



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 horribles 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.