Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication

Option : Médias, Innovation et Création

La nostalgie dans la série *Stranger Things*

Quand le passé des années 80 rencontre la modernité de 2017

Responsable de la mention information et communication

Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Jacqueline Chervin

Nom, prénom : DACHARY Lucie

Promotion : 2016-2017

Soutenu le : 07 septembre 2017

Note du mémoire :

Avertissement

Le CELSA n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans cette thèse ; ces opinions doivent être considérées comme propres à leur auteur.

Remerciements :

Je souhaiterais tout d'abord remercier Jacqueline Chervin qui m'a accompagnée et encouragée tout au long de ce travail en croyant en la pertinence de mon objet d'étude.

Je remercie Alexandre Pierrin d'avoir accepté de m'aider grâce à son avis éclairé, ses suggestions la mise en relation avec des contacts directement liés au secteur de ma recherche.

Je remercie Katharina Niemeyer, qui, après m'avoir initiée à la sémiologie en première année de Master, a accepté de répondre à mes questions avec son bagage de chercheuse directement lié à mon travail, et Aurélien Allin, qui m'a accordé du temps pour partager sa culture audiovisuelle lors d'un entretien.

Je remercie enfin le CELSA de m'avoir permis d'accomplir un mémoire dont je sors riche de connaissances et grâce auquel j'ai gagné une véritable expertise dans le domaine des séries télévisées en parallèle d'un apprentissage en entreprise, me confortant dans l'idée qu'il est possible de combiner recherche et compétences pratiques dans un même laps de temps et que la contrainte est toujours stimulante.

Résumé :

Une bande d'enfants qui communiquent avec des talkies-walkies, un monstre venu d'une autre dimension et une jeune fille dotée de télékinésie, tels sont les ingrédients de la série des frères Duffer *Stranger Things* sortie à l'été 2016. Cette série emprunte aux années 80, tant d'un point de vue diégétique qu'esthétique, avec des costumes et des synthétiseurs qui plongent ou replongent le téléspectateur à l'époque d'*E.T.* (Steven Spielberg, 1982). La nostalgie a deux acceptions, elle peut désigner un état de dépérissement et de langueur causé par le regret obsédant, regret du pays natal, du lieu où l'on a longtemps vécu ou un état mélancolique, regret d'un chose révolue ou regret de ce qu'on n'a pas connu. La série est donc profondément nostalgique. En effet, elle immerge le téléspectateur dans un univers qu'il a pu connaître mais elle exalte aussi le mode de vie d'un âge que les plus jeunes peuvent considérer comme un véritable âge d'or. De plus, la diégèse elle-même soulève des enjeux liés à la nostalgie, puisque l'héroïne Eleven souffre de n'avoir ni foyer ni famille aimante. Mais comment une série ancrée dans une époque révolue peut-elle connaître autant de succès que des séries résolument inscrites dans notre époque marquée par les nouvelles technologies, telles que *Black Mirror* et générer une véritable *tendance* à la nostalgie ainsi que la formation d'une communauté de fans dynamique? La série est tout à fait rétro et exalte le concept de nostalgie sous diverses formes, de son contenu à sa stratégie marketing. Mais elle sait jouer d'une hybridité entre passé et modernité de par son format et sa stratégie de diffusion. Décryptage de la nostalgie d'une série devenue en quelques semaines un véritable phénomène intergénérationnel.

Mots clés :
Stranger Things, séries télévisées, nostalgie, science-fiction, braconnage, communautés d'interprétation sérielles, rétromarketing, Netflix, nostalgia bait, phénomène intergénérationnel.

«La nostalgie (Heimweh – le mal du pays) – y a t-il encore quelque chose de tel aujourd'hui ? N'est-ce pas devenu un mot incompréhensible, même dans la vie quotidienne ? Car le citadin contemporain, singe de la civilisation, ne s'est-il pas depuis longtemps débarrassé de la nostalgie ? »

HEIDEGGER Martin. *Les concepts fondamentaux de la métaphysique : Monde – finitude - solitude*. Paris : Gallimard, 1992 (parution originale en 1929-1930), p.21.

Introduction

Une bande d'enfants, des talkies walkies, une créature maléfique et un « Monde à l'Envers »... Non, vous n'êtes pas dans un succès cinématographique des années 1980, mais bel et bien dans la série Netflix *Stranger Things*, sortie à l'été 2016. Les éléments visuels et diégétiques de celle-ci sont imprégnés de codes empruntés à des films qui ont marqué l'histoire du cinéma, comme *E.T l'extraterrestre* (1982) de Steven Spielberg ou *Stand by Me* (1986) de Rob Reiner. Tout est fait pour plonger le spectateur dans une atmosphère « rétro », qui pourrait paraître désuète, poussièreuse. Et pourtant, la création des frères Matt et Ross Duffer a connu un franc succès, se classant parmi les séries les plus visionnées de l'été dès sa sortie. Il semblerait donc que les spectateurs trouvent un intérêt tout particulier à se plonger dans un univers dépouillé d'internet et des smartphones.

Cet attrait est omniprésent au travers de diverses strates sociétales. En effet, nous prenons le métro chaque matin pour nous rendre sur notre lieu de travail, dans lequel les échanges vont porter sur les nouveautés proposées par une entreprise et les façons les plus pertinentes de communiquer sur ces objets via les réseaux sociaux. Mais, avant de monter dans les transports, nous attrapons par réflexe les journaux gratuits qui nous sont proposés. « Au secours! Les 80's reviennent ! »[1], titre un article du 20 Minutes de janvier qui aborde les tendances instiguées par la *Fashion Week* qui s'est tenue quelques jours auparavant. Sac à dos, matières lamées ou en velours, couleurs flashy et leggings seront donc à la mode en 2017, en hommage à des figures des années 80 porteuses de nouveautés vestimentaires, comme Mélanie Griffith dans *Working Girl* (1989) ou des groupes de rap comme *Run DMC* qui arboraient baggy et baskets. Ce n'est pas seulement la mode qui est en jeu, mais aussi les objets de la vie courante. Ainsi, le Nokia 3310, petit téléphone portable iconique des années 2000 ferait son retour sur le marché, pour le plus grand bonheur des aficionados du jeu vidéo *Snake* tout en pixels. Il suffit de regarder autour de soi pour s'apercevoir que le passé fait irruption dans la vie quotidienne et dans les médias. Des objets longtemps oubliés comme le Polaroid ou le vinyle connaissent un nouveau

souffle commercial et de nouveaux modèles de ces objets typiques d'une époque révolue

[1]. « Au secours ! Les 80's reviennent ! ». 20 Minutes Grand Paris, n°3081, 06/01/17.

sont fabriqués. Les applications digitales elles-mêmes sont tournées vers le passé, comme l'application « post-it » qui mime le petit bout de papier à bande adhésive dont on se sert quand on veut être sûr de ne rien oublier. La musique elle aussi emprunte aux sonorités des années 80, avec des groupes comme les français de *La Femme* qui utilisent des synthétiseurs, dans un esprit proche de celui des groupes issus de la *cold wave*, mouvement typique de cette décennie qui a célébré des groupes comme *The Cure* ou *Kraftwerk.*

Dans les médias, le terme le plus souvent utilisé pour décrire cette tendance est la « nostalgie ». Que signifie donc ce mot, quelles sont ses origines et en quoi est-il plus pertinent que des termes comme celui de « rétro » ou de « vintage » ? La nostalgie a une étymologie grecque. Il s'agit littéralement d'un retour (*nostos*) qui induit une souffrance (*algos*). Selon le *Petit Robert*, ce terme aurait deux définitions. La première serait un « état de dépérissement et de langueur causé par le regret obsédant, regret du pays natal, du lieu où l'on a longtemps vécu ». Dans son étude sémantique lexicale de la nostalgie[2], Algirdas Julien Greimas souligne la dimension pathémique, c'est-à-dire relative aux passions, de ce terme. C'est en effet une passion, le regret, qui va en engendrer une autre, la langueur, le dépérissement. Barbara Cassin évoque la première œuvre de littérature qui a soulevé les enjeux de la nostalgie. Il s'agit de *L'Odyssée* d'Homère, le « poème de la nostalgie »[3] par excellence. Ulysse est le premier héros à souffrir de ce mal, durant son long périple qui l'éloigne de sa famille et de sa patrie. L'histoire de cette notion explique la dimension physique et douloureuse qu'on lui prête. En effet, dans le dictionnaire de la langue française de 1678, le médecin Jean-Jacques Harder évoque un mal du pays dont souffraient les mercenaires de Louis XIV. Un peu plus tard, une thèse de médecine fut dédiée à la nostalgie, à partir d'études de cas, comme celle d'une paysanne hospitalisée qui aurait refusé d'être soignée et dont la guérison se serait accomplie naturellement, une fois que celle-ci aurait regagné le chemin de son pays. La seconde définition de la nostalgie évoque, quant à elle, un « état mélancolique, regret d'un chose révolue ou regret de ce qu'on n'a pas connu ». La dimension temporelle se substitue à la dimension spatiale dans cette acception. Il est question ici d'une souffrance profonde inexpliquée, car elle renvoie au retour à un temps dans lequel nous n'avons pas vécu. Il est donc une différence fondamentale qui distingue la nostalgie d'autres termes qui renvoient au passé, c'est sa dimension corporelle et douloureuse. Est « rétro » ce qui s'inspire de la première moitié du XXème siècle ou ce qui renvoie au passé, comme par exemple un mobilier ancien ou un film en noir et blanc, et

[2]. GREIMAS Algirdas Julien. « De la nostalgie. Etude de sémantique lexicale ». In: *Annexes des Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, volume 7, 1988. Hommage à Bernard Pottier. pp. 343-349.
[3]. CASSIN Barbara. *La nostalgie, quand donc est-on chez soi ?*. Paris, Éditions Autrement, 2013, p.17.

est « vintage » tout vêtement, accessoire ou autre objet des décennies précédentes remis au goût du jour, comme par exemple les baskets Adidas Stan Smith, créées dans les années 60, et redevenues un véritable phénomène de société en 2015 grâce à une nouvelle édition de cette paire de chaussures.

« Elle écoutait son hôte et elle était de plus en plus captivée par des détails qu'elle avait oubliés depuis longtemps : par exemple, ce tailleur bleu pâle en tissu léger d'été […], et tout cela l'emportait agréablement, loin du cimetière, de la tombe disparue, loins des jambes endolories, de la maison de la culture, loin des yeux réprobateurs de son fils »[4]. La rencontre de deux anciens amants dans la nouvelle de Milan Kundera « Que les vieux morts cèdent la place aux jeunes morts » dans le recueil *Risibles amours* ravive le souvenir, remémoration douloureuse qui ramène les personnages à leur condition vieillissante. La notion de nostalgie inonde la littérature et les arts, et les médias ne manquent pas de s'en emparer. Cette nostalgie peut prendre plusieurs formes. Au cinéma, on peut par exemple citer l'usage de l' « ostalgie », un cas particulier de ce concept qui renvoie au regret de la vie quotidienne en République Démocratique Allemande après la réunification en 1989. Ce concept est retranscrit dans le film de Wolfgang Becker *Good Bye Lenin !*(2003) dans lequel le jeune Alex tente de faire croire à sa mère communiste, qui se réveille d'un long coma, que la réunification n'a pas eu lieu, en multipliant les subterfuges pour lui masquer l'américanisation de la société allemande.

Problématisation

Dans son numéro de janvier 2017, le bitrimestriel *La Septième Obsession* a fait paraître un dossier intitulé « De la nostalgie »[5] dans lequel il établit une liste de films sortis sur les écrans en 2016 et qui sont, chacun à leur façon, porteurs d'une certaine forme de nostalgie. Ainsi, le film de Jim Jarmush *Paterson* (2016) est las d'une richesse poétique et intellectuelle de la première moitié du XXème siècle, tandis que *The Neon Demon* (2016) de Nicolas Winding Refn retranscrit le fantasme de l'ascension hollywoodienne tel qu'il a pu être célébré dans le *Mulholland Drive* de David Lynch (2001). Winding Refn avait déjà posé un pied dans le passé en remettant au goût du jour le *bomber,* petit blouson de pilotes des années 50 et les synthétiseurs des 80's dans son précédent film *Drive* (2011). « Les séries de science-fiction ou étranges ne sont plus guère à la mode »[6], écrivait Jean-Pierre

4. KUNDERA Milan. *Risibles Amours*. Paris : Gallimard, 1968, p.194.
5. « De la nostalgie ». *La Septième Obsession*, n°8, janvier-février 2017.
6. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Mythologie des séries télévisées.* Paris:Cavalier Bleu, 2009, p.28.

Esquenazi en 2009 en évoquant *X-Files* (1993-2016). Mais pourtant, le premier objet audiovisuel qui est décrit dans ce dossier de *La Septième Obsession* est *Stranger Things*, la série Netflix des frères Duffer sortie à l'été 2016, et qui s'est classée, selon Symphony Advanced Media[7], troisième série originale de Netflix la plus regardée sur le site derrière *Orange is the new black* (2013) et *Fuller House 20 Years* (2016), en seulement 35 jours et que 14,07 millions d'Américains ont regardée. Qu'est donc cette série et quelle est sa recette pour attirer autant de spectateurs ? La première saison de *Stranger Things* comporte 8 épisodes d'une cinquantaine de minutes. La diégèse met en scène le quotidien d'une bande de pré-adolescents passionnés de jeux de rôles et de science-fiction dans les années 80, qui va être bouleversé par la disparition de l'un d'eux, Will. Cette événement va être accompagnée d'une apparition, celle d'une jeune fille au crâne rasé qui n'a pas de prénom mais qui se fait appeler « Eleven » et dont le passé mystérieux va aider la bande d'amis à retrouver leur comparse, aspiré dans le « monde à l'envers », une dimension souterraine parallèle au monde des mortels.

Cette série fait écho à de nombreux films des années 80, comme *Les Goonies* (1985) ou *Stand By Me*, dont les héros sont des enfants, *E.T.*, dont certaines scènes sont littéralement imitées dans *Stranger Things*, ou encore *Aliens* et ses extraterrestres malveillants. On avait vu récemment des films exhumer des codes de science fiction des années 80, comme *Super 8* de J.J. Abrams (2011) ou *Midnight Special* de Jeff Nichols (2016), mais *Stranger Things* en fait une réelle synthèse, tant d'un point de vue esthétique que narratif. *Stranger Things* est tout d'abord une série, format qui connaît aujourd'hui une consommation croissante et frénétique. Cette consommation est poussée par l'essor de plateformes qui leur sont dédiées, comme Netflix, qui produit la série et qui défie la concurrence en terme d'offre de séries délinéarisée. Non contente d'être une plateforme de contenu, Netflix devient productrice et créatrice de séries originales. Ainsi, en 2017, elle devrait produire 1000 heures de contenu propre[8]. Netflix est l'outil de la nouveauté en termes de séries. En effet, du point de vue du contenu, cette plateforme propose des formats originaux, toujours plus travaillés, comme la série créée par le réalisateur italien Paolo Sorrentino *The Young Pope* sortie en 2016, à l'esthétique léchée et au casting cinq étoiles, avec notamment Jude Law, ou encore *House of Cards*, série lancée en 2013, créée par Beau Willimon et produite par le réalisateur David Fincher et qui a profité de son succès sur les réseaux sociaux pour

[7]. HOLLOWAY Daniel. « « Stranger Things »' ratings : Where series rank among Netflix's most watchesd ». Variety.fr, 25/08/2016, http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix- most-watched-1201844081/ consulté le 26/03/2017.

[8]. PIQUARD Alexandre. « Netflix accelère dans les « créations originales » ». 02/11/2016, http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/11/02/netflix-accelere-dans-les-creations-originales_5024065_4408996.html consulté le 26/03/17.

proposer une stratégie de communication du personnage Franck Underwood via Twitter. Plus récemment, la troisième saison de la série d'anthologie dystopique *Black Mirror* a été produite par la plateforme. *Black Mirror* est une satire qui propose dans chaque épisode une situation dystopique provoquée par l'omniprésence des écrans dans la vie quotidienne. *Stranger Things,* série aux codes empruntés au passé et mettant à l'honneur des outils aujourd'hui oubliés apparait donc comme un ovni dans un secteur audiovisuel dans lequel les nouvelles technologies sont toujours plus performantes et omniprésentes. Ce succès est étonnant mais il faut modérer ce jugement, au vu du boom des années 80 dans la société. Alors, comment expliquer le phénomène qui a érigé la série *Stanger Things* comme une série tendance dans une société préoccupée par l'essor des nouvelles technologies, alors que celle-ci exalte le concept de nostalgie sous toutes ses formes et dans quelle mesure ce concept est-il placé au cœur d'un phénomène intergénérationnel, communautaire et stratégique ?

Hypothèses et méthodologie

Cet exercice de recherche pourrait prendre racine dans le monde des séries afin de dégager une typologie des oeuvres qui font appel à la nostalgie comme moteur fictionnel, mais il semble pertinent de se concentrer sur *Stranger Things*, objet riche en questionnements et qui permet de tisser une réflexion qui l'inscrit dans des généalogies d'œuvres audiovisuelles actuelles et passées. En effet, de nombreux articles dédiés à la série emploient le terme nostalgie, comme celui de *La Septième Obsession* précédemment cité, ou un article des *Cahiers du Cinéma* intitulé « Stranger Things, derrière le voile d'ombre ».[9]Ce qui est intéressant, c'est de voir qu'une série qui fait la part belle aux objets du passé soit adulée au même titre que des séries sorties simultanément et qui s'inscrivent dans une société futuriste multi-écrans, comme *Black Mirror* (2011) ou qui s'interrogent sur les limites de l'intelligence artificielle, comme *Westworld* (2016).

La première hypothèse serait donc l'idée que la série *Stranger Things,* au-delà d'un parti- pris rétro emprunté aux codes des années 80, nous plonge dans des questionnements et peut-être même un mal-être typique du XXIème siècle. En effet, la nostalgie renvoie eu regret d'une époque révolue, qui serait « meilleure » que celle dans laquelle nous vivons. La série proposerait donc aux adultes de s'immerger dans leur passé et aux plus jeunes de regretter une époque qu'ils n'ont pas connue. Il s'agirait alors de fuir un présent propice au

[9]. DU MESNILDOT Stéphane. « Stranger Things, derrière le voile d'ombre ». Les Cahiers du cinéma, octobre 2016, n°726.

mal-être en se réfugiant dans l'innocence d'un passé vierge de tourments. D'autres séries plongent dans le passé, comme *Riverdale* (2017), qui tient ses codes de la célèbre série des années 90 *Twin Peaks* (1990). Mais alors, est-ce le passé qui est questionné ou la vision du passé par le prisme des médias de l'époque ? Ce premier axe de réflexion nous emmènera dans une analyse sémiologique de la série, au travers de laquelle nous pourrons tisser des liens étroits entre celle-ci et des films qui ont marqué les années 80, et ainsi définir dans quelle mesure *Stranger Things* exalte une ou plusieurs formes de nostalgie.

Ce qui pourrait constituer une seconde hypothèse est le rôle des spectateurs dans ce succès. En effet, un véritable « braconnage »[10] s'exerce sur la toile, alimenté par les fans de la série, qui génèrent un culte voué aux personnages et aux objets de la série. Ici, la notion de nostalgie est intéressante car, comme le souligne Simon Reynolds dans son ouvrage *Retromania*[11], les jeunes gens ne seraient pas en mesure de ressentir de la nostalgie de nos jours car ils n'auraient pas accumulé assez d'expériences pour regretter une époque révolue. Or, ce sont pour la plupart des jeunes qui regardent la série et alimentent la « fandom » autour de celle-ci. Qui sont les spectateurs de *Stranger Things*, et les fans sont-ils le moteur de la série ? Dans quelle mesure la série est-elle un phénomène intergénérationnel ?

Enfin, ce qui est à l'œuvre au travers de la stratégie promotionnelle de la série, c'est un aspect marketing de la nostalgie, ce que le magazine Slate nomme le « nostalgia bait »[12], littéralement « appât de la nostalgie ». Les stratégies médiatiques développées pour promouvoir *Stranger Things* et le contexte audiovisuel dans lequel la série s'inscrit laissent penser que la nostalgie serait monétisée, au-delà d'une simple envie de ses créateurs de faire revivre le passé sur les écrans. Quelle est la stratégie de Netflix pour communiquer autour de *Stranger Things* ? La nostalgie exacerbée dans la série serait-elle un simple outil marketing ?

Pour répondre à ces hypothèses, nous allons procéder en piochant dans des savoirs issus de plusieurs disciplines. Tout d'abord, la recherche va nous permettre de définir les concepts de nostalgie et de série et les faire dialoguer, afin de comprendre les enjeux qui se cachent derrière le succès de la série *Stranger Things*. Cette recherche va emprunter aux domaines

[10]. JENKINS Henry. *La culture de la convergence. Des médias au transmédia* . Paris : Armand Colin, 2013, 336 pages.
[11]. REYNOLDS Simon. *Rétromania*. Marseille:Le Mot et le Reste, 2012, 480 pages.
[12]. CASSELY Jean-Laurent. « 'Stranger Things', l'industrialisation de la nostalgie ». 09/08/2016. http://www.slate.fr/story/121797/stranger-things-industrialise-nostalgie consulté le 25/04/17.

de la sociologie et de la sociologie des publics, afin de cerner les spectateurs concernés par le phénomène de cette série. Mais nous allons aussi user de méthodes sémiologiques afin d'ancrer Stranger Things dans le paysage audiovisuel et de la replacer dans la généalogie à laquelle elle emprunte bon nombre de ses codes. Les bornes chronologiques de cet exercice de recherche seront définies du début des années 80 au début des années 90, en faisant ddes incursions dans l'Histoire du cinéma et en allant piocher dans le cinéma contemporain afin d'établir des points de comparaison. Enfin, nous allons aborder une approche plus professionnelle et plus directement liée au secteur de l'industrie audiovisuelle. Pour cela, nous allons effectuer des entretiens avec la chercheuse Katharina Niemeyer, auteure de *Media and Nostalgia, Yearning for the Past*[13] ainsi qu'avec Aurélien Allin, rédacteur en chef adjoint de Cinémateaser, magazine mensuel spécialisé de cinéma.

[13]. NIEMEYER Katharina (dir). *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future* . Basingstoke : Palgrave macmillan, 2014, 255 pages.

I. La nostalgie dans *Stranger Things* : ce que le passé nous dit de notre temps

1. Nostalgie et série, deux concepts qui s'entrecroisent

« Et tout d'un coup le souvenir m'est apparu. Ce goût c'était celui du petit morceau de madeleine que le dimanche matin à Combray (parce que ce jour-là je ne sortais pas avant l'heure de la messe), quand j'allais lui dire bonjour dans sa chambre, ma tante Léonie m'offrait après l'avoir trempé dans son infusion de thé ou de tilleul. »[14]. Marcel Proust a une véritable épiphanie sensorielle quand il goûte une madeleine plongée dans son thé. Ses papilles se souviennent et le replongent dans son enfance, une époque heureuse épargnée par les outrages du temps et durant laquelle les êtres chers étaient encore en vie. Ce petit gâteau incarne la nostalgie provoquée par les sens, la saveur, lors de ce célèbre épisode littéraire. Adressées à la vue et à l'ouïe, les séries, quant à elles, ont parfois la volonté de provoquer chez le spectateur une sensation similaire, le regret d'une époque révolue qu'ils ont connue ou non, grâce à des atmosphères, des personnages ou des objets.

1.1 La série, un format tourné vers le passé

Samedi 22 avril 2017 s'est tenue une conférence autour de la série *Buffy contre les Vampires* dans le cadre de la huitième édition du festival *Séries Mania*. Sortie en 1997, cette série est la plus étudiée dans le monde, elle a même donné son nom à un champ de recherche universitaire, les « *Buffy Studies* ». La salle est comble, et emplie de fans de la première heure. Alors que *Buffy* a pris fin en 2003, des dizaines de téléspectateurs la regrettent et se replongent indéfiniment dans cette série imprégnée de la mode kitsch des années 90 et des thématiques chères au début du XXIème siècle comme celle, éthique, du terrorisme lié aux attentats du 11 septembre. Non seulement *Buffy* a attiré des milliers de téléspectateurs, mais cette série a ouvert la voie à de

[14]. PROUST Marcel. *Du côté de chez Swann.* Paris *:* Flammarion, 1987, p. 140-145.

nombreux questionnements, comme celui du « *queer* » dans le monde audiovisuel, celui du « *male gaze* »[15], l'objectivation des femmes sur les écrans, ou encore de la naissance du sous-texte dans le genre de la série, autrefois moins profond concernant l'idéologie véhiculée. Les fans de ce programme n'ont de cesse de s'y référer, de le qualifier de « meilleure série » de l'histoire de ce format. Mais ce souvenir n'est pas seulement associé à la série, il est également constitutif d'une époque et du mode de vie qui lui est associé. L'intervenante Yaële Simkovitch, journaliste chez *Tess Magazine*, regrette le temps de la diffusion de *Buffy*, les samedis soirs devant le poste de télévision, quand il ne fallait sous aucun prétexte manquer la « Trilogie du samedi
». Elle ajoute que c'était non seulement une obligation associée à la sociabilité et aux sujets de conversation avec les jeunes de son âge, mais également un impératif matériel lié à la technologie de l'époque et à la non-existence de la télévision de rattrapage. Alors qu'à l'époque de sa diffusion *Buffy contre les Vampires* était considéré comme un objet de divertissement destiné à la jeunesse, aujourd'hui de nombreuses études se concentrent sur la série et l'érigent en un objet indispensable dans le secteur audiovisuel. Les séries sont des objets profonds qui soulèvent des problématiques multiples. Mais qu'est-ce qu'une série, tout d'abord ? Ce format questionne, il est perçu comme un « symptôme »[16] par François Jost. L'auteur use d'un terme lié au monde médical et qui se rapporte à des douleurs ou à des troubles sensoriels. Cette définition est donc proche de la définition de la nostalgie, qui est elle aussi un terme originellement médical lié à la douleurs subie par un sujet éloigné de sa patrie. Jean-Pierre Esquenazi évoque quant à lui une « mythologie »[17] qui pourrait se rapporter aux séries télévisées. Si l'on s'en réfère à la théorie barthésienne, le mythe est une histoire, un mode de communication. La série serait donc un moyen de communication récent, un biais pour exprimer des thèses. La série est un format qui se déroule sur plusieurs épisodes, constitutifs d'une ou de plusieurs saisons, une intrigue dont l'unité réside dans la récurrence des personnages, des lieux, ou de la thématique, quand il s'agit de séries dites d'anthologie. Ce format d'épisodes courts appelle à une suite, et la récurrence de personnages complexes favorise le processus d'identification spectatoriel. Comme l'explique Jean-Pierre Esquenazi, « La première grande réussite du genre sériel, c'est d'être parvenu à nous proposer des mondes

[15]. Thèse de Laura Mulvey in : Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." Film Theory and Criticism : Introductory Readings. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford UP, 1999: 833-44.
[16]. JOST François. De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? Paris : CNRS Editions, 2011, 64 pages.
[17]. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Mythologie des séries télévisées. op.cit.*

fictionnels qui réussissent à partager notre intimité »[18]. En effet, la série explore des personnages dans toute leur complexité, et il n'est pas rare qu'une jeune personne grandisse en même temps que le personnage d'une série, et se construise par le biais d'une identification à celui-ci, comme ce fut le cas pour de nombreux adolescents qui ont été traversés par les mêmes questionnements que *Malcolm* (2000), qui a grandi sous les yeux des spectateurs, de ses 14 à ses 22 ans.

Série et nostalgie(s)

Les séries peuvent être nostalgiques dans la mesure où certaines d'entre elles se déroulent des années, voire des siècles auparavant. Ces contextes historiques sont souvent un biais pour évoquer des thématiques universelles. On pourrait illustrer cette idée avec la série *Game of Thrones* (2011) qui explore la vengeance, l'amour ou encore la filiation au travers d'intrigues médiévales entre des personnages aux traits modernes. Une série peut avoir pour ambition de reconstituer le passé afin de transporter son spectateur dans une époque qu'il n'a pas connue, comme *Boardwalk Empire* (2010-2014), basée durant la Prohibition aux Etats-Unis, *23.11.63* (2016), série atypique construite grâce à des aller-retour entre le XXIè siècle et l'année de l'assassinat du président J.F. Kennedy, ou encore la série *Vinyl* (2016) qui replonge dans l'effervescence d'un label musical dans les années 70.

Mais la nostalgie dans une série peut être plus profonde, et inscrite en filigrane dans le sous-texte. Selon Katharina Niemeyer, dans son ouvrage *Media and Nostalgia*, il existe plusieurs types de nostalgie au travers des séries. La première est le « mal du pays sériel »[19], quand les personnages rêvent d'un retour au pays rationnel ou métaphorique. C'est le cas pour le personnage de *Mad Men* (2007-2015) Don Draper, dont le vrai nom est Dick Whitman. Celui-ci ne se sentira jamais chez lui dans le Chicago des année 1960 où il mène une carrière de publicitaire florissante, car il cache sa véritable identité et un sombre passé. La nostalgie est associée à un sentiment de mal-être lié à une crise existentielle et amoureuse, jamais le personnage ne se sentira en sécurité, pas même dans la banlieue résidentielle dans laquelle il vit avec sa famille. Katharina Niemeyer évoque également le destin des personnages de la série apocalyptique *The Walking Dead* (2010), qui aspirent à retrouver le monde tel

[18]. Ibid, p.8.
[19]. '*Serial homesickness*', « Nostalgia is not what it used to be : serial notalgia and nostalgic television series » in NIEMEYER Katharina (dir). *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future*. *op.cit.* p.130.

qu'ils l'ont connu, peuplé et plein de vie, en opposition au monde envahi par les morts-vivants dans lequel ils sont contraints de survivre. Il existe une autre forme de nostalgie liée aux séries télévisées, la « nostalgie sérielle »[20]. Un exemple phare de cette thèse est la série *How I met your Mother* (2005-2014). La nostalgie de celle-ci réside dans le « montage temporel et visuel »[21]. Son intégralité est construite grâce à des flashbacks qui sont la retranscription visuelle des aventures amoureuses d'un homme qui conte à ses deux enfants sa rencontre mouvementée avec leur mère. Il replonge dans ses souvenirs neuf saisons durant, autant d'heures durant lesquelles les deux enfants écoutent leur père et se remémorent avec lui son passé.

Remakes, reboots et suites

Inépuisable, le passé s'insinue dans les séries sous de multiples formes. Aurélien Allin évoque une « tendance amorcée dans les années 2000 »[22] et explique que « n'importe quel film, si tant est qu'il ait connu un certain succès ou qu'il soit considéré comme une licence connue du public, peut être le sujet d'un remake, d'un reboot, d'un prequel ou d'une suite »[23]. C'est également le cas dans le monde des séries car nombreux sont les hommages et les emprunts qui jalonnent l'histoire des séries télévisées et cette dernière décennie est marquée par un regain de ces usages, qui s'expriment au travers du remake, du « reboot » ou encore de la suite.

Tout d'abord, on peut évoquer le remake, qui est la création d'une œuvre qui reprend les éléments d'une seconde œuvre dont elle est inspirée. Celui-ci est courant dans le monde des séries, comme en prouve par exemple *Homeland* (2011), série américaine reprise d'une série originale israëlienne nommée *Hatufim* (2010) qui met en scène le retour aux Etats-Unis du soldat américain Nicholas Brody, retenu en otage en Irak pendant huit ans. On peut ensuite parler du « reboot », ou de la volonté de créer une nouvelle version d'une série ayant souvent connu de nombreuses suites. On distingue le reboot du spin-off, qui, lui, garde un cadre de fiction mais développe des intrigues relatives à des personnages originellement secondaires. '*Everything's getting a reboot now*'[24] lance Randy Marsh dans le premier épisode de la vingtième saison de la série animée *South Park*. Dans cet épisode, le réalisateur J.J. Abrams, connu pour sa capacité à

[20]. ' *Serial nostalgia*, *Ibid*, p.135.
[21]. '*the temporal and visuel montage* ' *in* « Nostalgia is not what it used to be : serial notalgia and nostalgic television series ». *op.cit*. p.135.
[22]. ALLIN Aurélien. « Peut-on tout remaker ? ». *Cinémateaser*, 29/09/2016.
[23]. *Ibidem*.
[24]. PARKER Trey, STONE Matt. *South Park.* Comedy Central. Saison 20 épisode 1, 2016.

manier le passé dans ses œuvres, est appelé par le gouvernement américain pour créer un reboot de l'hymne national. Dans ce même épisode, les personnages découvrent le pouvoir des « *memberberries* », des grappes de raisin vivantes qui séduisent leur consommateur grâce à des paroles qui les replongent dans le passé. Randy est sous le charme de ces grains de raisins qui lui susurrent des mots qui évoquent sa jeunesse, ramenant à son esprit des personnages de fiction qu'il adulait comme Bionic Man ou Chewbacca. Ces souvenirs le font tendrement sourire et le plongent dans une forme de léthargie semblable à celle que pourraient provoquer des substances médicamenteuses. Cet épisode est satirique et se rie de la frénésie de l'usage du passé dans les œuvres récentes et l'appel du gouvernement à un réalisateur de longs-métrages est extravagant, à l'image de l'ensemble de la série de Trey Parker et Matt Stone. Mais il n'en reste pas moins qu'il soulève un enjeu au cœur du secteur audiovisuel, celui d'un usage parfois immodéré de la nostalgie pour raviver le souvenir du spectateur. Par exemple, très récemment, un reboot de la série de science-fiction culte *X-Files* (1993-2016) a été proposé aux spectateurs désireux de prolonger l'univers mystérieux qu'ils avaient adulé dans les années 1990. Enfin, on pourrait évoquer la suite. Il n'est pas toujours besoin de se focaliser sur de nouveaux personnages, ni même de refonder l'intrigue en s'appuyant sur un cadre existant. Il est parfois plus pertinent de reprendre une série des années plus tard, et de continuer la diégèse là où elle était restée. C'est le cas de *Twin Peaks* (1990), la série de David Lynch et de Mark Frost qui, après 25 ans d'absence, connaît une suite en mai 2017. L'agent Dale Cooper interprété par Kyle Maclachlan reprend du service, même s'il a désormais 58 ans alors qu'il n'en avait que 31 au début de la série. Hommages et réutilisations du passé se multiplient dans l'univers sériel, qui puise dans le passé pour aller de l'avant.

1.2 Un choix éditorial

Le spectateur est sans aucun doute friand de fictions qui le plongent dans un univers qui va le ramener à sa jeunesse. Il peut choisir de revisionner le coffret DVD d'une série qui lui plait, ou chercher les épisodes sur une plateforme en ligne. Mais il ne faut pas oublier que, bien souvent, ce n'est pas le spectateur qui appelle le passé, mais le passé qui se rappelle à lui. C'est dans cette logique qu'intervient la troisième forme de nostalgie sérielle décrite par Katharina Niemeyer. Il s'agit d'un désir profond et d'un retour à la maison sériel. La série est un « rituel »[25] au sein du foyer, c'est un

[25]. Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, annexe p.99.

rendez-vous quotidien ou hebdomadaire qui provoque le désir chez le sujet, en particulier quand une série est difficile à trouver en DVD ou à revisionner. « Le produit sériel en tant que tel devient un souvenir »[26], explique Katharina Niemeyer. La chercheuse évoque une stratégie de la part des chaînes de télévision pour instiller de la nostalgie dans ses grilles. C'est ainsi que des chaînes programment des séries anciennes chaque année, comme la TNT avec le feuilleton télévisé *Dallas* (1978- 1991). Certaines chaînes vont même jusqu'à consacrer leurs grilles à des rediffusions d'anciens feuilletons ou séries télévisées C'est le cas de la chaîne *Nick at Nite,* un bloc de programmation nocturne de chaîne de télévision américaine *Nickelodeon,* du début de soirée au lendemain matin. La chaîne ne rediffusait à l'origine que des sitcoms, mais des séries originales ont été ajoutées à la grille. Le spectateur peut donc se replonger une nuit entière dans les épisodes des séries qui ont marqué sa jeunesse, comme *Le Prince de Bel-Air* (1990-1996) ou *Friends* (1994-2004).

La nostalgie s'inscrit dans une tendance, et les spectateurs vont visionner les séries qu'on leur qu'on leur propose sur les écrans, celles dont ils entendent parler dans les médias, où celles qui attisent leur curiosité grâce au bouche-à-oreille. C'est ainsi que la suite de *Twin Peaks* et la création de *Stranger Things* résultent de choix de la part des producteurs et des diffuseurs pour amener le spectateur à se replonger dans une époque. *Twin Peaks* est la série emblématique du tout début des années 90 et le choix d'en réaliser la suite suscite un vif engouement de la part des spectateurs. Comme le souligne Katharina Niemeyer, le fait de savoir si une série est motivée par une volonté diégétique ou par un vif intérêt de la part des spectateurs est une question qui s'apparente à la question de l « œuf et de la poule »[27]. Mais ce qui est sûr, c'est qu' « il y a une économie de l'affect et du sentiment »[28], et que la nostalgie est un « trigger »[29], un déclencheur de l'engouement du spectateur. Quant à *Stranger Things*, création originale, elle est dans la lignée de *Twin Peaks* de par son atmosphère, son genre et la patte « eighties » de son esthétique, à l'exception du fait qu'elle s'inscrive dans une ère médiatique qui s'est transformée. Elle ne vise donc peut-être pas la même audience. On ne peut connaître la part de stratégie ou de simple volonté diégétique de la part des scénaristes dans une mise en avant de séries tournées vers le passé. Selon François Jost, « l'engouement pour les séries mettant en scène des héros possédant un don d'ordre paramental, voire fantastique, atteste un besoin de croire en

[26]. *Ibidem.*
[27]. Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, annexe p.100.
[28]. Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, anexe p.103.
[29]. *Ibidem.*

des forces supérieures de l'esprit »[30]. Peut-être ce besoin est-il très actuel et expliquerait l'adhésion des spectateurs pour une série à l'intrigue plutôt conventionnelle.

1.3. Les séries et les années 80

Panorama des années 80

Selon Stéphane du Mesnildot, les œuvres audiovisuelles des années 1980 sont un « bien commun, fédérateur, partagé à la fois par la génération X, née dans les années 70, dont l'adolescence se confond avec la décennie, et les « millennials » nés dans les années 90, pour qui ce cinéma découvert en VHS, en DVD puis en Blu-ray est aussi celui de l'enfance »[31]. Cette décennie est une période charnière qui marque l'avénement des médias, l'essor de la communication et la mondialisation de la culture populaire. Les années 80 sont celles de conflits majeurs, comme la guerre Iran-Irak, les manifestations de la place Tien'Anmen ou la Guerre Froide, qui scinde le monde en deux entités et sème le trouble à l'échelle mondiale. Des catastrophes vont secouer la planète, nucléaires, comme l'accident de Tchernobyl, médicales, comme la propagation du SIDA, ou économiques, avec le krach boursier de 1987. Mais les années 80 sont aussi celles de l'essor de la communication et des médias. Le câble et le satellite démocratisent l'usage de la télévision, Internet se développe, le Macintosh apparaît, ainsi que Microsoft Windows. Les thèses de MacLuhan concernant un « village planétaire »[32] voient le jour, les médias suscitent les utopies, celles d'un lien universel à l'autre et d'une discussion à échelle mondiale. Le mot
« média » se fait omniprésent et « en France, la décennie 80 va se charger de le populariser en lui donnant une réalité concrète »[33], comme l'explique Anne Bony. Une rubrique quotidienne dédiée aux médias apparaît dans le journal Libération, ainsi qu'une rubrique dans Les Nouvelles Littéraires. L'essor des médias va favoriser l'envahissement publicitaire, la banalisation de la vidéo et la mercantilisation des audiences.
La culture est elle aussi en pleine effervescence. Cette décennie est porteuse d'un renouveau qui imprègne toutes les strates de la société. Les années 80 sont l'époque de l'apparence, avec une mode du voyant, de la fantaisie, du cuir et du streetwear. La musique

[30]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?op.cit.* p.59.
[31]. DU MESNILDOT Stéphane. « Stranger Things, derrière le voile d'ombre ». Les Cahiers du cinéma, *op.cit.*
[32]. MACLUHAN Marshall. *Understanding media, the extension of man*. 1967.
[33]. BONY Anne. *Les années 80 d'Anne Bony*. Paris : Éditions du regard, 1995, p.248.

se nourrit de nouvelles sonorités comme le disco, la new-wave ou la house-music. L'art est redéfini selon les codes du postmodernisme. Le cinéma, quant à lui, met à l'honneur la science-fiction avec des film phares comme *E.T.* (1982), *Blade Runner* (1982) ou encore *Dune* (1984). C'est pour toutes ces raisons qu'Anne Bony définit les années 80 comme une « décennie inclassable, paradoxale, heurtée, porteuse d'espérance […] et génératrice de drames endémiques »[34].

Les années 80 et les séries

Les années 80 sont une période charnière dans la société, dans les arts et le cinéma. Les séries n'échappent pas à ce constat, et cette décennie marque l'avénement et l'expansion de la sitcom, série télévisée humoristique, qui, pour des raisons économiques, est souvent caractérisée par une unité de lieu. Parmi les plus emblématiques, on peut citer *Alf* (1986-1990) ou *La croisière s'amuse* (1977-1987). Mais des séries policières sont aussi à l'honneur, avec par exemple *21 Jump Street* (1987-1991) qui érige le jeune Johnny Depp au rang d'acteur international. François Jost explique que dans les années 80 l'audience « conspuait l'envahissement des chaînes par les fictions américaines »[35], et d'ajouter « on leur reprocherait presque aujourd'hui de ne pas leur faire assez de place ». Les fictions qui pouvaient paraître kitsch ou destinées seulement aux adolescents à l'époque sont désormais étudiées au même titre que des longs-métrages des plus grands réalisateurs. La série s'est vue attribuée des lettres de noblesse au XXIème siècle, comme en prouve par exemple la multiplication des travaux de recherches, sur les *teen movies* ou sur *Buffy contre les vampires*. Ces séries ont quelque chose à nous dire, non seulement sur leur époque mais sur la société, de façon universelle. La série est un support au sous-texte, qui lui permet des doubles-lectures transgénérationnelles, en 2017. Les spectateurs de l'époque qui ont grandi avec une série redécouvrent celle-ci avec un œil adulte, une distance critique et une pointe de nostalgie. Les « millenials », quant à eux, découvrent une série « pré-web » avec un regard neuf et curieux, qu'ils peuvent comparer aux œuvres audiovisuelles qu'ils connaissent, pour constater l'impact des premières sur les plus récentes.

[34]. BONY Anne. *Les années 80 d'Anne Bony*. *op.cit.* p.9.
[35]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?op.cit.* p.3.

Stranger Things, un phénomène eighties

Ainsi, il est aisé de s'apercevoir que *Stranger Things* se construit par emprunts aux années 80 et aux fictions de cette décennie. La série est imprégnée de tous les éléments qui en sont constitutifs, comme la mode, la musique et la diégèse, digne d'un long-métrage de science-fiction. La « mythologie »[36] des enfants est convoquée, ne manquant de rappeler des films comme *Les Goonies* (1985) ou *Stand by Me* (1987). L'intrigue repose sur eux, sous le regard absent et dépassé des parents. Les outils de communication sont mis en avant, comme le talkie-walkie, le poste de télévision ou le téléphone à fil. C'est l'ère du « pré-web, pré-téléphone portable »[37], comme l'explique Katharina Niemeyer, « cette période charnière qui parle à beaucoup de gens. Cette forme d'intericonicité est là, c'est le capital culturel des gens »[38]. Et c'est le pari de *Stranger Things*, de s'adresser à toutes les générations et de rendre attractive une série entièrement tournée vers le passé. Mais alors, qu'est-ce qui plait dans *Stranger Things* ? Pourquoi des adultes qui ont vécu dans les années 80 souhaitent s'y replonger, et pourquoi des millenials qui ont de nouveaux outils performants sont friands d'une série dans laquelle les enfants communiquaient par le biais de talkie-walkies et se déplaçaient en vélo ?

Mike et l'étrange Eleven dans Stranger Things

vs

Elliott et l'alien dans E.T.

[36]. DU MESNILDOT Stéphane. « *Stranger Things*, derrière le voile d'ombre ». *op.cit.*
[37]. Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, annexe p.101.
[38]. *Ibidem*.

2. *Stranger Things*, une ode au passé

2.1. Un objet protéiforme référéncé : *Stranger Things*, une série-musée

A l'été 2016, la plateforme de diffusion de séries Netflix a sorti le premier épisode de la série *Stranger Things*. La série fut très bien reçue par les spectateurs, son succès immédiat. Quand on se penche de plus près sur cet objet télévisuel, force est de remarquer qu'il est nourri de références audiovisuelles à des œuvres du passé. C'est une œuvre hybride qui se nourrit de multiples clins d'oeil littéraires et cinématographiques des années 1980 pour donner lieu à un nouveau genre de série.

Il faut d'abord analyser ce qui fait de *Stranger Things* un véritable patchwork inspiré des années 80. Mike, Lucas, Dustin et Will sont une bande de copains qui aiment les jeux de rôles et sont passionnées de science. Ce sont les « weirdos » de l'école, les intellos dénigrés par leurs camarades à cause de leurs différences et de leurs centres d'intérêt. Will disparaît mystérieusement un soir après une partie de « Donjons et dragons » chez Mike. La ville d'Hawkins est en émoi et un halo de mystère va entourer cette disparition, orchestrée par le gouvernement qui se livre à des activités secrètes dans un laboratoire installé aux abords de la ville. En effet, après avoir testé les limites des capacités de l'esprit humain sur une petite fille douée de télékinésie, les chercheurs ont provoqué l'ouverture d'une brèche spatio-temporelle habitée par un monstre qui menace l'équilibre de la ville. La petite fille sans identité depuis son enlèvement, et qui se fait appeler Eleven, en référence au nombre qui lui a été tatoué sur le bras par ses ravisseurs, s'échappe, et va aider la bande d'enfants à retrouver leur ami, prétendu mort par le gouvernement, mais en réalité piégé dans le « monde à l'envers », cette dimension parallèle dont l'accès va être découvert par plusieurs membres de la communauté d'Hawkins.

Le scénario

Ce scénario, tout d'abord, est proche de nombreux films célèbres qui ont marqué les années 80. On peut citer des longs-métrages qui relatent une amitié infaillible entre plusieurs jeunes et dont le sort des parents est, sinon éludé, du moins placé en arrière-fond, notamment dans le genre du *teen movie*, qui englobe des sous-genres qui ont en commun

leur « focalisation sur une classe dâge spécifique, l'adolescence »[39]. C'est le cas de *Breakfast Club*, sorti en 1985, et qui met en scène l'après-midi de 5 lycéens qui sont punis en « colle ». D'abord hostiles l'un envers l'autre, ils vont se découvrir de nombreux points communs, comme ce sera le cas pour la jeune Nancy Wheeler dans *Stranger Things*, qui, après avoir vu son amie Barbara disparaître, va se lier d'amitié avec Jonathan Byers dont le petit frère Will a disparu le premier. L'arrivée de la jeune Eleven dans le quotidien des trois enfants va également donner lieu à des situations similaires à celles du film *E.T.* En effet, la jeune fille leur apparaît dans la nuit, alors qu'ils cherchent leur ami Will, sur la selle d'un vélo, qui est aussi un objet emblématique appartenant aux bandes d'enfants dans les films des années 80. Une fois cette étrangère acceptée parmi les trois garçons au prix de nombreuses disputes, ils comprennent que celle-ci est reliée à leur ami et qu'elle pourrait les aider à le retrouver en se servant d'une radio émettrice puissante sur laquelle elle pourra capter les ondes qui la mettront en contact avec lui. L'alien n'est plus *E.T ;*, mais, au sens littéral, c'est l' « autre », l'étrangère, dont les enfants se méfient puis en qui ils vont avoir foi. Son anthropomorphie n'élude pas le caractère étrange de cette jeune fille mutique au crâne rasé et au comportement craintif. Les enfants décident alors de l'emmener avec eux au collège, là où elle pourra se servir d'une radio émettrice puissante pour capter les ondes sur lesquelles ils pourront communiquer avec leur ami Will. Mais Eleven a le crâne rasé, elle n'a pas l'apparence des petites filles de son âge. Par sa différence et ses pouvoirs surnaturels, elle correspond à l'héroïne « mythique » selon les catégories de personnages de séries de Jean-Pierre Esquenazi, c'est-à-dire ceux qui s'inscrivent dans des « fictions qui racontent des histoires sur des êtres supérieurs par nature aux êtres humains et à leur environnement, ce qu'on appelle aujourd'hui des *superhéros* »[40]. Ils la déguisent donc avec des habits appartenant à la sœur de Mike et la coiffent d'une perruque. Cette scène fait directement écho au film de Steven Spielberg, quand Elliott, qui cache l'alien dans sa chambre, le pare pour sortir de chez lui. Teen movies ou films de science-fiction, *Stranger Things* s'imprègne donc des codes de divers genres célèbres des années 80.

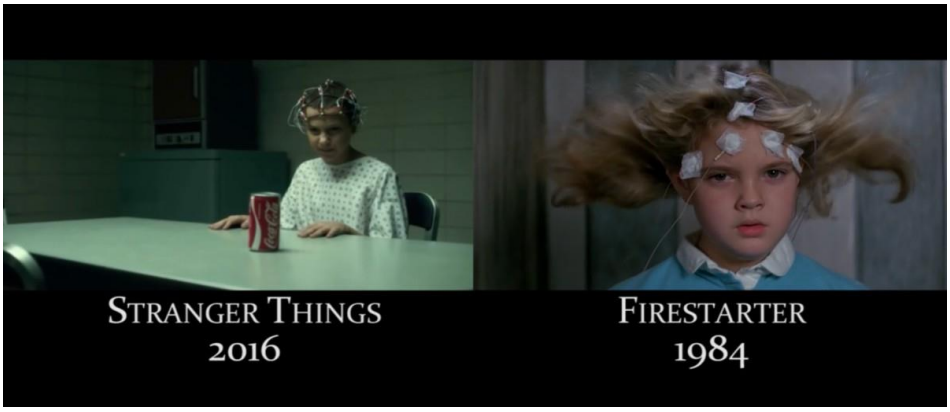
[39]. BOUTANG Adrienne, SAUVAGE Célia. Les teen movies. Paris : Vrin, 2011, p.10.
[40]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op.cit.* p.18.

Capture d'écran de la vidéo de Télérama.fr « Les références de la série "Stranger Things" détaillées dans une vidéo ». 2'22.

L'esthétique de la série

Les situations développées dans la série sont analogues à celles de nombreux films, mais pas seulement ; visuellement, des plans sont reproduits quasiment à l'identique. Quasiment chaque scène se nourrit de divers films, de la bande d'enfants de *Stand by Me* (1986) qui marche sur des rails pour retrouver le corps d'un enfant disparu aux ambiances typiques des films de science-fiction comme *Rencontres du Troisième Type* (1977) ou *Alien* (1979). La diégèse, les personnages, les décors et la photographie sont d'inspiration rétro. Et *Stranger Things* est un objet hybride car il emprunte à divers genres en les croisant, de la science-fiction par la présence d'une dimension parallèle peuplée par un monstre malveillant, au film policier avec la disparition de Will qui est le moteur de l'intrigue, en passant par le *teen movie*, de par les liens d'amitié ou les romances qui se nouent entre les différents personnages.

Capture d'écran de la vidéo de Télérama.fr « Les références de la série "Stranger Things" détaillées dans une vidéo ». 2'45.



Capture d'écran de la vidéo de Télérama.fr « Les références de la série "Stranger Things" détaillées dans une vidéo ». 1'20.

Le son

La scène d'ouverture plante le décor de la série : la première image nous montre un ciel étoilé sur lequel se détachent dans une typographie propre aux couvertures des romans de Stephen King la date et le lieu dans lequel nous transportent les frères Duffer. Ainsi, nous sommes le 6 novembre 1983 à Hawkins, dans l'Indiana. La première scène a lieu dans un laboratoire sombre. Les lumières clignotent, un homme en blouse blanche semble vouloir s'échapper. Une alternance entre plans serrés sur son visage inquiets et le couloir vide du laboratoire sont les indices d'une menace qui se rapproche. Une plongée propulse le spectateur dans la position de l'intrus qui menace le personnage, puis se saisit de lui. La deuxième scène, qui débute par un gros plan sur l'arrosage automatique nocturne d'une maison américaine semblable à celles des *Rencontres du Troisième Type* nous plonge dans l'univers de jeu de rôles de la bande d'enfants, et la voix de l'un deux, hors-champs, chuchote '*Something is coming. It is hungry for blood'*, établissant un lien évident avec la menace représentée dans la scène d'ouverture. L'incursion de la fiction dans la réalité est établie lors de cette partie de « Donjons et dragons » qui nous présente les jeunes personnages. La mère de Mike apparaît dans l'encadrement de la porte, le brushing impeccable et vêtue d'un jean large, sonnant l'extinction des feux. Une musique extradiégétique se fait entendre, ce sont des synthétiseurs. En effet, le son a une importance toute particulière dans *Stranger Things*, et contribue grandement à sa touche *eighties*. En plus de titres piochés dans les tubes des années 80 comme *Atmosphere* de *Joy Division* ou *Should I stay or should I go* des *Clash*, une bande-son originale a été créée par le groupe texan *SURVIVE*, qui n'est pas sans rappeler celles des films de John Carpenter, *Halloween*

(1979) en tête. Mais, comme le confient les réalisateurs lors d'une interview donnée à Télérama, Carpenter n'est qu'une référence à laquelle il faut ajouter des musiciens plus récents, comme Cliff Martinez, qui a réalisé la bande-originale, ou le leader du groupe indus Trent Reznor qui a réalisé les bandes-originales de films de David Fincher comme *The Social Network* (2010). Les frères Duffer évoquent une « ambition rétro, nostalgique et moderne à la fois »[41]. Une hybridité qui se retrouve donc non seulement à l'image, mais aussi dans le son.

Atmosphère rétro et culte des objets

Outres les éléments esthétiques sonores et visuels propres à l'univers du cinéma, l'ambiance dans laquelle nous plonge la série est résolument celle d'une ville typique des années 80. La série immerge le spectateur dans le cadre d'une profusion des technologies propre à cette décennie, celle qui célèbre les médias et signe le début d'une ère de la consommation et des marques. Quand Mike fait découvrir à Eleven les divers appareils et éléments de mobilier qui habillent sa maison, la jeune fille ne peut s'empêcher d'ouvrir des yeux étonnés et de s'attarder sur ces objets nouveaux pour elle. '*Nice, right ? It's 22 inch. That's like 10 times bigger than Dustin's !*' [42], s'exclame Mike en présentant sa télévision ultra-moderne à Eleven. *Stranger Things* est une série-musée, Eleven est le double fictif du spectateur, propulsée dans un monde fantasmé qu'elle n'a jamais connu, celui, nostalgique, de l' « âge d'or » des années 80. Ce personnage curieux qui a passé son enfance dans une cellule est l'occasion rêvée pour les réalisateurs de s'attarder à filmer les appareils, à en faire étalage et à les magnifier. Le culte des objets s'exerce au travers de cette télévision, mais également au travers du talkie-walkie, élément cher à des films comme *E.T.*, comme en témoignent des gros plans sur cet appareil. Les années 80, ce sont aussi celles de la profusion des marques et de l'éclosion de la publicité sur les téléviseurs. En témoignent des images d'archive insérées dans le quotidien des personnages de la série, comme cette pub pour Coca-Cola que visionne avec ébahissement Eleven sur le poste familial des Wheelers en leur absence. Les objets sont centraux dans *Stranger Things*, en témoigne le rôle clé du talkie-walkie qui permettra aux enfants de se réunir à maintes reprises et qui permettra au shérif Hopper de les retrouver. Il sera également le biais par lequel Eleven contactera Will, dans le monde à l'envers. Les objets ludiques seront eux-aussi des éléments centraux, comme le plateau de jeu de « Donjons et Dragons », qui va brouiller les frontières entre

[41]. LANGLAIS Pierre, « Stranger Things » : les créateurs de la série nous expliquent pourquoi ils sont fans des 80's, 15/07/16. http://www.telerama.fr/series-tv/les-freres-duffer-stranger-things-est-une- serie-old-school-et-moderne,144786.php consulté le 25/04/17.
[42]. DUFFER Matt et Ross. *Stranger Things*, S01E02.

fiction et réalité, permettant de nommer le monstre le « Demogorgon » ainsi que le « Monde à l'envers » dans lequel est piégé Will.

Stranger Things est donc une série qui appelle à la nostalgie sur tous les plans, de sa diégèse au costumes arborés par les personnages en passant par la piste sonore. L'usage de flashbacks lors des réminiscences traumatiques d'Eleven ajoute une strate de passé dans une œuvre déjà tournée tout entière vers l'avant.

2. 2. Le passé ou sa représentation ? Mise en abyme et distanciation

« On ne sait […] trop si *Stranger Things* se veut le portrait fidèle d'une petite ville américaine confrontée au paranormal dans les années 1980, ou la reconstitution d'un décor de la même petite ville dans les films qui traitaient de paranormal à l'époque... »[43]. Le journaliste Jean-Laurent Cassely se pose une question centrale quant à la monstration du passé dans la série. En effet, les talkies-walkies, les bandes d'enfants livrées à elles-mêmes et les romances dans les collèges américains sont ancrées dans l'imaginaire collectif. Mais s'agit-il des réalités des années 80 ou d'une idée que l'on s'en fait au travers des représentations filmiques qui en ont été livrées à cette époque ? Les jeunes garçons étaient-ils passionnées de science et trouvaient-ils cela « cool » de communiquer grâce à des talkies-walkies ? Consciente de ce degré d'écart avec le véritable passé, *Stranger Things* opère une véritable distanciation, avec une mise en abyme de la série d'enquête, qui nous offre l'éventail d'un ensemble de genres qui proposaient eux aussi, à leur époque, une certaine représentation de la société américaine.

On pourrait en ce sens convoquer une série qui appelle des questionnements analogues, il s'agit de *Twin Peaks*. En effet, la série de David Lynch et Mark Frost sortie en 1990 relate l'enquête de l'agent Dale Cooper dans la bourgade éponyme après le meurtre mystérieux de la jeune Laura Palmer, dont le cadavre est retrouvé emballé dans du plastique sur la berge d'une rivière. Le passé de celle-ci est petit à petit révélé au grand jour, et il s'avère plus trouble que ce qui semblait en surface. *Twin Peaks* se réclame d'une esthétique « kitsch », c'est-à-dire selon le Larousse « dont le mauvais goût, voire la franche vulgarité, voulus ou non, réjouissent les uns, dégoûtent les autres ». Cette esthétique est assumée de par les décors intérieurs volontairement datés ou les personnages caricaturaux, comme la plantureuse Audrey Horne ou le rebelle James Hurley. La bande originale est une fois encore à base de synthétiseurs et les intrigues amoureuses s'apparentent aux schémas des

[43]. CASSELY Jean-Laurent. « 'Stranger Things', l'industrialisation de la nostalgie ». 09/08/2016. http://www.slate.fr/story/121797/stranger-things-industrialise-nostalgie consulté le 25/04/17.

soap-opéras. A l'instar de *Stranger Things*, *Twin Peaks* est consciente qu'elle traite un genre révolu alors que la série est ancrée dans une autre époque, ce qui lui permet d'en extraire les codes pour les tirer vers un mode parodique. *Twin Peaks* est donc une série résolument kitsch, et, qui plus est, elle joue avec les codes et livre une parodie parfois burlesques des feuilletons policiers avec second degré, même si l'intrigue est bien celle du thriller. L'agent Cooper, lunaire, s'avère à plus d'un titre un policier maladroit au comportement curieux.

La série *Riverdale*, sortie en 2016, évoque le bouleversement d'une bourgade tranquille du à la mort du jeune Jason Blossom. Le pitch est assez semblable à celui de la série de Lynch et Frost, et, par extension, à celui de la série des frères Duffer. L'univers proposé par Roberto Aguirre-Sacasa est lui aussi emprunt d'une certaine nostalgie, de par son scénario, mais également par une esthétique proche des films des années 80 avec la présence des cheerleaders au sein du lycée, et des éclairages au néon. Mais, si *Riverdale* s'inspire de *Twin Peaks*, il s'en éloigne de plusieurs degrés et devient une véritable mise en abyme d'une œuvre audiovisuelle des années 80. En effet, la diégèse de Riverdale a lieu en 2016, le passé est infusé dans le présent, donnant lieu à une hybridité de genre.

L'intrigue de *Stranger Things*, elle, se déroule bien dans les années 80, mais cette série est un objet du présent, et ses créateurs en sont conscients. C'est pour cette raison qu'ils opèrent une certaine forme de distanciation tout au long de la première saison. On peut par exemple citer les dialogues.'*You are a cliché, you do realize that*'[44], lance Nancy à son petit copain Steve, le *bad boy* cheveux gominés, qui, après avoir bu une bière d'un trait, s'écroule dans son transat en sortant une cigarette qu'il gardait derrière son oreille. Cette réplique ne serait-elle alors pas adressée au spectateur, afin de le rendre conscient de la dimension méta d'une fiction sérielle nouvelle imprégnée d'un univers révolu ? Les réalisateurs nous feraient alors prendre conscience de la dimension stéréotypée de personnages caractéristiques du teen movie, ou, dans cet épisode, du *slasher*, sous-genre de l'horreur. se caractérise par une suite de meurtres commis par un serial killer. Chaque personnage est une entité bien identifiée, et l'une d'entre elle s'apprête à mourir. Ce sera Barbara, le bouc-émissaire, jeune fille discrète qui sera enlevée par le monstre alors que les autres l'ont abandonnée au bord de la piscine. Le son lui aussi nous rappelle la confusion temporelle opérée dans la série. On pourrait noter l'usage intradiégétique du morceau *Heroes* de David Bowie, interprété par Peter Gabriel en 2014. Cette chanson a une dimension mythique qui dépasse les âges de par le message d'amour qu'elle transmet et le musicien qui la porte. Cette chanson a un caractère de « musique de fosse », c'est-à-dire

[44]. DUFFER Matt et Ross. *Stranger Things*, S01E02.

une musique « perçue comme émanant en dehors du temps et du lieu de l'action montrée à l'écran »[45]. En l'occurrence, cette chanson est hors du temps dans la mesure où elle est la reprise d'un morceau déjà daté.

2.3. Une œuvre originale... Mais pas tant

La série a connu un succès fulgurant à sa sortie, mais elle n'est pas le premier objet nostalgique à avoir franchi les écrans cette décennie, elle s'inscrit même dans la droite lignée d'un ensemble de films qui ont vu le jour depuis 2010. On pourrait évoquer deux œuvres, *Super 8* de J.J. Abrams et *Midnight Special* de Jeff Nichols. Le premier relate les aventures d'une bande d'adolescents qui vont être témoins à des événements mystérieux suite à un accident ferroviaire qu'ils ont filmé. Le second est l'histoire d'un enfant doté de super-pouvoirs qui va devoir fuir pour ne pas être enlevé par les forces fédérales. Les deux films convoquent des thématiques et des éléments diégétiques que l'on retrouve dans la série *Stranger Things*. Les enfants sont au centre de ces trois œuvres, et les objets du passé y jouent un rôle prépondérant, comme la caméra en super 8 dans le long-métrage éponyme, ou les comics pour le jeune Alton de *Midnight Special*. Ce dernier est doté de pouvoirs qui le rendent précieux aux yeux de l'Etat, tout comme Eleven, elle aussi traquée pour ses capacités surnaturelles. De plus, l'univers du premier film est largement inspiré des films de science-fiction des années 80, le second est ancré dans les films de super-héros comme *Superman*, sorti en 1978.

La nostalgie est donc l'un des moteurs audiovisuels en 2017. Mais *Stranger Things* ne marque pas pour autant la clôture d'un univers. Il semblerait même qu'elle soir le point de départ pour de nouvelles créations. En effet, en 2017 est apparue la série Netflix *The OA*, créée par Brit Marling et Zat Batmanglij. À la façon de *Stranger Things*, les épisodes sont divisés en chapitre, nous plongeant dans un univers qui évoque le conte, ou du moins le retour au passé via la citation au support papier. L'héroïne Prairie surgit brutalement dans l'intrigue, de la même manière qu'Eleven, et son passé mystérieux va être dévoilé petit à petit dans une mise en scène qu'elle va orchestrer en se livrant à un groupe de personnes de confiance. La caractéristique de Prairie est son don, celui de pouvoir ressusciter. Elle a été enfermée pendant sept ans par un chercheur qui repoussait les limites du corps humain et voulait connaître le secret de la jeune femme pour comprendre les expériences de mort imminente et peut-être aider l'humanité à vivre éternellement. Mais ces recherches se font

[45]. CHION Michel. *Un art sonore, le cinéma*. Farigliano : Cahiers du cinéma, essais, 2003, p.423.

au prix de la liberté et de la dignité de la jeune femme, enclose telle un rat de laboratoire dans une cellule hermétique. Durant ses expériences, le docteur Hunter Hap la noie pour assister à son mécanisme de résurrection. Ces scènes ne sont pas sans rappeler les expériences d'Eleven dans un aquarium qui lui permet de développer ses dons de télékinésie.

Prairie, l'héroïne de *The O.A.*

Eleven dans *Stranger Things*

« Tous ces héros qui peuplent les séries d'aujourd'hui ont en commun d'avoir vécu un événement traumatique, inconnu de la majorité des personnes qui les entourent », explique François Jost dans l'ouvrage *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*. En effet, les eux héroïnes tirent leur force de leur passé éprouvant et cherchent à utiliser leur don pour faire le bien autour d'elles. À ce titre, Eleven est une héroïne moderne même si elle s'inscrit dans une diégèse rétro. *Stranger Things* est même le moteur de nouvelles fictions, comme en prouvent les similitudes que l'on retrouve dans la série *The O.A.*. C'est en cela que *Stranger Things* est une série hybride, traversée par divers genres audiovisuels, et tiraillée entre nostalgie et modernité.

3. Passé et futur : des époques différentes, des questionnements analogues

« *Stranger Things* [...] propose une réflexion et des figures plus contemporaines qu'il n'y paraît »[46], explique Stéphane du Mesnildot dans un numéro des Cahiers du Cinéma qui fait la part belle à la nostalgie sur les écrans en 2016. En effet, les frères Duffer placent leur diégèse dans les années 80 et font vivre leurs personnages au rythme des tendances sociétales, vestimentaires et musicales de l'époque. Mais, comme nous avons pu le voir précédemment, le sous-texte est omniprésent, et il existe parfois une faille tangible entre le passé et le présent. Et si la série ne plaçait sa narration dans les années 80 que pour mieux questionner le présent ?

3.1. Les séries, miroir de notre époque

La vérité

« Dans le monde des séries, la vérité surgit toujours des images »[47], affirme François Jost dans *Les séries américaines sont-elles un symptôme de notre époque ?* Mais les séries ne sont pas toujours ancrées dans un contexte socio-historique fidèle à l'époque du spectateur qui les découvre, et certaines d'entre elles sont déconnectées du monde que l'on connait de par leur dimension surnaturelle, comme c'est le cas dans *Stranger Things*. Et pourtant, il semblerait que les séries nous disent toujours quelque chose de véritable sur notre époque, comme des oracles, ou des miroirs déformants.

Selon l'auteur, il existe plusieurs portes d'entrée vers les séries. La première est l'actualité, et il va même jusqu'à dire que « la série est condamnée à l'actualité »[48]. Cette actualité peut prendre forme au travers de la « dispersion », c'est-à-dire d'un ancrage dans le quotidien, ou dans la « persistance », quand il s'agit d'une réalité contemporaine qui dure dans le temps et dépasse le simple cadre du fait divers. En effet, les séries américaines produites après le 11 septembre ont toutes été marquées par les attentats à cette date charnière et les messages véhiculés consciemment ou non dans les fictions américaines sont tous tournés vers une nouvelle façon pour le pays et ses habitants d'envisager les relations extérieures et

[46]. DU MESNILDOT Stéphane. « *Stranger Things*, derrière le voile d'ombre ». Les Cahiers du cinéma, *op.cit.*
[47]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op.cit*. p.16.
[48]. *Ibid.* p.65.

de vivre avec une menace. Nombreux ont été les analystes à voir dans la lutte menée par la chasseuse de vampires Buffy une analogie avec la lutte contre l' « axe du Mal » de George Bush, par exemple, en représentant l'ennemi terroriste personnifié par le vampire, être uniformisé aux yeux creux et avide de sang. Plus récemment, la série *Homeland* (2011) a revisité le trauma de la guerre, on relève même une « obsession pour le 11 Septembre et la peur d'un nouveau 11 Septembre qui hantent la série »[49] au travers de questionnements relatifs au terrorisme, à l'identité et à la bipolarité. Dans cette mesure, une série peut être porteuse d'une dimension éminemment politique, et dans la relative légèreté de la fiction peuvent parfois se cacher des questionnements graves au sujet d'une société en crise. On pourrait évoquer la série *Lost*, qui démarre après qu'un avion s'est écrasé sur une île déserte, laissant les rescapés démunis dans un monde hostile peuplé d'ennemis. Cette diégèse, plus implicite que celle d'*Homeland*, traite de façon sous-jacente le traumatisme des attentats qui ont vu un avion détruire les tours jumelles du World Trade Center, et la psychose du continent à vivre dans un espace qu'ils considèrent envahis d'ennemis non identifiés.

Une deuxième forme de vérité que peut prendre la série est l' « universalité anthropologique »[50]. Ce ne sont plus les faits mais les thématiques abordées qui reflètent un sentiment universel, comme dans le soap-opéra *Dallas* (1978-1991), dans lequel les situations et romances vécues par les personnages permettent une identification de la part des spectateurs. C'est une construction « éminemment variable »[51], mais dans chaque série, des thématiques et des sentiments touchent le spectateur dans son intimité et résonnent avec son vécu et ses aspirations personnelles. Ainsi, comme décrite précédemment, la série *The Walking Dead*, ancrée dans un futur post-apocalyptique dépeuplé de ses vivants, traite en sous-texte de l'aspiration de chacun à retrouver un âge perdu. Les personnages évoluent dans le lieu même où ils ont toujours vécu, mais celui-ci est ravagé et ne redeviendra jamais comme dans leur passé apaisé. Tout spectateur peut reconnaître dans les aventures des protagonistes une quête vers un idéal perdu, une nostalgie relative à la jeunesse qui traverse tout un chacun de façon universelle.

Aujourd'hui, les séries sont régies par une troisième voie d'accès : l'image. La médiatisation joue un rôle important dans les séries américaines, comme dans *Les Experts* (2000-2015), fiction dans laquelle le « policier-sémiologue »[52] Archie Johnson résout des enquêtes grâce

[49]. PICHARD Alexis. « *Homeland* : un antidote à la guerre contre le terrorisme ? », Guerres en séries. p.8.
[50]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op.cit*. p.13.
[51]. Ibidem.
[52]. JOST François. *Ibid*. p.15.

aux images. Les séries remettent les images dans leur contexte, et placent le spectateur dans une sphère qui lui est connue, celle des médias et du flux ininterrompu des images.
Au regard de ces analyses, *Stranger Things* ne saurait être décrite comme une série uniquement tournée vers le passé, et il semblerait qu'au-delà de son esthétique rétro, elle véhicule des messages qui s'adressent à sa réception à l'époque même où la série est diffusée sur les écrans. La série serait donc le lieu d'une vérité, directement imputable à l'époque dans laquelle nous vivons. Au-delà d'un message contextuel, la série véhicule également des valeurs et sentiments qui touchent de façon universelle.

Un mal-être latent

Dans un futur proche, des hommes se rendent à *Westworld,* un parc d'attraction 2.0 peuplé d'hôtes androïdes qui permettent à leurs visiteurs de vivre une aventure unique dans un décor de Far West. Ces derniers peuvent malmener leurs hôtes, voire les tuer, sans risque d'être blessés à leur tour. Cette histoire est le scénario de la série HBO éponyme. Cette dystopie questionne l'identité, l'animalité et la dimension profondément cruelle de l'homme. Ces questionnements sont également ceux de la série d'anthologie *Black Mirror*, qui, à chaque épisode, place ses personnages au sein d'une situation dans laquelle les nouvelle technologies ont pris le pas sur l'homme et le régissent. Dans l'épisode '*Be Right Back*' (saison 2 épisode 1), un service funéraire propose aux vivants de reproduire le simulacre d'un être aimé disparu en le faisant converser numériquement grâce à l'historique internet laissé par le défunt. Martha, qui a justement perdu son mari dans un accident de la route, décide de souscrire à ce service et d'échanger avec un être virtuel qui se trouve dans les limbes du « cloud ». Le point commun entre ces deux séries est leur ancrage dans un futur proche dans lequel les nouvelles technologies, et tout particulièrement l'intelligence artificielle, sont poussées à leur paroxysme et intégrées au quotidien des hommes. Leur seconde similitude est leur dimension dystopique. Ces séries d'interrogent sur l'ubérisation de la société et l'usage de l'intelligence artificielle à des fins malfaisantes. Cette technologie pourrait même se retourner contre les hommes, comme le montre la mémoire persistante des hôtes de *Westworld,* dont l'une, Maeve, qui va jusqu'à manipuler ses géniteurs pour les détruire. Ces fictions futuristes sont porteuses de questionnements actuels, à une époque où la technologie se déploie très rapidement sous nos yeux. Le premier épisode de la 3ème saison de *Black Mirror*, '*Nosedive*', met en scène une société dont les codes sont dictés par une application, finalement pas si éloignée de nos pratiques

2.0. Les individus se doivent de se comporter de façon irréprochable car leurs faits et gestes sont notés par leurs concitoyens sur leurs téléphones mobiles. Ainsi, pour accéder à une promotion ou pour obtenir une ristourne dans une résidence, il faut être tenant d'une note supérieure à 4,5 sur un barème de 5. L'héroïne, Lacie, fait appel à un conseiller pour améliorer sa côte de popularité, mais pour cela il lui apprend qu'elle va devoir fréquenter des individus mieux notés qu'elle, et donc s'éloigner de son entourage qui n'a pas le côte attendue. Cet épisode n'est pas sans rappeler le système de notation tout aussi rigoureux des chauffeurs VTC dans les grandes agglomérations, dont le moindre geste est scruté par le passager, et dont la note défavorable peut entrainer la suspension pendant plusieurs heures. Comme l'explique François Jost[53], les séries, aussi futuristes soient-elles, sont toujours garantes d'une certaine forme de vérité. Ce qui est frappant, c'est de s'apercevoir que des séries dont la diégèse est située dans un futur proche ou moins proche, et qui questionnent des outils qui prolifèrent dans nos sociétés, connaissent autant de succès que la série *Stranger Things*, pourtant ancrée dans le passé et sans apparente attache avec la réalité telle que nous la connaissons. En effet, *Westworld* a battu des records d'audience dès son lancement, rassemblant 12 millions de téléspectateurs de façon hebdomadaire, toutes plateformes confondues. *Stranger Things* a également battu des records d'audience, rassemblant 13 millions de téléspectateurs. Ce succès prouve que la série a elle aussi quelque chose à dire sur notre époque et qu'elle interpelle son audience, à l'instar de *Westworld.* Elle instille un sentiment de mal-être vis-à-vis de la société à laquelle elle s'adresse. Il est sans doute plus simple de se servir d'une époque révolue ou fantasmée pour développer des questionnements d'une actualité fracassante. L'analogie, même en filigrane, sera mieux reçue si elle est développée par le moyen d'un biais fictionnel éloigné de plusieurs degrés de notre vérité.

Dans son ouvrage *La main gauche de David Lynch*, Pacôme Thiellement évoque les plans de miroirs qui ouvrent et ferment la série *Twin Peaks*, de la première à la deuxième partie de la deuxième saison. A la manière du long-métrage de Jean Cocteau *Orphée* (1950), dans lequel « les miroirs sont les portes par lesquelles entre la mort », ici « les feuilletons sont les portes par lesquelles entre la mort »[54]. Les deux miroirs qui ouvrent et concluent la série sont autant de glaces qui renferment des épisodes tragiques, sombres reflets d'une société en crise. Thiellement évoque « une télévision qui opérerait comme un miroir de la psyché

[53]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op.cit.*
[54]. THIELLEMENT Pacôme. *La main gauche de David Lynch. Twin Peaks et la fin de la télévision* . Paris : Presses univeritaires de France, 2010, p.28.

du spectateur »[55]Le poste de télévision est le lieu d'introspection du spectateur, un outil de catharsis, qui, par le biais de la fiction, lui permet d'expurger, consciemment ou non, les maux qui rongent son quotidien, à une échelle personnelle ou collective. A la fin du dernier épisode de la premier saison de *Stranger Things*, le jeune Will s'observe dans la glace alors qu'il est parti se laver les mains avant d'entamer son repas de Noël. On alterne entre des plans moyens et des plans poitrine de dos dans lesquels on observe son reflet inquiet dans le miroir. Une menace pèse sur le jeune garçon, de la même façon qu'une menace était palpable dans le final de la série *Twin Peaks* alors que le sergent Cooper était parti se brosser les dents devant la glace de sa salle de bain. Le miroir est un déclencheur, il révèle un côté sombre du personnage ou du monde dans lequel celui-ci vit, le double maléfique y apparaît. Dale Cooper est possédé par un döppelganger et Will, qui expulse une limace de son œsophage, est encore le réceptacle du Demogorgon qui fait de lui un lien entre le monde des vivants et le Monde à l'Envers. Des frontières perméables ont laissé le Mal s'insinuer à Hawkins. Un flash nous propulse pour quelques secondes dans ce monde parallèle, qui semble ne faire plus qu'un avec la petite bourgade.

Twin Peaks, saison 2 épisode 29 : 46'43

47'10

Stranger Things, saison 1 épisode 8 : 50'30

51'30

Des similitudes esthétiques agitent les séries, ainsi que des thématiques. En effet, passé et présent sont poreux et ramènent toujours l'individu aux mêmes problématiques. La série

[55]. THIELLEMENT Pacôme. *La main gauche de David Lynch. Twin Peaks et la fin de la télévision . op.cit.* p.29.

Westworld, ode à l'innovation en termes d'intelligence artificielle, est elle-même un remake des aventures des personnages du film *Mondwest*, sorti en 1973, ce qui prouve que les mêmes peurs étaient en jeu à l'heure de l'éclosion de l'informatique. Les scénaristes font alors preuve d'une certaine forme de nostalgisme en réalisant un reboot des aventures de personnages fictifs des années 70.

3.2. Stranger Things, quand la nostalgie appelle des thématiques contemporaines

Une analogie évidente entre passé et présent

Eleven, de par la force démesurée de son esprit, a déformé le champ magnétique terrestre et ouvert une brèche spatio-temporelle. Les enfants, en hommage à leur jeu de rôles Donjons et Dragons, nomment cette fissure le « Monde à l'Envers », qui correspond à une réplique du monde dans lequel ils vivent, mais froid et peuplé d'une créature prédatrice. Et si le Monde à l'Envers était le monde caché derrière le poste de télévision, et si la brèche ouverte dans la série induisait un pont entre fiction et réalité ? Et si la dystopie, c'était finalement la réalité ?

« La fantasy ou la science-fiction ont toujours été des terrains de bataille politique où ce qui ne pouvait pas être dit ailleurs était dit malgré tout »[56] explique Jean-Piere Esquenazi dans son ouvrage *Mythologie des séries télé*. Il prend pour exemple le *Superman* des années 30 qui servait de support fictionnel pour dénoncer la sombre réalité de la montée du nazisme. Dans les années 80, la prolifération des fictions qui mettaient en scène des invasions extraterrestres n'était pas anodine, à l'heure de la peur de l'autre au travers du conflit de la Guerre Froide, incarné par des métaphores spatiales, comme la trilogie *Star Wars* sortie entre 1977 et 1983. La science-fiction n'est donc pas un genre léger, puisqu'il porte en lui une généalogie du sous-texte. A y regarder de plus près, le quotidien des jeunes garçons de *Stranger Things* n'est pas si rose. Des indices laissent penser que la série se place comme un miroir des fictions qui ont marqué les années 80, mais dans lequel la vie se nécrose. A commencer par l'apparence du jeune héros Mike, dont l' « apparence chétive »[57] nous signale que les choses ont changé et que nous ne sommes pas dans un énième film de science-fiction. Contrairement au jeune Elliott, joué par Henry Thomas dans *E.T*, film culte qui a mis à l'honneur des enfants, Mike semble pâle, malade, comme si

[56]. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Mythologie des séries télévisées. op.cit.* p.42.
[57]. DU MESNILDOT Stéphane. « Stranger Things, derrière le voile d'ombre ». *op.cit.*

la dégradation et la fragilité de l'équilibre sociétal avaient laissé des séquelles sur son visage. La « mythologie » des enfants instaurée dans les années 80 est à la fois célébrée mais également détournée. « Il est [...] probable que les difficultés de la vie amplifient le besoin actuel de mondes imaginaires à l'intérieur desquels il fait bon vivre »[58], nous signale Jean-Pierre Esquenazi. Les jeux de rôles seraient pour les enfants un moyen de s'évader d'un quotidien qui s'assombrit aux Etats-Unis, et, par analogie, le monde de la fiction permettrait au spectateur de s'échapper de ses propres préoccupations pour quelques heures, dans l'innocence de son enfance célébrée par une « culture doudou »[59] qui le plonge droit dans les instants heureux de son enfance.

Elliott, héros de E.T.

Mike, héros de Stranger Things

Une quête de transparence

La bande de Mike est typique des jeunes « nerds » représentés sur les écrans dans les années 80. Ils sont surdoués, passionnés de physiques, et préfèrent passer leur temps libre à découvrir les nouvelles acquisitions technologiques de leur école plutôt que de jouer avec d'autres jeunes de leur âge. Tout comme dans les films des années 80, ils se font brutaliser par des élèves plus âgés qu'eux, à la manière des deux loubards qui rackettent Teddy en lui prenant la casquette que lui avait donné son père dans *Stand by Me* (1986). Mais l'on peut noter une gradation dans la violence en comparaison aux scènes de harcèlement de l'époque. Lors d'une scène clé de la série, deux jeunes garçons menacent Dustin avec un couteau. Afin d'empêcher le sang de couler, Mike doit se jeter du haut d'une falaise, risquant la mort. Il sera heureusement sauvé par Eleven, qui lui permettra de remonter en haut de la falaise par ses pouvoirs

[58]. . ESQUENAZI Jean-Pierre. *Mythologie des séries télévisées. op.cit*.p.9.
[59]. « Culture doudou ». *BiTs*, Arte Creative, 19/10/2016, 10:28.

alors qu'il avait sauté pour sauver son ami. La mort est omniprésente dans *Stranger Things*, et les héros ont la vie dure, malgré la distanciation apportée par l'humour des personnages et le côté invraisemblable et fantastique de leurs aventures. Une scène de l'épisode 4 montre le cadavre de Will repêché par les autorités dans un lac. La bande d'enfants est confrontée de façon brutale à la mort, et ce corps, qui est en réalité un mannequin, n'est que le premier d'une longue série. Les personnages, lors de l'épisode qui clôt la première saison, voient des hommes d'Etat tués par Eleven, jusqu'à la disparition de celle-ci. Contrairement à *E.T.* qui retourne dans son vaisseau après une traque effrénée de la part du gouvernement, la jeune fille disparaît, comme pulvérisée en d'infimes fragments de poussière. Le quotidien des enfants est bouleversé, ils sont confrontés à des épreuves multiples qui vont les faire grandir. Ces expériences sont des plus traumatisantes, mais leur permettent de souder les liens entre eux et entre les membres de leur bourgade. « Comment ne pas voir dans toutes ces histoires, qu'elles mettent en scène la recherche d'un criminel, d'une maladie ou la mise au jour d'un complot, une quête sisyphéenne de la transparence perdue, chère à Rousseau, dans laquelle, en quelques moments privilégiés, les âmes communiquent entre elles ? »[60], se demande François Jost. Les enfants cherchent à rétablir un équilibre dans lequel des valeurs piliers comme l'entraide et l'amitié peuvent exister. Les enfants cherchent à purger un monde de ses figures malfaisantes, comme le Docteur Brenner qui retenait Eleven en otage et, finalement, le Demogorgon, entité qui terrorise et ravage le monde des vivants. Comment ne pas tisser une analogie avec le monde contemporain, à la lumière de l'analyse de Jost qui s'appuie sur le besoin de transparence des séries ? La série serait alors une sorte de catharsis, fiction dans laquelle le professeur, qui incarne une figure opaque du gouvernement qui manigance à l'insu de ses citoyens et les met en danger est éliminé par les figures innocentes que sont les enfants. Cette quête des enfants n'est pas sans rappeler la multiplication des fuites de hautes sphères de l'Etat, comme WikiLeaks en 2006 ou encore les révélations de surveillance de masse de la NSA dévoilées par l'un de ses ex- programmateurs Edward Snowden, en 2013. Le Demogorgon, quant à lui, entité non identifiée venue d'ailleurs qui s'insinue au sein du monde des vivants, sclérose la société et traque les hommes sans autre but que celui de les dévorer pourrait symboliser une peur grandissante aux Etats-Unis, celle d'un Autre maléfique, un intrus qui cherche à faire le mal et qu'il faut éliminer à tout prix. Cette rhétorique ne va pas sans évoquer la politique récente du pays, avec l'élection du président Donald Trump, qui se bat pour fermer ses

[60]. . JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op.cit.* p.56.

frontières et ériger un mur afin d'empêcher les étrangers (ici, les Mexicains) d'entrer dans le pays. *Stranger Things* se veut moderne, et même post-moderne. C'est ce que veut mettre en avant Iris Brey dans son article « Stranger Things : série familialiste ou manifeste post-moderne ? ». Le personnage d'Eleven permet à la série de provoquer une rupture au sein d'un univers diégétique dichotomique qui exacerbe une vision archaïque de l'instinct maternel qui cohabite avec une image monstrueuse du sexe féminin incarné par le Monde à l'Envers. Le modèle familialiste est rompu par la jeune fille androgyne « détachée d'attributs féminins »[61] qui n'a pas de parents. Au-delà d'une réflexion sur la cinéphilie, *Stranger Things* nous laisse entrevoir la possibilité d'un dialogue autour de la famille et du genre dans une optique résolument actuelle.

Les années 80, une époque sombre

La « culture doudou » est une vision fantasmée des années 80. La représentation que l'on s'en fait aujourd'hui occulte tout un pan de la société des années 80, qui n'était pas si radieux, et que l'on décèle au travers de la série. Ainsi, les films de science-fiction ont toujours été porteurs de messages universels, comme la saga *Star Wars* qui n'est pas sans évoquer la Guerre Froide en creux, et *Stranger Things* ne manque pas de les rappeler.

Les expérimentations subies par la jeune Eleven dans la série sont ancrées dans la réalité. En effet, le programme « Mkultra » avait été réalisé par la CIA dans les années 50 afin de tester les possibilités et les limites de l'esprit humain sous l'emprise de LSD. Le but de ces expériences était de découvrir un sérum de vérité capable d'agir efficacement sur les ennemis du gouvernement. Le docteur Brenner n'est pas sans rappeler le célèbre gourou Timothy Leary, neuropsychologue qui vantait les bienfaits des drogues psychédéliques dans les années 60.

La fin de la première saison montre les personnages heureux lors du repas de Noël, chacun dans son foyer, avec des couleurs chaudes et des pulls tricotés. Mais une scène va révéler au spectateur que le Monde à l'Envers n'a pas totalement disparu et qu'il s'incarne désormais en la personne de Will. Jean-Michel Léniaud explique que « la nostalgie et l'utopie proposent [...] deux modèles de contestation du présent, l'un au nom de la souffrance d'avoir quitté un lieu aimé, l'autre au nom de l'espoir en un mieux

[61]. BREY Iris. « Stranger Things : série familialiste ou manifeste post-moderne ? ». Cinémateaser, 18/09/2016. http://www.cinemateaser.com/2016/09/70302-stranger-things-serie-familialiste-ou-manifeste-post-moderne consulté le 07/08/2017.

potentiel. »[62]. La fin de la série s'inscrit dans un premier temps dans une optique utopique. Will est enfin rentré chez lui, la nostalgie de son foyer est atténuée. Le temps semble avoir repris son cours et les habitants de la ville sont en paix et vivent à nouveau l'instant présent sans se languir d'un retour à la normale. Mais cette scène fait basculer la série dans une optique plus pessimiste, le futur de Will et par conséquent de l'ensemble des personnages va être troublé.

3.3. Étude de cas : la nostalgie de San Junipero. *Black Mirror* : quand une série prend le contrepied de son parti-pris dystopique

« Qui aurait pu penser, au vu des années 90 qui imaginaient un futur habité par la technologie, que le début du siècle nouveau serait en réalité marqué par un accroissement des expressions de la nostalgie, des objets nostalgiques et des contenus et genres médiatiques ? »[63]. Les séries « surfent » sur la vague nostalgique qui submerge la société. *Stranger Things* en est l'expression la plus flagrante, elle a peut-être même contribué à insuffler un vent de passé dans le monde des séries. En prouve la série d'anthologie *Black Mirror*, habituée à explorer, dans chacun de ses épisodes, les dérives potentielles d'un outil technologique performant, avec par exemple un simulacre de défunt numérique ou une application qui dicterait la conduite des hommes, comme nous l'avons vu précédemment. La deuxième saison explore la possibilité de revisiter le passé grâce à un épisode qui met en scène un monde dans lequel les hommes pourraient greffer une puce dans leur cortex, directement reliée à leur rétine et qui leur permettrait de revivre leurs souvenirs sur un écran. Mais la troisième saison nous offre un épisode saisissant, car brouillant les repères entre passé et futur. Alors que *Black Mirror* nous plonge d'entrée de jeu dans un univers peuplé d'écrans en tous genres, l'épisode *San Junipero* débute dans un club typique des années 80, avec des jeux d'arcades, des cheveux crêpés et des vestes à breloques. L'une des protagonistes, Kelly, se lance sur la piste de danse lorsqu'elle entend sa chanson préférée, un tube de 1987 de Belinda Carlisle. Un élément intradiégétique nous ramène tout de même à l'univers futuriste de la série, c'est le son magnétique qui accompagne chaque changement de séquence. C'est après plus de la moitié de l'épisode que le spectateur à accès au « vrai » monde dans lequel se déroule cette fiction. Les retraités ont la possibilité,

[62]. LENIAUD Jean-Michel. Entre nostalgie et utopie Rétro-, Intro- et Pro- spections. In: *Bibliothèque de l'école des chartes*. 2005, tome 163. p.7.

[63]. ' *Who would have thought, given by the 1990s' imagining of a future filled with technology, that the begining of the new century would in fact be marked by an increase in expressions of nostalgia, and in nostalgic objects, media content and styles ? ' in* NIEMEYER Katharina (dir). *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future*. *op.cit.* p.1.

plusieurs heures par semaine, de vivre une seconde jeunesse au sein d'un monde virtuel par lesquels ils sont reliés grâce à une puce posée sur leur tempe. Une fois décédé, ils peuvent décider de rester pour l'éternité dans cet univers dans lequel ils peuvent changer d'époque à l'envi. L'époque que préfèrent les personnages dans ce monde est bien celui des années 80. Il faut noter que ce sont des personnages âgés qui le peuplent, donc des individus qui tendent à revivre cet âge d'or, par le biais de cette « thérapie de nostalgie immersive », comme la nomme Greg, un aide-soignant. Lors d'une scène musicale, la protagoniste Yorkie essaye différentes tenues avant d'aller danser. Elle change d'apparat au rythme de la musique qu'elle change grâce à un lecteur de cassettes sur lequel des gros plans sont récurrents. Les objets sont célébrés, tout comme dans *Stranger Things*, et la mise en scène insiste sur leur présence.

Black Mirror, saison 3 épisode 4 :13'30

Stranger Things, saison 1 épisode 2 : 16'54

Le miroir, leitmotiv de la série, est lui aussi présent, toujours pour indiquer au spectateur l'existence d'un ailleurs. Ici, cet ailleurs est dans la maison de retraite, là où le corps des héros se trouve, tandis que leur psyché déambule dans le monde fictif de San Junipero. Certains des protagonistes se considèrent comme des « touristes », qui ne testent cet univers que lors d'une période d'essai. Ce procédé n'est pas sans rappeler au spectateur qu'il est peut-être lui aussi en train de tester un abonnement gratuit d'un mois à une chaîne de télévision ou à une plateforme de VOD. Et il est lui-même touriste à l'intérieur d'un univers qu'il s'approprie par le biais du dispositif qui lui permet de visionner la série. Tout comme *Stranger Things*, *Black Mirror* opère une distanciation vis-à-vis de son audience. Kelly tente de briser le miroir, mais cela lui est impossible car elle est dans un monde fictif de l'esprit dans lequel toute notion de douleur physique est évacuée. Cette distanciation s'insinue également dans les dialogues, de par le double-entendre de l'intégralité des échanges entre les personnages, qui s'adressent à leurs homologues vivants, qui n'ont pas l'âge qu'ils affichent dans ce monde fictif mais sont en réalité en fin de vie. Mais également

au travers de clins d'œil, comme lorsque Kelly glisse à Yorkie, en scrutant la tenue vestimentaire des jeunes qui foulent la piste de danse « Les gens s'échinent à ressembler à ce à quoi ils devraient paraître. Ils ont probablement vu cela dans un film ». Cette citation pose une fois encore la question de la représentation médiatique fantasmée d'une époque, et nous ramène par conséquent à notre rapport à cette nostalgie vis-à-vis des années 80, qui est peut-être basée sur une représentation du monde erronée.

Dans *Black Mirror*, le passé fait irruption dans le futur, car les hommes vivent dans un futur proche aux technologies de pointe qui permettent de naviguer dans un monde virtuel grâce à une puce reliée au cortex cérébral. Dans *Stranger Things*, c'est le futur qui est dans le passé, symbolisé par des peurs intériorisées dans une esthétique qui retourne au temps de l'enfance. Ces deux séries se rejoignent en un point précis : le présent. En effet, même si elles se placent dans des époques différentes, ces séries cherchent à pointer une même tendance, celle d'un culte des années 80, d'une nostalgie non dissimulée qui est un prétexte à la fiction pour filmer ses personnages dans des esthétiques rétro.

La série est donc un format qui appelle à la nostalgie, de par sa capacité à replonger le spectateur dans une époque déroulée au fil des saisons avec une complexité et des ressorts narratifs que ne permet pas le format du long-métrage. La série ultra-référencée *Stranger Things* use donc des possibilités qu'offre ce format pour développer une intrigue à l'esthétique et à la diégèse plongées dans les années 80 et exalte ainsi une ère « pré-web ». Mais derrière la naïveté des aventures que vivent les enfants d'Hawkins se cachent des préoccupations plus actuelles. Les créateurs de la série distillent dans *Stranger Things* des indices qui prouvent la distanciation d'une œuvre consciente de l'époque dans laquelle elle est produite. Cet objet hybride soulèverait peut-être même des questions relatives à l'actualité, dans une époque qui aspire à plus de transparence et à un rapport à l'Autre moins hostile. Le Monde à l'Envers serait alors la métaphore du monde froid et dangereux dans lequel vivent les téléspectateurs, qui aspirent à un retour en enfance qu'ils peuvent saisir au travers d'une « culture doudou » qu'ils entretiennent. Mais ces téléspectateurs avides de retrouver des sensations et des situations qu'ils ont connues autrefois ont-ils un impact sur la série elle-même ?

II. Les téléspectateurs au cœur du processus nostalgique

1. Généalogie du braconnage sériel

« Les amateurs de séries se multiplient. Non seulement ils ne vivent plus cachés comme jadis, quand l'opprobre touchait un genre jugé « commercial » et « dégradant », mais ils se manifestent, discutent, disent leur enthousiasme et semblent ne craindre aucune critique »[64]. Jean-Pierre Esquenazi, dans son ouvrage *Les séries télévisées*, évoque le fait que les séries, autrefois reléguées au concept de divertissement et exclusivement visionnées par les jeunes gens, ont gagné des lettres de noblesse auprès de la critique et des professionnels et sont devenues de vrais objets de recherche.

1.1. Communautés d'interprétation sérielles

Esqeuenazi nomme « communautés d'interprétation sérielles »[65] des groupes de personnes qui se positionnent en véritables acteurs face au visionnage d'une série, qui attribuent des intentions aux épisodes et ainsi ne lisent pas le texte mais l'écrivent. Il évoque dans ce sens une « téléspectature »[66] active. Cette théorie renvoie à plusieurs thèses, celle du «braconnage culturel » de Michel de Certeau et celle des « fandoms » de Jenkins.

Tout d'abord, dans son ouvrage *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau définit la notion de « braconnage » dans la société. Il considère que le consommateur est créatif, qu'il se sert de la ruse pour s'opposer à l'idéologie dominante émanant d'une élite pour obtenir une interprétation personnelle grâce aux fragments de sens qu'il glane. Il applique ensuite cette définition au champ culturel dans le chapitre « Lire :

64. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* Paris : Armand Colin, 2014, p.5.
65. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* Paris : Armand Colin, 2014, 224 pages.
66. . ESQUENAZI Jean-Pierre. *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ? op .cit*. p. 7.

un braconnage », s'élevant contre une lecture hégémonique d'une œuvre imposée par une élite. L'auteur revendique le droit à la double interprétation et à la réappropriation du texte. « Bien loin d'être des écrivains, fondateurs d'un lieu propre, héritiers des laboureurs d'antan mais sur le sol du langage, creuseurs de puits et constructeurs de maisons, les lecteurs sont des voyageurs ; ils circulent sur les terres d'autrui, nomades braconnant à travers les champs qu'ils n'ont pas écrits, ravissant les biens d'Égypte pour en jouir »[67]. Le lecteur est actif, et il use de sa trajectoire personnelle pour interpréter le texte. Il s'agit, dans le cadre de *Stranger Things*, d'un texte audiovisuel. Comme l'expliquait Jean-Pierre Esquenazi, « Toute série dépend de ses conditions de diffusion, et de l'histoire particulière de sa production ; elle s'inscrit aussi dans un rapport significatif avec l'histoire particulière de l'histoire des grands genres narratifs, est l'objet d'une construction originale souvent inventive, introduit un rapport singulier avec la réalité, suscite des interprétations plurielles par ses différents publics »[68]. *Stranger Things* donne lieu à diverses interprétations, au gré du passé du récepteur du texte de la série. La nostalgie sera plus ou moins déclenchée chez les spectateurs, de même que les sentiments d'empathie vis-à-vis des personnages ayant perdu un membre de leur communauté, ou de peur face au Demogorgon. Concernant le concept de braconnage, les spectateurs piochent dans leurs expériences. Les adultes qui ont vécu dans les années 80 font appel à leurs références plurielles partagées, qui font d'eux une communauté. Ainsi plusieurs communautés cohabitent dans le visionnage de la série, les adultes, jeunes adultes, mais aussi la génération Y. Chacun de ces groupes possède ses codes de lecture.

Dans une optique médiatique et ancrée dans le transmédia, Henry Jenkins a quant à lui développé la thèse de l'existence de « fandoms », qui font déjà écho aux « communautés de savoirs » de Pierre Lévy, dans son ouvrage *L'intelligence collective* (1994), dans lequel il décrit les utopies engendrées par la communication virtuelle.

Les fans se réunissent sur la toile pour discuter des textes reçus. Ils échangent, débattent et créent. L'auteur s'appesantit sur un exemple emblématique de l'activité de ces communautés d'afficionados, qui s'incarne dans la série *Twin Peaks*, qui a suscité un fort engouement de la part des communautés interprétatives. En 1991, ceux-ci se réunissent sur le site al.tv.twinpeaks afin d'échanger leurs points de vue sur les

[67]. DE CERTEAU Michel. *L'invention du quotidien – tome 1 arts de faire*. Paris : Gallimard, 1990, p.251.
[68]. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ? op .cit*. p. 12.

épisodes et leurs théories concernant la suite de la série, en temps réel, au gré de la sortie des épisodes. La série créée par David Lynch et Mark Frost est complexe et mystique, ainsi elle se prête à de multiples interprétations et polémiques de la part de ses spectateurs. Et comme l'explique Henry Jenkins, « *Twin Peaks* était le texte parfait pour une communauté fondée sur l'ordinateur : elle mêlait une complexité narrative du roman policier, des rapports entre les personnages dignes du *soap opera*, et une structure en feuilleton, qui, d'une semaine à l'autre, laissait de nombreux problèmes non résolus et donnait bien du grain à moudre aux téléspectateurs »[69]. Il est amusant de découvrir qu'au delà de la complexité de la série, les téléspectateurs, mobilisant leurs ressources, ont réussi à obtenir une longueur d'avance sur le réalisateur de la série, tandis que les critiques se plaignaient de l'opacité de la série.

On retrouve un type de communauté similaire sur le site français strangerthings.fr ainsi que les mêmes stratégies d'interprétation et de décryptage. Sur ce site, qui se dit « la première communauté de fans francophones », un forum permet aux internautes d'échanger. L'onglet « théories et décryptages » leur permet de partager leurs analyses de la première saison et de proposer une suite plausible aux aventures des personnages d'Hawkins en s'appuyant sur les indices laissés par les créateurs de la série à la fin de la saison, et qui laissent présager du retour du personnage d'Eleven. Dans le topic de conversation « Eleven est-elle coincée dans le monde à l'envers ? », l'internaute qui se cache derrière le pseudo Orwel1984 développe une théorie selon laquelle le jeune personnage serait coincée dans cette dimension parallèle. L'internaute Eleven lui répond en confirmant la possibilité de survie du personnage, mais en écartant la possibilité que la petite fille soit restée dans le monde à l'envers. Sur le ton de la discussion, les internautes échangent et partagent, ils associent leurs pistes de compréhension afin de tenter de devancer les créateurs de la série en devinant l'intrigue qui animera les épisodes de la deuxième saison. La notion de fanfiction habille également les sites internet des fans, avec des créations originales autour de l'univers fictionnel fantastique de *Stranger Things*. On trouve sur le Tumblr américain Strangerthingsdaily des gifs créés par les fans de la série.

[69]. JENKINS Henry. *La culture de la convergence, des médias au transmédia* . Paris : Armand Colin, 2013, p.74.

1.2. *Stranger Things* : les fans, moteur de la série ?

Et si la deuxième saison de *Stranger Things* voyait le jour seulement grâce à l'engouement sucité par la première saison ? Il est difficile de dissocier la part propre d'initiative des créateurs de la série et l'influence de la téléspectature sur ceux-ci. Katharina Niemeyer explique qu'« il y a en ce sens là quelque chose qui peut s'initier entre les producteurs des médias et des industries culturelles et les communautés de fans, mais aussi des gens qui sont simplement nostalgiques de l'époque »[70]. De façon plus générale, en effet, une question se pose : les créateurs de la série sont-ils motivés par un univers « rétro » uniquement parce que celui-ci est omniprésent en 2017 dans de nombreuses strates de la société ? Ou sont-ils tout simplement avides de faire découvrir à leur audience une époque qui leur est chère ? Katharina Niemeyer évoque à ce sujet une question de « l'oeuf et de la poule », car il est impossible de savoir si c'est le phénomène sociétal de nostalgie qui a conduit les frères Duffer à créér la série ou si c'est la série qui a accentué cette tendance. Le site est en tout cas fourni en avis positifs qui se réjouissent du retour de la série. On peut à ce titre évoquer le retour de la série *Twin Peaks* en 2017 qui a suscité les mêmes questionnements. La série a-t-elle connu un retour suite aux attentes de ses téléspectateurs qui l'ont érigée en un véritable phénomène, et qui lui ont rendu des hommages réguliers ? Nombreux ont été les événements sous le signe de la série organisés dans divers lieux et aux couleurs de la « Black Lodge », les objets dérivés, ainsi que de véritables conversations autour de la série avec une communauté virtuelle enrichie, du socle de fans originel auquel se sont ajoutés petit à petit les plus jeunes qui découvraient la série au fur et à mesure.

Les communautés d'interprétation sont puissantes, et pourraient elles-mêmes devenir créatrices. Ainsi, il est amusant de lire les témoignages des créateurs de la série qui s'inquiètent du « spoil » provoqué par quelques lecteurs attentifs, comme ceux de la série événement *Game of Thrones*, riche en interprétations. Les lecteurs assidus des livres qui ont inspiré la série ont parfois deviné la suite, au grand dam de son auteur. George Martin s'exprimait ainsi en 2014 au festival du livre d'Edimbourg, à propos des origines du personnage de Jon Snow : « Au moins un ou deux lecteurs avaient élucidé les indices extrêmement subtiles et opaques que j'avais distillés dans les livres

[70].Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, annexe p.100.

et étaient parvenus au bon dénouement... ».[71] Le même scénario s'est produit à l'occasion de la parution du *trailer* de la deuxième saison de *Stranger Things*. Les frères Duffer vont même jusqu'à avouer que « Certaines théories de fans sur Internet sont incroyables. La plupart sont fausses, mais [...] quelques-unes [...] sont vraies ou presque vraies. [...] Certains internautes ont trouvé des réponses en se basant seulement sur les titres des chapitres »[72]. Les séries prennent aujourd'hui beaucoup de place sur la toile et génèrent beaucoup de bruit. Le « spoil » est devenu un fléau viral dans un paysage audiovisuel où les séries se complexifient et n'hésitent pas à user de cliffhangers radicaux, les internautes sont parfois effrayés à l'idée de découvrir la mort de leurs personnages préférés avant même d'avoir visionné l'épisode dans lequel elle survient.

On ne peut tout de même pas affirmer que l'intrigue des séries est motivée par la force de la téléspectature et c'est ce contre quoi s'érige Aurélien Allin. « Tout ce qui est nostalgique est dans le refaisage n'est pas cynique »[73], affirme-t-il, restant optimiste dans l'idée que les auteurs ont une « volonté de transmission »[74] et une sincérité qui les pousse à partager des codes et à se les réapproprier dans une logque d'héritage.

1.3. La frontière poreuse acteur / personnage : susciter curiosité et engouement

Les fans s'emparent des personnages des séries et leur font traverser le cadre de la fiction au travers de conversations qui dépassent la diégèse et la prolongent, ainsi que des fanfictions qui complètent le sens de la série et l'enrichissent. Mais ils ne sont pas seuls dans cette démarche de création et de fantasme, les médias suscitent également un désir ininterrompu chez le téléspectateur. Ceux que l'on appelle les « fans » souhaitent s'approprier les personnages qu'ils préfèrent dans leur entièreté, et parfois cette identification devient hybride, quand ils sont à l'origine d'un amalgame entre personnage et acteur. Dans une logique de « buzz », les médias tendent à densifier cette porosité identitaire.

---

[71]. *« At least one or two readers had put together the extremely subtle and obscure clues that I'd planted in the books and came to the right solution... »* DODDS Eric.*« George R.R. Martin Admits Die-Hard Game of Thrones Fans May Have Already Uncovered the Show's Biggest Surprise »*, 12/08/2014, Time http://time.com/3104085/game-of-thrones-jon-snow-plot-twist/ consulté le 25/07/2017.

[72]. O'CONNELL Michael. « *The Duffer brothers are reading your « Stranger Things » Reddit theories* », 12/10/2016, The Hollywood Reporter, http://www.hollywoodreporter.com/live- feed/stranger-things-season-2-duffer-937408 consulté le 25/07/2014.

[73]. Entretien avec Aurélien Allin, 19/06/2017, annexe p.108.

[74]. *Ibid*, p.112.

Depuis le succès de Shirley Temple à Hollywood avant même d'avoir soufflé ses 10 premières bougies dans les années 50, le concept d' « enfant-star » a vu le jour. De celui-ci découle un attrait pour la vie privée et les agissements hors du champs de la caméra pour les jeunes protagonistes du monde du cinéma. Dans les années 1990, c'est le jeune Macaulay Culkin qui crève l'écran dans *Maman j'ai raté l'avion* (1990) et devient de ce fait un véritable objet de curiosité médiatique.

Les téléspectateurs ont envie de connaître le quotidien des enfants extraordinaires qu'ils admirent à l'écran. Cette fascination s'exerce aujourd'hui pour les jeunes acteurs de *Stranger Things*. Des mises en scènes ingénieuses contribuent à plonger mêler acteur et personnage. On peut citer la cérémonie des Golden Globes 2016, dans laquelle divers acteurs célébrés dans des films en compétition pour le prix se prêtent, lors d'une vidéo, à un court extrait de comédie musicale sur un air de chanson du film à succès *La La Land* (2016). Suites aux apparitions de Nicole Kidman ou d'Amy Adams, tout à coup surgissent les jeunes enfants de *Stranger Things*, qui s'essayent à un morceau de rap. Bobby Milly Brown chante sur ces paroles : "*OK, my name is Eleven, I'm 24/7, I'm eating Eggo waffles by the pound I got a knack to rap about Stranger Things that happen inside the Upside Down. You're my best friends forever, Dustin, Mike, and Lucas, and together we know how to survive... I've got a little secret, don't repeat or tweet it. Barb is still alive!* ". Les acteurs, grimés comme dans la série, se distancient de leur rôle de par le style musical anachronique qu'ils abordent. Ils détournent la diégèse en invoquant la résurrection de Barbara, tuée par le Demogorgon à l'épisode 3.

Les acteurs de Stranger Things dans une courte vidéo projetée lors des Golden Globes 2016

La jeune Bobby Milly Brown surfe sur sa capacité à rapper à plusieurs reprises, comme dans l'émission de Jimmy Fallon The Tonight Show ou lors d'un Comic con, où elle démontre ses talents sur la chanson *Monster* de Nicky Minaj. Ces apparitions télévisées tendent à ancrer les personnages dans une actualité médiatique chaude, et

contrebalancent à nouveau la nostalgie instillée dans la série de par leur incursion dans le présent. Ce sont non seulement les acteurs qui s'expriment, mais ils sont toujours assimilés à leurs personnages.

De plus, le « backstage » de la fiction prend une place importante dans la médiatisation d'une œuvre audiovisuelle. La jeune actrice interprète d'Eleven a par exemple publié la vidéo captée lors de son rendez-vous chez le coiffeur, qui a dû lui raser la tête pour le rôle. Partager le réel et la fiction permet d'avoir la sensation de mieux connaître le personnage ainsi que l'acteur qui l'inteprète. Les biais modernes permettent une appropriation de la vie privée des personnages, comme les réseaux sociaux. Lors de la fête des pères, la jeune actrice a une fois encore brouillé les pistes en souhaitant sur son compte Twitter personnel un bon anniversaire à son « Papa », qui n'est autre que le nom, dans le texte, qu'elle donne à son bourreau dans *Stranger Things*. Sur son profil, la jeune fille se présente, poste des photographies personnelles, mais ajoute « some call me Eleven », renforçant une fois encore les identités entre l'actrice et le personnage.

Capture d'écran du tweet posté par Millie Bobby Brown le jour de la Fête des pères

Cet usage des réseaux sociaux possède quelque chose de la « nostalgie du futur », décrite par Svetlana Boym. L'auteure évoque une nostalgie « préfabriquée », qui fonctionnerait par accumulation de traces dans une optique de constitution de souvenirs. Les traces vidéo et textuelles laissées par les acteurs permettent de constituer une base de souvenirs réexploitables par la suite, qui s'ajoute aux épisodes de la série. Le cloud est inépuisable et fixe le présent au sein d'une toile foisonnante et éclectique.

2. Une cible difficile à cerner

2.1. Qui regarde *Stranger Things* ?

Dans les années 80, regarder une série n'était pas considéré au même titre que le visionnage d'un film et les adultes ne se prêtaient pas à ce divertissement. Le concept de série a changé de statut, les séries elles-mêmes ont gagné en profondeur et ne se réusment plus aux sitcoms réalisées au premier degré. Les séries font l'objet de débats, de conférences et de recherches et sont parfois projetées dans des salles de cinéma. *Stranger Things* est un objet hybride et son audience l'est tout autant. La série rétro s'adresse à plusieurs strates de spectateurs.

Une série qui plait aux plus jeunes...

De prime abord, il semblerait que *Stranger Things* s'adresse aux jeunes générations. En prouve la plateforme sur laquelle cette série est diffusée, Netflix, qui favorise les pratiques de « binge watching » chez un quart de ses téléspectateurs, qui sont en partie issus de la « génération Y », celle des 13-15 ans[75]. Les héros sont eux- mêmes des pré-adolescents, pris dans une trame typique de films de science-fiction qui séduisent les jeunes au cinéma. Un concept a émergé dans les médias, celui de la « culture doudou », cette culture qui plonge le spectateur en enfance en l'entourant de références qui sont propres aux fictions destinées aux plus jeunes. En ce sens, les adolescents seraient susceptibles d'être une cible privilégiée pour regarder *Stranger Things*. Mais le journaliste Pierre Sérisier voit plus loin que la seule cible des jeunes, il évoque « un divertissement [...] capable de plaire aux ados comme aux adultes »[76].

… Mais qui séduit aussi les adultes

Dans la vidéo « Phénomène : retour en enfance »[77] du magazine culturel Pop up de C8, le journaliste Olivier Bonnard explique que l'on pourrait croire que

[75]. « Regular users watch 10 Netflix shows a week » : Advanced Televison, 28/10/2015. http://advanced-television.com/2015/10/28/regular-netflix-users-watching-10-shows-per-week/ consulté le 26/07/2017.
[76]. SÉRISIER Pierre. « Stranger Things – nostalgie référencée ». Le Monde.fr, 18/07/2016, http://seriestv.blog.lemonde.fr/2016/07/18/stranger-things-nostalgie-referencee/ consulté le 17/06/17.
[77]. « Retour en enfance ». Pop-up, C8, 21/01/2017, 12:52. https://www.dailymotion.com/video/x597k17

Stranger Things est destiné à un jeune public car il accumule les références à des films dans lesquels l'intrigue repose sur des enfants. Mais il invite le spectateur à se détromper. En effet, la série s'adresse à un public adulte. Ce public est plus ou moins défini, il s'agit des 20-30 ans selon l'auteur Philippe Guedj, ou encore des « quadras » selon l 'émission *Culture Bits* d'Arte, qui met la « culture doudou »[78] à l'honneur dans un numéro. Olivier Bonnard, lui même dans la tranche des 20-30 ans, explique que, dans la série a « encapsulé » l'énergie des films des années 80.

Il y a une notion d'enfance mais qui n'est pas forcément destinée aux plus jeunes. La série joue sur la possibilité d'une double lecture destinée à une communauté qui partage des valeurs et des références communes. Par exemple, quand on lui fait mention de la série *Twin Peaks*, Katharina Niemeyer évoque son adolescence[79], période durant laquelle elle visionnait la série. Cette série réveille en elle le souvenir d'une époque qu'elle a connu et qui est désormais révolue, et c'est cette décennie même qui est « encapsulée » dans l'acte de visionner *Twin Peaks*.

Selon la chercheuse, plusieurs facteurs pourraient concourir à l'engouement des adultes pour cette série. En plus de son contenu, qui met à l'honneur des enfants tout droit sortis des films des années 80, la forme de la série, cette « capsule » qui englobe un univers médiatique révolu, est elle-même susceptible de plaire à une audience plus âgée. Le déroulement de la série est plutôt traditionnel, loin d'une frénésie de l'image propre à des fictions plus modernes et à des séries comme *The OA*, qui base toute sa narration sur les flashbacks du passé de l'héroïne Prairie. Ici, la narration est linéaire et prise dans le temps long. Ce temps, c'est celui de la télévision. Ici, « la série est un flashback en soi »[80], car « l'ensemble de la série est fait comme si elle était produite il y a 20 ou 30 ans ». En effet, la série tranche avec de nouvelles façons de raconter des histoires sur les écrans par le biais des réseaux sociaux, comme par exemple le film de Levan Gabriadze *Unfriended* (2015) dont l'intégralité du récit se déroule sur le chat Skype. Katharina Niemeyer va jusqu'à évoquer « une temporalité et un monde imaginaire de l'avant-web et de la vitesse »[81]. Mais un processus d'idéalisation accompagne systématiquement cette vision du passé car

« cette « habitude » de la modernité – à savoir le regard collectif et individuel orienté

[78]. « Culture doudou ». BiTs, Arte Creative, 19/10/2016, 10:28. https://www.youtube.com/watch?v=4MC1uyHBbWI
[79]. Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, p.4.
[80]. *Ibidem.*
[81]. *Ibidem*.

vers une période du passé apparemment meilleure-peut devenir ici initiatrice de qualification du passé comme étant doré, même s'il ne l'était pas forcément »[82].

2.2. La notion d'héritage

Les détracteurs de la série évoquent l'industrialisation de la notion de nostalgie. Mais si les concepteurs de la série n'avaient pour ambition que de transmettre des références qui leur sont chères ? Aurélien Allin, dans son article paru dans Cinemateaser « Peut-on tout remaker ? »[83], se positionne dans cette optique. Il considère que les œuvres des années 80 sont tellement riches qu'elles sont une source d'inspiration inépuisable. Et même si ce sont souvent des motivations économiques qui poussent les créateurs de fictions à piocher dans des recettes qui ont une base de fans déjà massive et donc qui minimisent le risque d'échec commercial, les frères Duffer sont peut-être tout simplement fascinés par l'époque qui les a vu grandir. C'est en effet ce qu'ils expliquent lors d'une interview accordée à Télérama [84]. Ils y expliquent que leur but premier est non pas de « copier ces films, mais de faire revivre leur atmosphère », de s'imprégner des films qui ont marqué leur enfance dans les années 80 pour retranscrire avec justesse tout ce qui fait à [leurs] yeux le sel de ces années-là. Aurélien Allin explique que « *Le réveil de la Force* ou *Stranger Things* ne cherchent pas à enfermer les jeunes générations du public dans un statu quo artistique, ne nient pas aux adolescents des années 2010 le droit d'avoir leurs icônes, mais ambitionnent de transmettre les leurs pour que ces générations puissent se transformer, muter et s'épanouir dans un ailleurs, un autre »[85]. Le fait de mettre en avant des icônes typiques des années 80 n'est pas fait pour nier l'existence de nouveaux schémas fictionnels, mais simplement pour donner un héritage à une génération qui n'aurait peut-être pas l'occasion ou la curiosité de se plonger dans ces œuvres qui ne sont plus représentatives de notre époque, parfois un peu désuètes ou émaillées d'effets spéciaux peu vraisemblables, comme ceux d'*E.T*, dont on dit parfois que Steven Spielberg lui-même cherchait à cacher en réduisant le nombre de plans dans lesquels apparaissaient la créature extraterrestre.

[82]. NIEMEYER Katharina. « Désigner l'âge d'or : médias et nostalgies d'un espace et d'un temps (a)dorés », *Le Temps des médias*, 2016/2 (n° 27), p. 16.
[83]. ALLIN Aurélien. « Peut-on tout remaker ?» in *Cinemateaser*. Consulté le 10/06/2017. http://www.cinemateaser.com/2016/09/70327-peut-on-tout-remaker
[84]. LANGLAIS Pierre. Interview avec les frères Duffer dans Télérama le 15/07/2016. Consulté le 11/06/2017. http://www.telerama.fr/series-tv/les-freres-duffer-stranger-things-est-une-serie-old-school-et-moderne,144786.php
[85]. ALLIN Aurélien. « Peut-on tout remaker ?» in *Cinemateaser*. *op.cit.*

L'ensemble de la promotion de la série repose elle aussi sur des clins d'œil destinés à ce que Jean-Pierre Esquenazi nomme « communautés d'interprétation sérielles »[86], citant les analyses de Stanley Fish qui évoquaient « ceux qui partagent les mêmes stratégies d'interprétation non pour lire les textes mais pour les écrire, en établir les propriétés, leur attribuer des intentions »[87]. Les intentions des frères Duffer sont quant à elles transparentes, ils expliquent : « Nous voulions faire quelque chose qui ressemble aux films avec lesquels nous avons grandi dans les années 1980, ceux de Steven Spielberg et de John Carpenter en premier lieu, sans oublier les livres de Stephen King »[88]. Quiconque aura vécu dans les années 80 et aura connu la culture de cette époque reconnaitra que les affiches de la série s'inspirent du roman *Needful Things* de Stephen King (1991), avec une typographie rouge massive et un titre similaire. Comme l'explique Damien Hallegate, les plus jeunes peuvent découvrir a posteriori que la série qu'ils suivent avec assiduité est emplie d'échos à des œuvres qui avaient animé leurs parents, à l'instar d'objets cultes du passé comme la Fiat ou *Star Wars*[89].

Les échos typographiques de l'affiche de Stranger Things, en hommage au roman Needful Things (1991) de Stephen King.

Les références qui font vivre *Stranger Things* sont nombreuses, la série peut être un outil intermédiaire qui créé un lien entre deux générations en outrepassant le conflit qui peut surgir dans la logique d'un héritage culturel des parents vers les enfants, car, ici, c'est un média moderne qui « éduque » une génération.

86. ESQUENAZI Jean-Pierre. *Les séries télévisées - L'avenir du cinéma ?*. Paris : Armand Colin, 2014, p.37.
87. « *Interpretive communities are made up of those who share interpretive strategies not for reading (in the conventional sense) but for writing texts, for constituting their prop erties and assigning their intentions* ». FISH Stanley. « Interpreting the « varorium » ». Critical Inquiry, Vol. 2, No. 3. (Spring, 1976), p.483.
88. LANGLAIS Pierre. Interview avec les frères Duffer dans Télérama le 15/07/2016. *op.cit.*
89. HALLEGATE Damien. « Le rétromarketing : comment le marketing s'est tourné vers le passé », *in* International Marketing Trends Conference , 23 et 24 janvier 2015, Paris, France.

2.3. Les médias et la série : reflet des générations

Ce qui permet d'affirmer que *Stranger Things* est un phénomène, c'est son omniprésence dans les médias. Ce qui est notable, c'est que la série trouve écho dans différents types de publications, destinées à diverses audiences. On peut tout d'abord évoquer des médias qui s'adressent à une tranche de la population plutôt jeune et adepte des réseaux sociaux. On peut citer le magazine print et digital Les Inrockuptibles et le pure player Konbini, dont la page « Biiinge by Konbini », dédiée aux séries et en référence au « binge watching » consacre de nombreux articles. Les Inrockuptibles adoptent un discours laudatif, ils qualifient volontiers *Stranger Things* de « meilleure série de l'été »[90] en 2016. Sur Konbini, on note un usage de la série à des fins promotionnelles comme en prouvent les publicités qui détournent l'image des personnages de la série pour promouvoir les abonnements à Netflix. La fiction est ici au service d'un discours marchand, elle fait office d'objet hybride au travers de ces publications, son statut est flou. Les journalistes de ce média sont eux-mêmes issus de la « génération Y ».

Publicité sur le site Biiinge by Konbini

On peut ensuite citer les médias spécialisés, comme les revues de cinéma *Les Cahiers du Cinéma* ou *La Septième Obsession*. Ces publications adoptent une posture analytique et proposent une véritable réflexion autour de la série, au regard de l'histoire du cinéma et des séries. Ils adoptent un regard critique et prennent du recul vis-à-vis de cette œuvre. Enfin, des organes de presse d'information plus traditionnels s'emparent également de la série, comme le pure player *Slate*, le quotidien *Le Monde*, etc. Ici, la critique est plus virulente et on note souvent une incompréhension face à la sortie d'une série

90. TURCAN Marie. « « *Stranger Things* » : la meilleure série de l'été est simple et terriblement efficace ». Konbini, 09/08/2016. http://www.lesinrocks.com/2016/08/09/series/stranger-things-meilleure-serie-de-lete-simple- terriblement-efficace-11857881/ consulté le 24/07/2017.

ultra-référencée dans la paysage audiovisuel actuel. On peut remarquer que bien souvent ils font référence de façon plus profonde et justifiée aux références des années 80. En effet, les journalistes de ces publications sont plus âgés, ils savent de quoi ils parlent et comparent la série avec des œuvres qu'ils ont connues à leur sortie.
«C'est le cas de Jean-Laurent Cassely qui explique que « personne ne voudra endosser le rôle du sceptique parce qu'il semble impossible de ne pas aimer cette série si on fait partie de l'étage de la pyramide des âges ciblé. En gros, ceux nés entre la fin des années 1970 et la fin des années 1980 »[91]. Le journaliste prend du recul concernant la cible visée par la série.

Les médias sont conscients de leur cible et vont adopter une posture différente en fonction du lecteur ou même du ressenti du journaliste. La question de la cible se pose également dans le cadre de la commercialisation de l'image de marque de la série. Des objets dérivés de *Stranger Things* ont fleuri. Certains ont vocation à faire écho à l'univers de la série, comme des vinyles ou même des cassettes audio de la bande-originale de la série, qui peuvent plaire à tout fan de *Stranger Things* ou tout nostalgique des années 80. Il est également possible d'acheter le téléphone mural de Joyce ou la radio portative Ghetto Blaster. Mais des objets hybrides apparaissent sur le marché, comme des poupées à l'effigie des personnages de la série, qui séduiront sans doute les consommateurs les plus jeunes. De la même façon que la série se positionne s'adresse à une cible multiple, le marketing qui découle de celle-ci se positionne lui aussi sur la possibilité d'un engouement à plusieurs échelles d'âges, et les commerçants peuvent influencer la tendance selon l'âge.

[91]. CASSELY Jean-Laurent. « '*Stranger Things*', l'industrialisation de la nostalgie ». Slate.fr. *op.cit.*

3. Les stratégies des fans

Une fois la série lancée sur les écrans, elle peut prendre de nombreuses formes entre les mains des spectateurs. Ce sont les fans qui vont décider de la forme que va prendre cet objet, au fil des détournements et des spéculations qui vont animer et étendre celui-ci. Ces divers hommages constituent une stratégie pour ancrer cette série rétro dans le réel, dans l'actuel. Au-delà des discussions autour des nombreuses références nostalgiques qui émaillent le texte de la série, des hommages et détournements sont apparus sur internet. Les fans se sont vite emparés des personnages qu'ils ont jugés touchants, des situations auxquelles ils s'identifiaient et de thématiques universelles.

3.1. Célébration musicale

On a tout d'abord vu fleurir des détournements. Il y en a un, musical, celui de Nicholas Yee. Le jeune homme a réalisé un medley de plusieurs extraits musicaux de la série avec pour seul instrument le violoncelle. Trois violoncellistes assis dans une pièce vide jouent avec émotion des passages de la série. La vidéo a généré plus d'un million et demi de vues, les curieux qui aiment la série veulent dépasser les frontières de la fiction[92]. Cette réinterprétation d'un thème musical avait déjà été tentée par le musicien, qui s'était emparé des mélodies de la série *Game of Thrones* ou de la saga *Star Wars*.

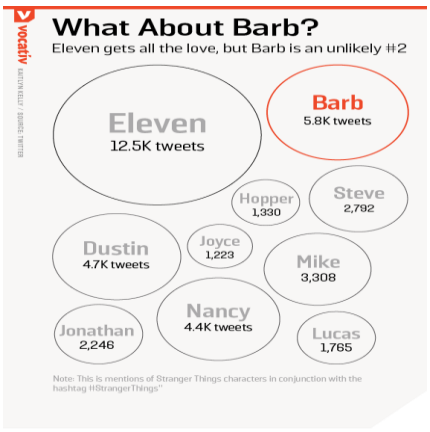
3.2. « We are all Barb »

Parfois, l'hommage rendu à la série se place dans un contexte plus politique. En effet, l'un des personnages qui a suscité le plus de réactions de la part des spectateurs est, contre toute attente, celui de Barbara, qui n'apparait pas plus de 15 minutes dans la première saison de *Stranger Things*. Jeune fille rousse un peu boulote et bonne élève, fidèle en amitié, elle est prise aux griffes du Demogorgon durant le troisième épisode alors qu'elle tentait de raisonner son amie Nancy de ne pas s'écarter

92. « « Stranger Things » cello medley - Nicholas Yee ». Youtube.fr, 27/10/2016 : https://www.youtube.com/watch?v=OGe-WXhbmBg consulté le 26/07/2017.

de ses principes en désobéissant à ses parents. C'est une double injustice qui frappe le personnage de Barbara, enfermée dans le monde à l'envers et dont la survie n'est pas assurée, et son sort a ému les spectateurs, qui l'ont érigée en véritable symbole pour toutes les femmes qui se seraient senties délaissées ou qui auraient été dans l'ombre de leur meilleure amie pendant leurs années de lycée. C'est ainsi que des hashtags comme « #WeareallBarb », littéralement « Nous sommes tous Barbara » ou encore « #JusticeforBarb » sont apparus sur Twitter. Un schéma qui recense le nombre de tweets qui incluaient le nom d'un personnage de la série et le hashtag « #Strangerthings » prouve que Barbara est le deuxième personnage favori des internautes, ou du moins qu'il suscite énormément de réactions. Cet hommage est sociétal, quasi politique, il renvoie au harcèlement que peuvent subir les jeunes filles qui ne satisfont pas les canons de beauté de l'époque, et ces discussions ont pu soulager des jeunes filles en proie à un mal-être adolescent lié à leur apparence. Une fois encore, de nombreux hommages créés par les fans se sont multipliés sur internet, comme la publication de photographies de femmes qui évoquaient leur ressemblance avec le personnage dans les années 80. Des hommages urbains sont également apparus avec un immense tag sur un mur de Los Angeles et certains fans sont même allés jusqu'à placarder dans les rues un véritable flyer similaire à ceux que l'on imprime en cas de disparition d'un membre d'une communauté. Barbara est un personnage ambivalent, un symbole rétro car son apparence est typique de celle de l'étudiante à grosses lunettes des années 80, mais de nombreuses lycéennes de 2017 se reconnaissent en elle. Barbara est le parangon de l'iniquité, ainsi les créateurs de la série ont annoncé que justice serait rendue à ce personnage incarné par Shannon Banister dans la deuxième saison.

1.[93]



2.[94]

3.[95]

4. [96]

Et quand ce ne sont pas les internautes qui s'emparent d'un sujet de société, ce sont les acteurs eux-mêmes qui profitent du succès octroyé par la série pour se faire les porte-voix d'une cause qui leur tient à cœur. C'est le cas de Garen Matarazzo, atteint de dysplasie cléidocrânienne, maladie constitutionnelle de l'os qui provoque un retard dans la croissance, qui a fait de son infirmité une des caractéristiques de son personnage Dustin. Le jeune acteur s'est exprimé à propos de sa maladie durant l'émission « The Jonathan Ross show », et son témoignage a suscité l'émotion des spectateurs et des internautes et, sans doute, a pu réconforter de jeunes personnes atteintes de cette malformation.

93. https://twitter.com/lannalee/status/762842587342381056/photo/1 consulté le 18/07/17.
94. « What about Barb ? Eleven récolte tout l'amour, mais Barbara est incontestablement numéro 2 » : Les données sont recueillies par Vocativ. http://www.vocativ.com/347274/why-are-people-so- obsessed-with-barb-from-stranger-things/ consulté le 18/07/17.
95. Une affiche placardée dans une ville américaine. http://mashable.com/2016/08/08/barb-stranger- things-missing-flyer/#9YgziHvN.kqi consulté le 18/07/17
96. Un tag géant en hommage à Barb sur un mur de Los Angeles. https://lyriquediscorde.com/2016/07/25/stranger-things-barbara-barb-holland/ consulté le 18/07/17.

II.3.2. Funko marketing

Finalement, l'ultime stratégie pour s'approprier *Stranger Things* est de se procurer des objets dérivés de la série. Ces objets peuvent être hybrides, comme le vinyle de la bande-originale de la série qui joue sur l'aspect rétro de l'objet. Mais d'autres objets déconnectés de la série elle-même sont apparus, comme des figurines de la marque Funko, qui imitent les personnages avec une esthétique pop. On trouve les figurines de Will ou du Demogorgon aux côtés de celles des personnages du film d'animation Pixar *Vice-Versa* (2015) ou du héros Batman, sans distinction. Par le biais de toutes ces stratégies, on note l'envie d'ancrer la série dans un contexte marketing, sociétal, voire politique actuel. La nostalgie est détournée au service d'une notion de tendance et c'est ce rapport à l'actualité qui motive les jeunes spectateurs à s'impliquer dans la discussion autour de la série. Mais concernant cette dernière façon de commercialiser la série, une question se pose : et si ce n'étaient pas les spectateurs mais le commerce qui dictait la tendance ? C'est ce que nous allons aborder dans une dernière partie.

III. Nostalgie ou stratégie ?

1. Le « nostalgia bait »

« La nostalgie – c'est délicat, mais puissant. Teddy m'a dit qu'en Grec, « nostalgie » signifie littéralement « la douleur d'une blessure ancienne. C'est un pincement au cœur bien plus puissant que les seuls souvenirs. Ce concept n'est pas un vaisseau spatial, c'est une machine à remonter le temps. Ça va en arrière, et en avant... et nous transporte dans un lieu dans lequel nous brûlons de nous rendre à nouveau. »[97]. C'est ainsi que Donald Draper, héros de la série *Mad Men*, introduit sa nouveauté, le carrousel Kodak, un projecteur à diapositives. Ce qui est saisissant dans cet extrait, c'est le fait que, pour vendre une technologie inédite, Draper use de ressorts affectifs tournés vers le passé. Cette stratégie rhétorique n'est pas rare, il semblerait même qu'elle soit tendance en 2017, en de nombreux aspects de la société. En 1992, Hirsch[98] prédit que la communication marketing à venir sera plus marquée par la nostalgie. Il appuie ses propos en évoquant le fait que ce concept est un bon argument de vente en période de crise. Il ajoute que la fin du XXème siècle est une période charnière qui ne manquera pas d'effrayer les individus, d'autant plus que l'ère qui s'annonce semble être placée sous le signe d'un individualisme grandissant, facteur d'un sentiment généralisé d'insécurité. Hirsch avait vu juste, la nostalgie a envahi les diverses strates de la société, des objets de la vie courante aux objets culturels qui nourrissent nos écrans. Cet usage marketing du passé est ce que l'on appelle le « nostalgia bait »[99], concept largement utilisé dans la série *Stranger Things*. Mais la série se démarque d'une simple accumulation rétro grâce à son format et à la plateforme innovante qui la diffuse. Finalement, cette série est aux frontières de la série télévisée et du cinéma.

---

97. « *Nostalgia - it's delicate, but potent. Teddy told me that in Greek, "nostalgia" literally means "the pain from an old wound." It's a twinge in your heart far more powerful than memory alone. This device isn't a spaceship, it's a time machine. It goes backwards, and forwards... it takes us to a place where we ache to go again* » in « *Carrousel* ». Mad Men, saison 1, épisode 13.

98. Hirsch A.-R. (1992), "Nostalgia: a neuropsychiatric understanding", *Advances in Consumer Research*, 1992, Vol. 19, No. 1, p. 390-395.

99. « *"Want to feel old?": Welcome to the age of nostalgia-bait* ». Salon.com; Consulté le 10/06/2017. http://www.salon.com/2014/09/04/welcome_to_the_age_of_nostalgia_bait/

1.1. La monétisation du regret

Le retromarketing

« La nostalgie était avant considérée comme une maladie, mais aujourd'hui...vendre une image sympathique du passé rapporte gros »[100], explique Charles Panati. En effet, le passé fait incursion depuis quelques années dans la société 2.0. À l'instar de Don Draper dans *Mad Men*, les entreprises ont repéré un filon qui consiste à commercialiser à nouveau des objets du passé qui auraient pu sembler désuets. « Côté marketing, on constate une propension croissante au "revival", à l'utilisation de la nostalgie comme "outil" dans beaucoup de stratégies de marques », explique la journaliste Sylvie Touboul[101]. Ainsi, sur les étagères du rayon alimentaire, on peut trouver des pots de confiture « Bonne Maman » qui se veulent inspirés par des recettes qui ont fait leurs preuves dans le passé, et la crème Nivea dans sa petite boîte en fer a toujours autant de succès. Dans des magasins d'équipement, fleurissent des appareils rétro typiques des années 80 comme les tourne-disques ou les appareils photographiques Polaroids. L'émotion et l'identité collective seraient alors des leviers pour générer le succès. Cette stratégie qui consiste à se servir du passé comme argument de vente est ce que l'on nomme le « rétromarketing ». Les travaux de Ronan Divard et de Philippe Robert-Demontrond[102] concernant le thème de la nostalgie dans la recherche marketing définissent trois types d'associations nostalgiques. La première est la nostalgie du réel qui concerne le vécu de l'individu. Un stimulus peut évoquer à celui-ci un fait marquant de sa vie personnelle, familiale, amoureuse, etc. La deuxième forme que peut prendre la nostalgie est celle qui est

« simulée ». Celle-ci concernera une narration indirecte du passé, comme par exemple un événement relaté par les proches. Une évocation du passé pourra tout de même plonger l'individu dans un état nostalgique, sans que celui-ci ait directement eu accès aux événements que le stimulus lui évoque. Enfin, la dernière forme d'association nostalgique décrite par les chercheurs est une nostalgie historique, collective, permise et renforcée par

l'essor des médias. Ronan Divard et Philippe Robert-Demontrond citent le film Woodstock,

[100]. PANATI Charles. *Panati's Parade of Fads, Follies and manias : The origins of our most cherished obsessions*. New York : Hapercollins, 1991, 480 pages.
[101]. TOUBOUL Stéphanie. La nostalgie ne se cache plus. E-marketing.fr, consulté le 12/02/17. «http://www.e-marketing.fr/Marketing-Magazine/Article/La-nostalgie-ne-se-cache-plus-8332-1.htm#d9bPzGElzbF2U5ip.9 .
[102]. DIVARD Ronan, DOTREMONT Jean-Philippe. La nostalgie: un thème récent dans la recherche marketing. *Recherche et Applications en Marketing*, Vol. 12, No. 4 (1997), pp. 41-62.

représentatif d'une culture musicale et sociétale des années 70. Les personnes qui étaient trop jeunes pour assister au célèbre festival sont sujettes à la nostalgie de par la symbolique soulevée par cet événement qui s'est inscrit dans la culture populaire et représente des enjeux qui ont touché une génération entière.

Hybridité entre passé et modernité

« Le développement du rétromarketing pourrait être vu comme une aberration pour le marketing moderne normalement axé vers la nouveauté et le progrès continu »[103], explique Damien Hallegate, car il « implique que des choses du passé, mises en obsolescence par les techniques de marketing elles-mêmes, peuvent avoir autant sinon plus de valeur que des choses actuelles ». En effet, le rétromarketing pose des questions analogues à celle soulevé par l'incursion d'éléments du passé dans une ère ultra-moderne dans le cadre de l'épisode *San Junipero* de la série *Black Mirror*. Les produits typiques du rétromarketing endossent à ce titre un aspect hybride. En effet, d'apparence ancienne, ces objets comprennent des fonctionnalités qui s'apparentent à des technologies de pointe. On trouve par exemple dans les grandes chaînes d'éléctroménager l'appareil Polaroid Snap Touch qui imite les appareils qui permettaient de prendre des clichés instantanés. De prime abord, cet appareil a les caractéristiques du Polaroid 600 commercialisé dans les années 80. Mais quand on l'examine de plus près, on s'aperçoit qu'il dispose d'un écran tactile à l'arrière, ainsi que d'une fonction bluetooth ou d'un miroir avant pour prendre des selfies. Les fonctions de cet appareil entrent en tension, voire même en contradiction avec l'objet duquel il s'inspire. Que reste-t-il de l'essence du traditionnel Polaroid ? Deux usages sont ancrés dans cet objet ; une esthétique qui satisfait l'envie de retourner dans le passé des consommateurs, couplée à un besoin de technologie. Dans le cadre des médias, un concept a été forgé sur Internet pour décrire cette industrialisation du passé. C'est ce que l'on nomme le « nostalgia bait », en référence au « clickbait », qui est une tendance des sites à survendre leurs articles. Les entreprises usent la corde sensible de leur audience pour attiser le succès et multiplier les ventes, dans une frénésie de clins d'œil au passé. Mais la mémoire est assouvie, paradoxalement, grâce à l'apparition d'appareils toujours plus modernes qui nous permettent d'un simple clic de capturer des souvenirs et de les rendre indélébiles sur le cloud.

[103]. HALLEGATE Damien. « Le rétromarketing : comment le marketing s'est tourné vers le passé », *in* International Marketing Trends Conference , 23 et 24 janvier 2015, Paris, France.

1.2. *Stranger Things*, le concept de nostalgia bait poussé à son paroxysme

Stranger Things et le rétromarketing

« La nostalgie est désormais indissociable de la sphère du divertissement commercial : nous ne pouvons résister aux produits d'hier, les nouveautés et les distractions qui peuplaient notre jeunesse »[104], affirme Simon Reynolds dans son ouvrage *Retromania*. Ainsi, les adultes ayant vécu leur jeunesse dans les années 80 seraient particulièrement sensibles à une fiction référencée qui en utilise les codes abondamment, comme la série des frères Duffer. En effet, l'adolescence et le début de l'âge adulte sont des périodes de la vie autour desquelles se cristallise la nostalgie, comme l'expliquent Ronan Divard et Philippe Robert-Demontrond. De nombreux films jouent avec ce concept, mais ce qui est intéressant dans le cadre de la série, c'est que ce format est ontologiquement nostalgique. Comme l'expliquent Katharina Niemeyer et Daniela Wentz dans l'ouvrage *Media and Nostalgia : Yearning for the Past*[105], la série est censée créer un vide, un manque chez le spectateur, qui va le pousser à poursuivre le visionnage des épisodes. Le but d'une série est de développer un univers et de rendre des personnages complexes et attachants, de façon à ce que l'on s'identifie à ceux-ci et prenne part à leur mode de vie. Ainsi, quand une série se termine, il est commun de ressentir un certain vide, un sentiment de solitude. « Ce qui nous attache aux séries, c'est d'abord le plaisir que provoque en nous la répétition, plaisir qui trouve ses racines dans notre enfance, où nous demandons à nos parents de nous redire à satiété notre histoire préférée »[106], souligne François Jost. La série serait à l'image de l'histoire contée par les parents chaque soir avant de s'endormir, et sans quoi l'enfant se sent perdu et incapable de fermer ses yeux. Tout comme Proust avait besoin du baiser de sa mère avant de s'endormir, le spectateur a besoin de savoir ce qu'il va advenir de ses personnages préférés avant d'aller se coucher. Mais, une fois l'épisode terminé, celui-ci sera en attente jusqu'à la sortie de l'épisode suivant. Dans la logique du manque primaire, celui de la mère qui laisse son enfant quelques heures et revient le chercher, la série s'apparente au « fort-da », jeu de la bobine théorisé par Freud[107], ce jeu enfantin sur lequel un objet est

[104]. REYNOLDS Simon. *Rétromania*. Marseille:Le Mot et le Reste, 2012, p.29.
[105]. NIEMEYER Katharina (dir). *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future* . Basingstoke : Palgrave macmillan, 2014, 255 pages.
[106]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op .cit.* p.6.
[107]. L'expérience du « *fort-da* », décrite dans : FREUD Sigmund. *Au-delà du principe de plaisir*. *Chapitre 2 : Principe du plaisir et névrose traumatique*. *Principe du plaisir et jeux d'enfants* . Presses Universitaires de France, 2013, 80 pages.

attaché à un morceau de ficelle. L'enfant crie « fort » (là-bas) quand il le jette, puis « da » (là) quand il revient, imitant les allers et venues de la mère. La série plonge le spectateur dans le même désarroi que l'enfant quand un épisode se termine, et procure le même plaisir intense du retour quand elle reprend. Le net est par ailleurs empli de sites ou de forums qui posent des questions telles que « que faire de sa vie quand on a terminé une série ? »[108] ou partagent leurs états d'âme suite à la fin d'une série suivie frénétiquement pendant plusieurs mois.

La série *Stranger Things* est bien sûr nostalgique dans sa forme, conformément à l'analyse précédente, car comme toute série elle a plusieurs épisodes qui laissent le spectateur en attente à chaque fois. Mais la série des frères Duffer pousse le principe de nostalgia-bait à son paroxysme, car cette série à l'esthétique rétro doit satisfaire des spectateurs en quête de nouveauté.

Un concept intergénérationnel

Ronan Divard et Philippe Robert-Demontrond recensent différentes évocations nostalgiques. On peut citer la famille, les amis ou les personnes disparues, marqueurs forts dans le discours du passé que tiennent les individus quand ils se souviennent de leur histoire. Les objets sont eux aussi largement sollicités. Les chercheurs évoquent ensuite des stimuli intangibles et représentatifs que sont la musique ou la photographie par exemple. Enfin, les événements sont des éléments phares du discours des personnes nostalgiques. La série *Stranger Things* use de ces ressorts, souvent déployés dans le marketing et la publicité, pour résonner chez une audience qui a vécu dans les années 80. L'esprit de famille et la disparition de Will sont des piliers de la série. L'univers diégétique est plongé dans une esthétique audiovisuelle propre aux années 80 avec la bande originale, ou la mention du film *It* (1990) par Joyce à son fils dans l'un de ses souvenirs de la cabane construite par celui-ci. Enfin, des événements familiaux sont convoqués, comme dans le dernier épisode qui se déroule durant la soirée de Noël.

Mais nombreux sont les spectateurs de la série à ne pas avoir connu les années 80, et dont les stimuli évoqués n'auront pas l'impact escompté. Comment expliquer le goût des jeunes spectateurs pour la série ? « Le rétromarketing cible aujourd'hui des segments de consommateurs n'ayant pas vécu la période de référence, sachant qu'ils peuvent être nostalgiques d'une époque qu'ils n'ont pas vécue ou, plus précisément, qu'ils n'ont pas

[108]. http://www.silence-moteur-action.com/que-faire-de-sa-vie-quand-on-a-termine-une-serie/ consulté le 17/04/2017.

vécue *directement*, ou que le passé peut tout simplement leur apparaître cool»[109]. En effet, les années 80 peuvent sembler être une ère sympathique, dans laquelle les jeunes discutaient par talkie-walkie interposé, avaient des copains loyaux et pouvaient faire le mur pour aller à des soirées où ils buvaient de la bière en secret. Aurélie Kessous évoque un phénomène intergénérationnel dans lequel des adolescents ou de jeunes adultes découvrent des produits rétro et découvrent par la suite que leurs parents aimaient ces objets. C'est le cas de la Fiat 500, du jeu Guitar Hero ou du film *Star Wars*. « Ainsi, des marques générationnelles se transforment en marques transgénérationnelles, par influence intergénérationnelle sociétale »[110].

1.3. Les risques d'une « surenchère » de nostalgie

L'industrialisation de la nostalgie ?

Dans l'épisode de *South Park* discuté précedemment, Randall Marsh succombe aux *memberberries* qui lui apportent une allégresse liée au souvenir. Il est sous le charme des références qui lui rappellent sa jeunesse et ses films préférés. La notion de « nostalgia- bait » sous-tend une frénésie de l'usage de la nostalgie pour séduire le public. Ce concept peur certes « rapporter gros », comme le disait Charles Panati, mais il est risqué d'abuser de la nostalgie dans des fictions audiovisuelles.

Ce qui est encensé dans *Stranger Things*, c'est-à-dire son usage intelligent de références eighties est également ce qui est reproché à la série. En effet, cet usage de la nostalgie n'est pas isolé, et Stranger Things s'inscrit dans une tendance qui touche toutes les sphères de la société. Fabien Loszach va même jusqu'à ériger la série au même rang que l'application « Pokémon go » apparue elle aussi en 2016. Il écrit que « lorsqu'elle est bien utilisée, la nostalgie peut devenir un puissant outil dans un modèle d'entreprise »[111]. Une œuvre fictionnelle est rangée dans la même catégorie qu'une application, dans un optique de modèle d'entreprise qui a pour but de séduire les utilisateurs en jouant sur leur corde sensible. Une série est-elle un objet comme un autre, qui aurait une fonction définie par avance et qui paraitrait au gré des tendances sociétales ? Dans cette optique, on peut évoque une « industrialisation » de la nostalgie, comme le fait un article de Slate[112]. La

[109]. HALLEGATE Damien. « Le rétromarketing : comment le marketing s'est tourné vers le passé ». *op.cit.*
[110]. HALLEGATE Damien. « Le rétromarketing : comment le marketing s'est tourné vers le passé ». *op.cit.*
[111]. LOSZACH Fabien. « Pokémon GO et Stranger Things: miser sur la nostalgie ». FMC Veille, consulté me 12/02/17. http://trends.cmf-fmc.ca/fr/blog/pokemon-go-et-stranger-things-miser-sur-la- nostalgie
[112]. CASSELY Jean-Laurent. « « Stranger Things », l'industrialisation de la nostalgie. » . *op.cit.*

série surfe sur le succès, et, à l'instar des sérigraphies d'Andy Warhol, les épisodes ne sont que des duplications de modèles existants. L'œuvre perdrait alors son aura à l'ère de la reproductibilité à échelle industrielle[113], et n'aurait plus rien d'original. Les détracteurs de la série considèrent que les frères Duffer se content de compiler les références de leur enfance à des fins purement marketing. A ces critiques, on peut opposer le point de vue d'Aurélien Allin, qui se demande : « Et si la vraie nostalgie ne résidait pas dans la citation mais dans le refus d'accepter qu'une série comme *Stranger Things* transmette à une nouvelle génération les trésors de la nôtre ? »[114]. Les références de la série sont un héritage de la part de ses créateurs, et loin de leurrer leur spectateur et de jouer avec son émotion dans un but marchand, ils tendent simplement à partager leur vision dorée de cette époque perdue. La série est un musée, mais aussi un miroir, qui permet à son spectateur une introspection et un retour vers sa propre jeunesse. Aurélien Allin concède toutefois le fait que la conjoncture économique des sociétés de production qui préfèrent miser sur une recette qui a déjà une base de fans, comme *Star Wars.*

L'assèchement de la créativité

« La nostalgie freine-t-elle la capacité de notre culture à évoluer, ou sommes-nous nostalgiques précisément parce que celle-ci a cessé d'avancer, nous obligeant à nous tourner vers un passé plus substantiel et dynamique ? »[115]. Nombreux sont les chercheurs à se demander ce qui motive le retour en arrière généralisé des réalisateurs. Et si l'on puisait dans le passé car nous ne trouvions pas l'inspiration dans le présent ? Cette question inquiète Simon Reynolds, qui évoque un « trop-plein » de passé qui pourrait surgir et assécher la créativité des auteurs. De quoi les réalisateurs s'inspireront-ils dans 20 ans, si les œuvres d'aujourd'hui sont déjà tournées vers le passé ? De plus, le risque des œuvres référencées est la perte de leur authenticité, comme le souligne Svetlana Boym qui parle d'une nostalgie « préfabriquée »[116]. Un usage immodéré du passé pourrait générer un « trop-plein » de celui-ci à l'origine d'un assèchement progressif. En effet, *Stranger Things* est une accumulation de références à des films des années 80 comme *Les Goonies* (1895), *E.T.* (1982) ou encore *Stand by me* (1986). La série s'inspire également des romans à succès de Stephen King. L'esthétique promotionnelle de la série puise elle aussi dans des

[113]. BENJAMIN Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* . Paris : Allia, 2011, 96 pages.
[114]. ALLIN Aurélien. « Peut-on tout remaker ?» op.*cit.*
[115]. REYNOLDS Simon. *Rétromania*. *op.cit*, p.12.
[116]. BOYM Svetlana. *The future of nostalgia*. New York : Basic Books, 2002, 432 pages.

références visuelles des années 80, comme l'affiche de *Star Wars* ou la typographie des romans de Stephen King. Mais *Stranger Things* se démarque, car le contenu proposé par les frères Duffer relève d'un format moderne, celui de la série. Mieux encore, la plateforme qui l'accueille et le marketing qui l'accompagne sont des plus innovants.

2. La stratégie de Netflix

En effet, *Stranger Things* est diffusée sur Netflix, la plateforme de SVOD créée par Reed Hastings en 1997 et lancée en France en 2014. Netflix se démarque par une offre compétitive qui propose des catalogues enrichis de films et de séries. Mais ce qui fait la particularité de la plateforme, c'est qu'elle produit elle aussi des contenus filmiques et sériels, comme *Black Mirror* ou *Stranger Things* elle-même. La sortie de la série a été accompagnée de dispositifs de communication innovants et basés sur des outils numériques récents, comme la réalité virtuelle. Ces éléments de promotion entrent en tension avec le contenu de la série, entièrement axé sur une diégèse, des personnages et une esthétique audiovisuelle plongés dans les années 80. De quelle manière Netflix a-t-il réussi à promouvoir *Stranger Things* au même titre que des séries dont le scénario et la mise en scène sont innovants ?

2.1. Un modèle économique efficace

Netflix, une machine en pleine croissance

Il est d'abord important de rappeler les fondements de la plateforme de vidéo à la demande par abonnement et de s'appesantir sur les clés de son succès. Contrairement à la VOD (video on demand) qui propose des contenus à l'achat ou à la location à l'acte, Netflix est une plateforme de SVOD (subscription video on demand), qui se caractérise par un abonnement tarifaire mensuel fixe donnant accès à un catalogue illimité. La vidéothèque de Netflix est riche et concurrence son ennemi principal, le piratage, grâce à ses tarifs compétitifs qui donnent accès à une offre pléthorique et en haute définition. Le tarif est croissant en fonction du nombre d'écrans inclus dans l'abonnement, ainsi la délinéarisation est poussée à son paroxysme et les contenus peuvent basculer d'un écran à l'autre tout au long de la journée, permettant une lecture nomade qui s'adapte au mode de vie des urbains. Netflix jouit d'une forme de monopole, car, en proposant du contenu à faible coût pour les abonnés, un peu moins de 10€ par mois, ilgénère du chiffre d'affaires en continu et peut donc investir et se développer tout en accroissant sa base d'abonnés.

La plateforme a d'ailleurs effectué un bond au deuxième trimestre 2017, gagnant plus de 5 millions d'abonnés, devenant ainsi une plateforme géante forte de 104 millions d'abonnés[117]. Entre 2016 et 2017, Netflix a vu son chiffre d'affaires total croître de 32,3%, il s'élève désormais à 2,8 milliards de dollars [118]. Pourtant, la plateforme fonctionne sans publicité pour des tiers, elle promeut ses propres programmes.

Stranger Things et Netflix, un cocktail paradoxal

« Lorsque nous produisons une série comme « *Stranger Things* », il faut d'abord dépenser beaucoup de capital, mais les revenus affluent pendant de nombreuses années »[119], déclare Reed Hastings. *Stranger Things* émerge de la toile, c'est une œuvre entièrement dématérialisée, car produite par la plateforme elle-même. Cette série entièrement délinéarisée s'apparente aux pratiques de consommation actuelles des séries, sur divers écrans qui permettent un visionnage ATAWAD (anytime, anywhere, any device), selon le principe de « mobiquité » forgé par Xavier Dalloz. La diffusion de la série nous permet de soulever des paradoxes avec l'essence même de *Stranger Things*. Le format de la série, tout d'abord, est très prisé par les téléspectateurs. Il a permis aux frères Duffer de développer l'intrigue des habitants d'Hawkins sur le temps long, et de prolonger la diégèse au travers d'une seconde saison qui verra le jour en octobre 2017. Ce format, propice à un visionnage nomade, entre en tension avec les valeurs exacerbées tout au long de la série, celles d'un temps long lié aux technologies des années 80, à savoir le poste de télévision qui occupait une place centrale dans les foyers, comme en prouve la démonstration de Mike à Eleven dans l'épisode 2. De *Stranger Things*, visionnée sur des écrans mobiles, résulte une situation atypique : un visionnage individuel, voire individualiste, met en scène des valeurs et des situations familiales et communautaires. De plus, la série est placée dans une ère « pré-web, pré-téléphone portable »[120]. Il est amusant de savoir que c'est Netflix qui produit *Stranger Things*, faisant de la série une série « pro-web », inscrite dans et pour les nouveaux médias. C'est peut-être là que réside la disruption des créateurs de la série, celle d'un retour à des valeurs centrales et à des médias tombés

[117]. « Netflix dépasse les 100 millions d'abonnés ». Le Monde.fr, 18/07/2017. http://www.lemonde.fr/entreprises/article/2017/07/18/pour-la-premiere-fois-netflix-passe-la-barre- des-100-millions_5161739_1656994.html consulté le 19/07/17.
[118]. *Ibidem*.
[119].MADELAINE Nicolas. « Pourquoi Netflix mise de plus en plus sur ses propres séries et films ». 18/07/2017, https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/030453116316-pourquoi-netflix-mise-de-plus-en-plus-sur-ses- propres-series-et-films-2102749.php consulté le 24/07/2017.
[120]. Entretien avec Katharina Niemeyer, *op.cit.* p.4.

en désuétude, et comment les rendre « cool » aux yeux des plus jeunes. La série plonge dans une époque révolue lors de laquelle on visionnait des cassettes VHS que l'on devait louer ou acheter, à l'instar des plateformes VOD aujourd'hui, et que l'on ne pouvait visionner qu'à condition de posséder un lecteur de cassettes. Netflix, géant de la SVOD, propose le contraire de ce procédé en ne fonctionnant que grâce à des abonnements. Et d'un point-de-vue stratégique, c'est évidemment efficace car la série est placée dans le même catalogue que les séries aux thématiques et aux diégèses plus actuelles, donc susceptible à la fois de plaire à des personnes ayant vécu dans les années 80 mais également à des curieux qui surfent dans l'offre proposée par Netflix et sont curieux de visionner les nouveautés – terme encore une fois pardoxal, si tant est que la série puisse être qualifiée de « nouvelle » à différents égards – auxquelles ils sont soumis. Mais, comme l'expliquen les frères Duffer, dans cette logique, « ce qui paraît rétro pour certains doit sembler surprenant et novateur pour d'autres »[121]. Et les points d'ancrage varient selon le bagage du spectateur, car « les enfants vivent une histoire façon *E.T* et [...] les ados sont plus dans un film de John Carpenter »[122]. Stéfany Boisvert évoque le fait de « valoriser une série en tant qu'œuvre qui se détache du flux télévisuel et possède, pour cette raison, une valeur supérieure »[123], qui correspond tout à fait à la statégie opérée par Netflix, qui « anoblit » ses contenus en les différenciant de simples feuilletons télévisés sans sous-texte et sans profondeur. Cette différenciation passe par une stratégie de communication qui ne ressemble à aucune autre.

2.2. *Stranger Things* : tout miser sur la promotion

Selon le magazine Forbes, la série *Stranger Things* serait celle qui générerait le plus d'engagement sur les médias sociaux dès sa première semaine de lancement, derrière la saison 4 de la série de Jenji Kohan *Orange is the New Black* en juin

[121]. « Stranger Things » : les créateurs de la série nous expliquent pourquoi ils sont fans des 80's. *op.cit.* consulté le 19/07/17.
[122]. *Ibidem*.
[123]. BOISVERT Stéfany. « La promotion des séries télévisées en tant que « films » : l'influence du cinéma sur les Stratégies promotionnelles de l'industrie télévisuelle américaine » in JOST François (dir). *La télévison, et après : vers le transmédia*. *op.cit*. p.82.

2016[124] . Un paradoxe quand on sait que dans la série, le seul média social qui relie les protagonistes est un talkie-walkie qui ne tiendrait pas dans une poche de jean.

Stranger Things, en deuxième position des séries qui ont généré le plus d'engagement sur les médias sociaux dès leur première semaine de lancement

« Les membres de l'industrie emploient aussi fréquemment une stratégie de différenciation consistant à promouvoir l'originalité, l'innovation et la différence de leur série par rapport au reste de la programmation télévisuelle »[125], explique Stéfany Boisvert. On se souvient de la campagne de brand content de la plateforme en partenariat avec le New York Times à l'occasion de la sortie de la série *Orange is the New Black*, dans laquelle la journaliste Melanie Deziel plongeait au cœur du système carcéral féminin de américain pour son reportage « *Women inmates : why the male model doesn't work* ».[126] De quelle façon Netflix et les frères Duffer ont pu différencier *Stranger Things* du reste du flux télévisuel en rendant cette série unique et innovante aux yeux des spectateurs malgré sa diégèse et ses personnages traditionnels ?

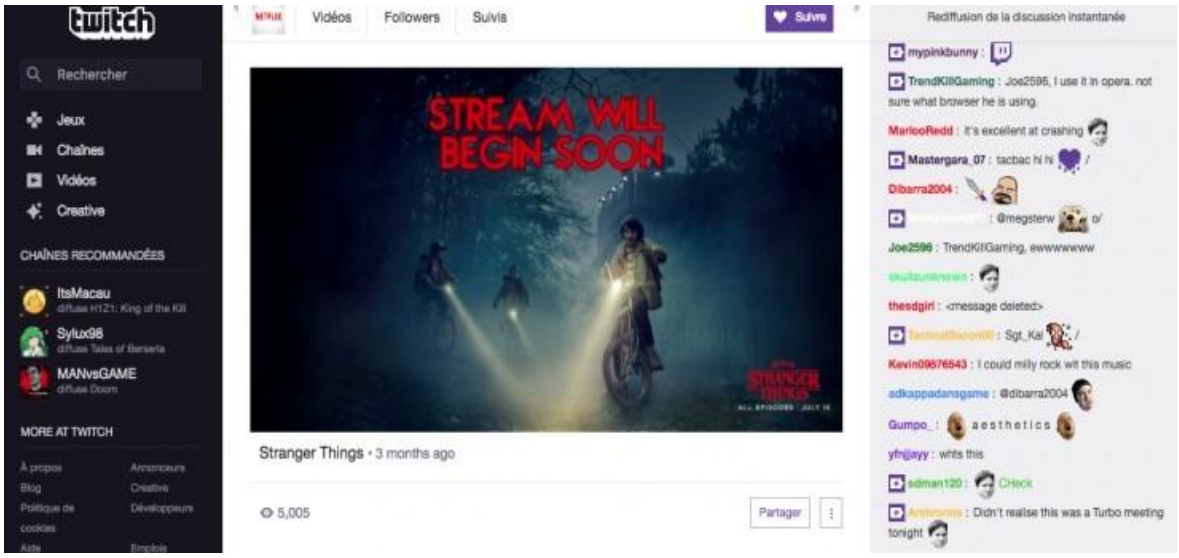
La série a bien sûr bénéficié d'une stratégie classique de communication, avec des affichages print urbains et des trailers sur Youtube et sur le site de Netflix. Mais d'autres canaux ont été exploités. La veille de la sortie de la série, Netflix a proposé une expérience interactive à ses internautes par le biais d'un partenariat avec la plateforme de streaming et de VOD de jeux-vidéos et d'e-sport Twitch. Nommée

[124]« Stranger Things : série coup de cœur et inspiration marketing ». winkstrategies.com, 09/09/2016. http://winkstrategies.com/stranger-things-coup-de-coeur-inspiration-marketing/, consulté le 24/07/2017.

[125]. BOISVERT Stéfany. « La promotion des séries télévisées en tant que « films » : l'influence du cinéma sur les Stratégies promotionnelles de l'industrie télévisuelle américaine » in JOST François (dir). *La télévison, et après : vers le transmédia*. *op.cit*. p.82.

[126]. DEZIEL Melanie. « Women inmates : Separate but not equal ». The New York Times, https://paidpost.nytimes.com/netflix/women-inmates-separate-but-not-equal.html consulté le 19/07/17.

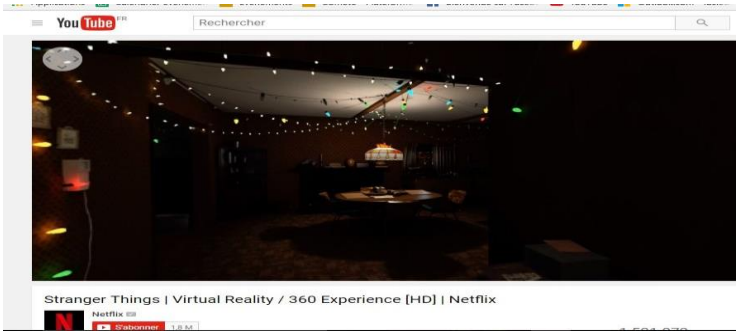
« Twitch plays haunted basement », cette expérience permettait pendant 4 heures aux internautes de choisir ce qui allait arriver aux protagonistes qui jouaient aux jeux vidéos dans la cave de Mike qui sera le lieu dans lequel les spectateurs découvriront les personnages lors du premier épisode de la première saison. Cette savante mise en abyme lancée sur le site de Twitch mettait en place une ambiance sombre évoquant celle des films d'horreur. Ce premier élément de promotion brouillait déjà les pistes concernant la modernité de la série, le « dixième art » n'ayant pas de place dans l'univers de *Stranger Things*, qui met à l'honneur des médias plus traditionnels.



Une campagne originale au cœur de l'univers du jeu vidéo sur la plateforme Twitch [127]

Se sont ajoutés des dispositifs ancrés dans la consommation télévisuelle de 2017, comme une vidéo en réalité virtuelle à 360 degrés sur Youtube qui plongeait le spectateur dans l'atmosphère inquiétante de la série. L'internaute pouvait déambuler dans les couloirs de la maison de Will, et pivoter au gré des sons qu'il percevait, comme la voix de sa mère apeurée, Joyce, une sonnerie de téléphone ou la respiration haletante du Demogorgon. Cette mise en scène digne d'un film d'horreur plongeait le spectateur au cœur de la série et le familiarisait avec l'ambiance et l'esthétique de celle-ci. On a également pu trouver une vidéo qui montrait les acteurs s'essayer à cette expérience effrayante grâce à un casque de réalité virtuelle.

[127]. ROBILLARD Julia. « Retour sur la campagne réussie de Netflix autour de la série Stranger Things ». Powertrafic.fr, 07/10/2016. https://www.powertrafic.fr/campagne-digitale-netflix-stranger- things/ consulté le 19/07/17.



Une expérience à 360 degrés pour s'immerger dans l'univers diégétique de Stranger Things [128]

Enfin, un dernier outil a été mis en place pour promouvoir la série. Il s'agit d'un générateur de gifs, qui, à l'instar de Joyce dans la série, permettait de faire passer un message au petit Will, enfermé dans le Monde à l'Envers, par le biais de lampions accrochés au-dessus de lettres comme sur une planche spirite de Ouija.

Un générateur de gifs promu via le Twitter officiel de la série[129]

Ces diverses stratégies ont constitué une stratégie de communication digitale innovante, mais somme toute discrète. Mais *Stranger Things* a pris du galon, et pour la deuxième saison, a diffusé la *trailer* lors de l'événement international du

[128]. Stranger Things | Virtual reality / 360 experience ». Youtube.fr https://www.youtube.com/watch?v=yg29RvYNSDQ consulté le 19/07/17.
[129].HACQUIN Arnaud. *« Send you friends a message from the Upside down with StrangerGif.com »therabbithole.fr. 02/08/2016. :* http://www.therabbithole.fr/tele/promo-transmedia/un-generateur-de-gif-angoissant-pour-la-serie-stranger-things/ consulté le 19/17/17.

Superbowl[130], touchant simultanément 70 000 spectateurs massés dans le stade de Houston et 110 millions d'Américains devant leur poste de télévision[131].

2.3. L'incursion de Netflix au cinéma

Les séries diffusées sur Netflix jouissent d'une aura liée à leur délinéarisation et s'apparentent ainsi à des œuvres audiovisuelles telles que des longs-métrages.

Stranger Things, une série cinématographique

« C'est un peu comme un long film »[132], expliquent les créateurs de la série quand ils justifient le format qu'ils ont utilisé pour développer leur intrigue. Mais justement, *Stranger Things* n'est pas un film mais bien une série. La plateforme Netflix cherche à brouiller les frontières entre les deux formats, et les cloisons tendent à s'abattre entre films et séries. Comme noté précédemment, l'entièreté de la série repose sur des hommages appuyés à divers films qui ont marqué les années 80, avec *E.T.* en ligne de mire. La deuxième saison s'annonce elle aussi baignée dans cet univers rétro, comme en prouve le trailer qui montre les personnages arborant les tenues que portaient les héros de *Ghost Busters*. Et en effet, les séries aujourd'hui participent d'un « prolongement du médium cinématographique »[133].

Netflix au cinéma, un défi à relever

Les lignes du secteur du cinéma sont en train d'évoluer, et trois films ont jeté une vague de polémique sur la 70ème édition du Festival de Cannes qui s'est tenue en mai 2017. *Okja*, de Bong Joon-Ho, *The Meyerowitz Stories* de Noah Baumbach et *Bushwick* de Cary Murnion et Jonathan Milott ont en commun leur distributeur, qui n'est autre que Netflix. Ainsi, une nouvelle règle qui sera en vigueur dès 2018 a été énoncée à l'intention des films en compétition au festival de la Croisette ; ceux-ci

[130]. BOURDEAU Maxime. « « Stranger Things » saison 2 : Netflix dévoile la première bande-annonce pendant le Super bowl 2017 ». 06/02/2017, http://www.huffingtonpost.fr/2017/02/05/stranger-things- saison-2-netflix-devoile-la-premiere-bande-a_a_21707521/ consulté le 19/07/17.

[131]« Superbowl 51 : les chiffres de la démesure ! ». 05/02/2017, consulté le 19/17/17.http://www.europe1.fr/sport/super-bowl-51-les-chiffres-de-la-demesure-2969519

[132]. « Stranger Things » : les créateurs de la série nous expliquent pourquoi ils sont fans des 80's. Entretien de Pierre Langlais dans Télérama, *op.cit.*

[133]. BOISVERT Stéfany. « La promotion des séries télévisées en tant que « films » : l'influence du cinéma sur les Stratégies promotionnelles de l'industrie télévisuelle américaine » in JOST François (dir). *La télévison, et après : vers le transmédia*. *op.cit.* p.87.

devront obligatoirement être diffusés en salles. Le directeur de la communication européenne de Netflix explique dans une interview que le film pourrait sortir en salles en France, mais seulement dans une logique de « day and date », c'est-à-dire une sortie simultanée en streaming et en salles[134]. En effet, le modèle économique de Netflix est avantageux tel qu'il existe, mais la plateforme ne pourrait se permettre d'attendre trois ans avant l'apparition d'un film dans le catalogue, comme l'exige la chronologie des médias.

[134]. GUEDJ Philippe. « « Netflix : « à Cannes, c'est la querelle des Anciens et des Modernes » ». Le Point Pop, 26/05/17. http://www.lepoint.fr/pop-culture/cinema/netflix-a-cannes-c-est-la-querelle-des-anciens-et-des-modernes-26-05-2017-2130514_2923.php consulté le 19/07/17.

3. Des frontières poreuses entre cinéma et série : un nouveau genre ?

« La sériphilie a remplacé la cinéphilie, et bien qu'elle s'en distingue, elle en a repris certains traits »[135]. François Jost souligne le caractère hybride de la série, qui ne s'apparente pas tout à fait à la cinéphilie mais en prend les caractères principaux. Ceux-ci sont la connaissance précise de la diégèse, des saisons, et un véritable attrait pour les dessous de la réalisation, une curiosité croissante pour les coulisses de la fabrication de cet objet. La stratégie qui a concouru au succès publicitaire et médiatique de *Stranger Things* s'explique par plusieurs facteurs. En effet, la frontière entre cinéma et séries tend à s'effacer, car les séries acquièrent une légitimité jamais égalée.

3.1. « It' not TV »... la nostalgie du grand écran ?

Les stratégies discursives autour des séries

Les diffuseurs de séries promeuvent celles-ci comme des œuvres audiovisuelles au même titre que des longs-métrages. La télévision a acquis une réelle légitimité en 1974, date de l'éclatement de l'ORTF, et début du débat sur la qualité de la télévision, selon François Jost[136]. Mais aujourd'hui l'effet inverse se produit. Les séries télévisées sont entourées de discours qui les érigent au même rang que le cinéma, qualifiant à nouveau la télévision comme un médium inférieur. Stéfany Boisvert explique qu'« en insistant autant sur l'aspect cinématographique des séries télé, certains promoteurs semblent chercher à nous convaincre que la qualité de ces productions ne relève pas de spécificités ontologiques de la télévision, voire que l'implication de la télévision n'y est qu'accidentelle »[137]. Un véritable renversement s'opère, qui trouve ancrage dans la stratégie discursive adoptée par les promoteurs des séries, que décrit l'auteure. On peut tout d'abord évoquer une valorisation du travail des « artisans » ayant concurru à l'objet final, dans une optique de qualité audiovisuelle. Chaque détail est justifié, léché, des lumières inspirées de divers films

[135]. JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? op.cit.* p.4.
[136]. JOST François (dir). *Pour une télévison de qualité.* Bry-sur-Marne : INA Éditions, 2014, p.12.
[137]. JOST François (dir). *La télévison, et après : vers le transmédia.. op.cit.* p.92.

de science-fiction aux synthétiseurs du groupe S U R V I V E. Les membres du groupe, interrogés lors d'une interview, mettent en avant le soin apporté à la bande originale de la série en expliquant « on a pas mal expérimenté sur les sons, les ambiances, les textures, et certaines de ces déclinaisons pouvaient durer jusqu'à 10 ou 20 minutes »[138]. Le travail de chaque maillon de cet édifice audiovisuel est mis en avant à l'instar d'un long-métrage, une stratégie d'autopromotion est mise en place. Les discours qui prolongent les séries s'inscrivent ensuite dans une logique de différenciation. Pour *Stranger Things,* celle-ci est bien sûr axée autour de la thématique de la nostalgie. Cette nostalgie est certes référencée, mais elle concourt à la création d'une œuvre unique, sans égal. On pourrait contredire ce discours en mettant en avant des films qui ont instauré une ambiance nostalgique eighties dans le secteur de la fiction, comme *Super 8* et *Midnight Special*, mais dans le domaine des séries, *Stranger Things* fait disruption, grâce à une intertextualité atypique dans ce type de fiction. Ce qui amène les promoteurs de la série à surfer sur la popularité de celle-ci, qui est un autre critère discursif visant à mettre en avant les séries. On peut ensuite citer l'association de la série à une production filmique, comme si la première revêtait les qualités de la deuxième. Matthew Weiner, créateur de la série *Mad Men*, qualifiait celle-ci de « *mega movie* »[139] , tandis que le réalisateur de *Boardwalk Empire* expliquait qu'il avait réalisé la série de la même façon qu'un film. De par son intericonicité filmique, la série peu s'inscrire dans une esthétique cinématographique, mis également dans une démarche auctoriale qui ne laisse rien au hasard. Les réalisateurs vont même jusqu'à explique que l'idée originale de *Stranger Things* était dédiée à la réalisation d'un film. Mais le format sériel qu'ils exploitent n'est ni trop court, car il leur permet de développer leurs personnages, ni trop long, ca r « Il est quasiment impossible de raconter une histoire cinématographique quand on a autant d'épisodes (22) »[140]. Enfin, les discours qui promeuvent les séries mettent en avant l'auteur ou le showrunner, leur allouant une grande liberté créative dénuée de tout carcan.

---

[138]. LINDSAY Cam. « On est allés passer un moment avec les mecs qui ont composé la B.O. de « Stranger Things » » , interview parue sur le site Noisey, le 27/07/2016. https://noisey.vice.com/fr/article/68gagx/bande-originale-stranger-things-netflix-interview-kyle-dixon-michael-stein-survive consulté le 04/07/2017.

[139]. « Une mouche au plafond ».Les Cahiers du Cinéma, n°658, 2010, p.10.

[140]. « *It's almost impossible to tell a cinematic story when you have that many episodes* », COHEN Finn. « Matt and Ross Duffer Discuss 'Stranger Things,' a Nightmare on '80s Street »,Interview dans le New York Times, 11/08/2016. https://www.nytimes.com/2016/08/14/arts/television/stranger-things-netflix-duffer-brothers-interview.html consulté le 04/07/2016.

Aurélien Allin modère tout de même ce discours, expliquant que les industries créatives souffrent aujourd'hui d'impératifs économiques qui peuvent être un frein à la créativité, se tournant ainsi vers la « pré-awareness »[141] des spectateurs, qui iront plus facilement vers une licence déjà connue, sans avoir peur de la nouveauté qui pourrait leur déplaire.

Un nouveau rapport aux écrans

Ce que l'on remarque, c'est une volonté de la part des diffuseurs de gonfler les qualités filmiques de la série. En prouvent les devises de certains diffuseurs, comme HBO, chaîne câblée lancée en 1972, qui se targue d'une offre sérielle de qualité en expliquant « It's not TV », tandis que Canal +, lancé en 1984, a pour slogan « Au moins pendant que vous regardez Canal +, vous n'êtes pas devant la télé ». Mais alors, que nous proposent ces diffuseurs ? Dans ces slogans, sont encloses des promesses, celles d'un contenu de qualité qui outrepasse nos attentes concernant le petit écran. Concernant HBO, Janet Feuer explique que « La promesse de ne pas être de la télévision est promulguée en promettant d'être autre chose : à savoir e cinéma d'auteur ou le théâtre contemporain »[142]. La chaîne payante s'est démarquée de la programmation télévisuelle existante en proposant « une esthétique cinématographique, des sujets qui vont au-delà des tabous, illustrés en cela par un langage et des scènes crus et explicites ou encore une politique créative d'auteurisation »[143].
La revendication d'être autre chose que de la télévision provient également du fait que, de plus en plus, les téléspectateurs affirment ne pas regarder la télévision car ils consomment la fiction sur d'autres écrans. La délinéarisation des contenus et le caractère nomade du visionnage se sont intensifiés. Mais on note aujourd'hui un paradoxe qui réside dans un retour vers un visionnage plus traditionnel. Le journaliste Alexandre Hervaud s'insurge contre ces pratiques mobiles dans un article de Slate, en disant que « s'il est vrai qu'on croise encore des hérétiques capables de regarder *House of Cards* sur leur smartphone dans un métro bondé, la recrudescence des écrans plats haute-définition et autres vidéoprojecteurs, de plus en plus abordables, a

141. ALLIN Aurélien. « Peut-on tout remaker ? » in Cinémateaser. *op.cit.*
142. *« The claim to beeing « not TV » is made by claiming to be somethung else : namely, art cinema or modernist theatre »*, McCABE Janet. *Quality TV : Contemporary American Television and Beyond*. New York : I.B. Tauris, 2007, p.148.
143. MONET-CANTAGREL Hélène. « Les séries HBO, style et qualité » in JOST François. *Pour une télévision de qualité.* op.cit. p.142.

plutôt redonné ses lettres de noblesses au visionnage télévisuel »[144]. Il existe bien sûr des plateformes dédiées à un visionnage sur très petits écrans, comme l'application Studio +, lancée par Canal+ en 2016 et qui est destinée au visionnage de séries courtes et de qualité sur smartphone. Mais la série est un format du temps long et nombreux sont ceux qui n'envisagent pas un visionnage mobile pour des programmes qualifiés de « quality TV ». On assiste donc à un retour vers l'écran traditionnel qu'est le poste de télévision. Mais, plus les écrans mobiles deviennent petits, plus l'envie des spectateurs de visionner l fiction s'incarne dans de grands écrans. Les séries trouvent en effet aujourd'hui une seconde vie sur le grand écran. On peut citer la projection en avant-première des deux premiers épisodes de *Twin Peaks* lors du Festival de Cannes 2017, le festival Séries Mania qui a organisé plus de 150 séances d'épisodes de séries émergentes ou anciennes pendant 10 jours, ou encore un marathon sériel du Prince Charles Cinema de Leicester qui a projeté en un week-end tous les épisodes de la série *Lost* en 2010.

On assiste à un revirement nostalgique de la part des auteurs, des promoteurs et des diffuseurs, un paradoxe entre une hyper-délinéarisation des séries et une envie de retour sur le grand écran, antinomique avec ces nouvelles pratiques. Ce désir témoigne d'un sentiment d'admiration pour l'objet série, qui trouve place aux côtés du cinéma dans l'estime des téléspectateurs. Ce retour au grand écran prouve que les pratiques sont en mutation et toujours au cœur de tensions entre passé futur, car ici la disruption se situe du côté d'u média qui a déjà plus d'un siècle d'existence derrière lui. La question intergénérationnelle trouve encore sa légitimité dans ces pratiques au travers desquelles une population jeune trouve un regain d'intérêt pour un média ancien, en y transposant des formats nouveaux.

3.2 Séries d'auteurs

En 1990, David Lynch créé la série *Twin Peaks*, du jamais vu de la part d'un réalisateur de cinéma. De plus, le personnage principal est lui aussi issu du monde du cinéma, acteur des films de ce même réalisteur *Dune* (1984) ou *Blue Velvet* (1986). David Lynch a lancé une tendance à dans les années 90. D'autres s'y sont essayé, comme le danois Lars Von Trier avec sa série télévisée *L'Hôpital et ses fantômes*

[144]. HERVAUD Alexandre. « Et si on allait voir nos épisodes préférés de séries au cinéma ? ». Slate, 10/06/2014, : http://www.slate.fr/story/88175/et-si-allait-voir-nos-episodes-de-series-preferees-au-cinema?google_editors_picks=true. consulté le 04/07/2017

(1994-1997) ou le suédois Ingmar Bergman qui avait réalisé des téléfilms comme *Scènes de la vie conjugale* (1973) ou *En présence d'un clown* (1997). Mais force est de constater que cette tendance s'est accrue ces dernières années. La série est devenue une échappatoire pour les réalisateurs en mal de nouveauté, ou avides de dérouler une intrigue sur plusieurs saisons, avec des personnages complexes et un univers diégétique qui leur est propre.

Les caractéristiques du film sont donc transposées sur le petit écran, et l'intrigue est plus complexe, plus riche. Nombreux sont les réalisateurs de cinéma qui sont tentés par cette expérience du petit écran, dans une dynamique internationale. C'est ainsi qu'en 2016, le réalisateur italien Paolo Sorrentino a lancé la série *The Young Pope*, dans laquelle le célèbre acteur Jude Law développe un personnage de jeune pape tiraillé entre son passé douloureux et sa conception atypique de la foi. Gardant les thématiques qui lui tiennent à cœur, comme celles de la religion, développée dans son film *Il Divo* (2008), de la décadence, qu'il explore dans *La Grande Belleza* (2013), ou de la jeunesse, comme dans *Youth* (2015), ainsi qu'une empreinte visuelle bien à lui, l'italien créé une œuvre cinématographique de plusieurs épisodes. Une véritable lecture philosphique est perceptible au travers de la première saison à la mise en scène irréprochable. Le réalisateur italo-américain Martin Scorsese s'est lui aussi essayé à la réalisation d'une série avec la fiction plongée dans un label des années 70 *Vinyl* (2016), et Steven Soderbergh réalise en 2014 *The Knick*, qui plonge le téléspectateur au cœur des pratiques médicales du début du Xxème siècle. Les réalisateurs français ne sont pas en reste de cette vague sérielle, comme l'inattendu Bruno Dumont, connu pour son cinéma d'auteur réservé aux initiés et qui a réalisé en 2014 *P'tit Quinquin*, ou Cécric Klapish qui réalise plusieurs épisodes de la série populaire *Dix pour cent* (2015).

Le spectateur n'est désormais plus surpris de découvrir le nom d'un réalisateur de cinéma à l'affiche d'une nouvelle série, ou un réalisateur de séries qui s'attelle à la réalisation d'un film, comme Fabrice Gobert, connu pour la série *Les Revenants* (2012-2015), qui sort en 2017 le film *K.O.*. Cette porosité des frontières diversifie les horizons de la fiction et contribue à décloisonner la télévision et le cinéma.

Ce refonte du paysage audiovisuel est encouragée par des plateformes qui elles- mêmes sont polyvalentes, comme Netflix, qui propose un catalogue qui mêle séries et films. Mais ce saut de l'auteur entre les écrans peut être porteur d'un message ambigu, voire dépréciatif envers la télévision. Un auteur peut en effet sous-entendre qu'il faut

attribuer des qualités cinématographiques à une série et « valoriser une série en tant qu'œuvre qui se détache du flux télévisuel et possède, pour cette raison, une valeur supérieure »[145]. Dans cette mesure, un cloisonnement s'opère encore une fois entre le cinéma, média noble, et le petit écran, qui aurait une moindre légitimité.

3.3. *Stranger Things*, entre série et cinéma

« Je pense que nous en parlions initialement comme s'il allait s'agir d'un film, mais nous avons pensé que ce serait mieux en série. Ce qui est sympa avec la télé c'est que l'on a plus de temps »[146], explique l'un des deux réalisateurs de *Stranger Things*, Matt Duffer, lors d'une interview. Cette hésitation entre petit et grand écran montre que *Stranger Things* n'échappe pas à ce phénomène de convergence entre séries et cinéma. Tout d'abord, comme exposé tout au long de ce travail, il est évident que la série prend source au sein même du cinéma des années 80. Cette série est une ode à la cinéphilie, comme l'explique Aurélien Allin quand il dit que la série « dit quelque chose sur la cinéphilie » et ajout « Je ne me suis pas dit qu'elle disait quelque chose de fort sur la société, mais ce qui est évident c'est qu'elle dit quelque chose sur le cinéma des années 80, qui est une charnière dans l'histoire »[147]. La diégèse se déroule de façon linéaire, comme les films de l'époque, et les clins d'oeil sont directement adressés au monde du cinéma. La ligne directrice de *Stranger Things*, c'est bien la nostalgie. Nostalgie de l'univers des années 80, mais aussi une souffrance profonde de la part du personnage central, Eleven, arrachée à ses racines et qui souffre de ne pouvoir rentrer chez elle, ayant vécu toute son enfance entre les griffes du gouvernement, se projetant alors dans le foyer de Mike, cocon familial qui semble réconfortant. Ce qui est notable, c'est que les films auxquels la série rend hommage sont toujours eux-mêmes tournés vers le passé. *E.T*, auquel le film emprunte de nombreux éléments visuels et diégétiques, est basé sur la réplique de l'alien, « téléphone maison ». Cet être souffre de s'être perdu et de ne pouvoir retrouver les siens. Sa quête sera celle du retour vers sa planète. Plus récemment, le film *Midnight*

---

145. BOISVERT Stéfany. « La promotion des séries télévisées en tant que « films » : l'influence du cinéma sur les Stratégies promotionnelles de l'industrie télévisuelle américaine » in JOST François (dir). *La télévison, et après : vers le transmédia*. op.cit. p.82.

146. « I think we initially talked about it as a film, but we thought it would be better as a series. The cool thing about TV is you have a lot more time ». COHEN Finn. « Matt and Ross Duffer Discuss 'Stranger Things,' a Nightmare on '80s Street »,Interview dans le New York Times, 11/08/2016. https://www.nytimes.com/2016/08/14/arts/television/stranger-things-netflix-duffer-brothers-interview.html consulté le 04/07/2016.

147. Entretien avec Aurélien ALLIN, *op cit.*, p.110.

Special met en scène un jeune garçon dont Eleven pourrait être le pendant féminin. Tout comme elle, il capte les ondes de la radio pour décrypter les manigances du gouvernement, saigne du nez quand il use de ses pouvoirs mentaux et est doué de télékinésie grâce à laquelle il réussit à ouvrir une porte qui était scellée. Le jeune garçon souffre, il se trouve affaibli de ne pas être parmi les siens. Il déclare « Je veux rentrer chez moi », ce qui témoigne d'une nostalgie d'un endroit qu'il n'a pas connu mais qu'il sait être salvateur au vu de sa condition. Sa survie est tournée tout entière vers son départ dans une dimension qui lui permettra de rejoindre des êtres qui lui seront familiers. Son parcours est semé d'embûches, il est également pourchassé par le gouvernement qui ne voit en lui qu'un réceptacle dans une lutte contre les états ennemis. Il finira par rejoindre avec succès le point de rendez-vous qui verra apparaître le monde dans lequel il parviendra enfin à être lui même, et à surmonter sa souffrance originelle, ce mal du pays, cette nostalgie d'un lieu qu'il ne connaît pas mais dans lequel il aspire à vivre. Série et cinéma sont poreux, seul le fil rouge de la nostalgie les lie. Toujours dans la tendance qui pousse les réalisateurs de cinéma à se tourner vers le petit écran, le réalisateur M.Night Shyamalan a évoqué son souhait de travailler sur la deuxième saison de la série. Le réalisateur du *Sixième Sens* (1999) et de *Split* (2017) avait déjà réalisé la série *Wayward Pines* (2015), pour laquelle les frères Duffer avaient écrit et produit des épisodes. Le trailer de cette deuxième saison a été diffusé sur internet. Sur celui-ci, on peut apercevoir les héros de la série grimés comme les personnages du film *Ghostbusters*, sorti en 1984, sur fond sonore du tube *Thriller* de Michael Jackson, sorti en 1982. La ligne directrice de la série est donc toujours la nostalgie, et encore une fois une nostalgie associée au cinéma des années 80.

Stranger Things n'échappe donc pas à des considérations marchandes, et l'on peut se demander si la monétisation du regret n'est pas l'une des motivations des créateurs et des producteurs de la série, dans une logique de « nostalgia-bait », tendance qui

consacre le passé à des fins commerciales. Non seulement la série bénéficie d'un « rétro-marketing » qui redonne vie à des objets du passé qui ne connaissaient plus de succès auprès des acheteurs, mais celle-ci est constituante d'un format qui est intrinsèquement nostalgique, car tout série appelle à une frénésie scopique. Stranger Thinsg est un objet intergénérationnel, et c'est là une des clés de son succès. Mais le risque d'une œuvre référencée serait la perte de son essence par accumulation industrielle de clins d'oeil au passé. La stratégie marketing dynamique de *Stranger Things* a été lancée par la plateforme qui la diffuse, Netflix, qui fait de cette série un objet hybride tiraillé entre le passé de son contenu et l'innovation injectée dans sa promotion et de sa diffusion. Cette hybridité va jusqu'à semer le doute et brouiller les frontières entre série et long-métrage, car on voit aujourd'hui apparaître une nostalgie du grand-écran, à l'heure où des séries totalement délinéarisées retrouvent le chemin d'une diffusion classique au cinéma. La nostalgie est donc omniprésente, dans le contenu mais aussi dans les pratiques.

Conclusion

« Au lieu de nous déposer sur le seuil du futur, les dix premières années du XXIè siècle ont été la décennie du « Re » »[148]. Simon Reynolds a vu juste quand il a évoqué une frénésie du refaisage dans la culture populaire contemporaine. Cette tendance s'est même étendue aux vingt premières années du XXIème siècle, et la série *Stranger Things* en est l'archétype. Tout est rétro dans cette série qui décrit les aventures d'une bande d'enfants confrontés aux conséquences surnaturelles engendrées par une brèche dimensionnelle ouverte dans leur bourgade d'Hawkins.

Mais il ne s'agit pas seulement d'une tendance au vintage et à l'exhumation de codes tirés des années 80 dans cette démarche des frères Duffer. Il s'agit bien là de *nostalgie*. Si l'on reprend la définition de ce terme, qui évoque d'une part un état de dépérissement causé par le regret du pays natal et de l'autre un état mélancolique lié au regret d'une chose révolue ou que l'on n'aurait pas connue , force est de constater que *Stranger Things* combine les ingrédients étymologiques de celles-ci. La diégèse est nostalgique d'une époque révolue dans la mesure où elle exalte des objets et des situations typiques des années 80, une ère pré-web marquée par le poste de télévision, le vélo et une imagination débordante exacerbée au travers de jeux de rôles. L'héroïne de la série, Eleven, est profondément traumatisée, physiquement et mentalement, par les mauvais traitements infligés par son « Papa » tortionnaire, et ses yeux brillent quand Mike évoque le fait qu'elle pourrait trouver un foyer, entité qu'elle n'a jamais connue, au sein du cocon familial des Wheeler. En ceci, elle s'apparente à des héros de films de science-fiction des années 80 comme *E.T.*, qui aspire profondément à retrouver sa « maison », son vaisseau spatial, et est donc nostalgique des siens. L'ensemble de la diégèse de la série est encapsulé dans une atmosphère qui rappelle celles des films des années 80, de par son esthétique audiovisuelle, les péripéties qui mettent à l'honneur une bande d'enfants et le genre de la science-fiction qui est celui de la série. Mais à un degré spectatoriel, la série pousse le concept de nostalgie jusqu'à s'insinuer chez ses fans. Dans une optique intergénérationnelle, les

[148]. REYNOLDS Simon. *Rétromania*. op.cit, p. 9.

producteurs et les diffuseurs de *Stranger Things* jouent sur les deux acceptions de la nostalgie, faisant regretter aux spectateurs qui ont connu les années 80 une époque qu'ils ont connue et aimée et faisant fantasmer les plus jeunes sur un temps qu'ils n'ont pas connue mais qui s'apparenterait à un âge d'or sociétal et médiatique. *Stranger Things* est donc profondément nostalgique, sur un plan spatial, car l'héroïne aspire à un retour dans un « chez elle » métaphorique, mais aussi sur un plan temporel dans sa monstration des années 80 et la promotion effectuée autour de cette particularité « rétro » de la série. De plus, ce format est intrinsèquement nostalgique, car il plonge le spectateur dans un univers qui lui devient familier, appelle à une suite et provoque un sentiment de manque et de mélancolie une fois la série terminée, qui « laisse toujours un vide »[149].

Stranger Things est donc une série qui, d'un point de vue sémiologique, combine les élements constitutifs des longs-métrages des années 80, comme le scénario, la bande-originale aux sonorités teintées de synthétiseurs ainsi que les costumes des personnages et les objets qu'ils manipulent, c'est une véritable « *time machine* »[150] . Une question se pose tout de même, celle de la vraisemblance de cette représentation des années 80, ou le caractère fictionnel et fantasmatique de cette époque. On se demande alors si les frères Duffer représentent à l'écran la période dans laquelle ils ont vécu ou une époque véhiculée sous le prisme des médias et représentative de la fiction des années 80. La série est prise dans des considérations actuelles, et, dans la mesure où les clins d'œil sont appuyés et qu'une certaine distanciation avec l'époque représentée est parfois perceptible, on peut s'interroger sur le caractère actuel de *Stranger Things*. La série est emplie de questionnements qui rejoignent des thématiques qui agitent l'actualité, particulièrement aux Etats-Unis, notamment la question de l'accueil de l'Autre au sein d'une communauté. *Stranger Things* est donc une série-musée, une série rétro, mais qui croise des questionnements actuels, c'est un objet hybride, entre passé et présent.
Intergénérationnelle, la série repose sur son audience et cherche à toucher un maximum de téléspectateurs. La notion d'héritage est importante dans le cadre d'une série qui cherche à transmettre un passé médiatique et cinématographique aux plus jeunes, qui s'approprient ces références. La série n'aurait sans doute pas le même

[149]. NIEMEYER Katharina (dir). *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future . op.cit.* p.134.
[150]. Entretien avec Katharina Niemeyer, 17/05/2017, annexe p.103.

impact sans sa communauté de fans qui constitue un moteur à son succès. Un véritable braconnage s'exerce autour de *Stranger Things*, à la manière de la série *Twin Peaks* au début des années 90. La série génère de la conversation virtuelle et est à l'origine de fanfictions. Une forme de nostalgie s'exerce chez les spectateurs qui, avides de garder un contact avec la série quand celle-ci se termine, trouvent un réel plaisir dans le visionnage de vidéos mettant à l'honneur les jeunes acteurs de la série et se délectant de posts rédigés par ces mêmes acteurs sur les réseaux sociaux. Ces éléments constituent une fois encore une véritable hybridité entre le passé qui inonde la diégèse de la série et la modernité des outils dont se servent les acteurs et les fans. La dernière question qui se pose concernant la série est celle de l'authenticité de la motivation « rétro » de ses créateurs. La série a-t-elle été créée car les auteurs souhaitaient transmettre à leurs téléspectateurs des références qu'ils avaient aimées ou la tendance à l'exhumation de codes rétro a-t-elle insufflé l'envie à ceux-ci de lancer la série ? Katharina Niemeyer s'interroge mais croit en l'authenticité des motivations des frères Duffer, tandis qu'Aurélien Allin se place en défenseur d'une véritable volonté de transmission. Il n'empêche que le marketing autour de cette série est fructueux, dans une logique de « nostalgia-bait » et de « rétro-marketing », qui promeut des objets dérivés tirés de la série et remet au goût du jour des appareils qui avaient déserté les rayonnages des magasins pendant de nombreuses années. La plateforme qui diffuse la série, Netflix, est à l'origine s'une stratégie promotionnelle originale et innovante, qui va encore une fois dans le sens d'une juxtaposition du passé et de l'innovation technique. Cette tension est également présente dans la porosité entre cinéma et série entretenue par la série, qui ne cesse de faire des clins d'œil à divers longs-métrages.

Selon Aurélien Allin, « la nostalgie est une étape vers autre chose »[151]. Il considère que si les frères Duffer sont des artistes intéressants, ils sauront se réinventer en créant de nouveaux objets audiovisuels, à la manière d'un cinéphile qui a besoin de varier les plaisirs en visionnant différents genres cinématographiques. La nostalgie peut être une étape dans la carrière d'un réalisateur. On pourrait à ce titre évoquer le film *Premier Contact* de Denis Villeneuve, sorti en 2016. Tout comme *Stranger Things*, ce long-métrage de science-fiction évoque la présence d'extra-terrestres sur Terre et expose la difficulté de communiquer avec

[151]. Entretien avec Aurélien Allin, 19/06/2017, annexe p.114.

l'étranger et la peur de l'Autre. Ce film traite avec originalité d'une certaine forme de nostalgie. L'héroïne Louise parvient à décrypter le langage écrit circulaire de ces êtres venus d'ailleurs et qui lui donne la clé pour lire le futur grâce à des visions, traduites dans le montage par des *flashforwards*. On peut alors évoquer une sorte de « nostalgie du futur », non pas celle de Svetlana Boym qui induisait une multiplication de traces audiovisuelles pour se constituer des souvenirs, mais une douleur des événements à venir. Louise sait qu'elle va avoir une fille et que celle-ci va mourir d'une maladie dégénérative. Elle souffre déjà d'un temps qu'elle n'a pas connu car il ne s'est pas encore produit, elle regrette et chérit le souvenir d'une fille qu'elle n'a pas même encore conçu.

Bibliographie

Ouvrages

BENJAMIN Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Allia, 2011, 96 pages.

BONY Anne. *Les années 80 d'Anne Bony*. Paris : Éditions du regard, 1995, p.248.

BOUTANG Adrienne, SAUVAGE Célia. Les teen movies. Paris : Vrin, 2011, 135 pages.

BOYM Svetlana. *The future of nostalgia*. New York : Basic Books, 2002, 432 pages.

CASSIN Barbara. *La nostalgie, quand donc est-on chez soi ?*. Paris, Éditions Autrement, 2013, 160 pages.

CHION Michel. *Un art sonore, le cinéma*. Farigliano : Cahiers du cinéma, essais, 2003, 512 pages.

DE CERTEAU Michel. *L'invention du quotidien – tome 1 arts de faire*. Paris : Gallimard, 1990, 347 pages.

ESQUENAZI Jean-Pierre. *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* Paris : Armand Colin, 2014, 224 pages.

ESQUENAZI Jean-Pierre. *Mythologie des séries télévisées.* Paris : Cavalier Bleu, 2009, 96 pages.

FREUD Sigmund. *Au-delà du principe de plaisir. Chapitre 2 : Principe du plaisir et névrose traumatique. Principe du plaisir et jeux d'enfants*. Presses Universitaires de France, 2013, 80 pages.

HOMERE. L'Odyssée, environ 850 av.J.C.

JENKINS Henry. *La culture de la convergence, des médias au transmédia* . Paris : Armand Colin, 2013, 336 pages.

JOST François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Editions, 2011, 64 pages.

JOST François (dir). *La télévison, et après : vers le transmédia*. Paris : CNRS Éditions, 2014, p.92.

JOST François (dir). *Pour une télévison de qualité*. Bry-sur-Marne : INA Éditions, 2014, 278 pages.

KING Stephen, *Needful Things*, 1993.

KUNDERA Milan. *Risibles Amours*. Paris : Gallimard, 1968, 303 pages.

LENIAUD Jean-Michel. *Entre nostalgie et utopie Rétro-, Intro- et Pro- spections*. Paris : *Bibliothèque de l'école des chartes*. 2005, tome 163, 272 pages.

LEVY Pierre L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace. Paris : La Découverte, 1994, 245 pages.

MACLUHAN Marshall. *Understanding media, the extension of man*. New York : Critical Editions, 2008, 640 pages (Parution originale en 1964).

McCABE Janet. *Quality TV : Contemporary American Television and Beyond*. New York : I.B. Tauris, 2007, 312 pages.

NIEMEYER Katharina (dir). *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future*. Basingstoke : Palgrave macmillan, 2014, 255 pages.

PANATI Charles. *Panati's Parade of Fads, Follies and manias : The origins of our most cherished obsessions*. New York : Hapercollins, 1991, 480 pages.

PROUST Marcel. *Du côté de chez Swann.* Paris *:* Flammarion, 1987, 671 pages.

REYNOLDS Simon. *Rétromania*. Marseille:Le Mot et le Reste, 2012, 480 pages.

THIELLEMENT Pacôme. *La main gauche de David Lynch. Twin Peaks et la fin de la télévision*. Paris : Presses univeritaires de France, 2010, 144 pages.

Articles scientifiques

DIVARD Ronan, DOTREMONT Jean-Philippe. La nostalgie: un thème récent dans la recherche marketing. *Recherche et Applications en Marketing*, Vol. 12, No. 4 (1997), pp. 41-62.

FISH Stanley. « Interpreting the « varorium » ». Critical Inquiry, Vol. 2, No. 3. (Spring, 1976), pp. 465-485.

GREIMAS Algirdas Julien. « De la nostalgie. Etude de sémantique lexicale ». In: *Annexes des Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, volume 7, 1988. Hommage à Bernard Pottier. pp. 343-349.

HALLEGATE Damien. « Le rétromarketing : comment le marketing s'est tourné vers le passé », *in* International Marketing Trends Conference , 23 et 24 janvier 2015, Paris, France.

HIRSCH A.-R. (1992), "Nostalgia: a neuropsychiatric understanding", *Advances in Consumer Research*, 1992, Vol. 19, No. 1, p. 390-395.
MULVEY Laura. "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*." *Film Theory and Criticism : Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford UP, 1999: 833-44.

NIEMEYER Katharina. « Désigner l'âge d'or : médias et nostalgies d'un espace et d'un temps (a)dorés », *Le Temps des médias*, 2016/2 (n° 27), pp. 16-30.

PICHARD Alexis, « *Homeland* : un antidote à la guerre contre le terrorisme ? », *TV/Series* [En ligne], 9 | 2016, mis en ligne le 01 juin 2016, consulté le 24 juillet 2017. URL : http://tvseries.revues.org/1284 ; DOI : 10.4000/tvseries.1284

Sources

Séries

ABRAMS J.J., LIEBER Jeffrey, LINDELOF Damon. *Lost*. ABC, 2004-2010.

AGUIRRE-SACASA Roberto. *Riverdale*, 2016. BATMANGLIJ

Zal, MARLING Brit. *The O.A*. Netflix, 2016.

BAYS Carter, THOMAS Craig. *How I Met your Mother*. CBS, 2005-2014.

BENIOFF David, MARTIN George.R.R., WEISS D.B. *Game of Thrones*, HBO, 2011.

BERGMAN Ingmar. *Scènes de la vie conjugale*. TV2, 1973.

BOOMER Linwood. *Malcolm*. Fox, 2000-2006.

BOROWITZ Andy et Susan. *Le Prince de Bel-Air*. *NBC*, 1990-1996.

BROOKER Charlie. *Black Mirror*. Channel 4, Netflix, 2011.

CANNELL J.Stephen, HASBURGH Patrick. *21, Jump Street*. *Fox*, 1987-1991.

CARTER Chris. *X-Files*. Fox, 1993-2016.

COHEN Rich, JAGGER Mick, MASTRAS George, SCORSESE Martin. *Vinyl*. HBO, 2016.

DARABONT Frank. *The Walking Dead*. AMC, 2010.

DONAHUE Ann, MENDELSOHN Carol, ZUIKER Anthony E. *Les Experts*, 2000- 2015.

DUMONT Bruno. *P'tit Quinquin*. Arte, 2014.

FRANKLIN Jeff. *Fuller House 20 Years*, 2016. FUSCO

Paul, PATCHETT Tom. *Alf*. *NBC*, 1986-1990.

GANSA Alex, GORDON Howard, RAFF Gideon. *Homeland*. Showtime, 2011.

GOBERT Fabrice. *Les Revenants*. Canal +, 2012-2015.

HERRERO Fanny. *Dix pour Cent*. France 2, 2015.

HODGE Chad. *Wayward Pines*. Fox, 2015.

JACOBS David. *Dallas*. *CBS*, 1978-1991.

JOY Lisa, NOLAN Jonathan. *Westworld*. HBO, 2016.

KAUFFMAN Marta, CRANE David. *Friends*. *NBC*, 1994-2004.

KOHAN Jenji. *Orange is the New Black*. Netflix, 2013.

LYNCH David, FROST Mark. Twin Peaks. *ABC*, *Showtime*, 1990-2017.

MACDONALD Kevin. *23.11.63*. Hulu, 2016.

PARKER Trey, STONE Matt. *South Park*.Comedy Central. Saison 20 épisode 1, 2016

RAFF Gideon. *Hatufim*. Channel 2, 2010.

SODERBERGH Steven. *The Knick*. Cinemax, 2014-2015.

SORRENTINO Paolo. *The Young Pope*. Canal +, HBO, Sky Atlantic, 2016.

SPELLING Aaron. *La croisière s'amuse*. *ABC*, 1977-1987.

VON TRIER Lars. *L'Hôpital et ses Fantômes*. DR1, 1994.

WEINER Matthew, HAMM Jon. *Mad Men*. AMC, 2007-2015.

WHEDON Joss. *Buffy contre les vampires.* The WB, UNP, 1997-2003.

WINTER Terence. *Boardwalk Empire*. HBO, 2010-2014.

Films

ABRAMS J.J. *Super 8*, 2011.

BAUMBACH Noah. *The Meyerowitz Stories*, 2017.

BECKER Wolfgang. *Good Bye Lenin !*, 2003.

BERGMAN Ingmar. *En présence d'un Clown*, 1997.

CARPENTER John. *Halloween, La Nuit des Masques*, 1979.

CHAZELLE Damien. *La La Land*, 2017.

COCTEAU Jean. *Orphée*, 1950.

COLOMBUS Chris. *Maman, j'ai raté l'avion*, 1990.

CRICHTON Michael. *Mondwest*, 1973.

DEL CARMEN Ronnie, DOCTER Pete. *Vice-Versa*, 2015.

DONNER Richard. *Les Goonies*, 1985.

DONNER Richard. *Superman*, 1979.

FINCHER David. *The Social Network*, 2010.

GABRIADZE Levan. *Unfriended*, 2014.

GOBERT Fabrice. *K.O.*, 2017.

HUGHES John. *Breakfast Club*, 1985.

JARMUSH Jim. *Paterson*, 2016.

JOON-HO Bong. *Okja*, 2017.

LUCAS George. Saga *Star Wars*, 1977-2016.

LYNCH David. *Blue Velvet*, 1986.

LYNCH David. *Dune*, 1984.

LYNCH David. *Mulholland Drive*, 2001.

NICHOLS Jeff. *Midnight Special*, 2016.

NICHOLS Mike. *Working Girl*, 1988.

REINER Rob. *Stand by Me*, 1986.

REITMAN Ivan. *Ghostbusters*, 1984.

SCOTT Ridley. *Alien*, 1979.

SCOTT Ridley. *Blade Runner*, 1982.

SHYAMALAN M.Night. *Le Sixième Sens*, 1986.

SHYAMALAN M.Night, *Split*, 2017.

SORRENTINO Paolo, *Il Divo*, 2008.

SORRENTINO Paolo. *La Grande Bellezza*, 2013.

SORRENTINO Paolo. *Youth*, 2015.

SPIELBERG Steven. *E.T.*, 1982.

SPIELBERG Steven. *Rencontres du Troisième Type*, 1977.

VILLENEUVE Denis. *Premier Contact*, 2016.

WALLACE Tommy Lee. *It*, 1990.

WINDING REFN Nicolas. *Drive*, 2011.

WINDING REFN Nicolas. *The Neon Demon*, 2016.

Articles de presse

« Au secours ! Les 80's reviennent ! ». 20 Minutes Grand Paris, n°3081, 06/01/17.

« De la nostalgie ». *La Septième Obsession*, n°8, janvier-février 2017.

« Netflix dépasse les 100 millions d'abonnés ». Le Monde.fr, 18/07/2017.

« Regular users watch 10 Netflix shows a week » : Advanced Televison, 28/10/2015. http://advanced-television.com/2015/10/28/regular-netflix-users-watching-10-shows- per-week/ consulté le 26/07/2017.

« Stranger Things : série coup de cœur et inspiration marketing ». winkstrategies.com, 09/09/2016. http://winkstrategies.com/stranger-things-coup-de- coeur-inspiration-marketing/, consulté le 24/07/2017.

« Superbowl 51 : les chiffres de la démesure ! ». 05/02/2017, consulté le 19/17/17.http://www.europe1.fr/sport/super-bowl-51-les-chiffres-de-la-demesure-2969519

« Pour la première fois Netflix passe la barre des 100 millions d'abonnés ». http://www.lemonde.fr/entreprises/article/2017/07/18/pour-la-premiere-fois-netflix-passe-la-barre-des-100-millions_5161739_1656994.html consulté le 24/07/2017.

ALLIN Aurélien. « Peut-on tout remaker ? ». *Cinémateaser*, 29/09/2016. http://www.cinemateaser.com/2016/09/70327-peut-on-tout-remaker consulté le

24/07/2017.

BOURDEAU Maxime. « « Stranger Things » saison 2 : Netflix dévoile la première bande-annonce pendant le Super bowl 2017 ». 06/02/2017, http://www.huffingtonpost.fr/2017/02/05/stranger-things-saison-2-netflix-devoile-la-premiere-bande-a_a_21707521/ consulté le 19/07/17.

BREY Iris. « Stranger Things : série familialiste ou manifeste post-moderne ? ». Cinémateaser, 18/09/2016. **http://www.cinemateaser.com/2016/09/70302-stranger-things-serie-familialiste-ou-manifeste-post-moderne** consulté le 07/08/2017.

CASSELY Jean-Laurent. « 'Stranger Things', l'industrialisation de la nostalgie ». 09/08/2016. http://www.slate.fr/story/121797/stranger-things-industrialise-nostalgie consulté le 25/04/17.

CHAUVIN Jean-Sébastien, TESSÉ Jean-Philippe. « Une mouche au plafond ».Les Cahiers du Cinéma, n°658, 2010, p.10.

COHEN Finn. « Matt and Ross Duffer Discuss 'Stranger Things,' a Nightmare on '80s Street »,Interview dans le New York Times, 11/08/2016. https://www.nytimes.com/2016/08/14/arts/television/stranger-things-netflix-duffer-brothers-interview.html consulté le 04/07/2016.

DEZIEL Melanie. « Women inmates : Separate but not equal ». The New York Times, https://paidpost.nytimes.com/netflix/women-inmates-separate-but-not-equal.html consulté le 19/07/17.

DODDS Eric.*« George R.R. Martin Admits Die-Hard Game of Thrones Fans May Have Already Uncovered the Show's Biggest Surprise »*, 12/08/2014, Time http://time.com/3104085/game-of-thrones-jon-snow-plot-twist/ consulté le 25/07/2017.

DU MESNILDOT Stéphane. « Stranger Things, derrière le voile d'ombre ». Les Cahiers du cinéma, octobre 2016, n°726.

GUEDJ Philippe. « « Netflix : « à Cannes, c'est la querelle des Anciens et des Modernes » ». Entretien réalisé dans Le Point Pop, 26/05/17. http://www.lepoint.fr/pop-culture/cinema/netflix-a-cannes-c-est-la-querelle-des-anciens-et-des-modernes-26-05-2017-2130514_2923.php consulté le 19/07/17.

HART Benjamin. « *"Want to feel old?": Welcome to the age of nostalgia-bait* ». Salon.com. 05/09/2014, http://www.salon.com/2014/09/04/welcome_to_the_age_of_nostalgia_bait/ , consulté le 10/06/2017.

HERVAUD Alexandre. « Et si on allait voir nos épisodes préférés de séries au cinéma ? ». Slate, 10/06/2014, http://www.slate.fr/story/88175/et-si-allait-voir-nos-episodes-de-series-preferees-au-cinema?google_editors_picks=true, consulté le 04/07/2017.

HOLLOWAY Daniel. « « Stranger Things »' ratings : Where series rank among Netflix's most watchesd ». Variety.fr, 25/08/2016, http://variety.com/2016/tv/news/stranger-things-tv-ratings-netflix-most-watched-1201844081/ consulté le 26/03/2017.

LANGLAIS Pierre, « « Stranger Things » : les créateurs de la série nous expliquent pourquoi ils sont fans des 80's », 15/07/16. *http://www.telerama.fr/series-tv/les-freres- duffer-stranger-things-est-une-serie-old-school-et-moderne,144786.php* consulté le 25/04/17.

LINDSAY Cam. « On est allés passer un moment avec les mecs qui ont composé la B.O. de « Stranger Things » » , interview parue sur le site Noisey, le 27/07/2016. https://noisey.vice.com/fr/article/68gagx/bande-originale-stranger-things-netflix-interview-kyle-dixon-michael-stein-survive, consulté le 04/07/2016.

LOSZACH Fabien. « Pokémon GO et Stranger Things: miser sur la nostalgie ». FMC Veille,. http://trends.cmf-fmc.ca/fr/blog/pokemon-go-et-stranger-things-miser-sur-la-nostalgie , consulté me 12/02/17.

MADELAINE Nicolas. « Pourquoi Netflix mise de plus en plus sur ses propres séries et films ». 18/07/2017, https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/030453116316-pourquoi-netflix-mise-de-plus-en-plus-sur-ses-propres-series-et-films-2102749.php consulté le 24/07/2017.

O'CONNELL Michael. « *The Duffer brothers are reading your « Stranger Things » Reddit theories* », 12/10/2016, The Hollywood Reporter, http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/stranger-things-season-2-duffer-937408 consulté le 25/07/2014.

PIQUARD Alexandre. « Netflix accelère dans les « créations originales » ». 02/11/2016, http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/11/02/netflix-accelere-dans-les-creations-originales_5024065_4408996.html consulté le 26/03/17.

ROBILLARD Julia. « Retour sur la campagne réussie de Netflix autour de la série Stranger Things ». Powertrafic.fr, 07/10/2016. https://www.powertrafic.fr/campagne- digitale-netflix-stranger-things/ consulté le 19/07/17.

SÉRISIER Pierre. « *Stranger Things* – nostalgie référencée ». Le Monde.fr, 18/07/2016,http://seriestv.blog.lemonde.fr/2016/07/18/stranger-things-nostalgie-referencee/ consulté le 24/07/2017.

TOUBOUL Stéphanie. La nostalgie ne se cache plus. E-marketing.fr, «http://www.e-marketing.fr/Marketing-Magazine/Article/La-nostalgie-ne-se-cache-plus-8332-1.htm#d9bPzGElzbF2U5ip.9, consulté le 12/02/17.

TURCAN Marie. « « Stranger Things » : la meilleure série de l'été est simple et terriblement efficace ». Konbini, 09/08/2016. http://www.lesinrocks.com/2016/08/09/series/stranger-things-meilleure-serie-de-lete-simple-terriblement-efficace-11857881/ consulté le 24/07/2017.

Sites internet

al.tv.twinpeaks

https://twitter.com/lannalee/status/762842587342381056/photo/1 consulté le 18/07/17.

« What about Barb ? Eleven récolte tout l'amour, mais Barbara est incontestablement numéro 2 » : Les données sont recueillies par Vocativ. http://www.vocativ.com/347274/why-are-people-so-obsessed-with-barb-from-stranger-things/ consulté le 18/07/17.

Une affiche placardée dans une ville américaine. http://mashable.com/2016/08/08/barb-stranger-things-missing-flyer/#9YgziHvN.kqi consulté le 18/07/17

Un tag géant en hommage à Barb sur un mur de Los Angeles. https://lyriquediscorde.com/2016/07/25/stranger-things-barbara-barb-holland/ consulté le 18/07/17.

ROBILLARD Julia. « Retour sur la campagne réussie de Netflix autour de la série Stranger Things ». Powertrafic.fr, 07/10/2016. https://www.powertrafic.fr/campagne- digitale-netflix-stranger-things/ consulté le 19/07/17.

strangerthingsdaily.fr

Corpus

Séries

DUFFER Matt et Ross. *Stranger Things*, saison 1, 2016.

BROOKER Charlie. *Black Mirror*, saison 3 épisode 4 : « San Junipero », 2016.

Les sites internet

Strangerthings.fr consulté le 27/07/2017.

Twitter de l'actrice Milly Bobby Brown. Consulté le 27/0/2017.

Vidéos

Bande-annonce de la saison 2 de la série : « Stranger Things Saison 2 - Bande-annonce "Thriller" Comic Con - Netflix [HD] », Youtube.fr, 22/07/2017. https://www.youtube.com/watch?v=KnxpN83hmVM Consulté le 04/08/2017.

HACQUIN Arnaud. *« Send you friends a message from the Upside down with StrangerGif.com »therabbithole.fr. 02/08/2016. :* ttp://www.therabbithole.fr/tele/promo-transmedia/un-generateur-de-gif-angoissant-pour-la-serie-stranger-things/ consulté le 27/07/2017.

« Gaten Matarazzo Of « Stranger Things » talks about is genetic disorder ». 29/09/2016 : https://www.youtube.com/watch?v=JqzYeQFmXsU consulté le 04/08/2017.

« Jimmy Fallon Open Theme For Golden Globes 2017 Stranger Things Cast | BARB IS STILL ALIVE », Youtube.fr. 11/01/2017 : https://www.youtube.com/watch?v=ZtHlEXRGZW4 consulté le 04/08/2017.

« Les références de la série “Stranger Things” détaillées dans une vidéo », Télérama.fr, 28/12/2016. *http://www.telerama.fr/cinema/les-references-de-la-serie-stranger-things-detaillees-dans-une-video,151922.php* consulté le 27/07/2017.

« Stranger Things'Millie Bobby Brown raps « Monster » verse & ids silly string Jimmy Fallon ». 01/09/2016, Youtube.fr : *https://www.youtube.com/watch?v=9Y1d9ZLeK9U*. Consulté le 04/08/2017.

« *Stranger Things* | Virtual reality / 360 experience ». Youtube.fr, 04/08/2016. https://www.youtube.com/watch?v=yg29RvYNSDQ consulté le 19/07/17.

Table des matières

Introduction ***6***

I. **La nostalgie dans Stranger Things : ce que le passé nous dit de notre temps...13**

I.1. Nostalgie et séries, deux concepts qui s'entrecroisent **13**

I.1.1. La série, un format tourné vers le passé 13

Séries et nostalgie(s) 15

Remakes, reboots et suites 16

I.1.2. Un choix éditorial 17

I.1.3. Les séries et les années 80 19

Panorama des années 80 19

Les séries et les années 80 20

Stranger Things, un phénomène eighties 21

I.2. ***Stranger Things,*** **une ode au passé** **22**

I.2.1. Un objet protéiforme référencé : Stranger Things, une série-musée 22

Le scénario 22

L'esthétique de la série 24

Le son 25

Atmosphère rétro et culte des objets 26

I.2.2. Le passé ou sa représentation ? Mise en abyme et distanciation 27

I.2.2. Une œuvre originale... Mais pas tant 29

I.3.Passé et futur : des époques différentes, des questionnements analogues **31**

I.3.1. Les séries, miroir de notre époque 31

La vérité 31

Un mal-être latent 33

I.3.2. *Stranger Things*, quand la nostalgie appelle des thématiques contemporaines 36

Une analogie évidente entre passé et présent 36

Une quête de transparence 37

Les années 80, une époque sombre 39

I.3.3. Étude de cas : la nostalgie de « San Junipero ». *Black Mirror* : quand une série prend le contrepied de son parti-pris dystopique 40

II. **Les téléspectateurs au cœur du processus nostalgique** **43**

II.1. Généalogie du braconnage sériel **43**

II.1.1. Communautés d'interprétation sérielles 43

II.1.2. *Stranger Things* : les fans, moteurs de la série ? 46

II.1.3. La frontière poreuse entre acteurs / personnages : suciter curiosité et engouement.... 47

II.2. Une cible difficile à cerner **50**
II.2.1. Qui regarde Stranger Things ? 50
Une série qui plaît aux plus jeunes 50
Mais qui séduit aussi les adultes 50
II.2.2. La notion d'héritage 52
II.2.3. Les médias et la série : reflet des générations 54
II.3. Les stratégies des fans **56**
II.3.1. Célébration musicale 56
II.3.2. « We all love Barb » 56
II.3.3. Funko marketing 59
III. Nostalgie ou stratégie ? ***60***
III.1. Le « nostalgia bait » **60**
III.1.1. La monétisation du regret 61
Le rétromarketing 61
Hybridité entre passé et modernité 62
III.1.2. *Stranger Things*, le concept de « nostalga bait » poussé à son paroxysme 63
Stranger Things et le rétromarketing 63
Un concept intergénérationnel 64
III.1.2. Les risques d'une « surenchère » de nostalgie 65
L'industrialisation de la nostalgie ? 65
L'assèchement de la créativité 66
III.2. La stratégie de Netflix **68**
III.2.1. Un modèle économique efficace 68
Netflix, une machine en pleine croissance 68
Stranger Things et Netflix, un cocktail paradoxal 69
III.2.2. Stranger Things : tout miser sur la promotion 70
III.2.3. L'incursion de Netflix au cinéma 74
Stranger Things, une série cinématographique 74
Netflix au cinéma, un défi à relever 74
III.3. Des frontières poreuses entré cinéma et séries : un nouveau genre ? **76**
III.3.1. « It's not TV »... la nostalgie du grand écran ? 76
Les stratégies discursives autour des séries 76
Un nouveau rapport aux écrans 78
III.3.2. Séries d'auteurs 79
III.3.3. *Stranger Things*, entre série et cinéma 81

Conclusion ***84***

Bibliographie ***88***

Sources ***90***

Corpus ***96***

Table des annexes ***101***

Table des annexes

Annexe 1 : Entretien avec Katharina Niemeyer.....*103*

Annexe 2 : Entretien avec Aurélien Allin *113*

Annexe 1 : Entretien avec Katharina Niemeyer

Réalisé le 17 mai 2017 :

Comment pourrait-on expliquer le phénomène de nostalgie dans la société, qui assez prégnant en ce moment ?

La nostalgie en tant que telle, en tout cas depuis la modernité, sous la forme qu'on la connaît, a toujours existé. Donc ce n'est pas un phénomène en soi nouveau que l'on peut observer actuellement. Et même, il y a des études anthropologiques assez récentes qui disent que dans la fond, la nostalgie n'a jamais été quelque chose qui est uniquement postmoderne, ou issu de la modernité, ou une pensée ou sentiment occidental lié à tout ce qui est post-colonial. Au contraire, c'est quelque chose qui est universellement partagé. En Portugais, par exemple, ils vont dire « saudade », pour la nostalgie, en Allemand, il y a des mots similaires que « sehnsucht », etc. Ceci dit, après, et c'est là où j'ai pu la situer par rapport à tous les phénomènes d'amour par rapport au passé, la nostalgie telle qu'on la connait aujourd'hui qui est sortie du discours médical, donc qui n'est plus le mal du pays, ça ça exsiste depuis la modernité, le XXème siècle. Donc la nostalgie n'est pas un phénomène sociétal nouveau. Après, ce qui est nouveau, à mon sens c'est qu'elle est aujourd'hui dédoublée, on a d'une part le mal du pays qui persiste, mais ce n'est pas une notion médicale, c'est une quête d'identité, de famille, la recherche de savoir où et quand on est chez soi en fait. Et puis en même temps, un peu cette sensation, cette émotion douce-amère du passé, c'est comme ça que la plupart des gens la connaisse. Donc la nostalgie est liée à tout ce qu'on a pu vivre dans le passé. Donc, là, peut-être, où il y a une véritable différence par rapport à avant, c'est cette visibilité de la nostalgie à travers les réseaux sociaux, en ligne, et aussi dans les productions médiatiques. Parce qu'à mon sens, vu que le monde est passablement, pas en changement total, mais en métamorphose, depuis l'avènement du web, déjà il y a plus de visiblité pour certaines formes d'émotion, on le voit aussi sur l'extrême droite actuellement, il y a de l'espace

et une visibilité pour ça, et peut-être l'expression aussi de comment étaient les médias auparavant. La nostalgie n'est pas seulement le mal du pays mais c'est aussi les médias en tant que tels qui peuvent être nostalgiques. Et je pense que c'est ça qui a change, mais je pense que dans le fond ce qui est essentiel à comprendre aujourd'hui pour la nostalgie, c'est de ne pas sous-estimer sa force, qu'est la nostalgie qui est peut-être proclamée même par certaines personnes qui expriment en vérité un désir de savoir où on est chez soi. Et c'est là où ça devient très compliqué quand on abuse d'elle comme le font les djihadistes. Il faut aussi différencier la nostalgie indviduelle qui concerne notre propre petite vie, nos histoires, histoires de famille, notre nostalgie personnalle au sein d'un groupe familial, et celle qui est soi-disant collective, ou qui s'opère à un nivau économique, ou politique.

Ensuite, je me posais une question, j'ai lu beaucoup de choses dans lesquelles on parlait d'une « culture doudou », surtout par rapport aux années 80, donc je me demandais si c'était l'idée de se replonger dans une forme d'innocence, la nostalgie, pour se protéger, s'évader de ce qu'il y a de sombre dans la société dans laquelle on vit ?

Ça c'est un phénomène, c'est une bonne question, qui est décrit par un certain nombre de chercheurs. Pour ce qui concerne le caractère psychologique, la nostalgie a deux fonctions. Elle peut en avoir plusieurs mais elle en a deux essentielles. La première, c'est de mieux gérer les crises du temps présent. Cela nous permet d'utiliser le passé, joyeux, pour lutter contre une certaine forme de tristesse, de peur, d'inquiétude, ou le progrès qui, pour certains, va trop vite, cette accélération socile. Mais attention cela ne veut pas forcément dire que c'est mauvais. Parce que de ce point de vue, dans ce cas-là, psychologiue, cela fait du bien aux gens. C'est pour ça que la rhétorique politique fonctionne aussi au niveau de l'individu. Mais ce qu'il ne faut pas oublier c'est que ce qui en fait partie c'est l'idéalisation du passé, mais qui permet d'aller mieux au temps présent. Là on est dans ce qu'on appelle la nostalgie régressive, en quelque sorte. Et puis il y a ceux, par contre, qui peuvent utiliser cette nostalgie-là pour aller de l'avant. Alors non seulement cet effet doudou, comme tu dis, va permettre d'avoir comme un pansement au temps présent, de se sentir mieux, mais il ne vont pas tomber dans une dépression nostalgique, parce qu'avant c'était très lié à la dépression et à la mélancolie, la nostalgie, mais au contraire ça va les amener à aller

mieux et à aller de l'avant. Donc ça devient prospectif, une nostalgie créative prospective. Il y a donc ces deux penchants là.

Est-ce que le phénomène d'idéalisation, c'est ce que vous appelez le « retrotyping », c'est ça ?

Le retrotyping, c'est Michael Pickering, c'est notamment par rapport à la publicité, l'idéalisation du passé, ça peut être ça. Donc là on est clairement dans le courant publicitaire. Il y a plusieurs mots pour ça mais ça existe quand même déjà un peu dans les études sur les adaptations, il y a toujours un recyclage de films, il y a toujours une signature.

Pour entrer plus dans le vif du sujet par rapport aux séries, j'ai lu dans l'ouvrage *Media and Nostalgia* que le concept de série était intrinsèquement lié à la notion de nostalgie, dans sa forme même. Est-ce que tu pourrais m'en dire plus ?

Tu te réfères donc à l'article écrit par Daniela Wentz et moi-même. On part donc du principe que déjà dans *L'Odyssée* d'Homère, il y a l'idée de sériel, la tentative de retour chez soi devient sérielle parce qu'il repart par la suite. Mais la nsotalgie n'était pas encore nommée en tant que telle encore. Le mot a été inventé plus tard. On s'était dit, la nostalgie c'est intéressant car ce n'est pas un état constant, si tel est le cas on est toujours en dépression, c'est un peu difficile, même si on a tendance à l'être surtout quand on vieillit. La nostalgie a quelque chose de cyclique, comme toute autre forme d'émotion d'ailleurs. On s'est dit que c'était intéressant, parce que dans le fond, tout ce qui est sériel, concerne comment les séries télévisées fonctionne aujourd'hui, ont toujours fonctionné, mais d'autant plus aujourd'hui. C'est cette phrase qu'on a utilisée, « *it always leaves a void* », car si même la série finit, après les épisodes, on est toujours en attente de quelque chose, on ne veut pas que ça se finisse, même si on est lassé. C'est pour cela qu'il y a beaucoup de séries à un moment donné qui divent s'arrêter pour que justement il n'y ait pas de lassitude et que cette idée du manque soit là. Du coup, la nostalgie par rapport à la série est quasiment triplée. La première est la série elle-même qui va être nostalgique. Soit du propre passé télévisuel, comme dans *Mad Men* dans la scène du Caroussel, ou elle est nostalgique d'un passé médiatique, *Stranger Things* c'est clairement ça, ou encore toute l'esthétique etc. Ca c'est la première partie concernant les séries télévisées, aussi cette nostalgie peut-être de la télé qui change. Après, ce rituel, la fonction sociale de la série qui utilise bien

sûr les personnes qui regardent, enfin utilise, enfin aux-aussi aiment ça, ce rituel autour de la série, ça c'est la deuxième partie nostalgique. La série devient un souvenir, c'est une partie plus sociologique, plus anthropologique, ce rituel, le visionnage, le produit sériel en tant que tel devient un souvenir. La troisième partie c'est cette idée du mal du pays qui est reflété dans la série, par exemple par rapport à des événements réels, comme le 11 septembre, où du coup il y a cette nostalgie, le mal du pays, une quête d'identité qui est au sein même de la narration. Et bien sûr le caractère structurel de la série, il y a des épisodes, à l'intérieur d'une saison. Tout est basé sur l'idée qu'on va provoquer le désir du prochain visionnage, mais aussi de re- regarder la série par la suite, à sa guise.

Par rapport au fait que la série s'arrête, parfois elle reprend. Il y a *Twin Peaks* qui va redémarrer. Il y a toujours un gros braconnage autour de cette série, de la part des communautés de fans. Je me demandais si les spectateurs pouvaient jouer un rôle dans le revival des années 80 par rapport au braconnage qu'ils en font sur les réseaux sociaux notamment, est-ce que cela peut-être un moteur par exemple pour les producteurs de séries pour se lancer dans la création de séries qui vont être inspirées des années 80 ?

Je pense que c'est un va et vient entre les deux en fait, parce que c'est une question « œuf et poule », mais très clairement il y a des communautés en ligne qui se penchent sur plusieurs décennies par exemple, qui s'échangent des souvenirs, et les années 80 ce sont les années avant l'avénement du web, c'est-à-dire tous ces gens comme moi qui étaient petits dans les années 80 et qui vont se souvenir de comment on utilisait le téléphone à l'époque, et comment on regardait la télé, il y avait peut-être le lecteur de VHS enregistrées, mais c'est tout. Et puis il y a en ce sens là quelque chose qui peut s'initier entre les producteurs des médias et des industries culturelles et les communautés de fans, mais aussi des gens qui sont simplement nostalgiques de l'époque. Mais ce qui est important c'est que ce n'est pas toujours forcément de la nostalgie pour tout le monde. Il y a des gens, tout simplement, qui trouvent ça cool. Ils aiment ça mais ils ne vont pas être dans un état dans lequel ils resentent du manque. Il y a différents degrés de nostalgie là aussi qui s'opère aussi au niveau des fans. Je pense que c'est une excellente question que tu poses, la nostalgie a toujours été utilisée dans le marketing par exemple, dans les industries culturelles,

publicitaires, ça fonctionne bien et il y a beaucoup de travaux sur le marketing et la nostalgie. Et puis en même temps il y a très peu d'études sur l'économie de la nostagie. Les industries médiatiques l'utilisent mais elle est difficile à décerner. On ne sait pas si ce sont les internautes ou les fans qui sont nostalgiques ou est-ce que c'est l'industrie qui provoque cette nostalgie ou est-ce que c'est cette industrie en tant que telle qui est nostalgique. C'est hyper complexe, mais je pense que ce qui est assez visible c'est que le passé permet aussi d'être transgénérationnel. Donc par exemple les fans de *Twin Peaks* de l'époque, et c'est comme ça que les productions médiatiques fonctionnent, vont être transmises aux enfants. Je regardais la série quand j'avais 15 ou 16 ans. Il y a un discours intergénérationnel qui va se mettre en place, comme d'ailleurs ça a été le revival de *Dallas*, en tout cas la release. Ce n'est pas toujours la réadaptation mais parfois c'est disponible maintenant, les vieilles séries aussi. Donc oui, tout à fait, je pense qu'il y a là très clairement un objectif industriel et économique qui est présent.

Pour entrer plus au cœur de la série *Stranger Things*, comment expliquer qu'elle ait été un tel phénomène à sa sortie ?

C'est difficile à dire. Mais ce sont des arguments classiques, le relais dans les médias, comment on a communiqué autour de la série, etc, il faudrait faire un travail uniquement là-dessus, on ne peut pas donner des réponses mais il y a ces relais que l'on connait, une bonne publicité, une bonne communication, un bon placement du produit car cela reste quand même un produit, on reste dans une économie, il ne faut pas l'oublier. Après, d'un point-de-vue purement diégétique et ce que la série représente, on est dans une ère pré-we, pré-téléphone portable, cette période charnière qui parle à beaucoup de gens. Cette forme d'intericonicité est là, c'est le capital culturel des gens. Ils vont retrouver des scènes sans forcément savoir si c'est ça ou pas, d'autres vont être des supers fans et reconnaître immédiatement les références. Il y a bien sûr le moment qui rappelle *E.T.* quand il y a les enfants en vélo, etc. Et surtout, toutes les formes de narration qui ont une certaine lenteur aussi, c'est mon hypothèse, qui sont dans cet univers pré-web, qui permettent d'avoir un univers diégétique plus calme, qui a fonctionné pour *Mad Men.* Ou qui n'a pas fonctionné pour certains qui détestaient la lenteur du récit, mais qui finalement reprend une temporalité et un monde imaginaire de l'avant-web et de la vitesse justement. Et après

l'ensemble de la série est fait comme si elle était produite il y a 20 ou 30 ans. C'est comme une « *time machine* », on revient en arrière en étant là, sans besoin que ce soit des flashbacks, la série est un flashback en soi et aussi de ces gens qui regardaient à l'époque les séries. Je pense que c'est peut-être pour cela que la série fonctionne, il y a aussi la série *Better Call Saul* qui est faite un peu comme ça.

Ce temps plus lent est en fait celui de la télévision, une temporalité plus allongée avant la profusion des images que l'on connaît aujourd'hui.

Il y a une évolution d'une histoire qui n'est pas sous l'emprise des réseaux sociaux numériques, il y a tout simplement un espace et un lieu donnés, une aventure d'enfants qui est racontée, qui se créent un univers et aussi la notion de héros avec ces jeux de rôles et je pense que cela évoque un caractère d'innocence de l'enfance que certains disent avoir perdu car les enfants ne jouent plus dehors, etc. Mais sans être dans une nostalgie régressive, il y a une impression de cocon, que j'ai eue, car j'ai vécu la période charnière du téléphone portable, donc je pense qu'il y a un peu de ça.

Ce qui m'intéresse, c'est justement le fait que cette série est nostalgique et va dans une temporalité plus étirée, mais elle a autant de succès que des séries comme *Black Mirror* ou *Westworld*, qui interrogent l'intelligence artificielle et sont ancrées dans un univers des réseaux sociaux. N'y aurait-il pas finalement les mêmes thématiques dans ces deux genres de séries ? Sur les podiums qui classent les séries, elles se retouvent souvent côte à côte.

J'ai toujours du mal quand il s'agit de classer les séries en termes de succès. Là où je te donne raison, c'est d'un point-de-vue de la métanarration, car comme dans *Black Mirror* il y a cette quête d'identité qui est clairement présente, la critique même de la société de consmmation mais Surtout technologique, une façon ironique de faire. Mais on n'est pas dans la même notion de nostalgie que dans *Stranger Things* qui recycle les images du passé, qui quasiment renoue une époque du passé. Dans Black Mirror on est plutôt dans une forme de nostalgie prospective et créative qui essaye par la critique sociale de poser des questions sur soi et où on est chez soi. L'écran nous est renvoyé autrement, dans nos propres usages, tandis que dans *Stranger Things* on est plutôt dans un univers diégétique plutôt fantastique, de rêve, d'enfance.

Mais est-ce qu'avec *Stranger Things* on pourrait faire une analogie avec des conflits qui ont lieu à l'heuer actuelle, une réflexion sur l'identité, sur l'autre, avec l'arrivée d'Eleven dans la ville. Est-ce qu'on pourrait avoir une lecture politique de la série, à mettre en lien avec le présent ?

On pourrait toujours l'avoir, il suffit de déceler les signes qui le permettent. Les séries sont toujours politiques. Je l'avais fait pour *Breaking Bad* où il y a clairement un lien avec le monde de la drogue et la seconde Guerre Mondiale, surtout dans le générique. Pour le déceler d'un point-de-vue de vue sémiotique il faut écouter les interviews avec les réalisateurs, souvent ils en parlent et les journalistes leur posent la question. Il faut à chaque fois l'insérer dans le contexte de production et de réception. Mais une série n'est jamais totalement apolitique. Elle est soit conformiste, soit elle est anticonformiste, ou elle arrive à faire les deux. C'est le cas par exemple de Lost, toutes les séries post 9/11 qui sont très critiques d'un point-de-vue de la société, mais en même temps elles sont quand même à l'écran, elles ne sont pas censurées. La question de l'autre, surtout dans les séries américaines est posée depuis le 9/11 de façon assez explicite.

Je voulais aborder la nostalgie sérielle et le marketing. As-tu entendu parler du concept de « nostalgia-bait », et peut-on le relier aux séries ?

Comme un *base-feed* ?

Comme un hameçon, c'est une notion tirée du « click-bait », quand on cherche à maximiser le nombre de clics.

Aussi en même temps, la nostalgie qui fait buzz, répétitive, un peu boulimique. Le sentiment nostalgique est un « trigger », j'aime bien ce mot, il provoque, une sensation, dès qu'on a un son ou une image. En ligne, bien évidemment, l'odeur ne marche pas, les madeleines de Proust ça ne va pas fonctionner, le toucher non plus, certains sens ne marchent pas. Ce qui marche en ligne, c'est la vidéo et la musique bien sûr, et les images. Il y a une économie de l'affect et du sentiment. L'affect

compte beaucoup. Le marketing marche à ce moment car on va exploiter le potentiel nostalgique du consommateur, et ça ce n'est rien de nouveau.

Par rapport au fait d'embellir le passé, j'avais relevé la notion de mémoire archivistique de Pierre Nora dans ton ouvrage. As-t-on une mémoire sélective du passé dans la série et élude-t-on ce qui est sombre ? A-t-on une vision du passé ou une vision de la représentation médiatique du passé dans la série ?

L'archive médiatique est réactualiée, elle peut l'être soit à travers l'usage de l'image d'archive exacte – je l'appelle exacte dans le sens où, comme dans *Good Bye Lenin !* On aurait de vrais extraits d'archives dans le film – ou plutôt vague, quand on a une reproduction de l'archive dans un univers diégétique. Mais c'est quand même une archive. On peut avoir une idéalisation par rapport au contexte de production de l'époque, c'est-à-dire peut-être une nostalgie des scénaristes, réalisateurs, par rapport à un monde diégétique d'avant, mais ça ne veut pas forcément dire que c'est idéalisé dans ce sens là ou encore là où je pense qu'il y a une nostalgie, idéalisation ou sélection de la mémoire, c'est vrai que la mémoire est toujours subjective. Quand on va penser à quelque chose, on va forcément oublier autre chose. C'est pour cela que Pierre Nora dit qu'il y a une guerre entre mémoire et histoire. L'histoire se veut véridique, ne veut rien oublier, tandis que la mémoire, dès qu'on se souvient, on discrimine un autre souvenir. Comme par exemple l'industrie cinématographique ou télévisuelle américaine ne va pas se souvenir forcément des médias en Inde, c'est normal. C'est aussi une question politique.

Une chose m'a interpellée, *Stranger Things,* qui est une série tournée vers le passé, est diffusée sur Netflix, une plateforme à la pointe de l'innovation.

Le passé a toujours marché, c'est de l'émotion, et dès qu'on est dans l'affect, ça fonctionne plutôt bien avec le public. Pour moi ce n'est pas du tout une contradiction dans le sens où ça fait partie des mémoires collectives médiatiques, et justement, quand on a des produits comme tel, je vais vraiment parler de produits car ça reste un produit, c'est clair que les communautés de fans, qui ne sont pas forcément nostalgiques, mais certains si, profondément, vont relayer ça en ligne. C'est comme ça pour les récits qui tournent autour de la série à un moment donné, dans l'espace

public, en ligne ou dans les forums. Cela amène une créativité de la part des internautes. Je pense qu Netflix cherche toujours des stratégies comme d'autres entreprises, pour viser différentes générations. Je ne veux pas te contredire, mais c'est une série nostalgique, pas régresseive, mais quand même tournée vers des questions d'actualité. Il y a toujours un facteur d'émancipation dans la réalisation de ce produit- là. C'est peut-être un retour vers le passé pour mieux anticiper le futur ou agir au présent. C'est un produit avec une apparence nostalgique, mais pas tant que ça finalement.

Effectivement, Netflix est une plateforme qui promeut également des séries totalement tournées vers les nouvelles technologies.

Oui, je pense que cela répond à la nécessité de couvrir un public le plus large possible, toutes les générations. Les jeunes qui se détournent de la télévision classique telle qu'on la connait et les plus âgés qui ne vont pas avoir le reflexe tout de suite d'aller sur Netflix.

Pour finir et se projeter vers le futur, je lisais dans ton ouvrage une citation de Svetlana Boym qui évoquait une nostalgie « préfabriquée » qui éludait toute forme de créativité et j'avais lu un peu la même chose chez Reynolds dans son ouvrage *Retromania* qui évoquait le fait que vu qu'aujourd'hui on puise dans le passé pour créer, il parle d'un possible assèchelent de la créativité pour le futur. Les séries ont-elles vraiment un futur ? Etant donné qu'on puise beaucoup aujourd'hui dans le passé et qu'on est beaucoup dans la nostalgie.

Ne serait-on pas à la fin de l'âge d'or des séries, comme je l'évoque dans un article. C'est une forme de cycles économiques. En ce sens là, oui et non. Là où je ne suis pas d'accord avec Svetlana Boym,c'est que la nostalgie n'est pas toujours préfabriquée, même si on propose un produit nostalgique, ça n veut pas dire que l'émotion, est là on est dans le schéma classique de la communication, c'est-à-dire le message envoyé et le message reçu ce n'est pas toujours la même chose, et il y a une tentative de provoquer la nostagie ça c'est sûr pour consommer. Mais ça ne veut pas forcément dire que la personne qui regarde la série, qui la partage en ligne et en discute est complétement aliénée par cela, et là on est dans les constructions de l'Ecole de

Francfort et tout ça. Moi je pense plutôt que toute forme de tentative de nostalgie préfabriquée peut être détournée et tomber dans une forme de subversion, mais ça dépend des gens, c'est comme tout autre message marketing et politique. Même s'il y a ces tentatives, on voit que les gens racontent le récit. Si quelqu'un dit que Stranger Things lui rappelle *E.T.*, les films de l'époque, les gens vont raconter leur histoire en ligne. Si cette nostalgie est abusée de la part des indstries médiatiues on est dans un cercle d'abus, de préfabrication et de refabrication. Mais la nostalgie reste à soi, c'est une question d'authenticité, on ne peut pas partir du principe que tout est homogène. Sur le niveau collectif c'est plus compliqué, on entre dans des considérations politiques.

Donc chacun vit la série en fonction de son vécu.

Oui, mais sous l'emprise de ce qui est montré. Il ne faut pas partir du principe, comme dans chaue forme de communication, qu'il y a une aliénation dans la réception, c'est le spectateur émancipé, engagé. Mais il y a quand même un précodage, une préfabrication de quelque chose. Mais il y a une tension qui s'articule entre les deux en fonction de chaque produit. Le potentiel créatif de la nostalgie peut être être présent partout, même dans la préfabrication.

De quoi vont bien pourvoir s'inspirer les œuvres de demain, vu qu'il y a une recrudescence de la nostalgie dans les œuvres médiatiques ?

Les œuvres de demain sont toujours inspirées par le passé. La question, c'est pourquoi on créé et avec quel objectif ? Est-ce que c'est pour dire « tout était mieux avant » ou est-ce qu'on dit « il y avait des bouts du passé qui n'étaient pas si mauvais que ça » ? Cest justement là où politiquement, c'est compliqué de parler aujourd'hui de nostalgie. Je pense que rien n'a jamais été créé de zéro.

Ce qui a changé aujourd'hui dans le domaine des séries, c'est qu'avec le web la télévision a beaucou changé, et l'esthétique des séries, comme le montre Jean-Pierre Esquenazi, l'inspiration même des codes esthétiques du cinéma a servi certaines formes de production télévisuelles. C'est intermédial, rien n'est complétement nouveau dans le monde des séries.

Annexe 2 : Entretien avec Aurélien Allin

Réalisé le 19 juin 2017

Bonjour, pourriez-vous vous présenter ?

Je suis rédacteur en chef adjoint du magazine *Cinemateaser*, que j'ai fondé avec ma compagne il y a 6 ans maintenant. Au départ c'était un site internet en 2009, on a monté le site en 2011. Avant cela, j'avais participé à plusieurs médias comme le site internet « Monsieur Cinema », le magazine *Climax*, le magazine *DVD Live*, j'avais fait du print. J'ai commencé il y a 15 ans.

Sauriez-vous expliquer cette tendance assez généralisée à la nostalgie dans notre société de nos jours?

Effectivement, il y a peut-être une nostalgie accrue dans la société aujourd'hui mais je ne pense pas qu'elle soit nouvelle, c'est sa nature qui est différente. Les grands auteurs des années 70-80 étaient déjà nostalgiques. Spielberg, pour moi, est un cinéaste hautement nostalgique. Quand il met en scène la banlieue américaine, c'est son enfance qu'il met en scène. C'est pareil avec George Lucas dans *American Graffiti*, il filme la fin de sa jeunesse, une époque charnière où c'est un peu la fin des rêves, des illusions des années 60, le début de la guerre du Vietnam. Tous ces cinéastes ont fait des films sur la fin de leur jeunesse comme Coppola quand il fait *Outsiders*. Je pense que la nostalgie a changé de nature. La nostalgie actuelle est plus dans la citation, et dans ce que j'appelle le « refaisage », c'est-à-dire refaire les choses de manière un peu évidente. Quand on regarde *Stranger Things*, on voit les références. On voit les références à *E.T.* et à plein d'autres films.

Ce serait donc plus assumé aujourd'hui, plus dans la citation ?

Je ne sais pas si c'est de la nostalgie plus assumée mais on va dire que la nostalgie n'est pas uniquement pour l'époque dans laquelle on a grandi, mais aussi pour les films qui l'accompagnent. Spielberg et Coppola citaient des films mais c'était moins évident. Il y a aujourd'hui un vrai élan de citation, mais ce n'est pas nécessairement nouveau, Tarantino le faisait déjà il y a 20 ans ou même 15. Quand on voit *Kill Bill*, c'est un film qui cite d'une manière extrêmement précise des films. Peut-être que c'est un peu plus maladroit aujourd'hui mais je n'en suis même pas sûr. C'est un peu plus visible.

Concernant la nostalgie dans les séries, il y a un gros braconnage de la part de l'audience, comme pour la série *Twin Peaks*. Pensez-vous que les téléspectateurs, de par leur élan nostalgie, peuvent inciter les créateurs de série à produire des séries qui baignent dans un univers nostalgique ?

Je pense qu'il y a toujours des gens cyniques, mais je suis un éternel optimiste là- dessus. Tout ce qui est nostalgique et dans le refaisage n'est pas cynique. Quand on voit le succès de *Stranger Things*, on peut imaginer qu'il y a des gens qui voudront profiter du filon de la bande de copains dans les années 80. Hollywood est une industrie qui cherche à avoir un public. Il a aujourd'hui une « pré-awareness » qui incite à aller vers des licences connues, refaire *X-Files*, *Twin Peaks*, *Prison Break*, etc. Quand Chris Carter revient à *X-Files*, il a déjà connu des échecs depuis, il cherche peut-être à travailler car il n'a pas trop le choix mais je pense que ce n'est pas que par cynisme. Quand David Lynch revient à *Twin Peaks*, c'est à la fois une manière de revenir alors que cela fait des années qu'il n'a plus rien fait mais c'est aussi une oeuvre profondément sincère, et pas seulement une œuvre cynique pour rameuter un grand public.

Effectivement, dans la série originale de *Twin Peaks*, ils nous donnaient rendez- vous dans 25 ans, c'était donc logique de faire une suite.

Il y avait une volonté de suite. Parfois les modes à Hollywood engendrent de très bonnes choses. Hollywod a toujours fonctionné par vague, comme les thrillers sexy à une époque, il y a toujours des modes qui se créeent en fonction des succès, c'est une logique hollywoodienne quasi-ancestrale.

C'est comme la mode, la société, qui fonctionne par cycles.

Ces cycles et ces modes sont quasiment le moteur d'Hollywood depuis ses débuts.

Dans votre article sur le remake, vous évoquiez des contraintes économiques liées au remake et que parfois on faisait un remake et non œuvre originale pour parier sur une fanbase et ainsi éviter un échec commercial. Est-ce qu'une œuvre peut- être motivée par des contraintes économiques ?

Beaucoup d'executives dans les studios d'Hollywood aujourd'hui vous diront qu'ils ont peur, car les films coûtent de plus en plus chers, ils sont plus chers à promouvoir, il y a le piratage, et le cinéma n'est plus le plus grand divertissement de masse. Il a été concurrencé par la télé, puis par les jeux vidéos, par internet aujourd'hui. Les patrons de studios ont peur car l'audience se réduit et que ça coûte de plus en plus cher. Il y a donc une logique de « pré-awareness ». Si l'on refait *Robocop*, tout le monde connaît, ils s'imaginent donc que c'est plus facile à vendre. Mais ce n'est pas nécesairement gage de succès. Le remake de Robocop a échoué par exemple. Aller vers les licences connues n'est pas une science exacte. Mais dans une tendace du refaisage il y a des remakes réussis, des suites qui ont de l'intérêt, comme *Creed*, ou *Rocky VII*. Ce film a énormément d'intérêt car il dit quelque chose sur l'Amérique. Il y a un propos sur le *Black Lives Matter*, la communauté afro-américaine, l'identté, un film personnal pour son rélisteur. Le remake n'est pas voué à n'être qu'une opération commerciale, ça l'est mais pas uniquement.

Pensez-vous à ce propos que Stranger Things dit quelque chose de notre époque, malgré le fait que la série soit très référencée années 80 ?

Une de nos journalistes, Iris BRAI a fait un article lié à la famille dans *Stranger Things*, ce que la série peut dire sur notre société. Personnellement, je ne sais pas si la série dit quelque chose sur la société, mais elle dit quelque chose sur la cinéphilie. Je ne me suis pas dit qu'elle disait quelque chose de fort sur la société, mais ce qui est évident c'est qu'elle dit quelque chose sur le cinéma des années 80, qui est une

charnière dans l'histoire. C'est le premier cinéma à être dévoré. On pouvait revoir un film à l'infini grâce à la VHS, c'était nouveau.

À quelle cible s'adresse la série ?

C'est une série étrange car dans ma génération elle suscite autant de plaisir que de colères, pour ceux qui ont 35-40 ans et qui trouvent que c'est une vulgaire copie de ce qui se faisait dans les années 80. Je trouve que ce n'est pas une série géniale mais une série efficace, qui a vocation à trouver son public parmi les plus jeunes, à transmettre quelque chose. Dans la chambre de l'enfant on apreçoit une affiche de *Dark Crystal* ou *The Thing*, je ne sais plus, mais peut-être que la série a vocation à transmettre une cinéphilie à une jeune génération. Mais je pense quelle peut être appréciée par des gens de 30, 35 ou 40 ans. On peut apprécier la série en sachant ou non qu'elle cite.

Donc la cible première seraient les jeunes d'aujourd'hui ?

Je pense oui, car la citation peut être un frein à l'appréciation de la série. Cela peut vite devenir un obstacle pour les quadragénaires, qui ne comprennent pas l'intérêt.

J'ai remarqué que les journalistes qui avaient vécu dans les années 80 avaient tendance à parler d'une industrialisation de la nostalgie alors que les plus jeunes journalistes étaient plus laudatifs, cela rejoint votre discours.

C'est très intéressant de voir ce que les Duffer font avec *Stranger Things*. J'aime beaucoup *Super 8* de J.J Abrams, que beaucoup ont qualifié de copiste, alors que ce film dit beaucoup du réalisateur lui-même. Il est intéressant de voir ce que vont en faire les frères Duffer. J'attends de voir la saison 2, car pour l'instant je n'ai pas ressenti de vibation émotionnelle personnelle. J'attends de voir si la saison 2 dira quelque chose des réalisateurs, rendant ces théories qui les qualifient de copistes obsolètes.

La série est paradoxale, car ancrée dans la nostalgie, et regardée par le même public que celui qui visionne des séries comme *Black Mirror*, ode aux nouvelles

technologies. Est-ce compatible, complémentaire, est-ce que finalement ces séries abordent les mêmes thématiques ?

Black Mirror est une série ancrée dans notre époque, dans notre rapport aux écrans. C'est intéressant car c'est une série que l'on regarde sur un écran et qui elle même parle des écrans. Oui, je pense que c'est coplémentaire car le ui de séries comme le public de cinéma va dans tous les sens. On parle aujourd'hui de « peak-TV » car il y a environ 500 séries fictionnelles par saison, mais je ne suis pas sûre ue cela veuille dire grand-chose. Je regarde des choses très différentes, il y a un appétit de storytelling.

Je me suis fait la même réflexion concernant la plateforme qui diffuse la série, Netflix. Dans une interview des frères Duffer, ils évoquaient le fait que c'est une plateforme « nouvelle école » qui lur permet de diffusr une série « od-schol ». Ctette tension est intéressante entre l'hyper moderité et la nostalgie. De plus, la stratégie de communication était assez innovante.

C'est intéressant, cette série est très vintage mais se sert des outils modernes. Mais je pense qu'elle n'a pas vraiment le choix. C'est peut-être cela la modernité de la série, transmettre quelque chose de vintage de manière extrêmement moderne. Netflix propose des séries très différentes, c'est une plateforme qui cherche à proposer de plus en plus de contenu.

On assiste à l'essor de nouvelles séries comme Riverdale, qui s'inspire largement de l'atmosphère et de l'intrigue d'une série comme *Twin Peaks*. Svetlana Boym (*The future of nostalgia*) parle d'une nostalgie « préfabriquée » qui élimine la créativité pour l'avenir. Simon Reynolds, dans *Rétromania,* évoque lui aussi le possible épuisement de la créativité du à une surrenchère de passé dans les œuvres récentes. Qu'en pensez-vous? Les séries ont-elles un avenir, sont-elles vouées à puiser dans le passé ?

Résumé :

Une bande d'enfants qui communiquent avec des talkies-walkies, un monstre venu d'une autre dimension et une jeune fille dotée de télékinésie, tels sont les ingrédients de la série des frères Duffer *Stranger Things* sortie à l'été 2016. Cette série emprunte aux années 80, tant d'un point de vue diégétique qu'esthétique, avec des costumes et des synthétiseurs qui plongent ou replongent le téléspectateur à l'époque d' *E.T.* (Steven Spielberg, 1982). La nostalgie a deux acceptions, elle peut désigner un état de dépérissement et de langueur causé par le regret obsédant, regret du pays natal, du lieu où l'on a longtemps vécu ou un état mélancolique, regret d'un chose révolue ou regret de ce qu'on n'a pas connu. La série est donc profondément nostalgique. En effet, elle immerge le téléspectateur dans un univers qu'il a pu connaître mais elle exalte aussi le mode de vie d'un âge que les plus jeunes peuvent considérer comme un véritable âge d'or. De plus, la diégèse elle-même soulève des enjeux liés à la nostalgie, puisque l'héroïne Eleven souffre de n'avoir ni foyer ni famille aimante. Mais comment une série ancrée dans une époque révolue peut-elle connaître autant de succès que des séries résolument inscrites dans notre époque marquée par les nouvelles technologies, telles que *Black Mirror* et générer une véritable *tendance* à la nostalgie ainsi que la formation d'une communauté de fans dynamique? La série est tout à fait rétro et exalte le concept de nostalgie sous diverses formes, de son contenu à sa stratégie marketing. Mais elle sait jouer d'une hybridité entre passé et modernité de par son format et sa stratégie de diffusion. Décryptage de la nostalgie d'une série devenue en quelques semaines un véritable phénomène intergénérationnel.

Mots clés:
Stranger Things, séries télévisées, nostalgie, science-fiction, braconnage, communautés d'interprétation sérielles, rétromarketing, Netflix, nostalgia bait, phénomène intergénérationnel.

Nota : cette page, dernière de couverture, sera retournée avant reliure.