



the philosophy of art magazine
25 Jul. 2025

CE MOIS CI DANS



6

L'influence du cinéma
sur l'imaginaire horrifique

10

L'horreur architecturale
Des lumières bleues

14

L'UX de la manipulation

16

Catharsis visuelle
L'utile dans l'horreur

20

Dead Space
Supprimer pour mieux terrifier

Numéro 1 (25 Avr. 2025) : «Forme, Fonction, Friction»

Numéro 2 (25 Mai. 2025) : «Intimité(s)»

Numéro 3 (25 Juin. 2025) : «Ce que la nature sait déjà»

Numéro 4 (25 Jul. 2025) : «Ce qui nous regarde dans l'ombre»

Édito

Il y a dans l'horreur une étrange familiarité.

Elle nous dégoûte, nous happe, nous paralyse, mais elle ne nous est jamais tout à fait étrangère. Elle rôde dans les marges du quotidien, dans un reflet flou, un clignement trop long, un interstice mal éclairé. Elle n'est pas qu'un genre cinématographique ou un effet de style : elle est un langage. Une grammaire sensorielle. Une architecture mentale.

Dans ce quatrième numéro de 25, nous nous immergeons dans ce territoire trouble, celui où le design, l'art et l'imaginaire flirtent avec le malaise. Nous suivons les lignes cassées d'une typographie menaçante, les angles ascérés du brutalisme, les silhouettes floues d'interfaces qui stressent à dessein. Nous écoutons les messages sourds de campagnes de prévention où la peur devient outil de mémoire. Nous observons les corps difformes du body horror, entre révolte et libération.

Car l'horreur, loin de se réduire à l'effroi, est aussi un révélateur. Elle nous montre ce que nous refusons de voir. Elle nous parle de contrôle, de normes, de limites. Et de ce qui déborde. Elle est l'espace où l'image, le son, la lettre, l'interface, cessent d'être neutres pour devenir charges symboliques.

Ce numéro est une traversée. Non pas pour glorifier la peur, mais pour l'écouter. Pour comprendre comment le design peut la construire, ou la déconstruire. Et peut-être, en creux, découvrir ce que nos formes les plus sombres disent de nos désirs les plus enfouis.

Bienvenue dans l'ombre.

L'influence du cinéma sur l'imaginaire horrifique

Il suffit parfois d'une lettre pour que le malaise s'installe. Un S cranté, un R distordu, un interlettrage suffoquant : le langage visuel de l'horreur ne se limite pas aux images, il s'insinue jusque dans les caractères qui nomment la peur. La typographie dans le cinéma d'horreur agit comme un seuil : elle annonce, prépare, déstabilise. À mi-chemin entre design graphique et rituel visuel, elle fait appel à une grammaire propre de l'inconfort. Un alphabet du trouble.

Il prépare l'œil à ce que le film va faire au corps.

Prenons *Suspiria*. Un logotype sinueux, presque organique. Certaines lettres semblent fondre, d'autres se crispent comme sous l'effet d'une contraction musculaire. Pas de capitales, pas d'angles francs. Le titre danse et chancelle. Le typographe flirte avec le grotesque sans jamais verser dans le pastiche. Le mot devient fluide, comme la sorcellerie qu'il annonce.

Le style gothique, plus frontal, domine une large période du cinéma fantastique et horrifique. Sérif anguleux, empattements acérés, équilibre vertical qui rappelle l'architecture des cathédrales. Ici, la typographie convoque l'autorité du religieux, le poids de la damnation

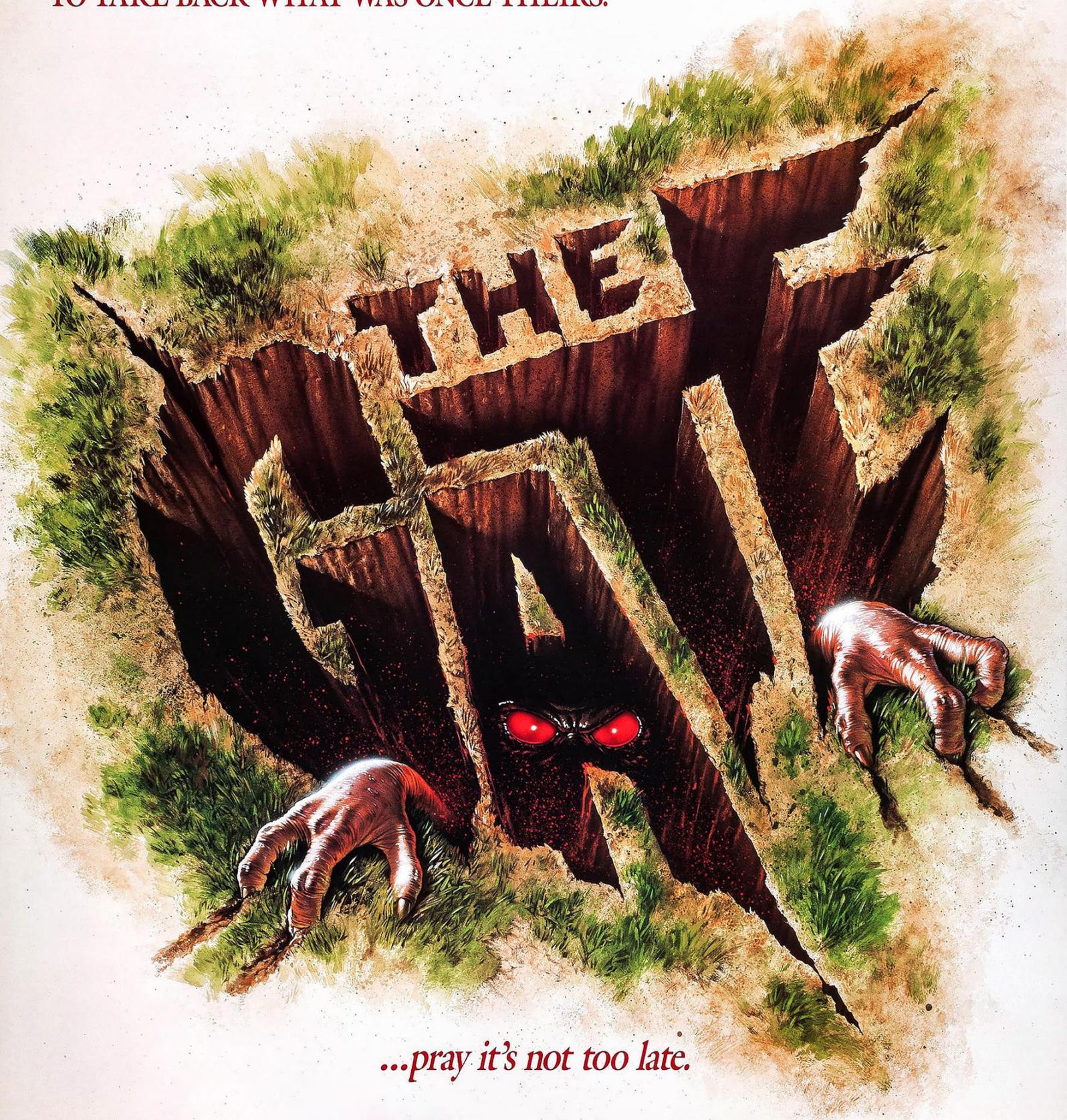
Dans les années 80, l'esthétique bascule. Le métal, le chrome, les néons. Le titre de *Re-Animator* s'éclaire au vert phosphorescent. Celui de *The Gate* s'enfonce dans la terre, sculpté dans le sol comme une fosse. Le lettrage devient objet. Il n'est plus imprimé, il est inclus dans le décor, souvent creusé, fendu, rongé, sanglant.

Affiche du film «Re-Animator» - Empire Pictures & Re-Animator Productions Inc.

H.P. LOVECRAFT'S
RE-ANIMATOR



THERE'S A PASSAGEWAY—A GATE
BEHIND WHICH THE DEMONS WAIT
TO TAKE BACK WHAT WAS ONCE THEIRS.



...pray it's not too late.

Affiche du film «The Gate» - Alliance Entertainment, Gate Productions,
New Century Entertainment Corporation &
The Vista Organisation

Certaines typographies vont plus loin, en intégrant des éléments visuels dans la lettre elle-même. Sur l'affiche de *Brain of Blood*, un cerveau vient couronner le B majuscule, sur *The Driller Killer*, le « i » est littéralement un foret de perceuse. Et puis il y a les lettres liquides. Titres dégoulinants, souvent rouges, parfois verts. Une chair typographique qui ne tient pas en place. Comme si le mot lui-même refusait d'être figé.

La typographie dans l'horreur ne cherche pas la lisibilité parfaite. Elle cherche la tension. Un inconfort. Un clignement d'œil en plus, un micro-sursaut. L'affiche ne vous a pas rebuté, vous êtes entré dans la salle obscure ? C'est le moment pour le film de laisser éclater sa puissance horrifique, vous n'en sortirez pas indemne...

Plongeons ensemble dans l'univers des corps difformes, des silhouettes mouvantes, des formes incertaines. Le design des monstres, dans l'histoire du cinéma d'horreur, raconte lui aussi quelque chose de nos peurs les plus enfouies. Ces créatures mêlent anthropomorphisme et étrangeté. Elles empruntent à l'humain tout en s'en éloignant juste assez pour créer un malaise viscéral. Chez H.R. Giger, la forme du xénomorphe dans *Alien* est une énigme biomécanique : un crâne lisse sans yeux, un corps à la fois insectoïde et érotisé, une mâchoire dans la mâchoire. L'horreur vient de cette hybridation inclassable. Trop organique pour être robot, trop artificielle pour être bête. *The Last of Us*, quant à lui, pousse l'horreur du vivant en la confrontant à un champignon bien réel : le cordyceps. Le monstre devient alors une excroissance fongique de l'humain, où le design s'inspire du mycélium, de la spore, de la propagation. C'est une horreur organique, lente, étouffante. Le point commun ? Une forme instable. Toujours en mutation. Le design dans l'horreur se méfie des contours nets. Il préfère le trouble, l'ambiguïté, l'entre-deux. C'est ce flou qui crée l'inconfort.

Ce n'est pas un homme. C'est presque un homme.

Et c'est pour cela qu'il nous hante.

MICHAEL
FASSBENDER

KATHERINE
WATERSTON

BILLY
CRUDUP

DANNY
McBRIDE

DEMIAN
BICHIR



UN FILM DE RIDLEY SCOTT

A L I E N

C O V E N A N T

Affiche du film «Alien: Covenant» - Twentieth Century Fox

L'horreur architecturale

Des lumières bleues

Il est des bâtiments qui vous parlent, et d'autres qui vous observent. Certains ouvrent des bras lumineux, d'autres ferment leurs mâchoires de béton. L'architecture, loin d'être un simple décor, participe à la mise en tension des corps et des esprits. Elle peut rassurer, élever, mais aussi contraindre, intimider, isoler. Dans l'histoire de l'horreur comme dans notre quotidien, certains espaces incarnent une esthétique du rejet.

Commençons par les cathédrales, les architectures gothiques, jaillies du Moyen Âge, sont conçues pour élever l'âme, mais elles impressionnent aussi par leur monumentalité. Arcs brisés, pinacles, vitraux qui regardent de l'intérieur, gargouilles suspendues comme des vigies impassibles...Le gothique sacralise l'espace, mais il isole aussi l'individu face au divin. Il évoque le poids de la transcendance, la menace du Jugement. Dans le cinéma d'horreur, les cathédrales et abbayes gothiques deviennent des lieux de secrets enfouis, de prières étouffées et de crimes sanctifiés. L'espace est magnifique, mais il fait peur, parce qu'il nous dépasse.

À l'opposé historique, le brutalisme s'impose dans l'architecture du XXe siècle comme une esthétique de la matière brute. Dalles épaisses, béton nu, lignes dures et fenêtres en meurtrières. Construites pour durer, ces structures évoquent parfois des bunkers ou des prisons.

Saint Nicholas Church, Kalisz, Poland - Soroush Karimi





«The façade of a tower block in Stockwell, London, UK.» - Ben Allan

Mais l'horreur architecturale ne réside pas toujours dans le spectaculaire. Elle s'insinue dans les détails d'un urbanisme cynique. Ce qu'on appelle aujourd'hui le « hostile design » rassemble ces micro-violences spatiales destinées à éloigner ceux qui nous semblent indésirables, ils ostracisent, ils éloignent, ils fracturent la société par leur simple présence.

Les bancs, divisés par des accoudoirs métalliques pour empêcher qu'on s'y allonge. Les pics en fer sur les parterres de grès, ou encore les éclairages bleus dans les toilettes publiques, pensés pour rendre invisibles les veines et ainsi dissuader l'injection.

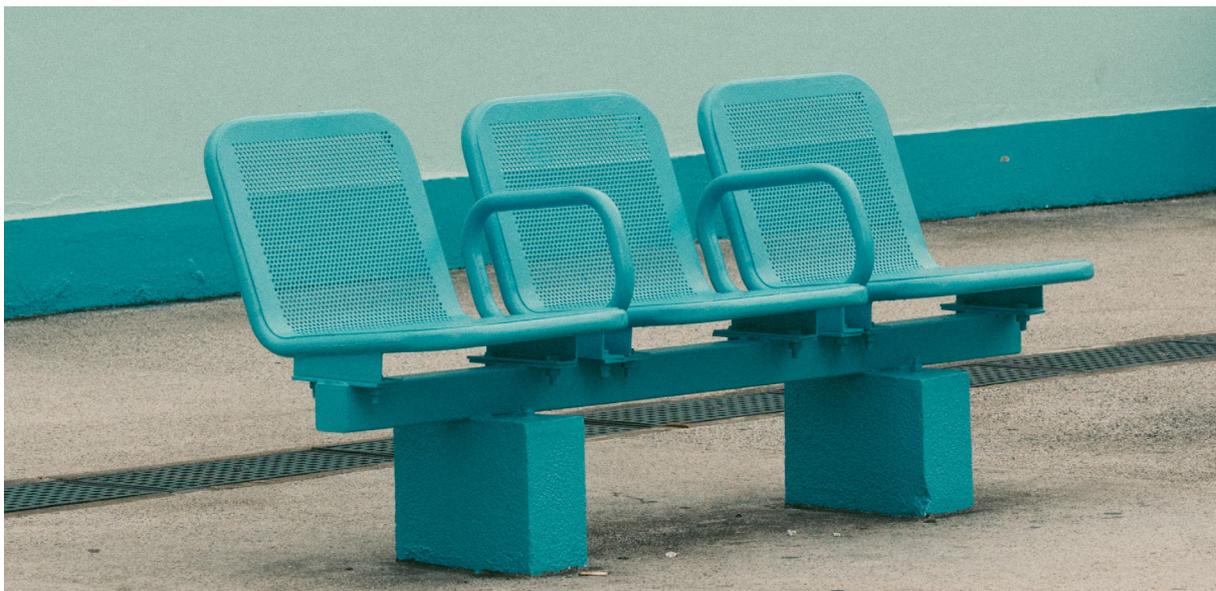
Ces éléments sont froidement rationnels. Ils sont désignés pour exclure. Ce n'est pas une négligence : c'est une volonté. Elle produit une horreur sans cri, une terreur silencieuse qui se niche dans l'espace public lui-même. Il ne s'agit pas seulement de formes : il s'agit de messages.

L'espace urbain parle. Il cri : « Tu n'es pas le bienvenu. »

Et dans cette esthétique du rejet, le malaise est d'autant plus fort qu'il est normalisé. Personne ne s'étonne de pouvoir s'asseoir. Personne ne s'étonne de ne pas pouvoir s'allonger. Le design s'efface, mais il pèse. Parce qu'un lieu peut être beau, mais terrible. Grandiose, mais excluant.

Et parfois, il suffit d'un simple accoudoir pour transformer un espace banal en cauchemar lentement éveillé.

Image sans nom - Rishi Deep





«Black and white glass walled building» - Possessed Photography

L'UX de la manipulation

L'angoisse n'a pas toujours besoin de monstres. Parfois, elle se glisse dans une interface bien polie, dans un bouton trop rouge, dans un minuteur qui pulse doucement. Le design d'interface, pensé pour orienter, peut aussi opprimer. Ce n'est plus l'architecture qui enferme : ce sont les parcours utilisateurs eux-mêmes.

Sur certains sites de vente en ligne, une fenêtre surgit : « Plus que 1 heure pour profiter de la promotion ! ». Une horloge de stress.

L'utilisateur, pris en étau par le temps, prend une décision précipitée. Il ne compare plus. Il réagit.

On appelle cela le pattern d'urgence, une des nombreuses techniques composant les dark patterns. Les dark patterns sont des systèmes d'interfaces conçus non pas pour aider, mais pour influencer à l'insu. Faux choix, boutons déséquilibrés (« Accepter » en gras, « Refuser » en gris clair), labyrinthes de désabonnement : autant de tactiques qui exploitent les failles de notre attention. Ce n'est pas un bug : c'est un choix. L'UX devient un outil de contrainte. L'angoisse est subtile, c'est le poids de l'illusion de liberté. Vous pensiez décider ? L'interface a déjà décidé pour vous.

Certains designers parlent d'expériences frictionnelles, un terme neutre qui masque une stratégie psychologique. Inspirée des sciences cognitives, elle repose sur l'exploitation des biais : biais de rareté, aversion à la perte... On pousse l'utilisateur vers la décision rapide et irréfléchie.

Il y a là un glissement éthique. Quand l'interface provoque une montée de stress, ce n'est plus seulement un échec de design : c'est une esthétisation du malaise.

L'interface devient alors un miroir noir : elle ne nous montre pas ce que nous voulons, mais ce que nous redoutons de rater.

Tout aussi pernicieux, il y a les notes qu'on (se) laisse, cachées, subtiles : les likes. "Mon post a fait moins de likes que le précédent", alors on extrapole, on se perd en conjecture. On réécrit son image. On se censure. Le fait est que cette course aux vues, cette course au like génère du stress. Elle alimente une mécanique d'auto-surveillance.

On est encore loin de Chute libre le premier épisode de la saison trois de Black Mirror mais on s'en rapproche dangereusement. Tout se monnaie, de votre image à votre attention.

Le stress devient structurel. Il ne vient pas d'un élément choquant, mais d'un système entier qui nourrit l'anxiété en continu. Un design émotionnel qui, sous couvert de connexion, pousse à la comparaison permanente, à l'insatisfaction douce.

Photo sans nom - Robert Stump



Catharsis visuelle

L'utile dans l'horreur

En mars 2018, la société SNCF Réseau lançait une campagne vidéo en réalité virtuelle, 02h38. L'objectif : sensibiliser les spectateurs aux risques encourus lorsqu'on traverse ou longe les voies ferrées. La vidéo enferme littéralement le spectateur dans une narration horrifique d'où il ne peut s'extraire. Diffusée dans un casque VR à 360°, elle rend toute fuite impossible. Quoi qu'il arrive, on est forcé de voir ce qui se joue devant nous : le cauchemar d'un conducteur de train hanté par l'impact avec un adolescent qui se promenait sur les rails. Rien ne pourra éviter l'impact.

La campagne emprunte les codes du cinéma d'horreur, montage nerveux, ambiance anxiogène, vision subjective, pour provoquer un choc émotionnel. Le message passe non par la pédagogie directe, mais par l'expérience sensorielle. Le spectateur ne regarde pas : il vit l'angoisse, la panique, l'impuissance. Et c'est précisément cela qui marque.

L'horreur est ici un levier d'impact. Elle devient outil de prévention.

De nombreuses campagnes de sécurité routière utilisent cette stratégie : accidents mis en scène avec brutalité, décors réalistes, sonorités organiques. On ne voit pas la mort : on la ressent.

Pourquoi choisir l'horreur ? Parce qu'elle court-circuite le rationnel. Elle agit directement sur le corps, via les biais sensoriels. Elle provoque des réactions primitives, sursaut, crispation, rejet, qui marquent bien plus qu'un discours. Mais cette utilisation de l'horreur n'est pas purement instrumentale. Elle active aussi une fonction cathartique.

Regarder la mort, frôler la peur, c'est expérimenter une forme de purification, de préparation. Par la violence et la peur, on prépare l'esprit à ce que pourrait subir le corps. Le danger a été vu, senti, compris. L'image devient mémoire.

Et l'horreur a cette vocation cachée de libération : le body horror montre les corps crûment, sans artifice, sans détournement. Il est un cri muet, une déchirure, une révolte de la chair contre l'ordre établi. Mutation, excroissance, putréfaction, hybridation : le corps cesse d'obéir à ses contours. Il déborde, il conteste, il explose.

AM

02:38

ALARM

Affiche du film «02h38» - SNCF Connect

JUSQU'AU BOUT DE LA TERREUR

UN FILM DE JOHN CARPENTER

THE THING

12 HOMMES EN PROIE A... "LA CHOSE".



Affiche du film «The thing» - Universal Pictures & Turman-Foster Company

PANY

UN FILM DE JOHN CARPENTER

THE THING

AVEC KURT RUSSELL

SCÉNARIO DE BILL LANCASTER

EFFETS SPÉCIAUX VISUELS DE ALBERT WHITLOCK

EFFETS SPÉCIAUX DE MAQUILLAGE CONÇUS PAR ROB BOTTIN

MUSIQUE DE ENNIO MORRICONE

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE DEAN CUNDEY

PRODUCTEUR ASSOCIÉ LARRY FRANCO

PRODUCTEUR EXÉCUTIF WILBUR STARK

CO-PRODUCTEUR STUART COHEN

PRODUIT PAR DAVID FOSTER & LAWRENCE TURMAN

RÉALISÉ PAR JOHN CARPENTER

UN FILM UNIVERSAL DISTRIBUÉ PAR CINÉMA INTERNATIONAL CORPORATION

D'APRÈS L'HISTOIRE DE JOHN W. CAMPBELL JR. "LA BÊTE D'UN AUTRE MONDE" (WHO GOES THERE?)

PUBLIÉE DANS LE RECUEIL DE NOUVELLES "LE CHIEN EST MORT" ÉDITÉ CHEZ DENOËL COLLECTION PRÉSENCE DU FUTUR

PANAVISION

© 1982 UNIVERSAL CITY STUDIO INC.

INTERDIT AUX MOINS DE 10 ANS

Chez David Cronenberg, maître du genre avec eXistenZ ou La Mouche, la transformation corporelle n'est pas gratuite : elle symbolise la crise identitaire, la fusion entre technologie et chair. Le corps devient lieu de conflit, interface mouvante entre pulsions, peurs et désirs inavouables. L'horreur y est profondément psychanalytique. John Carpenter, dans The Thing, explore le body horror à travers une créature qui a fait de la transformation sa force. Elle peut parfaitement imiter n'importe quel être vivant, semant la paranoïa dans une base scientifique isolée. La peur ne vient plus de la créature, mais de l'autre dont on ignore l'intégrité.

Mais au-delà du malaise, il y a une forme de libération. Le body horror met en scène ce que la société exige habituellement de cacher : le sang, la difformité, la souffrance, le sexe, la transformation. Il donne une forme à l'informe. Et dans ce geste, il autorise, il ouvre un espace où l'anormal est montré, assumé, même sublimé. C'est là que le body horror rejoint une autre figure : celle du freak show. Dans les foires du XIXe siècle, des êtres dits « monstrueux » étaient exhibés, nains, géants, femmes à barbe, siamois... tout ce qui s'écartait de la norme. Une mise en scène spectaculaire de la différence.

C'est ce que montre Elephant Man de David Lynch. Joseph Merrick, difforme, humilié, présenté comme bête de foire, trouve en la personne du Dr. Treves un regard neuf : celui qui voit au-delà du corps. Le film inverse la logique du freak show : il ne s'agit plus d'exposer pour choquer, mais de révéler l'humanité cachée. Sous la difformité, un esprit fin, sensible, brillant. Ce n'est pas seulement un récit de compassion, mais une dénonciation des normes qui dictent qui a le droit d'être vu, et sous quelle forme.

Combien de films ont exploré cette tension entre corps repoussé et esprit valorisé ? Des Goonies, en passant par Edward aux mains d'argent, l'imaginaire cinématographique regorge de figures d'exclus porteurs de lumière. L'horreur, ici, ne vient pas du corps difforme, mais du rejet qu'il suscite.

On pourrait parler d'exutoire visuel. Voir le corps s'exposer, ou simplement exister hors des normes, c'est peut-être, symboliquement, expulser ses propres tensions. La peur de vieillir, de tomber malade, d'être jugé. Le body horror exagère, caricature, projette, pour mieux faire sortir ce qui ne peut s'exprimer autrement.

La catharsis n'est pas toujours douce. Mais elle est nécessaire. Dans un monde obsédé par le contrôle de soi, le body horror fait figure de soupape.

Il dérange, oui, mais il soigne, à sa manière.

Par la violence symbolique. Par l'éclatement des limites, et parfois, par la reconnaissance d'un autre soi, caché derrière la peau.

Dead Space

Supprimer pour mieux terrifier

Dans la majorité des jeux vidéo, l'interface utilisateur (UI) agit comme une couche protectrice. Elle structure l'information, donne au joueur un sentiment de contrôle, balise l'expérience. Barres de vie, munitions, carte, inventaire : autant d'éléments qui installent une distance confortable entre l'univers du jeu et celui qui le joue.

Mais dans Dead Space, cette distance est délibérément abolie.

Le jeu de science-fiction horrifique développé par Visceral Games repense entièrement la manière dont l'UI est intégrée à l'univers diégétique. Aucun HUD classique ne vient s'afficher sur l'écran. Tout est fondu dans le corps même du personnage ou dans son environnement : la barre de vie s'affiche le long de sa colonne vertébrale, le compteur de munitions est projeté en hologramme depuis son arme, les menus flottent devant lui sous forme de projections bleutées.

Ce choix de design n'est pas seulement stylistique. Il participe d'une stratégie immersive radicale. Le joueur n'est jamais « hors » de l'univers, il n'a aucun répit visuel.

En gommant les repères habituels du jeu vidéo, Dead Space accentue la peur. L'UI, traditionnellement rassurante, est ici dissoute, rendant chaque apparition de monstre plus brutale, chaque erreur plus coûteuse. L'immersion devient suffocante.

Ce design in-world est aussi une façon de donner une cohérence organique à l'expérience. L'interface ne vient pas de l'extérieur : elle fait corps avec le joueur. L'anti-UI de Dead Space est une leçon de design d'horreur. Elle rappelle que retirer de l'information, c'est accroître la tension. Et que le rôle du game designer n'est pas d'expliquer mais de faire ressentir.

La mécanique de sauvegarde de Dead Space contribue également à la mise en place de la peur. Le joueur ne peut pas sauvegarder à tout moment : il doit atteindre des bornes spécifiques, rares et éloignées. Ce système crée une tension constante, car chaque progression est fragile, chaque détour risqué. La peur ne s'arrête jamais vraiment.

Ne pas voir, c'est précisément ce qui fait peur.

DEAD SPACE™



Affiche du jeu «Dead Space» - Visceral Games

Bibliographie

Pour aller plus loin

SNCF Réseau.(05 Mar. 2018). «2h38, le film - Les interviews », Youtube. : <https://www.youtube.com/watch?v=GWcipyQWWmY>

France 3 Normandie.(28 Nov. 2019). «campagne choc SNCF 2h38», Youtube. : <https://youtu.be/qkTuqsnPRbo?si=jOd60WjiG5KclliH>

ALT 236.(02 Aou. 2018). «STENDHAL SYNDROME # 7 : BODY HORROR (-16)», Youtube. : <https://youtu.be/Vos6WMbEvoo?si=oX6C7C1qT6nibo-1>

ALT 236.(26 Jan. 2023). «ALT236 ∞ L'IMPOSSIBLE VIDEO-CLUB», Youtube. : https://youtu.be/ISHjHy15DF4?si=egkB_t3myB4Vw5cG

WTF'UX.(23 Dec. 2024). «Quand les sauvegardes jouent sur nos nerfs (23/24)», Youtube. : https://youtu.be/PixctBYDx1A?si=tn_vj8WtNtb1CJd-

LeMonde.(21 Nov.2012). «PIQUÉ AU VIF - La SNCF teste des lumières bleues pour éloigner les toxicomanes», Lemonde <https://urlr.me/WA2kDx>

Œuvres citées

Films

Suspiria, Dario Argento, 1977
The Gate, Tibor Takács, 1987
Re-Animator, Stuart Gordon, 1985
Brain of Blood, Al Adamson, 1971
The Driller Killer, Abel Ferrara, 1979
Alien, Ridley Scott, 1979
The Thing, John Carpenter, 1982
La Mouche, David Cronenberg, 1986
eXistenZ, David Cronenberg, 1999
Elephant Man, David Lynch, 1980
Edward aux mains d'argent, Tim Burton, 1990
Goonies, Richard Donner, 1985

Jeux vidéo

The Last of Us, développé par Naughty Dog, 2013
Dead Space, développé par Visceral Games, 2008

25 est un journal qui se veut collaboratif, et nous serions ravis de recevoir vos contributions.

Si vous avez un texte ou une réaction à partager, envoyez-nous simplement un fichier et vos sources (.txt, .odt, .doc, .docx, etc.) ou juste un mail, à notre adresse.

N'oubliez pas de nous indiquer votre nom ou le pseudonyme sous lequel vous aimeriez être publié.

Nous sommes toujours ravis de lire vos retours, votre avis nous aide à nous améliorer continuellement !

Merci de faire partie de notre communauté !



Rédaction : Cédric Georgel

Relecture : Hana

Relecture : Marie Lefebvre

contact@25magazine.fr