemples comme « des serrures qu'on ne peut plus ouvrir, des lumières ou des machines que nous ne pouvons plus éteindre, des ordinateurs au comportement totalement erratique[22] ». Faisons alors un pas de plus dans cette logique de la hantise. Nous analysons le recul du monde comme le retournement d'un désir de disponibilité en une indisponibilité qui sabote nos actions. Ce que nous cherchons à traduire correspondrait alors à une sorte de *maintenant* au cours duquel agirait ce mouvement d'inversion paradoxale du monde qui se dérobe. Pourtant, lorsque nous mettons à notre disposition un fragment de monde, il est facile d'imaginer que rien ne se passe réellement « maintenant ». Une question se pose alors : quand l'indisponible se matérialisera-t-il ? L'indisponible n'arrivera peut-être jamais, mais il est également paradoxalement déjà là. S'il était absent, comment pourrions-nous continuer de répondre sans cesse au monde par une emprise hostile et des tentatives d'atteindre et de maîtriser toujours plus l'incontrôlable ? Comme le souligne Carolyn Dinshaw dans son travail sur le caractère spectral et queer du temps, nous devons nous interroger sur la nature de ce *maintenant* : est-ce « maintenant » ou « tout de suite[23] »? Le recul du monde serait un moment qui se reporte indéfiniment, perturbant le sens de l'immédiateté. Alors, adopter une compréhension hantologique de notre concept pourrait nous aider à sa traduction sensible. L'hantologie[24] de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

Jacques Derrida suggère que rien ne jouit d'une présence pure. Tout ce qui est immédiat et présent selon l'ontologie occidentale traditionnelle est hanté par tout ce qu'il n'est pas — c'est-à-dire l'absent et le différé. Le jour est défini comme n'étant pas la nuit, la lumière est définie comme n'étant pas l'obscurité. Ainsi, le disponible pourrait être défini comme n'étant pas l'indisponible. La figure du monstre avancée par Rosa peut être rapprochée de celle du spectre de Derrida. L'indisponible agit comme un monstre spectral qui nous hante de manière différée, il ne se révèle que lorsqu'il sabote nos sentiments d'efficacité personnelle. Dans son mouvement d'inversion paradoxale, le recul du monde nous ramène bien ici à la question du pouvoir d'agir propre à l'*eerie* de Mark Fisher : « Pourquoi y a-t-il quelque chose ici alors qu'il ne devrait rien y avoir ? Pourquoi n'y a-t-il rien ici alors qu'il devrait y avoir quelque chose[25] ? ».



Manon Flacher, *Spectre*, 2025, CGI, Annecy

Nous pourrions d'ailleurs pousser cette pensée d'une ontologie de la hantise jusqu'à l'effet émotionnel produit sur l'audience. L'émotion produite par la traduction sensible pourrait elle-même survenir dans une présence différée qui est propre à l'indisponible. Dès lors, la traduction sensible devrait-elle fonctionner « maintenant » ou « tout de suite » ? L'enjeu de son effet émotionnel n'est-il pas justement d'ouvrir un espace spectral qui continuera de s'étendre au-delà d'un « maintenant » correspondant à la réception de la traduction sensible ? C'est peut-être ce qui nous permettrait d'ancrer notre travail non pas dans une logique du spectaculaire, mais bien dans la visée première de la traduction sensible : inviter le public à une véritable réflexion. C'est à partir de ce terrain d'analyse que nous pouvons désormais entrer dans la question du format artistique requis pour développer cette hantise de l'indisponible.

2. Un format capable d'inclusivité et de multimédialité

Pour s'adresser à notre sensibilité, tous types de médias peuvent être assignés à une traduction sensible. Cette multimédialité[26] qui la caractérise faciliterait l'atteinte d'un idéal d'inclusivité. Ces deux aspects d'une traduction sensible guideront le choix et l'argumentation d'un média artistique propre à notre traduction. Le travail de Line Henriksen[27] nous sera ici précieux pour étendre les réflexions amorcées au sujet d'un imaginaire de la hantise. Nous nous appuierons sur sa compréhension hantologique du numérique et des monstres virtuels qu'elle analyse notamment à partir d'un format spécifique à Internet : les *creepypastas*[28].

2.1 Le genre *creepypasta*

Le terme « creepypasta » fait référence aux fonctionnalités numériques « copier » et « coller ».

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

Une creepypasta se diffuse donc dans un espace en ligne et circule continuellement par son statut de « copie circulante[29] ». Alors qu'un « copypasta » peut couvrir tous types de sujets, les creepypastas visent des thématiques plus spécifiques, souvent proches du paranormal, afin de troubler leur audience. Leurs récits se présentent comme « des histoires vraies révélant une sinistre vérité sur le monde[30] », faisant ainsi figure de légendes urbaines. Par l'intermédiaire de morceaux de textes, d'images, de blogs, de memes, de vidéos, une creepypasta diffuse une histoire centrale à laquelle un plus grand nombre peut se rattacher. À partir de ce récit de base, et à la façon dont le folklore ancien se répand, des variantes de l'histoire sont ensuite continuellement racontées. Leur propre prétention à leur véracité explique selon Henriksen la popularité de ces récits qui se jouent de leur authenticité avec ironie. L'efficacité des creepypastas, analysées comme une version moderne et digitale du folklore dont la puissance repose sur leurs capacités à partager et à exprimer des émotions communes, apparaît comme un terrain fertile pour créer une traduction sensible du recul énigmatique du monde[31].

2.2 Narration en réseau et espace participatif : la légende des *Backrooms*

L'effort de diffusion et de narration des creepypastas est largement distribué : sans fondateur proclamé, elles sont principalement créées par des auteurs anonymes. Leur format s'inscrit pleinement dans une logique de l'horreur en réseau[32]. Quiconque rencontre le récit est invité à jouer avec lui, à l'enrichir, à le modifier et donc à l'expérimenter de l'intérieur. Il suffit pour cela de produire à son tour une copie du récit et de la faire circuler. Cette capacité des creepypastas à incarner un écosystème narratif qui ouvre un espace participatif au sein duquel une large audience peut non seulement s'engager émotionnellement, mais aussi prendre part à la propagation du récit représente un point d'efficacité essentiel pour les enjeux d'une traduction sensible. Le cas des *Backrooms* est éclairant à cet égard. Née d'une simple image postée par un utilisateur sur le forum 4chan, la légende dévoile l'existence d'une dimension parallèle dans laquelle tout un chacun risque de tomber accidentellement sans le moindre espoir de retrouver le chemin vers la réalité[33]. L'histoire deviendra virale par la participation active d'une large audience qui s'exprimera au moyen d'un wikidot pour tenter de cartographier cet espace mystérieux et inquiétant : de multiples récits d'explorations fictives et de témoignages d'individus piégés dans les backrooms verront ainsi le jour. Puis le jeune youtuber Kane Pixels[34] donnera véritablement corps au mythe en offrant les premières images vidéo d'une exploration des backrooms. L'engouement et l'envoutement généré par ces fausses images d'archives seront tel que leur visionnage culmine aujourd'hui à plus de 67M de vues[35]. Suivie de plusieurs autres vidéos publiées comme des épisodes d'une série, l'œuvre de Kane Pixels spécule sur les raisons de l'existence des backrooms. Elle nous dévoile l'histoire d'A-SYNC, une entreprise fictive créée pour répondre à des problématiques de stockage. Développant une technologie quantique, elle aurait ouvert une dimension parallèle intitulée « le complexe » et franchissable par « le seuil ». La découverte des backrooms est alors mise en scène à travers des documents pseudo-confidentiels et des vidéos à la tonalité scientifique qui renforceront le réalisme de ce récit. D'abord perçu comme un simple dédale de bureaux, cet espace se révèlera au fil des épisodes parfaitement instable et déformé, voire potentiellement conscient, menaçant la réalité elle-même. L'incohérence spatiale, l'ambiguïté entre familiarité et hostilité, et la lente révélation de l'ampleur du lieu dépasseront l'œuvre de Kane Pixels pour devenir la signature esthétique de la creepypasta des backrooms. Cette expérience esthétique se diffusera alors au-delà de son propre récit : encore récemment, la série *Severance*[36] reprendra cette spatialité absurde pour s'interroger sur l'aliénation au travail et la perte de sens dans un système structuré pour empêcher toute révolte. Avec A-SYNC comme avec Lumon, le spectre du pouvoir d'agir de l'industrie, évoqué par Mark Fisher, agit en coulisse comme une entité étrange opérant dans un monde qui semble se dérober peu à peu.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201



Manon Flacher, *Quintessence® Headquarters*, 2025, CGI, Annecy

2.3 Hantise et respons(e)abilité

Au-delà de leur dimension participative, les creepypastas se caractérisent également par leur capacité à interpeller leur audience et leurs contributeurs de manière émotionnelle. Line Henriksen explore le potentiel des récits *creepypastas* à hanter en tant que genre situé à la croisée de la culture numérique et de la responsabilité éthique qu'elle développe au travers de la question de la malédiction. Elle se penche notamment sur le mode de diffusion spécifique aux légendes creepypastas, qui susciterait une « respons(e)abilité[37] » face à l'indécidable et l'imprévisible. Dans cette perspective, l'audience n'est plus simplement spectatrice de la fiction, elle s'y retrouve impliquée. L'injonction récurrente des creepypastas à répandre la parole engage ainsi le public dans une boucle narrative où il est amené à réagir, à transmettre, parfois même à être l'agent involontaire d'une malédiction. Il ne devient pas auteur à proprement parler, mais coconspirateur, relais, maillon d'une chaîne hantée[38].

Pour traduire sensiblement la complicité du design dans le recul énigmatique du monde, le genre creepypasta ne devient pas uniquement un terrain fertile pour développer un imaginaire tourné vers la hantise d'un indisponible, il nous permet également d'aborder cette part sombre de notre volonté collective d'élucider, ce qui nous hante, et des responsabilités que cela implique. Le flou entourant l'origine et la circulation du récit font du genre creepypasta un objet résolument inclusif, multimédia, et toujours inachevé : texte, image, son, vidéo et interactivité s'entremêlent dans un format souple et viral. À partir d'un ensemble de règles fournies par le narrateur initial, qui perdra le contrôle du récit au profit d'un système fictionnel autonome, les participants ne sont « ni auteurs ni lecteurs, ni sujets ni objets[39] ». Par une mécanique fictionnelle capable de hanter son audience, il ne s'agit plus seulement de créer un récit, mais de transmettre un fardeau. Ainsi, traduire de manière sensible le retrait du monde par la réalisation et la diffusion d'une creepypasta pourrait nous permettre de confronter son public au dilemme éthique du créateur complice — peut-être en ce qui a trait à la théorie critique du design, celle du designer hanté[40].

3. Pistes de subversion

Pour répondre à la question de savoir comment traduire sensiblement la complicité du design dans le recul du monde, nous devons franchir un pas de plus. Après l'efficacité émotionnelle, la multimédialité et l'inclusivité, la subversion est une autre caractéristique essentielle aux traductions sensibles endogènes. Ainsi, nous ne devons pas nous contenter d'emprunter les codes issus du genre *creepypasta*. Chercher à les subvertir nous permettra d'atteindre notre but : susciter l'émotion pour une compréhension plus rationnelle.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

3.1 Creepypasta : un média intrinsèquement subversif

La forme « creepypasta » d'une traduction sensible serait-elle intrinsèquement subversive ? Elle s'inscrit dans une dynamique proche de la traduction fanzinesque[41] proposée par Clara Huyn-Tan, qui rappelle que le « fanzine est un espace d'expression en marge de la production mainstream ». Toutefois, la force de subversion qui nous intéresse ici concerne les codes du genre horrifique. À y regarder de plus près, l'effroi diffusé par ces légendes angoissantes ne provient effectivement pas de figures monstrueuses classiques — si nous mettons de côté le Slender Man[42]. Dans la plupart des creepypastas, la monstruosité se révèle plutôt au moyen d'un support familier (un objet ou un espace) qui devient soudainement « opaque et inconnu dans sa fonction et sa finalité[43] ». Le sentiment d'horreur « dramatise une instabilité ontologique[44] » que ces récits emploient pour faire vaciller « la dichotomie confortable des sujets agissant sur les objets[45] ». Le mythe des *Backrooms* nous met en garde : un simple *noclip* — ce mode qui, dans les jeux vidéo, permet de traverser les murs — peut nous projeter hors de la réalité. Cette instabilité du réel semble à la fois rejoindre l'énigme du pouvoir d'agir posée par Mark Fisher au travers du concept de l'*eerie*, tout comme la vision d'un espace spectral que Derrida conceptualise face à une compréhension trop binaire de la réalité. Vu sous cet angle, le genre creepypasta agit déjà comme une métaphore possible du retrait du monde. Ces histoires bâtissent des imaginaires qui s'inscrivent dans ce que Alexander J. Zawacki analyse comme une poétique du glitch[46]. Les sons erratiques, les environnements vides, les aberrations de textures, et toutes ces anomalies d'un système qui troubleraient la cohérence d'un monde font écho au retour de l'indisponibilité dans la vie concrète que Hartmut Rosa formule par une simultanéité entre disponibilité de principe et indisponibilité pratique. Mais dans la légende des backrooms, un accident tel que le *noclip* dépasse le simple bug technique. Il ouvre sur un monde spectral refoulé par la réalité elle-même. Le *noclip* suggère un dysfonctionnement qui dévoile une artificialité du monde et laisse entrevoir une présence absente, un indice malveillant d'un concepteur anonyme et hostile. La traduction sensible d'un design complice du recul énigmatique du monde ne se joue-t-elle pas aussi dans la révélation du spectre de l'intention du designer ? Notre traduction sensible s'inscrira dans cette poétique du glitch que nous considérons comme essentiel au caractère subversif intrinsèque des *creepypastas*. Deux voies de subversion s'ouvrent alors à nous pour la subvertir à son tour.

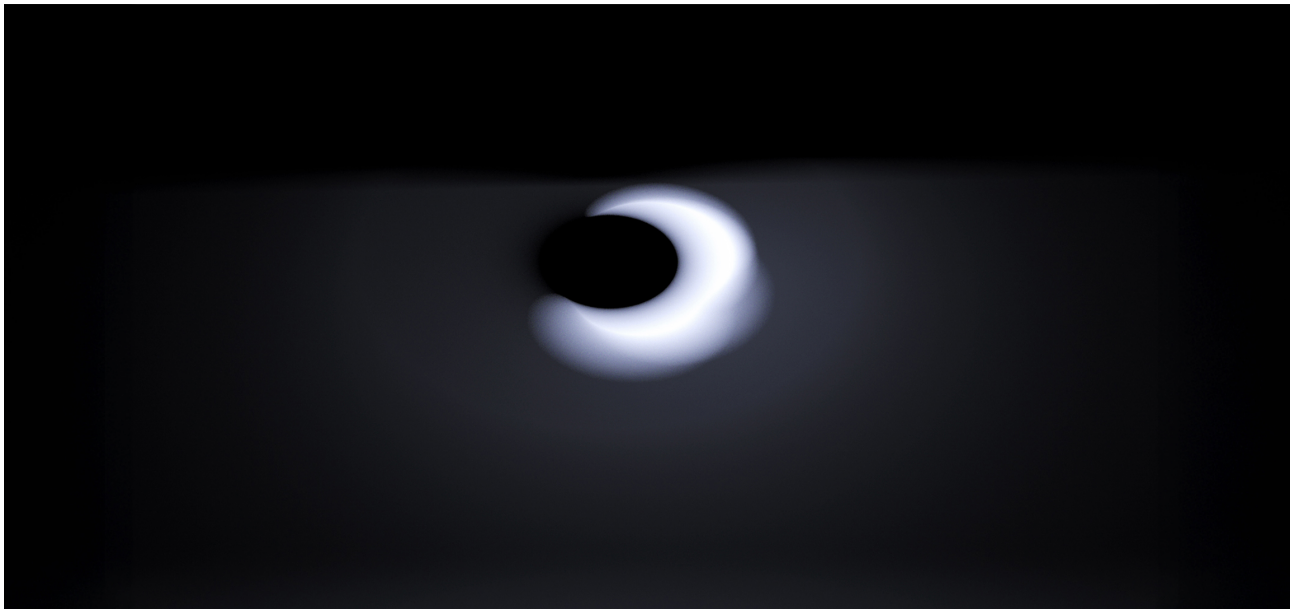
3.2 Subversion spatiale du genre creepypasta

Les légendes diffusées par les creepypastas tendent à se situer au sein d'espaces confinés, parfois intimes et familiaux. Dans les backrooms, l'angoisse et l'étrangeté naissent d'une sensation de huis clos, au sein d'un lieu paradoxalement vaste et immense, mais qui reste « intérieur ». Si nous ne pouvons pas affirmer radicalement que toutes les creepypastas répondent à cette logique de l'intériorité, il nous semble que l'angle d'une *extériorité* reste sous-traité. Qu'en serait-il d'une perspective « out of doors[47] » ? L'inquiétante étrangeté de l'*eerie*, selon Fisher, surgit d'un *extérieur* auquel elle est fondamentalement liée. L'échec de présence qui suscite ce sentiment apparaît notamment de manière signifiante lorsque nous faisons l'expérience de paysages extérieurs vides de toute présence humaine[48]. Hartmut Rosa convoque d'ailleurs la vision d'un dehors désertique pour nous transmettre la réalité d'un monde devenu muet, où l'indisponible du retrait du monde devient palpable. Selon Fisher, il ne s'agit pas ici uniquement de distance, mais d'un dépassement de notre expérience ordinaire dans un « extérieur transcendantal plus abstrait[49] ». C'est donc au cœur de cette zone[50] du dehors qui échappe à nos cadres familiers de compréhension que nous situerons l'expérience énigmatique du recul du monde. En écho au naturalisme de la philosophie américaine des *outdoors*[51], nous envisagerons l'expérience du plein air non pas comme un simple décor naturel, mais comme un fragment de monde qui nous expose à des forces, des rythmes, des usages imprévisibles. Cette symbolique du *dehors* trouve une expression forte dans *Severance*, évoquée plus tôt comme une relecture des backrooms. Le temps d'un épisode[52], les personnages et les spectateurs — jusqu'alors enfermés dans les couloirs aseptisés de la société Lumon — se réveillent plongés dans une forêt glaciale et enneigée. Cette expérience du dehors leur est présentée par l'entreprise comme un séminaire de cohésion en milieu naturel. Pourtant, la confrontation avec cet extérieur s'avère brutale et marque un effondrement des repères. La nature, dont l'enneigement souligne « l'irruption d'une autre réalité[53]

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

», est silencieuse, étrangère, et traversée par le « souffle glacé du nord » de Friedrich von Schiller. À l'image des personnages d'Albert Camus, ceux de *Severance* expérimentent un monde devenu épais. Le paysage les nie et leur appel au monde reste sans réponse.

Cette subversion spatiale situe ainsi notre traduction sensible dans cette zone de nature « déterritorialisée[54] ».



Manon Flacher, *Dark Hole*, 2025, CGI, Annecy

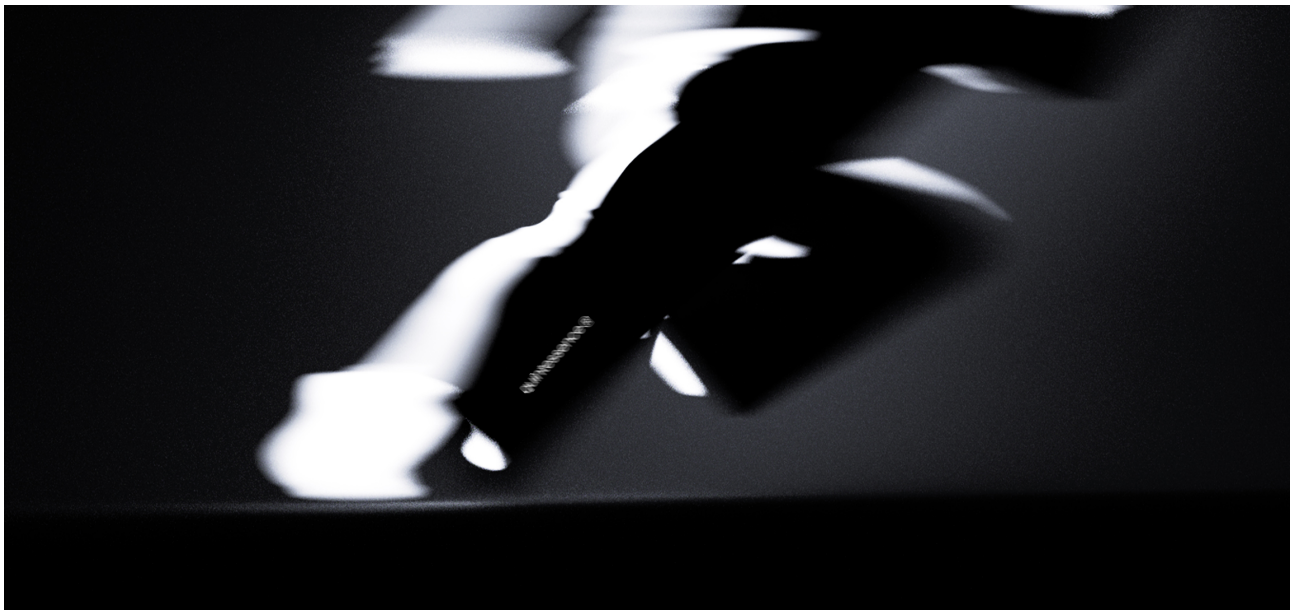
3.3 Subversion artefactuelle du genre creepypasta

Au cœur du genre creepypasta, l'effroi passe par une instabilité ontologique qui devient figure monstrueuse. Mise en évidence précédemment, cette poétique du glitch — référence directe au numérique — se développe traditionnellement au moyen d'artefacts technologiques qui deviennent les catalyseurs de l'étrangeté inquiétante. Les histoires de logiciels hantés dominent ainsi le genre. Comme une mise en abîme, les creepypastas, qui se diffusent sur Internet au moyen de forums, de messageries ou de blogs, construisent des récits de fantômes et d'entités qui circulent principalement dans l'espace en ligne ou virtuel. Hartmut Rosa use lui-même de références à des usages numériques pour aborder le retour de l'indisponible sous la forme de monstre. Une opportunité décisive de subversion du genre s'offre alors à nous : et si notre poétique du glitch, fondée sur l'étrangeté inquiétante d'une expérience du *dehors*, provenait d'un autre écosystème d'artefacts hantés ? Loin de toute dimension numérique, nous formulons ici l'hypothèse qu'une approche hantologique du retrait du monde peut être explorée et éclairée par une lecture critique des artefacts de la mode outdoor.

Hartmut Rosa désigne la haute montagne comme le lieu emblématique d'une relation à une nature qui nous fait face, qui nous tient tête, et qui nous est positivement indisponible[55]. Pourtant, la conquête des plus hauts sommets du monde semble aujourd'hui indissociable d'une marque comme The North Face. L'idée d'un monde disponible à un haut degré se matérialise dans les artefacts de la mode outdoor. Leur technicité, axée sur une médiation protectrice entre le corps et la nature, permet de rendre accessibles et atteignables des fragments de monde indisponibles pour les rendre lisibles par la science. Cette mode « out of doors » représente une tentative de maîtriser l'expérience d'un dehors qui nous procure un sentiment de liberté : conçus pour l'extérieur, ses artefacts finissent pourtant par instaurer les conditions d'une intériorité déplacée en nous protégeant de l'irruption du monde. La complicité du design dans le retrait du monde se situerait ici dans ce que Joëlle Zask dénonce comme la conception de « dispositifs matériels consistant à neutraliser l'influence de nos perceptions ou à nous insensibiliser[56] » face aux phénomènes incontrôlables du *dehors*. Au-delà de cette forme évidente de mise à disposition du monde, l'évolution récente de ce paradigme de la conquête vers une quête d'utopie relationnelle à

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

la nature apparaît tout aussi cruciale pour souligner la complicité de cette mode dans le retrait du monde. Les innovations technologiques tendent à servir une expérience de fusion à la nature tout en conservant la capacité de nous protéger des réalités élémentaires. Les discours marketing s'orientent vers la notion d'harmonie pour promouvoir une relation à la nature qu'il nous faudrait retrouver[57]. S'il en résulte des artefacts qualifiés de silencieux[58], ce « mutisme », très présent dans la théorie de la résonance de Rosa pour évoquer un monde rendu disponible pourrait bien lui aussi encourager un recul du monde. Dans sa quête de fusion à la nature, cette mode annihilerait tout autant le *dehors* qu'en le tenant à distance. Joëlle Zask note que, lorsque nous fusionnons avec notre environnement et que nous nous identifions totalement à lui, alors il ne reste plus de dedans, plus de lieu de retrait, plus d'espace pour forger sa propre singularité. Pour Hartmut Rosa, la résonance ne s'apparente ni à l'harmonie ni à la consonance[59]. Lorsque l'équilibre relationnel est rompu au profit de la domination d'un pôle qui efface l'autre, la confusion entre l'expérience d'un monde atteignable et sa mise à disposition devient possible. Enfin, un dernier aspect de la mode outdoor nous permettrait ici de la considérer comme un design complice d'une nature qui se dérobe. À l'ère de l'Anthropocène où les acteurs sociaux se trouvent « dans une situation où la nature qu'il s'agit de satisfaire ou de découvrir est ou a été probablement produite par eux-mêmes[60] », l'industrie de la mode outdoor ferait figure d'hyperobjet[61] inquiétant. Elle incarnerait le retour de l'indisponible sous une forme monstrueuse, devenue inaudible, invisible et complice d'un changement catégoriel à notre relation à la nature à laquelle elle nous promet pourtant de retrouver l'accès.



Manon Flacher, *Quintessence® Silent performance*, 2025, CGI, Annecy

4. Périmètre et impact sur l'audience

La portée d'une traduction sensible, et son efficacité peuvent finalement se mesurer au périmètre de son audience.

4.1 La nature comme rôle de « connecteur »

Mobiliser la notion de *nature* pour désigner le « monde » ne nous permettrait pas seulement d'opérer une subversion spatiale, mais aussi de susciter l'émotion et l'imaginaire d'un plus grand nombre. Hartmut Rosa l'identifie comme la sphère de résonance centrale de l'homme[62]. Elle pourrait jouer un rôle de « connecteur » dans le fonctionnement émotionnel de la traduction sensible, concentrée sur l'angoisse de la perte de la nature non pas comme une ressource, mais comme sphère de résonance. Sa mise en scène développerait alors un effet émotionnel touchant un horizon élargi de récepteurs tout en créant du lien au sein même de cette vaste audience qui se retrouverait connectée dans une terreur née de la soustraction. La traduction sensible exposerait à

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

l'expérience d'une bascule de cet axe de résonance vertical sur muet, invoquant cette nature décrite par Friedrich von Schiller comme « dépouillée de sa divinité [qui] obéit servilement […] à la loi de la pesanteur » et qui « pour renaitre demain […] se creuse aujourd'hui son propre tombeau[63] ».

4.2 Élargir l'audience au-delà du monde du design

Nous avons sollicité la mode outdoor dans le rôle de langage design complice. Dans le prolongement de cette stratégie narrative, nous pensons que notre traduction sensible gagnerait à être réalisée par les acteurs de la mode outdoor eux-mêmes. En effet, cette communauté traite de notre rapport au monde par ses propres codes visuels et ses archétypes narratifs qu'elle développe autour des artefacts et en lien avec la notion de nature ou la question du paysage. À partir de son langage, il nous semble qu'elle pourrait alors toucher un public plus large que le seul monde du design en s'appuyant sur l'intérêt croissant pour les pratiques de plein air. Cette approche viserait à faire circuler la théorie critique du design au-delà d'une audience avertie, tout en provoquant un effet de rétroaction au sein de la communauté de la mode outdoor elle-même.

4.3 Effets de rétroaction

Catherine Chomarat-Ruiz souligne que l'enjeu des traductions sensibles ne se réduit pas à leur fonctionnement émotionnel pour susciter une compréhension rationnelle ni à l'élargissement de l'audience d'une théorie. Traduire de façon sensible une théorie permettrait *in fine* de l'enrichir, produisant une « épiphanie théorique[64] ». En ce qui nous concerne, appeler les acteurs de la mode outdoor à traduire sensiblement, par le langage propre à cette mode, une complicité du design dans le retrait du monde serait susceptible de produire au sein de la communauté un effet de rétroaction parallèle à l'épiphanie théorique. Il s'agit ici d'activer la traduction sensible dans sa fonction d'outil critique. Les traductions sensibles ainsi produites pourraient contribuer à identifier et analyser les facteurs esthétiques qui participent, parfois, à réduire cette mode à un simulacre de résonance, fondée sur un monde devenu sourd. À l'heure où l'industrie revendique une harmonie avec la nature, nous cherchons à souligner et à interroger la troublante convergence entre le mutisme évoqué par Rosa à propos du recul énigmatique du monde, et une certaine fascination de la mode outdoor pour des paysages désertiques — images où s'exposent les artefacts techniques « silencieux ». Au-delà de cette dimension critique, notre traduction sensible, à travers son approche de la hantise et de l'étrangeté inquiétante, pourrait aussi ouvrir un détournement de l'iconographie naturaliste propre à la mode outdoor. Il s'agirait ici de prolonger — voire d'approfondir — ce qui semble, par endroits, esquisser une forme de romantisme sombre[65]. L'abîme, le froid et la domination de l'obscurité pourraient nous permettre de révéler le spectre de l'intention du designer, qui souhaiterait lui-même « se confronter, avec le plus implacable sérieux, à la part sombre et insondable[66] » de monstruosité qui hante à la fois les artefacts et les pratiques de design de cette mode outdoor.

5. En guise de conclusion, notre traduction sensible

5.1 Appel à réalisation

L'argumentation d'une hantologie de l'indisponible pour traduire sensiblement le retrait du monde aura guidé notre quête d'imaginaire et d'effet émotionnel. Cette compréhension hantologique du concept de Rosa a été éclairée par une lecture critique des artefacts de la mode outdoor afin d'ancrer la traduction sensible dans le cadre de la théorie critique du design menée par Catherine Chomarat-Ruiz. Poursuivant cette logique de la hantise, nous proposons de faire passer la théorie vers un registre de signes imagés au moyen du genre creepypasta — média subversif, résolument inclusif par son statut de folklore virtuel, et collaboratif dans l'engagement d'une respons(e)abilité de l'audience. En situant notre creepypasta « out of doors », nous espérons puiser dans la notion de nature comme sphère de résonance, afin de produire un effet émotionnel « connecteur » au sein d'une audience plus vaste que la seule communauté du design.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

Nous mobiliserons la multimédialité propre à la diffusion des creepypastas : si ces récits combinent images, textes, sons, vidéo, etc., nous visons à terme la réalisation d'une expérience cinématographique. Celle-ci nous permettrait de rendre vivant et tangible ce recul du monde à travers un premier fragment vidéo — en témoigne l'impact émotionnel provoqué par les premières images animées des backrooms. Cette réalisation cinématographique poserait le socle du récit, puis l'accumulation de fragments narratifs — contributions et copies issues de médiums variés — en consolidera la force émotionnelle. Le format fragmenté des creepypastas participe lui aussi à traduire sensiblement le recul d'un monde dont l'indisponibilité tente d'être recomposée par une quête de sens. La qualité fragmentaire du récit, qui est, selon Fisher, fondamentale pour créer des « effets de réalités[67] », correspond au principe de base du genre creepypasta, c'est-à-dire l'ironie du récit sur son authenticité, que l'audience accepte et encourage pleinement. L'exemple de *Severance* illustre là encore notre propos et inspirera la suite de notre travail. Les fragments qui gravitent autour de l'œuvre principale contribuent à « réal-iser » la fiction et « dé-réaliser » le réel : la série est accompagnée d'un *wiki* décrivant la société Lumon comme une entreprise réelle — un lien redirige notamment vers le compte LinkedIn officiel de la société qui communiquait habilement avec le monde réel à chaque nouvel épisode.

5.2 Ébauche d'une creepypasta de mode outdoor

Quintessence® est un projet expérimental tourné vers la part absolument sombre de notre monde. Cette entreprise poursuit l'ombre projetée par les substances mystérieuses qui échappent encore à nos théories physiques actuelles, et que nous convoitons sous les concepts de matière noire (*dark matter*) et d'énergie noire (*dark energy*). Leur spectre, matérialisé grâce aux « idées noires de la physique[68] », hante notre réalité. Entre croyance, fantasme, et « *promesse* de futures découvertes[69] », quiconque admet leur existence ouvre un nouvel univers, et un nouvel espace de conquête. Attirée par leur noirceur, qui « intensifie la croyance en la matière » tout en suggérant qu'elle est « irrémédiablement hors d'atteinte[70] », l'industrie de la mode outdoor n'a su se passer de ces substances cachées, impalpables et transparentes. La quête d'invisibilité de cette mode, qui s'exprime au travers d'un idéal de conception abolissant toute friction et empreintes sur la planète, a dépassé les frontières de l'atmosphère terrestre. Son utopie relationnelle à la nature se tourne désormais vers le cosmos, à la recherche de la cinquième essence du monde. L'énergie noire, cette entité physique supposée responsable de l'accélération de l'expansion de notre Univers, est ainsi devenue la pierre philosophale d'une mode axée sur la « performance silencieuse ».

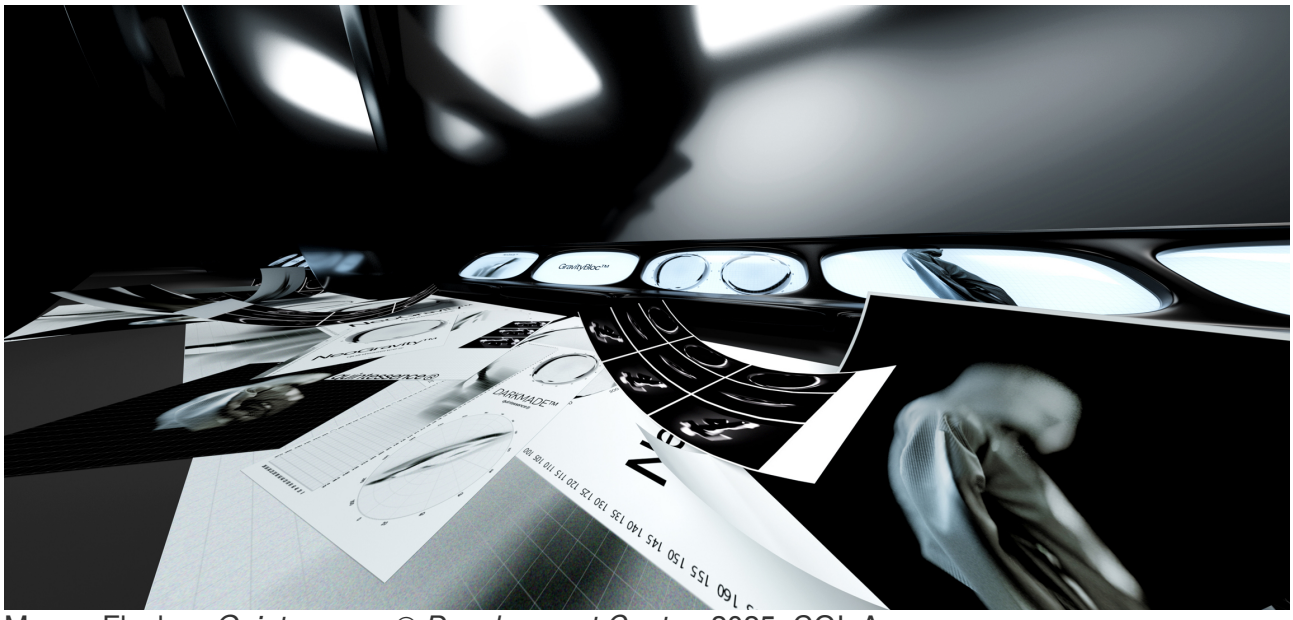
Lancée à la poursuite de ce glitch cosmique — le concept d'énergie noire n'existant que pour rendre compte d'une « regrettable anomalie[71] » —, l'expédition Quintessence® tournera à la traque d'un être insaisissable. À force de développements engagés pour rendre disponible ce matériau alternatif, l'« énergie fantôme[72] » agira sur la zone habitée et surveillée par l'entreprise, comme une ombre de plus en plus épaisse. Le projet Quintessence® donnera naissance à des artefacts qui ouvriront « la boîte de Pandore d'une ontologie foisonnante[73] » et étrange. En rupture avec les objectifs de rendements silencieux, les productions s'avèreront capables de déformer et d'accélérer l'espace-temps. Telle la horde du contrevent[74], les membres de l'expédition devront au bout du compte, observer, lutter, et tenter de maîtriser une gravité déchaînée et des forces d'attraction altérées. La noirceur de cet indisponible, soumettant la zone à une accélération oppressante capable de tuer l'Univers, les exposera au dilemme posé à tout imaginaire qui se confronte au mystère de l'énergie noire : « ou bien, il se lance à la poursuite désespérée de monstres insaisissables, ou bien, il prolonge la quête de l'inaccessible principe jusqu'à aboutir au néant[75] ».

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201



Manon Flacher, *Quintessence® DARKMADE™*, 2025, CGI, Annecy

C'est un récit hanté par les artefacts monstrueux nés des recherches menées par l'expédition Quintessence® que notre traduction sensible mettra en scène. Au-delà de la narration, la traduction sensible consistera à conceptualiser l'identité visuelle de cette industrie : fragments de communication, archives visuelles d'un projet abandonné, vestiges de prototypes, etc. Nous mobiliserons ainsi les outils et méthodes du design, en les ancrant dans les codes esthétiques de la mode outdoor.



Manon Flacher, *Quintessence® Development Center*, 2025, CGI, Annecy

Bibliographie

BONTEMS Vincent et LEHOUCQ Roland, *Les idées noires de la physique*, Paris, Les Belles Lettres, 2016.

CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, Bagnolet, L'échappée belle, coll. Portes, 2025.
—, *Vers une théorie critique du design* (2024-2025, semestre 1). Doctorat. École des Arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers, 75015 Paris, France. 2024. hal-04838493. https://hal.science/hal-04838493v1, consulté le 30 avril 2025.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

— (dir.), *Traductions sensibles de théories du design : Journées d'étude des 15 et 16 mai 2025 (Résumés des interventions)*, 2025.

COOLEY Kevin, MILLIGAN Caleb Andrew, *Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta*, Horror Studies, Vol. 9, No. 2, 2018, p. 193-211. DOI : https://doi.org/10.1386/HOST.9.2.193_1. URL : https://intellectdiscover.com/content/journals/host/9/2, consulté le 26 avril 2025.

DERRIDA Jacques, *Spectres de Marx,* Paris, Seuil, 2024.

DINSHAW Carolyn, *How Soon Is Now? Medieval Texts, Amateur Readers, and the Queerness of Time*, Durham, Duke University Press, 2012. DOI : https://doi.org/10.1215/9780822395911, consulté le 27 avril 2025.

FISHER Mark, *The Weird And The Eerie*, London, Repeater Books, 2016.

HEFT Peter, *Betwixt and Between, Zones as liminal and deterritorialized spaces*, Pulse: The Journal of Science and Culture, Vol. 8, No. 2, 2021. DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.10576341. URL : https://www.pulse-journal.org/vol-8-2021, consulté le 6 mai 2025.

HENRIKSEN Line, *"Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse*, Toronto, University of Toronto Press, University of Toronto Quarterly, Vol. 87, No.1, 2018, p. 266-280. DOI : https://doi.org/10.3138/UTQ.87.1.266. URL : https://www.academia.edu/71445556/_Spread_the_Word_Creepypasta_Hauntology_and_an_Ethics_of_the_Curse, consulté le 25 avril 2025.
— *"In the Company of Ghosts - Hauntology, Ethics, Digital Monsters,* Linköping, Linköping University Press, 2016. URL : http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:918869/FULLTEXT01.pdf, consulté le 2 mai 2025.
—, *"Come, so that I may Chase you Away!" On Ghost Hunts and Posthuman Ethics*, Edinburgh, Edinburgh University Press, Somatechnics, Vol. 4, No. 1, 2014, p. 39-52. DOI : https://doi.org/10.3366/soma.2014.0111. URL : https://www.academia.edu/21912676/Come_so_that_I_may_Chase_you_Away_On_Ghost_Hunts_and_Posthuman_Ethics, consulté le 28 avril 2025.

HUYNH-TAN Clara, « Le fanzine : un doux remède pour le design ? », dans CHOMARAT-RUIZ Catherine (dir.), *Théories et pensées critiques du design, Journées d'étude des 16 et 17 mai 2024 (Résumés des interventions)*, 2024, p.28-31 : cf. https://drive.google.com/drive/folders/1UtyVc-w3QMS6BTC7teBIKTIl7WOKNGZG, consulté le 29 juin 2025.

MORTON Timothy, *Hyperobjets — philosophie et écologie après la fin du monde*, Saint-Étienne, Cité du design, 2018.

ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La découverte, 2020.
—, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, Paris, La découverte, 2018.
—, *No fear of the dark. Une sociologie du heavy metal*, Paris, La découverte, 2024.

WILLIAMS Christi, *"How has Creepypasta transformed folklore?"*, Manhattan, Digital Humanities Symposium, 2015.

ZASK Joëlle, « Outdoor, out of doors, dehors », dans ZASK Joëlle, *L'art au grand air*, Paris, Premier Parallèle, 2025, p.23-29.

ZAWACKI Alexander J., *Glitch: The Poetics of Digital Aberrancy*, (no date), consulté le 3 mai 2025, URL : https://www.academia.edu/71813689/Glitch_The_Poetics_of_Digital_Aberrancy, consulté le 3 mai 2025.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

Médiagraphie

- ANONYMOUS, *unsettling images*, 4chan, 2019. URL : https://web.archive.org/web/20220202060115/https://i.4pcdn.org/x/1524371231850.jpg, consulté le 3 mai 2025.

- ENRICKSEN Dan, *Severance*, États-Unis, Apple TV+, 2022-2025. Épisode référencé : saison 2, épisode 4, "*Woe's Hollow*". URL : https://tv.apple.com/fr/episode/le-vallon-de-laffliction/umc.cmc.39o64vs9jfwkrt6zr653oe0dx?showId=umc.cmc.1srk2goyh2q2zdxcx605w8vtx, consulté le 4 mai 2025.

- PARSONS Kane, [Kane Pixels], *The backrooms (Found Footage)*, États-Unis, 2022. URL : https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo, consulté le 3 mai 2025, dernier accès le 27 juin 2025.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

1. CHOMARAT-RUIZ Catherine (dir.), *Traductions sensibles de théories du design : Journées d'étude des 15 et 16 mai 2025 (Résumés des interventions)*, 2025, p. 44.
2. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, *op. cit*, p. 305.
3. *Ibidem*, p. 306.
4. ROSA Hartmut, « Le revers paradoxal : le recul énigmatique du monde », dans ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible,* Paris, La découverte, 2020, p. 31-45.
5. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, *op. cit.*, p. 31.
6. *Ibidem*, p. 31.
7. *Ibid.*, p. 9.
8. La notion de sentiments d'efficacité personnelle est plus largement développée par Hartmut Rosa dans sa théorie de la résonance. Voir : ROSA Hartmut, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, Paris, La découverte, 2018, p 244-255.
9. Catherine Chomarat-Ruiz propose de distinguer entre traductions sensibles « exogènes » et traductions sensibles « endogènes » dans CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, *op. cit.*, p. 310.
10. *Ibidem*, p. 305-314.
11. *Ibid.*, p. 307.
12. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, *op. cit.*, p. 33.
13. *Ibidem*, p. 6.
14. *Ibid.*, p. 41.
15. Cette idée est suggérée par Mark Fisher dans FISHER Mark, *The Weird And The Eerie*, London, Repeater Books, 2016, p. 17.
16. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible, op. cit.*, p. 6.
17. FISHER Mark, "The Eerie", dans FISHER Mark, *The Weird And The Eerie*, *op. cit.*, p. 60-128.
18. *Ibidem*, p. 61.
19. "The way that "we" "ourselves" are caught up in the rythms, pulsions and patternings of non-human forces.". Traduit par nos soins. *Ibid.*, p. 11.
20. "at every level an eerie entity: conjured out of nothing, capital nevertheless exerts more influence than any allegedly substantial entity". Traduit par nos soins. *Id.*, p. 11.
21. ROSA Hartmut, « Le retour de l'indisponible sous forme de monstre », dans ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible, op. cit.*, p. 153-161.
22. *Ibidem*, p. 154.
23. DINSHAW Carolyn, *How Soon Is Now? Medieval Texts, Amateur Readers, and the Queerness of Time*, Durham, Duke University Press, 2012. DOI : https://doi.org/10.1215/9780822395911, consulté le 27 avril 2025.
24. Le terme d'« hantologie » est un néologisme forgé par Jacques Derrida dans son ouvrage *Spectres de Marx* (1993). Voir DERRIDA Jacques, *Spectres de Marx,* Paris, Seuil, 2024.
25. "Why is there something here when there should be nothing? Why is there nothing here when there should be something?". Traduit par nos soins. FISHER Mark, *The Weird And The Eerie*, *op. cit.*, p. 12.
26. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, *op. cit.*, p. 308-310.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

27. Sa thèse, réalisée à l'Université de Linköping, explore le concept d'hantologie de Jacques Derrida à travers le prisme des monstres numériques et de la théorie féministe. Voir HENRIKSEN Line, *"In the Company of Ghosts - Hauntology, Ethics, Digital Monsters,* Linköping , Linköping University Press, 2016. http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:918869/FULLTEXT01.pdf, consulté le 2 mai 2025.
28. HENRIKSEN Line, *"Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse*, Toronto, University of Toronto Press, University of Toronto Quarterly, Vol. 87, No.1, 2018, p. 266-280. DOI : https://doi.org/10.3138/UTQ.87.1.266. URL : https://www.academia.edu/71445556/_Spread_the_Word_Creepypasta_Hauntology_and_an_Ethics_of_the_Curse, consulté le 25 avril 2025.
29. "circulating copies". Traduit par nos soins. *HENRIKSEN Line, "Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse, op. cit.*, (consulté le 25 avril 2025), p. 269.
30. "true stories that reveal some sinister truth about the world". Traduit par nos soins. *Ibidem*, (consulté le 25 avril 2025), p. 267.
31. Au sujet des creepypastas analysées comme une forme moderne de folklore permettant un partage d'émotions communes : voir WILLIAMS Christi, *"How has Creepypasta transformed folklore?"*, Manhattan, Digital Humanities Symposium, 2015.
32. Kevin Cooley et Caleb Adrew Milligan qualifient le genre creepypasta de "networked horror" dans COOLEY Kevin, MILLIGAN Caleb Andrew, *Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta*, Horror Studies, Volume 9, Issue 2, 2018, p. 194. DOI : https://doi.org/10.1386/HOST.9.2.193_1 consulté le 26 avril 2025, URL : https://www.academia.edu/83789633/Haunted_objects_networked_subjects_The_nightmarish_nostalgia_of_creepypasta
33. Pour consulter l'image à l'origine du mythe des backrooms, voir ANONYMOUS,*"unsettling images"*, 4chan, 2019. URL : https://web.archive.org/web/20220202060115/https://i.4pcdn.org/x/1524371231850.jpg, consulté le 3 mai 2025.
34. Lien vers sa chaîne YouTube : https://www.youtube.com/c/KANEpixels, consulté le 3 mai 2025.
35. PARSONS Kane, [Kane Pixels], *The backrooms (Found Footage)*, États-Unis, 2022. URL : https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo, consulté le 3 mai 2025, dernier accès le 27 juin 2025.
36. ENRICKSEN Dan, *Severance*, États-Unis, Apple TV+, 2022-2025.
37. "respons(e)ibility". Traduit par nos soins. HENRICKSEN Line, *"Come, so that I may Chase you Away!" On Ghost Hunts and Posthuman Ethics*, Edinburgh, Edinburgh University Press, Somatechnics, Vol. 4, No. 1, 2014, p. 40-41. DOI : https://doi.org/10.3366/soma.2014.0111. URL : https://www.academia.edu/21912676/Come_so_that_I_may_Chase_you_Away_On_Ghost_Hunts_and_Posthuman_Ethics, consulté le 28 mai 2025.
38. Voir à ce sujet l'analyse produite par Line Henricksen de la creepypasta *The Curious Case of Smile.jpg* dans HENRIKSEN Line, *"Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse*, *op. cit.*, (consulté le 25 avril 2025), p 268-269. Lien vers le récit *The Curious Case of Smile.jpg* : http://www.creepypasta.org/creepypasta/ the-curious-case-of-smile-jpg, consulté le 25 juin 2025.
39. "neither author nor reader, subject or object". Traduit par nos soins. COOLEY Kevin, MILLIGAN Caleb Andrew, *Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta*, *op. cit.*, (consulté le 26 avril 2025), p. 202.
40. Selon l'éthique de la malédiction développée par Henriksen : "we are always already possessed". Voir HENRIKSEN Line, *"Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse*, *op. cit.*, (consulté le 25 avril 2025), p 278.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

41. HUYNH-TAN Clara, « Le fanzine : un doux remède pour le design ? », dans CHOMARAT-RUIZ Catherine (dir.), *Théories et pensées critiques du design, Journées d'étude des 16 et 17 mai 2024 (Résumés des interventions)*, 2024, p.28-31 : cf. https://drive.google.com/drive/folders/1UtyVc-w3QMS6BTC7teBIKTIl7WOKNGZG, consulté le 29 juin 2025.
42. Au sujet de la légende du Slender Man, voir : https://knowyourmeme.com/memes/slender-man, consulté le 30 juin 2025.
43. "opaque, unknown and probably unknowable in its function and telos". Traduit par nos soins. ZAWACKI Alexander J., *Glitch: The Poetics of Digital Aberrancy*, (no date). URL : https://www.academia.edu/71813689/Glitch_The_Poetics_of_Digital_Aberrancy, consulté le 3 mai 2025.
44. "dramatize the ontological instability". Traduit par nos soins. ZAWACKI Alexander J., *Glitch: The Poetics of Digital Aberrancy*, *op. cit.*, (consulté le 3 mai 2025), p. 17.
45. "the comfortable dichotomy of subjects acting upon objects". Traduit par nos soins. COOLEY Kevin, MILLIGAN Caleb Andrew, *Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta*, *op. cit.*, (consulté le 26 avril 2025), p 194.
46. ZAWACKI Alexander J., *Glitch: The Poetics of Digital Aberrancy*, *op. cit*., consulté le 3 mai 2025.
47. ZASK Joëlle, « Outdoor, out of doors, dehors », dans ZASK Joëlle, *L'art au grand air*, Paris, Premier Parallèle, 2025, p.23-29.
48. Voir FISHER Mark, « On Vanishing Land: M.R James and Eno », dans FISHER Mark, *The Weird And The Eerie*, *op. cit.*, p. 76-81.
49. "the outside in a straightforwardly empirical as well as a more abstract transcendental sense". Traduit par nos soins. *Ibidem*, p.11
50. Sur le concept de la « zone », voir HEFT Peter, *Betwixt and Between, Zones as liminal and deterritorialized spaces*, Pulse: The Journal of Science and Culture, Volume 8, No. 2, 2021. DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.10576341. URL : https://www.pulse-journal.org/vol-8-2021, consulté le 6 mai 2025.
51. Nous pensons ici aux concepts de la *wilderness* de Henry David Thoreau ou encore la *frontier* de Frederick Jackson Turner.
52. *Severance*, saison 2, épisode 4, "*Woe's Hollow*". URL : https://tv.apple.com/fr/episode/le-vallon-de-laffliction/umc.cmc.39o64vs9jfwkrt6zr653oe0dx?showId=umc.cmc.1srk2goyh2q2zdxcx605w8vtx, consulté le 4 mai 2025.
53. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible, op. cit.*, p. 5.
54. Peter Heft reprend le concept de « déterritorialisation » formulé par Gilles Deleuze et Félix Guattari. Voir HEFT Peter, *Betwixt and Between, Zones as liminal and deterritorialized spaces*, *op. cit.*, (consulté le 6 mai 2025), p. 9-12.
55. ROSA Hartmut, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, *op. cit.*, p.421.
56. ZASK Joëlle, *L'art au grand air*, *op. cit.*, p.28.
57. Voir la campagne *Welcome Back to Earth* diffusé par Salomon (2024). URL : https://www.youtube.com/watch?v=_cqCncYnYsg, consulté le 2 mai 2025.
58. La marque SATISFY RUNNING parle notamment de "Silence Technology", avec une promesse de marque orientée dans ce sens : "remove the distraction and create a system of peace and silence around the product". Voir : https://techuntermagazine.com/satisfy-interview-thmeurotour-2022, consulté le 30 juin 2025.
59. ROSA Hartmut, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, *op. cit.*, p. 287.
60. *Ibidem*, p. 426.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201

61. MORTON Timothy, *Hyperobjets — philosophie et écologie après la fin du monde*, Saint-Étienne, Cité du design, 2018.
62. Voir ROSA Hartmut, « La voix de la nature », dans ROSA Hartmut, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, *op. cit.*, p. 417-435.
63. SCHILLER Friedrich, « Les Dieux de la Grèce », dans *Œuvres de Schiller*, Paris, Hachette, 1878, p. 417.
64. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, *op. cit.*, p. 319.
65. Voir la collaboration entre SATISFY RUNNING et ARRIVAL AT ONES : https://www.instagram.com/p/DGD5MvetZh3/?img_index=1, consulté le 25 avril 2025.
66. ROSA Hartmut, *No fear of the dark. Une sociologie du heavy metal*, Paris, La découverte, 2024, p. 110.
67. "reality-effect". Traduit par nos soins. FISHER Mark, *The Weird And The Eerie, op. cit.*, p. 24.
68. BONTEMS Vincent et LEHOUCQ Roland, *Les idées noires de la physique*, Paris, Les Belles Lettres, 2016.
69. *Ibidem*, p. 197.
70. BONTEMS Vincent et LEHOUCQ Roland, *Les idées noires de la physique*, *op. cit.*, p. 146.
71. *Ibid.*, p. 149.
72. *Id.*, p. 178.
73. *Id.*, p.173.
74. DAMASIO Alain, *La horde du contrevent*, Paris, Gallimard, Folio Science-Fiction, 2004.
75. BONTEMS Vincent et LEHOUCQ Roland, *Les idées noires de la physique*, *op. cit.*, p. 192.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:19, depuis le 216.73.216.201