RUSCA. Revue de sciences humaines & sociales

N° 14 | 2023
Miscellanées vol. 2

Stranger Things, les différents aspects de la monstruosité

Lolita GRAZIOSI-BROISSIAT *Membre*
LEIRIS
Université Paul-Valéry Montpellier

Édition électronique :
URL :
https://rusca.numerev.com/articles/revue-14/554-stranger-things-les-differents-aspects-de-la-monstruosite
DOI : numerev_2582
Date de publication : 01/12/2023

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : GRAZIOSI-BROISSIAT, L. (2023) Stranger Things, les différents aspects de la monstruosité. *RUSCA. Revue de sciences humaines & sociales*, (14). https://doi.org/10.34745/numerev_2582

Stranger Things est une série américaine créée par Matt et Ross Duffer. La première diffusion a lieu en 2016 sur la plateforme de streaming Netflix où elle est aujourd'hui l'une des séries les plus regardées. Cette série s'inscrit dans une esthétique rétro-pop mêlant science-fiction et horreur. Le scénario se passe en 1983 dans une petite ville de l'Indiana. L'intrigue se déroule autour de la disparition étrange du jeune Will Byers. Sa mère, Joyce Byers, son groupe d'amis, James « Jim » Hopper, le chef de la police et Eleven, une jeune fille mystérieuse partent à sa recherche. Au même moment, la ville d'Hawkins, réputée pour sa tranquillité, subit des événements surnaturels horrifiques semblant avoir un lien direct avec la disparition du jeune garçon impliquant le laboratoire de la ville et des expériences menées par le gouvernement.

Notre problématique est de comprendre comment la série *Stranger Things* intègre un imaginaire monstrueux et mythologique tout en dénonçant plusieurs réalités sociales dans un *mashup* culturel. Pour répondre à cette problématique, nous présenterons plusieurs hypothèses. Dans un premier temps, nous évoquerons les nombreuses œuvres de référence que l'on retrouve dans la série et dans les monstres qui les composent afin de comprendre son inscription dans la pop culture. Nous aborderons ensuite la place de la violence sociale dans l'œuvre.

Abstract:

Stranger Things is an American series created by Matt and Ross Duffer. It was first broadcast in 2016 on the streaming platform Netflix where it is now one of the most watched series. The series is set in a retro-pop aesthetic mixing science fiction and horror. The scenario takes place in 1983 in a small town in Indiana. The plot revolves around the strange disappearance of young Will Byers. His mother, Joyce Byers, his group of friends, James "Jim" Hopper, the chief of police and Eleven, a mysterious young girl go looking for him. At the same time, the town of Hawkins, known for its tranquility, is experiencing horrific supernatural events that seem to have a direct link to the missing boy's disappearance involving the town's laboratory and government experiments.

Our question is to understand how the series *Stranger Things* integrates a monstrous and mythological imaginary while denouncing various social realities in a cultural mashup. To answer this question, we will present several hypotheses. First, we will evoke the numerous works of reference found in the series and in the monsters which compose them in order to understand its inscription in pop culture. We will then discuss the place of social violence in the work.

Mots-clés :
Mythologie, Pop culture, Séries, Monstres, Mythology

Par Lolita Graziosi-Broissiat, docteur en sociologie, membre du LEIRIS, Université Montpellier 3 Paul Valéry.

MONSTRUOSITÉ HORRIFIQUE

Les références horrifiques contemporaines

Pour comprendre comment la série s'inscrit dans la pop culture, nous allons aborder différentes références culturelles horrifiques présentes dans l'œuvre. *Stranger Things* est une série qui se démarque en s'appropriant une esthétique rétro-pop des années 1980. La série évolue dans une ambiance où la musique, les décors, les objets, les coiffures et vêtements ramènent à une esthétique des années 1980, à laquelle les spectateurs peuvent s'identifier. À contrario, l'univers parallèle du Monde à l'Envers est constitué par une ambiance monstrueuse, lourde et inquiétante qui permet de se plonger dans l'horreur. Ces deux ambiances permettent au récit d'intégrer de nombreux codes propres au genre de l'horreur tout en mettant en avant un ancrage esthétique rétro des années 1980.

La série *Stranger Things*, s'appuie sur de nombreuses références horrifiques de la pop culture. Des films d'horreur, jeux vidéo, jeux de rôles ainsi qu'au comics et romans à succès la série s'inspire des plus grands succès pour présenter une histoire unique et mystérieuse. Cette superposition d'œuvres permet de replonger le spectateur dans des références culturelles en rendant un grand hommage à la pop culture dans laquelle ces œuvres s'inscrivent. Ces références culturelles sont évoquées par Laurent Perreau à propos de la théorie du stock de connaissances de Schütz :

« Selon Schütz, il existe au fondement de toute connaissance se rapportant au monde social une connaissance commune : on ne peut pas agir et penser sans mobiliser une réserve d'expériences préalables qui se présentent sous forme de « connaissances disponibles » et fonctionnent comme « schèmes de référence », au sein d'un stock de connaissances disponibles (Wissensvorrat ou stock of knowledge[i]) ».

Ce stock de connaissances se forme et se renforce dans la pop culture. Les œuvres en se superposant permettent de faire des liens entre les différents récits. Ainsi, la pop

culture en s'auto-alimentant, se complète et complète le stock de connaissances. Ces références sont ordonnées selon leur contenu et les codes qui leur sont propres. Cette superposition culturelle nous rappelle la théorie abordée par Henry Jenkins selon laquelle : « chaque texte nouveau apport[e] à l'ensemble une contribution différente et précieuse [...] un récit peut ainsi être introduit dans un film, puis se développer à travers la télévision, le roman, la bande dessinée [...] Tout produit est un point d'entrée dans l'ensemble de la franchise[ii]». La série s'étend désormais sous différents formats comme le jeu vidéo pour proposer aux consommateurs de poursuivre la mythologie de l'œuvre. L'ensemble des œuvres évoquées inscrit *Stranger Things* dans la pop culture en l'ajoutant à cet ensemble de connaissances culturelles.

L'imaginaire du monstre dans la culture pop

Qu'est-ce que le monstre ? Selon Stéphane Louryan et Nathalie Vanmuylder, le mot monstre est :

« Dérivé du verbe latin monstrare (montrer), il désigne à la fois ce qu'il convient de montrer et « celui qui montre ». Ne parle-t-on pas aussi de « monstration » ou de « démonstration » ? D'aucuns le relient aussi au verbe monere (avertir), ce qui pourrait expliquer l'acception du mot monstrum entendu comme un avertissement divin. Il évoque l'idée de « montrer » quelque chose qui s'éloigne de l'ordinaire, qui s'en différencie[iii] »

On retrouve dans la série des monstres dont l'aspect étrange et terrifiant averti de leur dangerosité. Repoussant et effrayant, les monstres présents renvoient à l'horreur et à l'incompréhension. Selon Virginie Martin-Lavaud[iv],

« En figurant le hors norme et le non-humain, le monstre sollicite tout particulièrement la capacité de chacun à assimiler ce qui est inconnu et différent. Sa présence fréquente dans les récits mythologiques fondateurs de la culture nous le rend familier sans que nous soyons toutefois capables d'en donner une définition formelle stricte. »

Dans la série, l'image du monstre est celle d'une créature venue d'un autre espace-temps. Le monstre a, dans sa dimension horrifique, une apparence difforme et effrayante. Son origine interdimensionnelle permet de poursuivre l'intrigue autour de l'imaginaire horrifique. Dans le scénario, les scientifiques du laboratoire représentent une forme de monstruosité pour les enfants-soldats du programme. En ce sens, nous pouvons évoquer la définition proposée par Bertrand Régis, et Anne Carol : « Le dictionnaire historique de la langue française témoigne lui aussi de strates successives : le mot monstre peut renvoyer à des hommes ou à des animaux, relever du domaine de la mythologie comme du domaine de la science, décrire des réalités biologiques, esthétiques ou morales[v]. »

Dans la série *Stranger Things*, visuellement, les monstres ne sont pas sans rappeler les

créatures de licences spécialisées dans les jeux vidéo d'horreur. Le Démogorgon, souvent décrit par les témoins comme le monstre « sans visage », arbore une « bouche en pétale » remplie de dents. On retrouve l'idée d'une esthétique du monstre difforme commune dans l'univers des jeux vidéo d'horreur, notamment pour les licences Silent Hill[vi] ou Resident Evil[vii].

Ces différents monstres ont pour particularité d'avoir des formes humanoïdes, des difformités plus ou moins importantes, une peau lisse, sans poil et un visage qu'on ne peut pas discerner. On retrouve cette esthétique complexe chez le monstre Demogorgon ou Vecna. Les formes humanoïdes permettent de susciter l'effroi via une peur instinctive liée à la reconnaissance du corps. Ces monstres représentent des créatures difformes terrifiantes pour lesquelles il est difficile d'avoir de l'empathie. Leurs difformités évoquent la chimère, le monstre de la mythologie grecque. Pour Nathalie Vanmuylder et Stéphane Louryan, « De nombreuses anomalies étaient considérées comme l'œuvre du Démon, et parmi les descriptions plus ou moins réalistes se retrouvaient des créatures hybrides, mi-homme, mi-animal, produites par des accouplements contre-nature[viii]. »

Ces formes hybrides, associant aspects humains et monstres, ont pour but d'inspirer l'horreur. Ces archétypes reprennent forme dans différentes représentations monstrueuses de la pop culture. L'absence de visage est associée à la figure du monstre, de la monstruosité comme évoqué par Jean Foucart :

« Mais quand le visage est difforme, la clôture est bien trop aliénante et la singularité trop radicale : ce visage tellement différent remet en question l'appartenance à la communauté humaine, le sujet ne peut plus « faire face ». Par les représentations et les fantasmes qu'il suscite, le sujet au visage difforme, abîmé, mutilé, fait figure de monstre »

Cette absence totale ou partielle de visage évoque la monstruosité, l'altérité terrifiante. En effet, les sentiments perceptibles par les expressions faciales ne sont plus possibles, ainsi le monstre semble plus terrifiant. Les monstres occupent une place de premier plan dans la série, leur apparence et leurs intentions permettent aux spectateurs de le tenir en haleine tout en donnant une dimension sombre et inquiétante au récit.

Les scènes cultes du cinéma d'horreur

La qualité des effets spéciaux et le respect des codes cinématographiques des films d'horreurs des années 1980 font de cette série, une série intergénérationnelle. En effet, cette esthétique fait écho à de nombreuses références, notamment aux œuvres de Stephen King, Steven Spielberg ou John Carpenter. Comme l'évoquent les deux réalisateurs lors d'une interview[ix], on retrouve dans la série des scènes de cinéma cultes faisant référence à de nombreux films tels qu'Alien[x] dans la scène de la

découverte des œufs du Démogorgon renvoyant à ceux du Xénomorphe ou encore les larves Démogorgon utilisant un hôte humain. On peut citer la référence au film Rencontres du troisième type[xi], dans les dessins de Will Byers ou lorsque Eleven fait bouger les jouets de Dustin Henderson avec ses pouvoirs. On retrouve également de nombreuses références au film E.T[xii], dans le scénario d'enfants cachant un être surnaturel à leurs parents, mais aussi dans la volonté de déguiser leur amie pour passer inaperçus. La scène des enfants se cachant du Démogorgon n'est pas sans rappeler le film Jurassic Park[xiii]. De plus, la scène représentant le Démogorgon essayant de passer à travers le mur de Joyce Byers est très inspirée du film Les griffes de la nuit[xiv]. On retrouve aussi des références cinématographiques dans certains détails tels que le film Terminator[xv] qui apparaît comme étant à l'affiche au cinéma d'Hawkins dans la deuxième saison ou le déguisement de Ghostbusters[xvi] que choisissent les personnages principaux pour Halloween. L'héroïne, Eleven, fait aussi l'objet de nombreuses références. Dans le premier épisode, Will Byers demande à Dustin Henderson de lui prêter son comic-book X-Men Vol 1 #134[xvii]. Dans ce comic-book, la mutante Jean Grey, libère ses pouvoirs psychiques sur Mastermind après avoir été torturée. L'équipe des X-Men dans cette aventure se rend compte de sa puissance, mais aussi de sa dangerosité. Il y a aussi des références au roman de Stephen King, Charlie[xviii] dont la tante d'Eleven, Becky Ives, fera mention en évoquant ses capacités. Ce scénario raconte l'histoire de la petite Charlie McGee, ayant elle aussi des pouvoirs et son passé renvoie à celui de Eleven. Dans Charlie, les parents de la jeune fille, encore étudiants, se sont rencontrés lorsqu'ils étaient cobayes pour une organisation secrète du gouvernement. Cette organisation s'intéressera de près à Charlie McGee et ses pouvoirs. Dans *Stranger Things*, on retrouve cette intrigue chez le personnage Terry Ives, la mère d'Eleven. Ces références permettent aux spectateurs de se replonger dans une forme de nostalgie liée à ces œuvres de références. La dimension horrifique dépasse alors l'esthétique gore pour intégrer l'ensemble des codes de l'horreur au cinéma au travers des scènes cultes, remises au goût du jour.

Les monstres de la série

Dans l'univers de la série, on retrouve différents types de monstres. Les monstres présentés sont de plus en plus puissants. Nous nous intéresserons ici aux principaux : le Démogorgon, le Flagelleur mental et Vecna. En nous penchant sur ces monstres, nous verrons quelles sont leurs origines et utilisations scénaristiques.

Le Démogorgon

On retrouve dans la série le retour du mythique Démogorgon. Ce monstre a été créé

pour la première fois dans la Généalogie des dieux des païens[xix] du poète Giovanni Boccaccio dont la source serait le philosophe Theodontius entre le IXe et le XIe siècle. Dans la mythologie, il représente un prince des démons, une divinité créatrice liée aux enfers dont le nom est tabou.

Il existe de nombreuses différences entre le Démogorgon de Donjons et Dragons et celui de *Stranger Things*. Dans l'univers de Donjons et Dragons, il est un prince démon à deux têtes de singe avec un corps de reptile. Ses deux têtes nommées Aameul et Hathradiah sont en conflit et essaient de se dominer mutuellement. Son regard peut conduire à la folie ceux qui le confrontent trop longtemps. C'est un des monstres les plus puissants de tout l'univers Donjons et Dragons. Ce qu'on retrouve de similaire avec la série est qu'il cherche à corrompre ce qui est bien et à troubler l'ordre des multivers. Le Démogorgon n'a pas d'empathie ou de compassion, il représente le mal.
Le Démogorgon est un monstre terrifiant attiré par le sang. La créature est souvent mise en scène se nourrissant d'animaux. L'intrigue se fait après que le monstre ait kidnappé des êtres humains tels que Will Byers ainsi que Barbara Holland dans le Monde à l'Envers. Nous apprendrons également que d'autres individus ont été kidnappés afin de devenir des hôtes pour des larves Démogorgon. Lorsque le shérif trouve Will dans le Monde à l'Envers, le jeune garçon servait également d'hôte pour une « vrille » se nourrissant de lui, ce qui fait référence au film Alien dans l'utilisation d'hôtes humains.

Le Flagelleur mental

Le Flagelleur mental, aussi appelé Shadow Monster est, à la différence des autres créatures du Monde à l'Envers, une créature intelligente capable de contrôler les différents monstres du Monde à l'Envers mais également des rats et des êtres humains qui se changent en « flayed », des individus possédés par la créature qui semblent agir comme des zombies répondant à l'appel de la ruche. Cet état d'emprise prive les individus devenus hôtes de toute forme de conscience. Deux personnages seront affectés par cette créature dont Will Byers et Billy Hargrove. Les autres individus sous l'emprise du monstre ont servi de matière organique pour ensuite former une nouvelle entité monstrueuse du Flagelleur mental.

Le Flagelleur mental apparaît comme une entité vaporeuse gigantesque entourée d'une tempête d'éclairs rouges. Son origine reste encore mystérieuse. Comme le Démogorgon, le Flagelleur mental fut nommé par les héros selon une référence de Donjons et Dragons. Dans l'univers du jeu de plateau, ils sont aussi appelés « les illithids » ou les « Flagelleurs mentaux ». Leur nom vient du fait qu'ils se nourrissent du cerveau d'autres créatures. Ces créatures peuvent asservir leurs ennemis en les rendant esclaves. Ils ont également la capacité de télépathie leur permettant de communiquer avec d'autres créatures intelligentes. Comme les créatures de l'univers de la série, les Flagelleurs mentaux détestent le soleil et vivent en souterrains, regroupant leurs esclaves. Les Flagelleurs mentaux seront décrits par Dustin lorsqu'il fera ce parallèle entre les deux créatures :

Dustin Henderson - « Il fonctionne en meute, comme un super-organisme. […] Comme le Flagelleur mental. […] Un monstre venu d'une autre dimension. Il est tellement vieux qu'il ne se souvient pas où est sa vraie maison. Il asservit d'autres races d'autres dimensions en prenant le contrôle de leurs cerveaux grâce à ses pouvoirs psioniques hyper développés. […] Il est venu pour nous conquérir. Il pense appartenir à la race supérieure. […] Il considère les autres races, comme la nôtre, inférieures à la sienne[xx].»

On retrouve dans la créature monstrueuse du Flagelleur mental de nombreux traits communs à celle du jeu. Le fait d'associer cet univers à celui de la série permet de comprendre la nature des monstres et leur capacité. L'imaginaire du Flagelleur mental rappelle également des traits du Nyarlathotep, une créature maléfique tirée de l'univers de Lovecraft. Le Nyarlathotep possède également la capacité de communiquer par télépathie, de se cacher parmi les humains et de voyager à travers les plans d'existence.

Après son sauvetage du Monde à l'Envers, Will subira encore une forte emprise du Flagelleur mental et du Monde à l'Envers dont il aura des visions. Cette emprise mentale du monstre rappelle une citation de Nietzsche : « celui qui lutte contre les monstres doit veiller à ne pas le devenir lui-même. Et quand ton regard pénètre longtemps au fond d'un abîme, l'abîme, lui aussi, pénètre en toi[xxi].» Dans la série, cette métaphore se concrétise lorsque Will se fait contaminer par la créature, d'abord en ayant des visions du Monde à l'Envers, puis, lorsque le monstre l'habite.

Vecna

Né sous le nom de Henry Creel, ce personnage est l'antagoniste principal de la série, bien que son rôle ne soit défini qu'à partir de la quatrième saison. Ce personnage représente le créateur des monstres présents dans l'univers du Monde à l'Envers. Il amène à repenser le monstre, de l'humain à l'inhumain, de son origine humaine à la créature effrayante qui règne sur le Monde à l'Envers.

Ce personnage interroge les spectateurs sur l'origine du monstre. En tant qu'être humain, il ne se détache pas de sa dimension monstrueuse. En effet, ce personnage représente la dangerosité et la puissance des enfants-soldats du laboratoire, il incarne donc une forme de monstruosité avant de se changer en Vecna.

Comme les autres monstres de la série, Vecna est un nom inspiré par le jeu Donjons et Dragon. De plus, les deux personnages ont une histoire similaire, nés humains, ils se sont métamorphosés physiquement pour atteindre le maximum de leur potentiel magique. Ils ont également été trahis par l'un de leurs alliés.

Une série sur fond de jeu de plateau

C'est autour d'une partie du célèbre jeu de plateau Donjons et Dragons que démarre

l'aventure. Dès le premier épisode, on découvre les jeunes héros de l'histoire en pleine campagne du jeu de Donjons et Dragons. Tout au long de l'histoire, les évènements se succèdent et les protagonistes font référence au jeu Donjons et Dragons. Leur partie de jeu coïncide avec le scénario de la série. Avant son enlèvement, le jeune Will Byers dira : « Le dé, c'était un sept. Le Demogorgon, il m'a eu[xxii]. » Après avoir entendu leur ami disparu depuis une radio vers le Monde à l'Envers, l'équipe des jeunes enfants fait un lien entre le Monde à l'Envers et « le Plan de l'Ombre » de l'univers de Donjons et Dragons décrit comme : « Le Plan de l'Ombre est une dimension qui est un reflet ou un écho sombre de notre monde. C'est un lieu de déclin et de mort. Un plan déphasé. Peuplé de monstres. Il est juste à côté de vous, et vous ne le voyez même pas.» Tout élément inexpliqué est alors traduit et représenté à travers l'univers du jeu de rôle. Le scénario de la série met en avant des héros combattant un monstre pour retrouver leur ami à l'instar du scénario de leur partie de Donjons et Dragons. L'univers du jeu de plateau prend ainsi tout son sens dans l'évolution de l'histoire. Coussieu Wilfried, en s'appuyant sur les travaux de Caïra Olivier évoque à propos des jeux de rôle : « Nous ne saurons réduire et résumer le jeu de rôle à une « projection identitaire », point de vue souvent adopté en psychologie et délaissant l'idée que les joueurs individualisent avant tout une simulation (un univers particulier) pour se permettre un « éventail » d'actions originales[xxiii] ».

Ici, au-delà de la projection identitaire, les enfants traduisent leur vécu à travers un espace leur permettant de se projeter. Le jeu de rôle permet de décrire et de comprendre les évènements mystérieux vécus par les héros. Dans le scénario, le lien entre les monstres présents à Hawkins et ceux de la mythologie de Donjons et Dragons permet aux enfants de rationaliser les évènements horrifiques, les disparitions et l'inacceptable qu'ils subissent dans le contexte d'un univers qu'ils connaissent. En ce sens, les monstres du Monde à l'Envers ne s'inscrivent plus dans l'inconnue étrangeté mais dans un repère culturel connu qu'ils peuvent affronter. Dans *Stranger Things*, différentes mythologies intègrent le récit comme celle de Donjons et Dragons, ou encore, celle de l'univers d'horreur de Lovecraft. La place importante du jeu Donjons et Dragons et la manière dont les enfants y font référence permet au niveau cinématographique d'utiliser le procédé narratif du foreshadowing[xxiv].

L'ambiance d'horreur et les monstres de la série ne sont pas sans nous rappeler l'univers des récits lovecraftiens dont le jeu de rôle s'est inspiré. Les travaux de Lovecraft étaient autrefois destinés à une culture de niche et voient ressurgir leur popularité dans la culture pop depuis les années 1980. Comme l'évoque Gilbert Durand, « un mythe ne disparaît jamais ; il se met en sommeil, il se rabougrit, mais il attend un éternel retour, il attend une palingénésie[xxv] ». En effet, l'univers sombre et angoissant de Lovecraft permet au monde de l'horreur d'intégrer diverses formes de monstruosités et ainsi de recréer des récits. Dans les récits de Lovecraft, la folie des protagonistes est liée à leur incompréhension face à l'horreur, à l'immensité, à l'innommable. Cette notion d'étrangeté difficile à comprendre se retrouve dans l'univers de *Stranger Things* et dans ses personnages.

Pour Roland Barthes, le mythe est « un mode de signification, une forme[xxvi] » qui se définit par la manière dont son message est divulgué. La série devient alors un medium qui permet de diffuser massivement son univers, ses monstres, ses héros et leurs aventures dans le monde entier. Pour Gilbert Durand, le mythe,

« comme le symbole se distend sémantiquement en synthèmes, le mythe se distend en simple parabole, en conte ou en fable et finalement dans tout récit littéraire, ou bien encore s'incruste d'événements existentiels, historiques, et vient par-là épuiser son sens prégnant dans les formes symboliques de l'esthétique, de la morale et de l'histoire[xxvii] »

C'est ainsi qu'en suivant l'enquête de Hopper autour des disparitions d'enfants et leurs différentes révélations, le spectateur prend connaissance de la mythologie de la série. Les différentes mythologies ajoutées à l'œuvre comme Donjons et Dragons et les récits lovecraftiens permettent de mettre en avant les codes de l'horreur et ainsi, la série forme une extension de ces univers.

Les enfants sont régulièrement marginalisés à cause de leur passion pour le jeu de rôle. Il est intéressant de noter que le jeu Donjons et Dragons fait l'objet de controverses. Le Hellfire Club présent dans la série est accusé d'être un regroupement sataniste. Or, on retrouve également ces problématiques avec la « panique morale » décrite par le sociologue Stanley Cohen entre les années 1970 et 1980 après les affaires de James Dallas Egbert et Irving Pulling. La surmédiatisation de ces suicides condamnant le jeu de rôle amènera à la création d'une association contre le jeu de rôle nommée « Bothered about Dungeons and Dragons (BADD) ». La série permet de remettre en lumière cette période de la société américaine.

MONSTRUOSITÉ SOCIALE

La dimension symbolique de cette série dépasse le simple divertissement pour permettre aux spectateurs de s'interroger sur des aspects de notre société. Dans la série, on retrouve deux formes de monstruosité : la première est la monstruosité horrifique permettant de mettre en scène des créatures terrifiantes dans un univers de science-fiction horrifique, la seconde est la monstruosité réelle constituée par des expériences gouvernementales secrètes, faisant un lien direct avec la réalité politique de cette époque aux États-Unis. La série met aussi en scène le harcèlement moral et physique dont sont victimes certains protagonistes pour finalement devenir une quête de l'amitié.

En effet, la monstruosité présente dans le laboratoire soulève de nombreuses questions morales. Les expériences subies par Eleven dans le laboratoire l'ont affectée

psychologiquement. Cet affect se traduit par des syndromes post-traumatiques qui se déclenchent lorsqu'elle est immergée dans une piscine de privation sensorielle ou dans un placard, lui rappelant les expériences scientifiques qu'elle a vécues.

Les enfants-soldats des projets gouvernementaux

Dans l'univers de la série, les monstres du Monde à l'Envers ne représentent pas les seules formes de monstruosité. En effet, les agents et scientifiques du laboratoire d'Hawkins ont eux aussi une part de monstruosité. Le shérif Hopper, dans son enquête, va faire face à des phénomènes inexplicables. Rapidement, son enquête le mènera à découvrir des preuves d'un complot gouvernemental en lien avec les disparitions d'enfants. Au-delà de son aspect fantastique, la série soulève des problématiques sociales, notamment liées aux expériences secrètes menées par le gouvernement. La petite ville d'Hawkins fait face à des phénomènes surnaturels provenant du Laboratoire national lui-même supervisé par le Département de l'Énergie des États-Unis (DoE). C'est dans ce contexte que s'articulent les événements surnaturels. Lors d'une interview, l'acteur Gaten Matarazzo, interprète de Dustin dans la série évoque à la question : « est-ce que la série est basée sur une histoire vraie ? »

« L'histoire est inspirée sur un endroit appelé Camp Hero, à Montauk. Il y avait des rumeurs d'espions secrets du gouvernement faisant des expériences humaines pendant la guerre froide. L'histoire (NDLR : de *Stranger Things*) est basée sur ce laboratoire gouvernemental[xxviii].»

Les rumeurs autour de Camp Hero sont en fait inspirées de "The Montauk Project : Experiments in Time", un livre conspirationniste de Preston Nichols paru en 1992. On retrouve dans ces rumeurs des liens avec des expériences de voyage dans le temps et de téléportation. Le premier titre de la série *Stranger Things* était Montauk. Dans le scénario de la série, la disparition de Will Byers et les pouvoirs d'Eleven sont liés à des expériences menées par le laboratoire d'Hawkins. Les expériences qui y sont mentionnées sont très inspirées des expériences menées par la Central Intelligence Agency (CIA), concernant le projet MK-Ultra. Ces recherches sont parfois même citées par les personnages. En effet, lors de son enquête, le shérif Hopper sera amené à découvrir la vérité cachée derrière les disparitions d'enfants. Lors de l'un de ses échanges avec son collègue de travail Calvin Powell, il évoquera à propos de la mère d'Eleven :

Calvin Powell - « Cette femme, Terry Ives, elle a l'air complètement à côté de la plaque. Elle dit que sa fille a servi de cobaye pour des expériences de manipulation mentale sous LSD. Personne ne l'a prise au sérieux et l'affaire a été classée sans suite. »

Jim Hopper - « Non là, on ne parle pas de délire hippie, ce sont des recherches approuvées par la CIA[xxix].»

Cette conversation permet aux spectateurs de prendre conscience du sérieux de la

situation avec l'implication de la CIA. En poursuivant leur enquête, le shérif Hopper et Joyce Byers iront à la rencontre de Terry Ives, la mère biologique d'Eleven. Celle-ci n'étant pas en mesure de parler, c'est sa sœur, Becky Ives, qui racontera les expériences menées par le gouvernement. Elle expliquera à l'enquêteur et à Joyce Byers que lorsqu'elle était plus jeune, Terry était un cobaye pour un projet gouvernemental faisant référence directe au projet MK Ultra.

Becky Ives - « Le système avec un grand "S" versait à peu près deux-cents dollars à des personnes comme ma sœur. On leur procurait de la drogue, des hallucinogènes, surtout du LSD. Ensuite, on les déshabillait et on les mettait dans des caissons d'isolation sensorielle. Ce sont des baignoires immenses qui sont remplie d'eau salée et on flotte à la surface. On est privé de toutes nos sensations, de tous nos sens, on ne ressent rien, on ne voit rien. C'était pour soit disant repousser les frontières de l'esprit[xxx].»

Cette information, donnée par la sœur de Terry, renvoie à des expériences ayant réellement eu lieu dans le cadre de la recherche et permettent également de mettre en lumière le sort de certains cobayes en mettant en scène la mère d'Eleven, apathique.
Eleven a donc succédé à sa mère comme cobaye du laboratoire d'Hawkins et du gouvernement. Le prénom Eleven lui vient d'un tatouage indiquant le nombre « 11 » sur son poignet. Ce marquage permet de « l'étiqueter » et de la déshumaniser, car son vrai prénom est Jane. On retrouvera dès la saison deux, d'autres enfants aux capacités extraordinaires avec des tatouages similaires. Les expériences subies par Eleven lui ont permis de maîtriser et d'accroître ses pouvoirs psychiques notamment via les réservoirs de privation sensorielle. Les capacités des actions menées par le laboratoire dans la série en font un véritable danger comme on le découvre plus tard avec Vecna, premier cobaye du laboratoire.

Dans le scénario, le laboratoire essaye par exemple d'étouffer l'affaire de la disparition de Will en mettant en scène un faux cadavre du garçon. Cette scène fait écho à la disparition d'Eleven dont la famille la pense également morte en couches. On note également l'exécution du personnage Benny Hammond, qui sera le premier personnage à aider Eleven. Ces évènements montrent une véritable détermination du laboratoire à dissimuler des informations à la population, le rendant encore plus mystérieux.

Dénonciation à travers la fiction

Dans le cadre de la recherche, des projets ont été financés et menés par le gouvernement américain et plus précisément par la CIA. Le gouvernement américain a développé des expériences dans le but de gagner la Guerre Froide. Les techniques qui étaient développées visaient le contrôle mental des individus. Différents programmes seront mis en place par l'agence de renseignement dont le projet MK-Ultra.
Le projet MK-Ultra a été dévoilé en 1975 et a duré de 1950 à 1970. Ces projets étaient tenus top-secrets et sont aujourd'hui dévoilés grâce à la déclassification des dossiers. Ce projet comportait une centaine de sous-projets. Les expériences étaient menées avec des traitements expérimentaux, du lavage de cerveau, l'administration d'électrochocs ou encore de longues périodes de sommeil provoqué. L'agence de

renseignement pensait à cette époque qu'en utilisant des procédés chimiques et psychiques, elle réussirait à contrôler des individus.

Des institutions comme les hôpitaux et universités auront du temps et des budgets alloués pour effectuer ces recherches. L'utilisation de différentes drogues comme le LSD, la psilocybine et la mescaline seront utilisées afin d'induire certains comportements chez les individus, soldats comme civils. Étant donné que ces programmes étaient illégaux et top secret, l'agence a mis en place une société-écran pour obtenir des financements nommés « Society for the investigation of human ecology » hébergée par une université américaine. Les enjeux étaient de pouvoir protéger des informations en reprogrammant les individus avec des techniques d'hypnose, si un agent était capturé, il pouvait être « éteint » à distance comme on le retrouve dans la science-fiction.

Les données déclassifiées sont souvent noircies, il est donc très compliqué de pouvoir discerner la vérité. Cependant, malgré le peu de sources sur les contenus qui sont sélectionnés pour être déclassifiés, le fait que l'armée américaine se soit penchée sur ces programmes apporte de nouveaux questionnements sur la place de ces projets secrets dans notre société.

La violence sociale

La série met l'accent sur les relations entre les personnages. D'un point de vue social, la série aborde différents sujets tels que la violence et le harcèlement scolaire, la parentalité, la perte d'un enfant et la difficulté que peuvent avoir certaines petites villes pour traiter les disparitions, notamment avant Internet.

La série met en scène des situations de harcèlement très violentes pouvant aller jusqu'à entraîner la mort. C'est notamment grâce à l'aide d'Eleven et de ses pouvoirs que Mike Wheeler restera en vie après avoir dû sauter dans le vide sous la menace de ses bourreaux. Eleven subit également du harcèlement scolaire tout au long de la série. On peut également évoquer la violence du personnage Billy Hargrove envers sa demi-sœur Maxine Mayfield.

La parentalité est également un sujet mis en avant dans la série. Joyce Byers est un personnage très isolé socialement, aussi bien par la communauté de la ville que par certains de ses proches, cet isolement s'aggravera après la disparition de son fils et lors de ses déclarations à propos des évènements surnaturels qu'elle rencontrera. Le rôle du père est régulièrement remis en cause comme au travers du père absent de Will Byers, du Dr Brenner qui souhaite que tous les enfants du laboratoire le nomment « papa », du père de Mike Wheeler qui semble ne jamais faire face aux situations ou encore le père de Billy qui fait preuve de violence envers lui. Comme évoqué par Sophie Caldecott, « tout au long de la série, les figures paternelles profondément imparfaites abondent[xxxi] ». Hopper, malgré ses difficultés à exprimer ses sentiments, occupe un rôle central comme figure paternelle stable.

Ces différentes scènes de violence sociale permettent de souder le groupe d'amis et de générer l'empathie des spectateurs envers les personnages. Ainsi malgré la monstruosité horrifique et la monstruosité sociale, se glisse en toile de fond un travail sur les relations amicales, amoureuses et sur la solidarité. On assiste à un combat du bien contre le mal dont le bien triomphe par le pouvoir de l'amitié, des liens si forts qu'ils peuvent vaincre les monstres les plus terrifiants. La série explore des thèmes complexes. Les personnages nous démontrent ce qui nous rend humains face à l'adversité et on assiste au pire face au meilleur côté de la nature humaine.

CONCLUSION

La série *Stranger Things* amène le spectateur à s'interroger sur la monstruosité et le monde social en mettant en scène certains aspects de notre société. Dans son arc narratif principal, la série revient sur des expériences gouvernementales ayant réellement existées notamment dans le cadre du projet MK-Ultra. En ce sens, cette série est un outil de compréhension des évènements vécus par la société américaine. Cette série[xxxii] n'est pas la seule à évoquer le sujet, on peut également mentionner Wormwood[xxxiii]. *Stranger Things* permet de construire un imaginaire autour de ce qu'aurait pu être une réalité où ces recherches gouvernementales ont abouti à des résultats concrets.

Le format sériel permet de maintenir l'intrigue entre chaque épisode, ce qui donne aux spectateurs le temps d'établir des théories sur les monstres et l'univers parallèle dans lequel ils évoluent. Les différentes formes de monstruosités permettent d'interroger le spectateur sur ce qu'est le monstre et comment il se construit aussi bien dans sa forme horrifique que dans sa forme sociétale. Ces théories permettent aux fans de se rassembler dans des fandom et de poursuivre le mythe de *Stranger Things*. L'ensemble de ses points font de *Stranger Things* une série à l'esthétique marquée, mêlant la simplicité des années 1980 aux réflexions autour des expériences réelles menées par le gouvernement dans un scénario attractif et intergénérationnel. L'aventure des jeunes héros dans le sauvetage de Will Byers plonge le spectateur dans un nouvel univers mythique à l'ambiance rétro-pop en nous interrogeant sur notre société et nos relations. Les personnages mettent en avant des valeurs de courage et d'amitié malgré leur jeune âge et les évènements terribles qu'ils traversent. À l'instar du jeu de plateau Donjons et Dragons dont la série fait de nombreuses références, les héros doivent poursuivre leur quête pour sauver leur ami en faisant face à des monstres d'une autre dimension. La série s'inscrit dans un mashup d'œuvres de pop culture. Les nombreuses références qui y sont puisées subliment cette culture en permettant au spectateur de s'unifier dans des références communes autour d'un nouveau mythe, *Stranger Things*.

BIBLIOGRAPHIE

BARTHES R., Mythologies, Paris, Points Seuil, coll. « Essais », 2014, 288 p.

BERGER P., LUCKMANN T., *Construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin, 2012.

BERTRAND R., ANNE C., *Le « monstre humain » : Imaginaire et société*. Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2005.

CALDECOTT S., « *Stranger Things* : *The Deeper Meaning Behind a Netflix Sensation* », 2019.

COUSSIEU W., « Monde ludique et simulation. L'expérience sociale dans le jeu de rôle en ligne », *Sociétés*, vol. 107, no. 1, 2010.

DURAND G., *Champs de l'imaginaire*, Grenoble, UGA Éditions, 1996.

–, *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Paris, Berg International, 1979.

FOUCART J., « Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux », *Pensée plurielle*, vol. 24, no. 2, 2010.

JENKINS H., *La culture de la convergence - Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.

LOURYAN S., VANMUYLDER N., *Les monstres : de la mythologie à la biologie du développement. Pour une vision scientifique et humaniste de la différence*, Académie royale de Belgique, 1st edition, 2021.

MARTIN-LAVAUD V., *Le monstre dans la vie psychique de l'enfant*. Paris, Érès, 2009.

NIETZSCHE F., *Par-delà le bien et le mal*, Trad. Henri Albert, Paris, Mercure de France, 1913.

PERREAU L., « Attention et pertinence chez Alfred Schütz », *Alter*, 18, 2010.

---

[i] PERREAU L., « Attention et pertinence chez Alfred Schütz », *Alter*, 18, 2010

[ii] ___ JENKINS H., *La culture de la convergence - Des médias au transmédia*, Armand Colin, 2013, p. 119.

[iii] ___ LOURYAN S., VANMUYLDER N., *Les monstres : de la mythologie à la biologie du développement : Pour une vision scientifique et humaniste de la différence*, Académie royale de Belgique, 1st edition, 2021, p. 1.

[iv] ___ MARTIN-LAVAUD V., *Le monstre dans la vie psychique de l'enfant*, Érès, 2009, p. 13.

[v] ___ BERTRAND R., ANNE C., *Le « monstre » humain : Imaginaire et société*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2005, p. 2.

[vi] ___ On retrouve dans l'univers de Silent Hill des monstres similaires comme Hanged Scratcher, Grey child et Romper de *Silent Hill* (1999) ou encore Blood Baby de *Silent Hill : Book of Memories* (2012). Konami, Konami Digital Entertainment, *Silent Hill*, 1999.

[vii] ___ Dans l'univers de *Resident Evil*, différents monstres évoquent ceux de la série comme Ooze de *Resident Evil : Revelations* (2012) ; Mycomorphe de *Resident Evil 7 biohazard* (2017) ; Iron Maiden dans *Resident Evil 4* (2005) ou encore les Lickers présents dans différents opus. Capcom, *Resident Evil*, 1996.

[viii] ___ VANMUYLDER N., LOURYAN S., *Les monstres : de la mythologie à la biologie du développement: Pour une vision scientifique et humaniste de la différence*, Académie royale de Belgique, 1st edition, 2021, p.2.

[ix] ___ « Every Major *Stranger Things* Movie Reference Explained By the Duffer Brothers | WIRED » WIRED, YouTube, 2019 URL : https://www.youtube.com/watch?v=qGGc1wGmgbM&ab_channel=WIRED [Consulté le 25/08/22]

[x] ___ SCOTT R., O'BANNON D., *Alien*, États-Unis, 1979.

[xi] ___ SPIELBERG S., *Rencontres du troisième type*, États-Unis, 1977.

[xii] ___ SPIELBERG S., MATHISON Melissa, *E.T., l'extra-terrestre*, États-Unis, 1982.

[xiii] ___ SPIELBERG S., KOEPP D., CRICHTON M., *Jurassic Park*, États-Unis, 1993.

[xiv] ____ CRAVEN W., *Les Griffes de la nuit*, États-Unis, 1984.

[xv] ____ CAMERON J., HURD G-A., *Terminator*, États-Unis, 1984.

[xvi] ____ REITMAN I., AYKROYD D., RAMIS Harold, *SOS Fantôme*, États-Unis, 1984.

[xvii] _____ BYRNE J., CLAREMONT C., X-Men Vol 1 #134, *Marvel*, 1980.

[xviii] _____ KING S., *Charlie*, J'ai lu, Paris, 2000.

[xix] ____ BOCCACCIO G., *La généalogie des dieux païens - Genealogia deorum gentilium, livres 14 et 15 : Un manifeste pour poésie*, Presses Universitaires de Strasbourg – PUS, 2001.

[xx] ____ *Stranger Things*, épisode 08, saison 2 de 00:26:28 à 00:27:39.

[xxi] ____ NIETZSCHE F., *Par-delà le bien et le mal*, Trad. Henri Albert, Mercure de France, 1913, p. 132.

[xxii] _____ *Stranger Things*, épisode 01, saison 1 de 00:04:38 à 00:04:40.

[xxiii] _____ COUSSIEU W., « Monde ludique et simulation. L'expérience sociale dans le jeu de rôle en ligne », *Sociétés*, vol. 107, no. 1, 2010, p. 4.

[xxiv] _____ Ce procédé narratif permet d'introduire certains évènements à venir dans l'histoire en utilisant des anecdotes, des signes plus ou moins subtils.

[xxv] _____ DURAND G., *Champs de l'imaginaire*, Grenoble, UGA Éditions, 1996, p. 101.

[xxvi] _____ BARTHES R., *Mythologies*, 1957 (2014), p. 211-212.

[xxvii] _____ DURAND G., *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Berg International, Paris, 1979, p. 29.

[xxviii] _____ Interview « *Stranger Things* Cast Answer the Web's Most Searched Questions, WIRED », 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=_EvMYEfF_hQ&t=1s&ab_channel=WIRED [Consulté le 31/08/22]

[xxix] _____ *Stranger Things*, épisode 03, saison 1 de 00:42:06 à 00:42:38.

[xxx] _____ *Stranger Things*, épisode 06, saison 1 de 00:25:25 à 00:26:02.

[xxxi] _____ CALDECOTT S., « *Stranger Things* : *The Deeper Meaning Behind a Netflix Sensation* », 2019.

[xxxii] _____ « "*Stranger Things*": le projet secret de la CIA qui a inspiré la série Netflix » URL : https://www.franceinter.fr/histoire/mk-ultra-le-projet-secret-de-la-cia-qui-a-inspire-stranger-things [Consulté le 29/08/22]

[xxxiii] _____ MORRIS E., *Wormwood*, États-Unis, 2017.