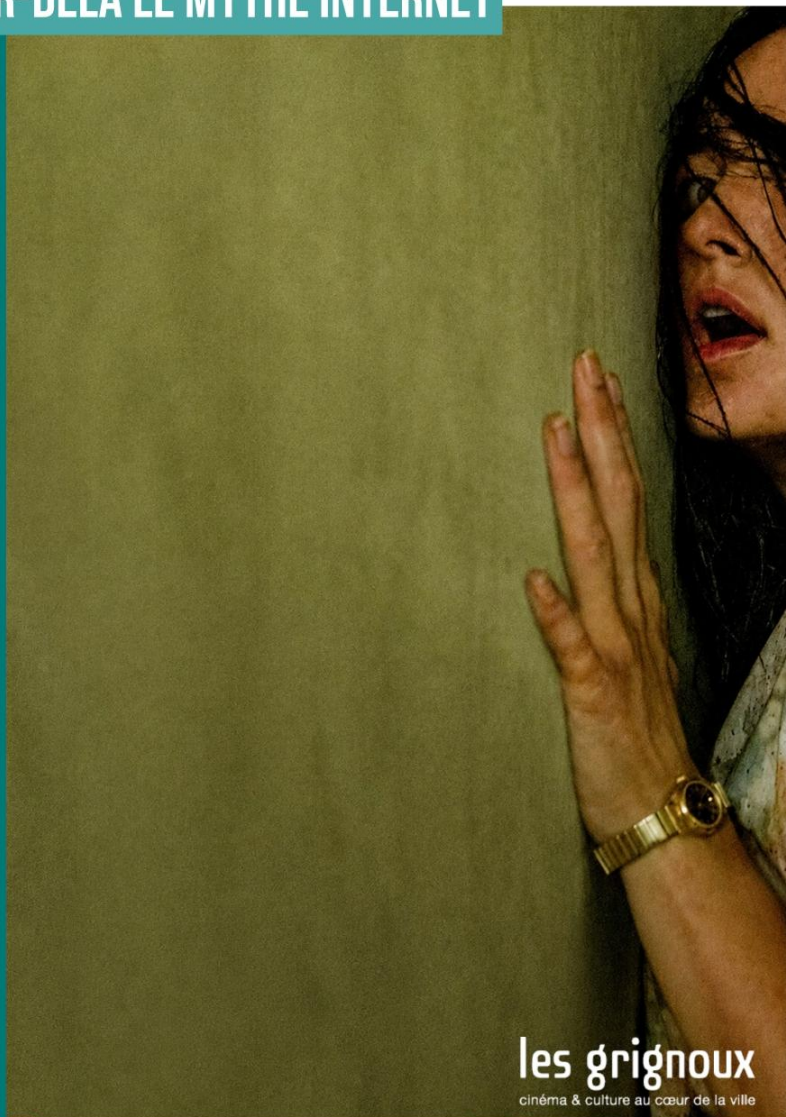


BACKROOMS

PAR-DELÀ LE MYTHE INTERNET

COLIN CARLIER

UNE ANALYSE RÉALISÉE PAR
LE CENTRE CULTUREL
LES GRIGNOUX



les grignoux

cinéma & culture au cœur de la ville



Table des matières

Résumé du film 3

1. Le forum « 4chan » 4

2. Espaces liminaires 6

3. Backrooms 15

4. IA 22

Conclusion 25

Résumé du film

Backrooms,

de Kane Parsons

États-Unis, 01 h 45, 2026

Backrooms raconte l'histoire de Clark (Chiwetel Ejiofor), célibataire après que sa femme l'a quitté, alcoolique, architecte raté et vendeur de meubles dans un magasin de périphérie urbaine très peu fréquenté, et celle de Mary Kline (Renate Reinsve), psychologue chez qui Clark va fréquemment consulter et qui semble combattre ses démons et traumatismes d'enfance, liés à une mère abusive souffrant d'agoraphobie.

Lorsqu'il se rend compte de problèmes électriques dans son magasin, Clark enquête et finit par découvrir l'existence d'un lieu qui jouxte les murs de la cave de son commerce. Il y accède en traversant le mur via un passage invisible, en mode *noclip*¹, ce sont les Backrooms.

Tout le contenu lié au film et utilisé dans cette analyse est propriété de A24.
Les droits d'exploitation en Belgique sont propriétés de Kinepolis Film Distribution.
Les crédits des autres images sont mentionnés dans le texte.

¹ Le mode noclip, ou « passe muraille » est un mode de jeu qui permet au personnage joué de traverser les surfaces qui ne sont initialement pas faites pour l'être. Voir la carte d'un jeu sous cet angle accentue le côté artificiel de sa construction.

1. Le forum « 4chan »

Initialement créé pour faire la part belle à l'univers manga et fédérer une communauté autour de la culture japonaise, le forum en ligne anonyme 4chan a aujourd'hui un tout autre visage. À l'instar du réseau social X (anciennement Twitter, racheté en 2022 par le multimilliardaire d'extrême droite Elon Musk), bien que dans une moindre mesure, ce forum se revendique fer de lance de la liberté d'expression. En pratique, ce leitmotiv débouche sur une politique de très faible modération, qui a favorisé l'émergence de nombreuses dérives racistes, sexistes ou encore misogynes.

Ce principe de prétendue « liberté d'expression », est régulièrement brandi comme un bouclier par des personnalités controversées qui n'hésitent pourtant pas à réclamer des restrictions lorsqu'il s'agit d'opposants politiques².

La conception de cette liberté, à géométrie variable, perd de sa crédibilité à l'heure où ce même Elon Musk est très fréquemment accusé de relayer de fausses informations sur sa propre plateforme, où il cumule aujourd'hui 240 millions d'abonnés³.

Culture geek et extrême droite ont souvent dialogué à travers des forums comme 4chan, 8chan, Reddit ou encore X. Le propriétaire de ce dernier n'hésite d'ailleurs pas à multiplier les références à cette culture en y mettant en scène des symboles extrémistes⁴.

² « X suspendu au Brésil : face aux demandes de gouvernements, les réponses à géométrie variable du réseau social d'Elon Musk », *Le Monde*, 2 septembre 2024.

³ DANG Sheila, SINGH Kanishka, « Musk and X are epicenter of US election misinformation, experts say », *Reuters*, 5 novembre 2024.

⁴ DELAPORTE Lucie et TURCHI Marine, « Elon Musk, un habitué des codes antisémites et suprémacistes », *Mediapart*, 21 janvier 2025.

Le site 4chan, pour le meilleur et pour le pire, a largement contribué à façonner la culture d'internet. Vestige d'un âge d'or dépassé, le forum en ligne n'a pas été que le terrain de jeu d'incels⁵, de trolls d'extrême droite ou d'incitation à la haine. Il a notamment participé à la création du collectif de hackers controversé *Anonymous* en 2008.

Né des suites d'une protestation numérique contre la censure exercée par l'église de Scientologie, le mouvement, qui arbore encore aujourd'hui le célèbre masque de Guy Fawkes⁶, gagne rapidement en popularité, aidé par une large couverture médiatique. Bien que les actions menées par *Anonymous* au fil des ans aient souvent été controversées, le collectif a largement participé à l'émergence et la démocratisation de l'hacktivisme⁷, qui apparaît aujourd'hui davantage comme un mouvement contestataire et militant nécessaire, à l'heure où les régimes autoritaires gagnent du terrain au détriment des démocraties.⁸

À l'époque, il a aussi servi de base symbolique de ralliement à divers groupes militants au sein des mouvements sociaux lors des périodes des « Indigné-es » et du mouvement « *Occupy* ».

⁵ Terme employé pour désigner la mouvance masculiniste des hommes célibataires « involontaires » qui en viennent à adopter une rhétorique misogyne, haineuse et antiféministe. Communauté composée en grande partie d'hommes hétérosexuels et cisgenres. Cette masculinité toxique est très présente et prend beaucoup d'ampleur sur Internet.

⁶ Popularisé par le comics « *V pour Vendetta* » d'Alan Moore et David Lloyd et son adaptation au cinéma par James McTeigue et les sœurs Wachowski.

⁷ REYNAUD Florian, « La nouvelle ère du hacktivisme », *Le Monde*, 12 octobre 2024.

⁸ INGEMAR LINDBERG Staffan, entretien dans *Le Monde*, « La situation de la démocratie dans le monde est pire que celle que nous avons connue dans les années 1930 », 21 décembre 2024, propos recueillis par HIVERT Anne-Françoise.

2. Espaces liminaires

Malgré sa réputation sulfureuse, 4chan a également constitué un véritable laboratoire culturel, qui a participé à la naissance d'un phénomène ayant fait date dans l'histoire du Web : Au mois de mai 2019, une photo accompagnée d'un étrange texte est postée sur le forum dans une section consacrée au paranormal. Moquette et murs jaunes, néons blafards accrochés au plafond, une pièce à plusieurs bifurcations, l'ensemble participe à rendre la taille de cet espace difficile à estimer. Sur l'image, c'est surtout l'absence qui saute aux yeux, provoquant un sentiment d'inconfort, mélange de malaise et de familiarité. Le nom donné à cette pièce par l'internaute anonyme ? Les « Backrooms ».

Très vite, la communauté élabore tout un univers autour de cette simple photo, ajoutant des niveaux, des étages, créant ainsi tout un lore⁹ à partir d'une seule image. Le fandom¹⁰ autour des Backrooms prend ainsi de plus en plus d'ampleur et s'étend sur d'autres plateformes.

⁹ Terme principalement utilisé pour désigner l'ensemble des histoires et particularités qui font la singularité d'un univers vidéoludique. S'applique également pour désigner un univers fictif, quel que soit le médium.

¹⁰ Désigne une communauté de fans autour d'un univers.



Photo à l'origine des Backrooms, postée sur le forum 4chan en 2019. Le véritable bâtiment se situe dans la ville d'Oshkosh, dans le Wisconsin.

Le phénomène des Backrooms fait partie intégrante de ce qu'on appelle la « *Creepypasta* », une légende urbaine qui se répand sur Internet. L'une des plus célèbres est probablement le *Slender Man*, une histoire horrifique autour d'un homme de grande taille, mince et sans visage, qui regarde stoïquement ses victimes, principalement des enfants ou des adolescent-es avant de les enlever.

Avant les Backrooms, une autre œuvre dont l'influence sur celles-ci est très souvent soulignée par la communauté est le livre *La Maison des feuilles* de Mark Z. Danielewski, roman culte et protéiforme paru en 2000 dont l'intrigue cryptique se déroule au cœur d'une maison plus vaste à l'intérieur qu'à l'extérieur, et dont les dimensions ne cessent d'évoluer au cours du récit.



Première apparition du Slender Man (en arrière-plan) sur un photomontage publié sur le forum *Something Awful* en 2009 par Eric Knudsen (sous le pseudonyme Victor Surge).

Le sentiment de malaise à la vue de cette première image de Backrooms tient en partie aux caractéristiques propres à ce qu'on appelle les « *liminal spaces* » ou, en français, les « espaces liminaires ». Certains donnent comme point d'origine à ce phénomène cette fameuse photo de Backrooms prise en 2019.

L'esthétique des espaces liminaires se définit comme inhérente à des lieux habituellement fréquentés qui, en l'absence de toute présence humaine deviennent étrangement inquiétants. Ce sont des entre-deux, des espaces de transition dont la non-présence les font basculer dans la « vallée de l'étrange », un concept du roboticien japonais Masahiro Mori qui, en 1970, définit cette théorie comme un sentiment trouble ressenti devant un robot humanoïde dont les imperfections le rendent inquiétant.

L'écrivain et philosophe britannique Mark Fisher, dans son

livre *Par-delà étrange et familier* emploie le terme « ominieux » pour représenter une expérience esthétique procurant une impression d'inconfort, d'étrangeté. Il explique : « *Le sentiment d'omineux s'attache rarement à des espaces domestiques confinés et habités ; on le trouve plus volontiers dans des paysages partiellement vides de toute présence humaine.*¹¹ » en précisant que « *L'omineux [...] est constitué par un manque d'absence ou par un échec de présence*¹². »

Cette étrangeté ne relève pas uniquement de l'horreur ou du paranormal, elle s'explique également par notre rapport quotidien aux décors contemporains, en particulier urbains. En effet, ce phénomène se rapproche des travaux de l'anthropologue français Marc Augé qui en 1992 dans son ouvrage *Non-lieux*¹³ explique qu'en raison de la surmodernité de la fin du XXe siècle (et à fortiori en 2026), les êtres humains tendent à fréquenter davantage d'espaces impersonnels comme par exemple des parkings de supermarché, des couloirs d'aéroport ou encore des autoroutes. Des lieux où ils n'interagissent pas réellement, où chaque personne est interchangeable. Nous ne faisons qu'y passer sans réellement nous y ancrer, comme dépossédé-es de ces infrastructures avec lesquels nous n'entretenons qu'une relation superficielle et fonctionnelle. Des environnements de désorientation pourtant construits par des humains, à l'image de cet hôtel situé à Londres de la chaîne *Holiday Inn*, particulièrement représentatif de l'esthétique liminaire.

¹¹ FISHER Mark, *Par-delà étrange et familier : le bizarre et l'omineux*, traduit par GUAZZINI Julien, Paris, Sans Soleil, 2024, pp. 22-23.

¹² *Ibidem*, pp. 76-77.

¹³ AUGÉ Marc, *Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992.



Photo de l'Hotel *Holiday Inn Express London Heathrow T4*.

La présence récurrente de ces lieux dans la culture populaire témoigne de la résonance particulière de cette angoisse dans notre imaginaire collectif.

En effet, le lien entre surmodernité, non-lieux et ces espaces liminaux trouve également son expression dans des œuvres comme les films *Vivarium* (2019), *Playtime* (1967), *The Truman Show* (1998) ou plus récemment dans le film *Exit 8* (2025) ou la série *Severance* (2022 - en cours). Les problématiques sociétales traitées par ces œuvres font directement écho aux préoccupations soulevées par la critique de la surmodernité de Marc Augé : L'uniformisation des espaces dans des décors liminaux, en témoignent les zones résidentielles pavillonnaires en périphérie urbaine pour *Vivarium*, la télé-réalité pour *The Truman Show*, le monde du travail, sa dimension aliénante et son esthétique open-space pour *Playtime* et *Severance*,

ou encore le métro comme moyen de déplacement, incarnation physique de la mondialisation et de la surmodernité dans *Exit 8*, directement inspiré du phénomène Backrooms.

En réalité, comme le souligne Mark Fisher, c'est la société capitaliste en elle-même qui est à la source de ce sentiment d'effroi : « *Le capital est à chaque niveau une entité omineuse : convoqué à partir de rien, il exerce pourtant plus d'influence que n'importe quelle entité censément douée de substance.*¹⁴ »



De gauche à droite et de haut en bas : *Exit 8* (Genki Kawamura, 2025), *Playtime* (Jacques Tati, 1967), *Severance* (Dan Erickson, 2022-en cours), *Vivarium* (Lorcan Finnegan, 2019), *The Truman Show* (Peter Weir, 1998).

¹⁴ FISHER Mark, *Par-delà étrange et familier : le bizarre et l'omineux*, traduit par GUAZZINI Julien, Paris, Sans Soleil, 2024, p. 23.

Le lore des Backrooms étant basé sur un apport participatif et communautaire du fandom, son univers étendu est en perpétuelle expansion.

Pour s'en rendre compte, il suffit de jeter un coup d'œil sur la page encyclopédique Wikidot qui lui est consacrée¹⁵, qui recense plus de mille niveaux, sous-niveaux et variantes autour de ce monde. Toute une mythologie enrichie *ad nauseam* par une communauté Internet particulièrement active.

À propos de la première image postée sur 4chan, Natalie Underberg-Goode, professeure de médias numériques et de folklore à l'Université du Centre de la Floride (UCF) explique : « *L'image de base [...] invite à y ajouter des éléments. Je pense que c'est presque comme le concept artistique d'horror vacui (peur des espaces vides). [...] L'image, étant celle d'un espace vide, cela semble être une « toile vierge » parfaite à remplir de détails, d'un contexte et d'un drame.*¹⁶ »

Ce besoin de « remplir » un espace explique en partie la popularité et la continuelle expansion de cet univers par toute une communauté Internet. La fascination exercée par les Backrooms s'explique également par la projection de nos propres peurs et récits, notre propre interprétation de ce vide. Toutes ses ramifications et sa dimension tentaculaire en font un monde difficilement appréhendable pour une personne non-initiée qui observerait ne serait-ce que de loin ce phénomène.

Il est difficile de donner une définition simple et complète des Backrooms, mais elles pourraient être décrites comme un espace

¹⁵ <https://backrooms-wiki.wikidot.com/>

¹⁶ UNDERBERG-GOODE Natalie, citée dans TELERAMA, « Comment cette photo est devenue le film « Backrooms » de Kane Parsons ? », *YouTube*, 17 juin 2026.

fictionnel, parallèle à notre monde et divisé en de nombreux niveaux sur une surface de plus d'un milliard de kilomètres carrés. Une *terra incognita* labyrinthique jonchée de couloirs et de pièces désertes dans lesquelles rodent d'étranges créatures. Et des questions qui surviennent : À quoi ces espaces servent-ils ? Quel est leur rôle si personne ne les habite ?

Ces interrogations de l'utilité des espaces et l'absence de présence humaine font évidemment penser à la pandémie de Covid-19 dont l'état d'urgence fut prononcé par l'OMS début 2020. Durant les confinements successifs, c'est l'absence qui sautait aux yeux. Des routes désertes, des salles de spectacle, de cinéma ou de théâtre vides, des parkings sans voiture, des parcs sans promeneur·euses. Des lieux familiers qui deviennent soudainement étrangers. À l'image des Backrooms, ces infrastructures semblent avoir perdu leur utilité première, comme figés dans un espace-temps indéfini dont on connaît le début mais pas la fin.

Cette impression d'irréalité ne concerne pas que les lieux, elle semble également avoir marqué notre perception du temps. Des études ont montré que l'installation de la routine, l'isolement et l'absence d'activités liés aux confinements ont impacté nos fonctions cognitives, notre mémoire, notamment chez les plus de 50 ans¹⁷. Comme un espace-temps flou. C'est la première fois qu'à l'échelle mondiale, des millions de personnes ont fait l'expérience d'environnements conçus pour accueillir du monde, soudainement vidés de toute présence humaine.

¹⁷ AUDUREAU William, « Cinq ans après le Covid-19 : comment le confinement de 2020 a profondément altéré notre mémoire et nos souvenirs », *Le Monde*, 17 mars 2025.

Guillaume Orignac, auteur et critique de cinéma dit à propos de l'absence dans les Backrooms : « *C'est Camus qui, dans le mythe de Sisyphe, disait que le sentiment d'absurde naissait au moment où les décors s'effondraient. Là ce ne sont pas les décors qui s'effondrent mais les décors qui se vident. Et c'est ce sentiment d'absurde qu'on vit à ce moment-là, [...] l'impression que tout ce qui donne du sens à notre vie, c'est-à-dire le quotidien, les rituels du jour, se lever, aller au travail. [...] On se lève [...] et au travail il n'y a personne. [...] C'est comme si les infrastructures du capitalisme continuaient de perdurer, d'exister, mais sans trace d'humanité*¹⁸. » Les Backrooms donnent à voir un monde presque ordinaire auquel il manque l'essentiel : une forme de vie humaine. C'est peut-être dans cette absence, au sein d'un monde dominé par la logique capitaliste que réside la fascination des Backrooms.

¹⁸ ORIGNAC Guillaume dans France Culture, « Pourquoi les BACKROOMS sont-elles une source d'inspiration pour les films d'horreur ? », *YouTube*, 17 juin 2026.

3. Backrooms

Depuis sa création, les Backrooms se sont déclinées en plusieurs médias bien que de façon assez confidentielle : jeux vidéo, livres, fan fictions, etc. Mais le phénomène gagne rapidement en popularité au cours de l'année 2022 lorsque le 7 janvier, un jeune Youtubeur californien de 16 ans du nom de Kane Parsons (alias Kane Pixels) publie un court-métrage sur sa chaîne YouTube, *The Backrooms (Found Footage)*.

En exploitant le programme de modélisation 3D gratuit Blender pour mettre en image ses Backrooms ainsi que l'esthétique VHS souvent utilisée dans le sous-genre horrifique de l'analog horror¹⁹, il se fait largement remarquer du grand public et sa première incursion dans cet univers cumule aujourd'hui 86 millions de visionnages.

Il participe ainsi, à l'image d'autres internautes et membres de la fandom, à l'extension du lore, en y apportant des éléments comme la société *Async*, compagnie fictive qui aurait trouvé un moyen de s'introduire à l'intérieur de ce monde parallèle. Entre 2022 et 2025, le Youtubeur réalise 22 courts-métrages Backrooms, participant ainsi à officialiser la diégèse de l'univers en y apportant une forme d'aboutissement.

¹⁹ L'horreur analogique, plus souvent désignée par son équivalent anglais *analog horror*, est un sous-genre horrifique influencé par le *found footage*, caractérisée par une qualité sonore et une résolution d'image volontairement de basse qualité. L'utilisation de la VHS ou de caméras numériques de première génération renvoie à une esthétique allant de la deuxième moitié du XXe au début du XXIe siècle. Le *found footage* quant à lui, littéralement « film trouvé », est une technique de mise en scène qui repose sur un enregistrement audio ou vidéo fictif récupéré par autrui pour en faire un film. Un exemple particulièrement représentatif d'un film *found footage* qui s'inscrit dans le genre de l'horreur analogique est *Le Projet Blair Witch* (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999).



Extrait du court-métrage *The Backrooms (Found Footage)*, sur la chaîne YouTube Kane Pixels (7 janvier 2022).

En 2023, le studio de production cinématographique A24, déjà réputé pour des films d'horreur comme *It comes at night* (2017) ou *Midsommar* (2019) met le grappin sur le jeune adolescent qui n'est même pas encore majeur, pour lui confier la réalisation d'un long-métrage autour des Backrooms. L'annonce du projet marque une étape importante pour cet univers, le passage d'un espace plus « confidentiel » à la reconnaissance grand public.

Le film, qui porte sobrement le nom de son environnement, sort en salles en mai 2026 aux États-Unis et au Canada et le 17 juin pour la Belgique et la France. Fort de son succès au box-office domestique et mondial, une suite est déjà annoncée, confirmée par le média *Deadline*²⁰.

²⁰VICTOR-PUJEBET Mathieu, « Backrooms 2 : où en est la suite du phénomène A24 réalisé par Kane Parsons ? », *Les Inrockuptibles*, 2 juin 2026.

Ce qui frappe dans le métrage, c'est l'apparente solitude plus subie que choisie des deux protagonistes.

Les éléments de narration et de mise en scène tendent à accentuer cet isolement (magasin et quartier résidentiel vides, absence d'indices géographiques ou temporels réels, scènes de traumatisme (re)vécues, racontées et revisitées, enfermement volontaire dans un lieu immense et incohérent).

Là où le personnage de Clark plonge en corps et en esprit dans les travers de sa psyché, l'expérience des Backrooms telle que vécue par le personnage de Mary Kline s'avère cathartique. Lui préfère s'enfermer dans un monde dépeuplé et le cartographier plutôt que de travailler ses blessures et reconnaître ses torts.

Il s'y complaît, par son désir de ne pas changer, volonté qu'il explicite, dans la scène pivot, à sa thérapeute. Tandis qu'elle saisit cette opportunité pour cicatriser ses blessures d'enfance et accepter qu'elle ne peut sauver personne, et encore moins son patient, surtout si celui-ci refuse de se remettre en question, d'avancer et de guérir.

L'ensemble de l'univers « réel » du film s'avère très froid et clinique, largement renforcé par l'absence humaine dans ces espaces liminaires qui s'étendent en dehors des Backrooms. Ce ressenti d'étrangeté s'explique également par le caractère concret des décors, de ces lieux qui ne sont pas censés exister réellement (même à travers le médium cinématographique). Là où les arrière-salles de la série de court-métrages de Parsons étaient générées sur le logiciel Blender, les décors du film sont plus vrais (en grande partie) que nature, construits en studio sur une superficie de 2700 mètres carrés²¹.

²¹ GUTTMAN Graeme, « A24 built thirty thousand square feet of Backrooms so Kane Parsons could bring his « strange » world to life », *ScreenRant*, 25 avril 2026.

La forte représentation de la solitude ne s'avère pas anodine au regard des travaux sociologiques précédemment cités : L'isolement, la dépression ou encore le renfermement sur soi-même témoignent de problématiques contemporaines aux origines multifactorielles. Celles-ci s'expliquent en partie par les non-lieux ou, selon les travaux du sociologue Ehrenberg qui a publié en 1998, le livre *La fatigue d'être soi*²², sont liées à l'individualisation des sociétés. La dépression, la solitude ou encore le repli sur soi sont des symptômes d'un monde en perte de repères.

Cette perte de balises communiques également avec les travaux du sociologue allemand Hartmut Rosa, qui, dans *Accélération : une critique sociale du temps*²³ dresse le portrait d'une société confrontée à une forte accélération sociale, des techniques ainsi que de nos rythmes de vie. Cette accélération conduit à une perception paradoxale : malgré des moyens de communications toujours plus performants, des technologies censées nous « faciliter » la vie, nous, individuellement et en tant que société, éprouvons des difficultés à entretenir une relation stable avec le monde qui nous entoure.

²² EHRENBURG Alain, *La fatigue d'être soi : Dépression et société*, Odile Jacob, 1998.

²³ ROSA Hartmut, *Accélération : Une critique sociale du temps*, traduit par RENAULT Didier, Paris : La Découverte, 2010.



Le magasin de Clark, exemple d'espace liminaire en dehors des Backrooms qui installe ce sentiment étouffant de solitude.

Le réalisme capitaliste de Mark Fisher est également convoqué, concept développé dans un ouvrage du même nom²⁴ pour expliquer le sentiment d'impuissance, de solitude ou de dépression, souvent considérés comme des difficultés individuelles alors que leurs origines se trouvent également dans des structures plus larges de la société.

L'idée principale développée dans cet ouvrage est que le fonctionnement du monde, le capitalisme, occupe une place tellement importante qu'il est presque devenu impossible de s'en échapper. Le monde n'est pas détruit ou laissé à l'abandon, il continue d'évoluer, déshumanisé. L'angoisse des Backrooms ne naît pas seulement de la présence potentielle de créatures, mais de l'absence de présence, dans un lieu qui semble avoir oublié celles et ceux pour qui il a été bâti.

²⁴ FISHER Mark, *Le réalisme capitaliste : N'y a-t-il aucune alternative ?* Traduit par GUAZZINI Julien, Genève-Paris : Entremonde, 2018.

Backrooms est un film générationnel, un catalyseur de plusieurs grands problèmes sociétaux. Kane Parsons n'est pas le seul de sa génération à saisir le pouls de son époque, il s'inscrit dans une nouvelle génération de réalisateur-ices.

Dans le domaine horrifique, citons notamment les frères jumeaux Philippou (33 ans), eux aussi ayant débuté sur Youtube, qui réalisent en 2022 le film *La Main*, traversé de thématiques comme la fascination pour le morbide, la santé mentale, l'addiction ou encore les effets psycho-sociaux des réseaux sociaux.

Mais aussi la réalisatrice Jane Schoenbrun (39 ans) qui avec son film *I saw the TV glow* (2024) signe une œuvre métaphorique sur la transidentité et plus largement sur l'identité queer. Pour terminer avec un exemple récent, le film *Obsession* (2026), réalisé par Curry Barker (26 ans) qui a lui aussi fait ses armes sur YouTube, traite directement du sujet des relations amoureuses et de ses dérives.

Dépendance affective, consentement, masculinité toxique sont la base d'un scénario horrifique.

Le film *Backrooms*, lui, façonne une forme d'épouvante profondément contemporaine et fait écho à des préoccupations très actuelles qui habitent la Gen Z : Les 15-25 ans ont grandi dans un environnement numérique omniprésent, un smartphone dans une main, une fenêtre constamment ouverte sur le monde²⁵.

²⁵ BALLEYS Claire, « Socialisation adolescente et usages du numérique : synthèse de la revue de littérature », *INJEP (Institut National de la Jeunesse et de l'Education Populaire)*, juin 2017.

Jamais une jeune génération n'a eu un accès aussi immédiat à l'information, aux crises internationales, aux conflits armés, aux bouleversements environnementaux ou aux tensions politiques. Pour le meilleur comme pour le pire, le numérique est devenu à la fois un outil de compréhension de notre monde et un espace de refuge face à une réalité de plus en plus anxiogène²⁶.

Dans ce contexte, les Backrooms apparaissent comme la matérialisation d'une impression de désorientation propre à notre époque. Dans cet espace presque infini et déshumanisé se dessinent les angoisses d'une société hyperconnectée, où l'accès permanent au monde s'accompagne paradoxalement d'un sentiment croissant d'isolement.

²⁶ FÉRAL PALMA Caroline, « Quand l'actualité devient anxiogène, il est temps de changer ses habitudes », CIDJ (Centre d'Information et de Documentation Jeunesse), 17 avril 2026.

4. IA

Moins d'une semaine après la sortie du film dans les salles obscures, on apprenait que Google allait investir à hauteur de 75 millions de dollars dans A24 pour une collaboration autour du développement de l'intelligence artificielle²⁷. Alors que le studio se construit d'année en année une réputation qu'on pourrait qualifier d'exigeante auprès d'une communauté cinéphile grandissante, cette décision alimente le débat sur les liens qu'entretiennent IA et septième art, et plus largement, sur sa présence, de plus en plus omniprésente, dans les différents aspects de nos vies.

« *Cet endroit les a construites* (en parlant des simulacres de personnes qui errent dans les Backrooms). *Enfin, je dirais plutôt qu'il se les rappelle. Et plus il s'en souvient, moins il s'en souvient.* » En prononçant cette phrase durant la scène climax du film, Clark partage son incompréhension face au fonctionnement de ces lieux. Pourquoi ces personnes apathiques ont-elles le visage déformé ? Par quelle loi l'endroit est-il régi ?

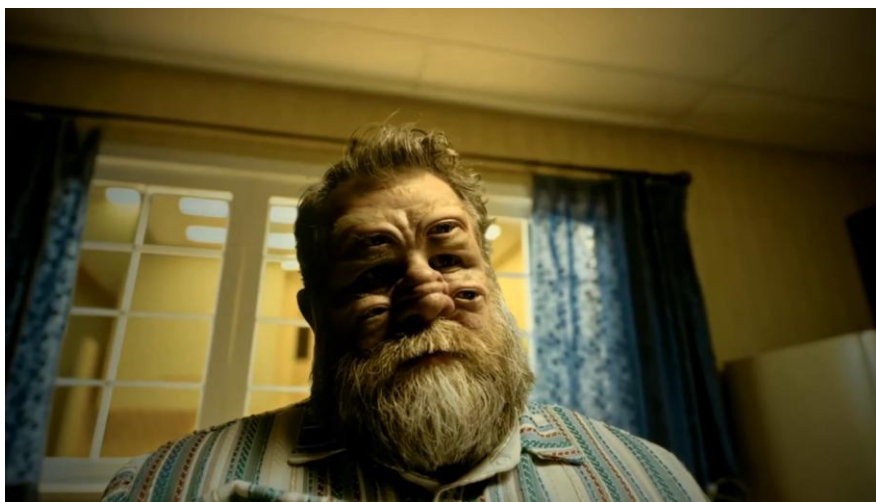
À travers l'absurde architecture des Backrooms et les déformations corporelles qu'elles provoquent, à l'image d'une IA générative, cet endroit se souvient sans réellement se souvenir. Si vous demandez à une IA comme ChatGPT d'apporter des modifications à une photo²⁸, aussi minimes soient-elles, ou d'en créer une à partir de rien²⁹, et que vous répétez l'opération à plusieurs reprises, vous observerez d'étranges résultats à chaque itération qui rappellent la fameuse *vallée de l'étrange*.

²⁷ VERCOUTÈRE Julien, « Google mise 75 millions sur A24 : l'IA envahit Hollywood et inquiète les cinéphiles », *Les Numériques*, 23 juin 2026.

²⁸ MAY Tom, « ChatGPT is truly terrible at photo editing ... and that's great news for professional photographers », *Digital Camera World*, 29 juillet 2025.

²⁹ IMPÉRATRICE Lisa, « Ne demandez pas à ChatGPT ou Gemini de restaurer une image vide, ou attendez-vous au pire », *Numerama*, 8 juin 2026.

Une collaboration commerciale entre un studio tel qu'A24 et une entreprise de la *Silicon Valley* comme Google a de quoi soulever des questionnements sur l'avenir du paysage culturel cinématographique mondial ainsi que sur les impacts de l'IA sur notre environnement quand on connaît les conséquences désastreuses de son utilisation.



Ok, laisse tomber ChatGPT, on va appeler un graphiste...

L'IA représente, certes, un outil technologique sophistiqué, fruit d'années de recherche et de développement, mais nous observons déjà aujourd'hui des conséquences notables de son utilisation.

Parmi celles-ci, les conséquences environnementales désastreuses dont celles des problèmes d'approvisionnement en eau

de régions habitées³⁰, ou encore sur le plan culturel à travers l'automatisation des savoirs humains³¹.

Sur le plan professionnel, l'automatisation apporte également sa pierre à l'édifice et trouve son explication dans la rentabilité économique. En effet, comme le souligne Anne Alombert dans *De la bêtise artificielle* : « Du point de vue du seul rendement immédiat, faire fonctionner du capital fixe est plus profitable que de rémunérer du travail vivant : les machines ne tombent pas malades, ne demandent pas d'augmentation de salaires et ne prennent pas de congés³². » À la limite, l'IA peut encore tomber en panne.

L'IA questionne également l'avenir de la diversité culturelle³³, mais aussi notre rapport de confiance dans une ère de post-vérité, bien que la propagation de *fake news* n'a pas attendu l'IA pour exister³⁴. « Dans le contexte actuel d'accélération technologique et de régression politique »³⁵, qu'en est-il de l'utilisation de l'intelligence artificielle, de sa propagation et de sa quasi omniprésence ?

Les réponses, à l'heure actuelle, sont peut-être à trouver dans un rapport plus large au monde. Nous permettre de sortir de la crainte et de la sidération pour affronter le futur technologique fantasmé par des milliardaires transhumanistes [qui] s'allient à des gouvernements ultralibéraux.³⁶ Futur qui est déjà maintenant.

³⁰ ALOMBERT Anne, *De la bêtise artificielle*, Paris, Allia, 2026, p. 26.

³¹ *Ibidem*, p. 128.

³² *Ibidem*, p. 128.

³³ *Ibidem*

³⁴ *Ibidem*, p. 96.

³⁵ *Ibidem*, p. 134.

³⁶ *Ibidem*

Conclusion

Évoluer dans les Backrooms, c'est découvrir des strates de la sphère Internet, presque sans fin, à l'image de la mise en garde qui accompagnait la première image publiée sur 4chan en 2019³⁷. Pour prendre la mesure de cet univers, il suffit de lancer une recherche Internet pour découvrir des milliers de contenus, d'analyses ou de théories allant de la plus sérieuse à la plus farfelue autour de ce monde.

Le parcours emprunté par les Backrooms, de 4chan jusqu'aux salles de cinéma, témoigne également de transformations culturelles. Phénomène qui est un pur produit d'un écosystème numérique capable de générer ses propres mythologies et ses propres angoisses. Il va bien au-delà de la simple *creepypasta* virale. Si cet univers exerce une telle fascination, c'est parce qu'il traduit numériquement une angoisse existentielle contemporaine née de la surmodernité et du capitalisme, de la déshumanisation des espaces, de l'isolement dans une société de plus en plus numérique et automatisée et qui ne cesse d'accélérer.

Face à cette accélération, Hartmut Rosa propose le concept de *résonance*³⁸, une façon vivante et basée sur le dialogue avec le monde environnant pour entrer en relation avec lui. La *résonance*

³⁷ « Si vous êtes imprudent et que vous no-clippez de la réalité aux mauvais endroits, vous finirez dans les Backrooms, où il n'y a rien d'autre que la puanteur des vieilles moquettes humides, le monochrome jaune sur tous les murs, le bruit de fond incessant des néons au maximum de leur intensité et environ un milliard cinq cent cinquante mille kilomètres carrés de pièces vides aléatoirement segmentées pour vous piéger. Que Dieu vous protège si vous entendez quelque chose errer près de vous, car il est certain que ça vous a entendu aussi. » (Traduit de l'anglais).

³⁸ ROSA Hartmut, *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, Traduit par ZILBERFARB Sacha, Paris: La Découverte, 2018.

incarne davantage une connexion profonde avec le monde en réponse à *l'accélération* de la société. Pour y parvenir, cette quête s'articule autour de trois sphères :

- La sphère horizontale : relations intimes et sociales.
- La sphère diagonale : le lien aux objets, au travail, aux activités régulières.
- La sphère verticale : des rapports davantage abstraits comme à l'art, la nature, la religion.

Parvenir, ou du moins conscientiser cette quête de résonance apparaît comme un remède à l'accélération. L'ensemble de son travail s'articule autour de problématiques directement affrontées par la jeune génération. Un article publié par Etopia en mai 2026³⁹ souligne qu'un jeune sur quatre souffre d'un trouble anxieux ou dépressif. Les incertitudes liées à l'avenir, les conséquences de la pandémie, l'aliénation du travail et sa perte de sens sont autant de raisons qui participent au mal-être générationnel. L'article souligne également une très forte conscience de ces problématiques de la part de la Gen Z, ainsi qu'une grande volonté d'y apporter des solutions, de recréer du lien, repenser les espaces collectifs et redonner une place centrale à la culture ainsi qu'aux relations humaines⁴⁰.

La jeune génération, dont fait partie Kane Parsons, est née et a grandi avec les nouvelles technologies et leur présence quotidienne dans presque chaque aspect de sa vie.

Internet et ses méandres sont un reflet de notre monde, aussi complexe soit-il. À l'image des Backrooms, tenter d'en explorer

³⁹ DUQUENNE G r aldine, « Sant  mentale des jeunes : il y a urgence ! », Etopia, 15 mai 2026.

⁴⁰ *Ibid.*

chaque recoin, c'est prendre le risque de s'y perdre.

Le numérique n'est pas à lui seul responsable de l'ensemble des maux contemporains mais il agit comme un amplificateur, il exacerbe des problématiques liées à la santé mentale comme la dépression ou l'isolement social.

Derrière les couloirs sans fin des Backrooms, se dessine moins une fascination du vide et de l'inconnu qu'un besoin de présence et d'ancrage dans un monde qui semble parfois (souvent) nous échapper.

